

DAFTAR ISI

Editorial	iii
Knowledge and Power in Indonesian Traditional Music: A Genealogical Approach on the Transformation of the Meaning of Karawitan Ji Pyo Chung	295–309
Visi Penggagas Persatuan dalam Bahasa Indonesia: Kajian Historis Lahirnya Bahasa Persatuan Indonesia Saefu Zaman, Anis Rahmawati, Ajeng Rahayu Tjaraka, dan Maryanto	310–328
Perubahan Perilaku Komersial dan <i>Marketable Surplus</i> para Petani Padi di Kabupaten Kebumen Ananda Budi Lestari, Endang Siti Rahayu, Sri Marwanti, dan Ernoiz Antriyandarti	329–341
How Can Rice Farmers Gain Profit? An Analysis of Sharecropping Practice among Farmers, Landowners, and Laborers in Sukadiri Subdistrict of Tangerang Lorenta In Haryanto and Aprilia Zirli Kurniaji	342–356
Rural Identity and Its Roles in Boosting Local Economic Sustainability in Nglanggeran Village of Yogyakarta Dwi Putri Jeng Ivo Nurun Nisa, Darsono, dan Ernoiz Antriyandarti	357–372
Usaha Kecil dan Menengah di Masa Krisis: Kajian Dampak dan Perilaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Saat Pandemi Covid-19 di Desa Sriharjo Imogiri Bantul Human Zarodi, Dina Ruslanjari, dan Sri Rum Giyarsih	373–388
Menggali Hubungan antara Media Sosial dan Kebijakan Pemerintah: Pendekatan Bibliometrik dan Tinjauan Pustaka Muhammad Dimas Rizqi, Wendi Aji Saputra, dan Mardi Murahman	389–401
<i>Games, Speed Effect</i> dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan <i>Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)</i> Tito Ari Pratama dan Heru Nugroho	402–419

**Mengukur Kinerja Pegawai Pemerintahan di Masa Krisis:
Konstruksi Instrumen Kinerja Pegawai Dinas Sosial Kota Kupang
Saat Masa Pandemi Covid-19**

420–438

Jefirstson Richset Riwukore, Tien Yustini, dan Fellyanus Habaora

Indeks

EDITORIAL

Di era industri 4, permasalahan pangan tak dapat dilepaskan dari digitalisasi dan juga masyarakat perdesaan yang merupakan pelaku utama. Ketiganya merupakan pilar menuju kedaulatan pangan. Pada edisi ini, Jurnal Kawistara mengutamakan pembahasan pada tema pangan, masyarakat perdesaan, dan digitalisasi sebagai pilar kedaulatan pangan.

Hal yang mendasar adalah bagaimana petani dapat mendapatkan keuntungan, pada edisi ini dibahas analisis praktik bagi hasil pada petani, pemilik tanah, dan buruh di Kecamatan Sukadiri, Kota Tangerang. Petani tak dapat lagi berperilaku subsisten, perubahan perilaku komersial dan *marketable surplus* para petani padi di Kabupaten Kebumen menjadi bahasan yang menarik. Identitas masyarakat perdesaan berperan penting dalam peningkatan perekonomian di tingkat lokal desa.

Selain peran petani sebagai subjek, peran pemerintah sebagai regulator juga tak dapat dipandang sebelah mata sehingga hubungan antara media sosial dan kebijakan pemerintah menjadi penting untuk dikaji. Selain berdampak positif, kehadiran era digital juga mempunyai dampak negatif, sebagai contoh adalah adanya *game online* yang berdampak pada perkembangan manusia.

Selain bahasan utama di atas, ada juga bahasan-bahasan lain, seperti pengaruh Pandemi Covid-19 yang secara ekonomi masih dapat dirasakan. Dampak dan perilaku sebagai akibat Pandemi Covid-19 di Kalurahan Sriharjo, Imogiri, Bantul juga dibahas dalam edisi ini. Selain itu, kinerja pegawai Dinas Sosial Kota Kupang di masa Pandemi Covid juga mewarnai tema ini. Masih ada tema lainnya, seperti pengetahuan dan kekuatan musik tradisional Karawitan dan visi persatuan Bahasa Indonesia dalam kajian historis. Hal-hal tersebut sangat penting dalam mewujudkan keberlanjutan pembangunan dalam arti luas.

Selamat membaca!

Knowledge and Power in Indonesian Traditional Music: A Genealogical Approach on the Transformation of the Meaning of Karawitan

*Ji Pyo Chung

Universitas Gadjah Mada

*Corresponding author: jitae.chung@gmail.com

ABSTRACT The term *Karawitan* is generally known to mean gamelan music, more specifically Javanese, Balinese, and Sundanese gamelan music tuned to slendro and pelog scales. However, the term is discursive and has meaning in wider contexts as well. The term *karawitan* first appeared during the colonial period in royal courts on Java to indicate Javanese gamelan music. However, through its nation-wide university *karawitan* programs, the Indonesian government and art academics use the term to refer to all Indonesian traditional music practices (*Musik Nusantara*). This article gives a postcolonial account of the discourse surrounding the term *karawitan* to trace the transformation of its meaning. It employs Michel Foucault's theory of discourse and genealogical research methods to explore colonial-era and post-colonial literature using the term *karawitan*. By reviewing various discourses about *karawitan*, authors provide a more nuanced understanding about how power operates in the context of traditional music in Indonesia. We illustrate how the meaning of "*karawitan*" has been re-defined and contested through discursive practices. In general, these transformations demonstrate a shift from colonial power to national power.

KEYWORDS *Gamelan; Genealogy; Indonesian Traditional Music; Karawitan Knowledge, and Power.*

INTRODUCTION

The traditional Indonesian music of *karawitan* has been widely used, but its meaning is not clear for many people, especially outside Java and Bali. It is in contrast with the term *gamelan* which almost all Indonesian people know. The ambiguity of the meaning of the term *karawitan* is obvious for two reasons. *First*, outside academic fields, people use *karawitan* to refer to Javanese gamelan music or gamelan music in general such as Balinese or Sundanese gamelan music; *second*, especially within academic institutions and art communities in Indonesia, this term is used to mean gamelan music or Indonesian traditional music. Its

most notable usage occurs at national arts institutions, which go by the name Indonesian Music Institute or Institut Seni Indonesia (ISI). *Karawitan* programs at ISI campuses mainly teach gamelan repertoires and performance practices. However, they also teach non-gamelan music and instrumental performance from places other than Java and Bali, such as Makassar and Minangkabau. Through such curricula ISI campuses use the term *karawitan* to mean not only gamelan music but also other Indonesian traditional musics.

In the case of ISI Padangpanjang, the performing arts faculty uses the designation *Seni Karawitan* to distinguish between

Indonesian and Western music focuses. However, unlike other ISI campuses, the *Seni Karawitan* program at ISI Padangpanjang focuses primarily on Sumatran traditional music, with supplemental courses on Javanese, Balinese, and Sundanese gamelan music. These courses are taught by experts from each region. Although the program focuses on Sumatran music, the use of the term *karawitan* shows that its meaning has extended beyond the gamelan music in Java, Bali, and Sunda. Why is this term used to represent non-gamelan Indonesian traditional music practices in arts institutions in Indonesia?

Indonesia as a nation formed in 1945 after liberating itself from Japanese colonization. Prior to Japanese rule, it was a diverse region called the Dutch East Indies, where various ethnic groups were unified under Dutch colonial rule. Therefore, we assume the meaning of *karawitan* expanded through national power, particularly centered around Indonesia's national arts institutions. This points to a discourse surrounding *karawitan* that emerged during the post-colonial period.

According to Foucault, discourses are systems of power that shape the way we perceive, think, and act in society (Foucault, 1980). He related Nietzsche's concept of power with knowledge. Knowledge and power are a complexity that interact, and modern knowledge creates concepts of rationality and stationarity (Foucault 1995). Using this concept, he analyzed how history has been formed through discourse analysis, how power has operated within it, and how history has transformed into power. He revealed how marginalized discourses, such

as those of the mentally ill and criminal population, have been included, excluded, and reduced from the order of discourse. Foucault emphasized that discourse is based on what is already said rather than what is not said in every moment of discourse in its sudden irruption in history (Foucault 1989: 27).

Discourses are born with exclusion, and this exclusion is driven by power, resulting in the suppression of other discourses to the margins of history. Foucault elucidated how this process of exclusion occurred, revealing the forces at play in shaping the current state of existence. In essence, Foucault delved into what kinds of suppressed histories lie beneath the surface of invisible history, developing genealogical methods akin to archaeology. He likened his method to archaeologists digging into the ground to unearth unconscious discourses buried deep within. Foucault thought that history is not continuous but rather fragmented. Therefore, without excavating its underlying aspects, history remains elusive.

By using Foucault's discourse theory to analyze the use of the term *karawitan*, we can provide a more nuanced understanding about how power operates in the context of traditional music in Indonesia. For instance, the way the term *karawitan* is used in academic settings reinforces the authority of institutions such as ISI in defining what constitutes Indonesian traditional music. Moreover, this dominant discourse may be perpetuated through various power structures such as academic institutions, cultural organizations, and government policies. This notion of power is not just repressive, but also productive.

Using Foucault's theory, the authors assume that the term *karawitan*, which extends from the commonly accepted meaning of gamelan music to encompass other Indonesian traditional music, also underwent formation and transformation at a specific historical point. It embraces genealogy as a research method to analyze how specific assumptions have been rooted in specific political and social agendas. Saukko (2003) suggested two approaches of genealogy: (1) a historical approach and (2) analyzing the connections between different discourses (Saukko 2003: 133-134). Therefore, this article focuses on describing discourses of the term *karawitan* in historical contexts to understand how the use of the term *karawitan* contributes to the production and maintenance of a dominant discourse surrounding traditional music in Indonesia. Using the genealogical method, this study will initially analyze the origins of the term *karawitan*, which first appeared during the colonial era, to uncover the inherent meanings within its origins and the discourse surrounding it. Additionally, the authors will analyze the meaning of *karawitan* as defined by contemporary researchers to discern the transitions and connections within *karawitan* discourses.

DISCUSSION

The Origin of The Term *Karawitan*

According to much literature about *karawitan*, the term originates from the adjective *rawit* in the Javanese language. With the prefix 'ke-' or 'ka-' and suffix '-an' (*ke/ka+rawit+an*), *rawit* then becomes the noun *karawitan* (Palgunadi 2002: 6-7). Generally,

the prefix *ke-* is used in the Indonesian language and *ka-* in the Javanese language, therefore we can determine that the term *karawitan* originates from Java. The meaning of the root *rawit* is expressed differently by various scholars, as seen below:

Table 1.
Meanings of *Rawit* in Current Research

Author	Origin of term <i>Karawitan</i>	Meaning of <i>Rawit</i>
Sutton (1991: 5)	<i>Rawit</i>	<i>Intricate</i>
Daryanto (1998: 5)	<i>Rawit</i>	<i>halus, lembut, lungit, rumit</i>
Palgunadi (2002: 6-7)	<i>Rawit</i>	<i>bagian kecil, potongan kecil, renik, rinci, halus, indah</i>
Supanggah (2002: 5)	<i>Rawit</i>	<i>Kecil, halus, rumit</i>
Pickvance (2005: 2)	<i>Rawit</i>	Refined, perfect
Endraswara (2008: 23)	<i>Rawit</i>	<i>Halus, lembut, lungit, remit, kecil, potongan kecil, renik, rinci, indah</i>
Sukerta (2009: 32)	<i>Rawit</i>	<i>Kecil, halus, rumit.</i>
Bandem (2013: 1)	<i>Rawit</i>	<i>Halus, indah.</i>

According to these data, the lexical root of the term *karawitan* is *rawit*, which includes several meanings.

Sumarsam (1995) proposed *Serat Gulang Yarya* (1870) by Tondhakusuma as evidence that the term *karawitan* was already used in the late nineteenth century (Sumarsam 1995: 125). An older manuscript using the term *karawitan* is *Serat Centhini* (1814) however, we are not sure whether this is the oldest mentioning of the term. It might be found in other old texts that were written by Europeans, especially Dutch colonials, however we have not found any manuscripts that describe the meaning of

the term *karawitan*. Nonetheless, colonial-era literature provides important clues about how the term was used in royal courts

in Central Java. Soetrisno gives a very clear example within the text of *Pupuh Asmaradana* (1877) in his book *Sejarah Karawitan* (1976).

Table 2.
A Part of *Pupuh Asmaradana* (1877) (Soetrisno 1976)

A Part of <i>Pupuh Asmaradana</i> (1877)	Bahasa Indonesia Translation	English Translation
<i>gêndhèng-gêndhinge ginanti, sinêlan sêndhon sindhenan, irama lêmês êmbate nyêndari ande asmara mring sanggya kang miyarsa ringgit tumènggèng raras rum rumêrês ing karawitan</i>	<i>Gending-gending yang bergantian, berisikan lirik dari nyanyian, irama yang halus mengikuti irama lagu, Seperti sendaren (pita yang ada di layang-layang yang dapat mengeluarkan sebuah bunyi) yang menjelaskan makna cinta, Kepada semua yang sedang menyaksikan, Sebuah pertunjukan wayang yang indah sekali, Dengan iringan karawitan yang menyayat hati</i>	<i>Gending that keep shifting filled with lyrics and singing, soft irama flowing with sweet melodies like a sendaren that tells the story of love, For everyone who watches, a beautiful wayang performance accompanied by heart-wrenching karawitan</i>

In this poem, there is no explanation or definition of *karawitan*, however, we can deduce its meaning from Table 2. In this text, *gêndhèng* means melody. However, the music that accompanies Wayang is not *gêndhèng* but *karawitan*. Therefore, we can determine that during the colonial period,

the term *karawitan* meant Javanese gamelan music. However, according to *Sejarah Karawitan*, the term *gending* makes its earliest appearance in literature dating four centuries ago, whereas the term *gamelan* first appears in literature twelve centuries ago.

Table 3.
Documentation of the Term Gamelan in *Sejarah Karawitan* (Soetrisno 1976)

Term	Year	Literature
Gamel	1157	Bharata Yuddha
	1428	Kunjarakarna
Gamelan	14 Century	Panji Kuda Narawangsa
	14 Century	Geguritan Sewagati
	15 Century	Sorakanda
	16 Century	Kidung Harsawijaya
	16 Century	Kidung Pamanoangah
	16 Century	Sri Tanjung
	16 Century	Serat Kanda
	17 Century	Hikayat Galuh Digantung
	18 Century	Malat
	1814	Serat Centhini
	19 Century	Bagus Turunan
	1875	Babad Serenan
1877	Pupuh Asmaradana	

In Table 3, we observe that (1) the term gamelan existed in Java and Bali before the colonial era whereas the term *karawitan* did not exist; (2) the term *karawitan* first appeared during the colonial period in the Javanese court (Mataram kingdom); (3) the term *karawitan* had been used to represent gamelan music in the Mataram court. This allows us to analyze colonial and postcolonial contexts, including how the term *karawitan* suddenly appeared during the colonial era and its meaning has expanded in Indonesia since.

Karawitan as Fine Art

It was earlier mentioned that the term *karawitan* arose out of the relationship between the Dutch colonists and Javanese elites during the colonial era. We can see this effect from the derivation “*rawit*” from *karawitan*. Observing Table 1 again, it emerges that the meaning of *rawit* is very similar to the meaning of “fine”. In the Cambridge Dictionary, fine means as data in Table 4:

Table 4.

Definitions of “Fine” in Cambridge Dictionary

Grammar	Meaning
After verb	<i>Good, healthy, well.</i>
Adjective (excellent)	<i>Excellent.</i>
Adjective (thin)	<i>Thin, in very small pieces or drops.</i>
Adjective (Exact)	<i>Very exact, delicate, need to be done, treated, considered very carefully.</i>

Table 5.

Comparing Meanings of “Fine” and “*Rawit*” based on Table 1. and Table 4.

Meaning of “Fine”	Meaning of “ <i>Rawit</i> ” in Indonesian Language
Delicate	<i>Halus, lembut</i>
Intricately skillful	<i>Rumit</i>
Beauty	<i>Indah</i>
Good, Excellent	<i>Lembut</i>

Meaning of “Fine”	Meaning of “ <i>Rawit</i> ” in Indonesian Language
Thin	<i>Renik</i>
Very small piece or drops	<i>Bagian kecil, potongan kecil, kecil</i>
Very exact	<i>Rinci</i>

Why is the concept of “fine” more prevalent than others? Our argument with these data is that *karawitan* represents a concept of fine art or high art. The Etymology Dictionary offers more specific clues about the concept of fine art in Western history:

In the middle of the thirteenth century, fine means unblemished, refined, pure, free of impurities, and also of high-quality choice. From old French *fin* means perfected, of highest quality...In French, the main meaning remains “delicate, intricately skillful. In English since the thirteenth century, fine has been also a general broad expression of admiration or approval, the equivalent of French *beau* (as in fine arts, “those which appeal to the mind and the imagination”, 1767, translating French *beaux-arts*)...Fine print is from 1861 as “type small and close-set”.

In the Etymology Dictionary, we see some keywords related to fine arts such as high quality, delicate, intricately skillful. Clowney (2011) referenced several researchers’ arguments that the term fine art appears in the eighteenth-century in the West (Clowney 2011: 309). Clowney argues that during the eighteenth-century various terms emerged such as ‘beautiful arts (*beaux arts*)’, ‘fine arts’, ‘elegant arts’, and ‘polite arts’ (Clowney 2011: 312). From these, we may infer that the concept of fine art is related to high culture. Clowney also states its relationship to class structure:

...the social interests of the rising middle class. It served their interests and their need for “distinction” from the working classes on the one hand, and the “luxurious” aristocracy on the other (Clowney 2011: 315).

He argues that the problem of taste lies within one’s class or status. This is the ideology of economic and class structures of modern society. In this context, he mentions the emergence of fine art development of the institutions, practices, and structures of the modern system of the arts (Clowney 2011: 312). In addition, Taruskin (2015) also mentions that fine arts are always connected to elite patronage. Here, we emphasize that the concept of fine art music derives from the West, and that highly artistic music relates to high culture in contrast with folk music.

Karawitan can be considered a form of fine art because it originated in the royal courts of Java, where it was developed and

refined over centuries as a form of courtly entertainment and cultural expression. The Javanese court tradition emphasized the importance of refined artistic expression in all aspects of life, and music was no exception. The court musicians and dancers were highly trained and skilled in their craft, and their performances were intended to showcase the aesthetic sensibilities and cultural sophistication of the court under Dutch colonial patronage.

Current Definitions of *Karawitan*

According to the data above, we observe that *karawitan* was synonymous with Javanese gamelan music, especially in the Javanese court, and connoted fine art or high art. However, the more recent meaning of *karawitan* seems quite different from the old meaning of *karawitan*. These are current definitions of *karawitan*:

Table 6.
Definitions of *karawitan* in several literature and interview sources.

Author (Year: page)	Definition of <i>Karawitan</i> (In Bahasa Indonesia)	Definition of <i>Karawitan</i> (In English)
Koesoemadinata (1969: 3)	<i>Seni-Raras.</i>	Musical Art
Aryasa (1976/1977: 2)	<i>Musik tradisi daerah di Indonesia yang memakai laras selendro dan laras pelog.</i>	Regional Musical tradition of Indonesia using <i>selendro</i> and <i>pelog</i> tuning systems.
Sindoesawarno (1984: 391)		Art of music –vocal, instrumental, or the two together.
Sumarsam (1991: 31)	<i>Karawitan = istilah lain dari gamelan dan seni suara yang berhubungan dengannya.</i>	Another term referring gamelan and sound of art that connected.
Sutton (1991: 5)		Traditional gamelan music.
Supanggih (1995: 61)		- A form of traditional music which uses gamelan instruments or the <i>slendro</i> and <i>pelog</i> tuning systems. - Traditional Indonesian music.
Daryanto (1998: 5)	- <i>Musik tradisional atau musik daerah yang terdiri dari berbagai macam “Ricikan” gamelan.</i> - <i>Kehalusan rasa yang diwujudkan dengan suara gamelan.</i>	- Traditional music or regional music consisting of various kinds of gamelan <i>Ricikan</i> . - Manifesting refined taste through sound of gamelan.

Lanjutan tabel 6

Author (Year: page)	Definition of <i>Karawitan</i> (In Bahasa Indonesia)	Definition of <i>Karawitan</i> (In English)
Supanggih (2002: 5-12)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Musik gamelan atau musik Gong.</i> (Makna karawitan menjadi semakin meluas) 1. Menggunakan alat musik gamelan: sebagian atau seluruhnya -baik berlaras slendro atau pelog atau laras lain- sebagian atau semuanya. 2. Menggunakan laras (tangga nada) slendro dan/atau pelog, baik instrumental -gamelan atau non-gamelan- maupun vokal atau campuran dari keduanya. 	<ul style="list-style-type: none"> - Gamelan music or Gong music (Meaning of <i>karawitan</i> being wide) 1. Using gamelan instruments: partially or completely -either in <i>slendro</i> or <i>pelog</i> scales or other laras 2. Using <i>slendro</i> and/or <i>pelog</i>, both instrumental -gamelan or non-gamelan- also vocal or mixture of both.
Palgunadi (2002: 1-7)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Seni memainkan alat musik tradisional masyarakat suku bangsa Jawa.</i> - <i>Bentuk permainan alat musik tradisional.</i> - <i>Bentuk seni musik tradisional.</i> - <i>Secara umum ada juga yang mengartikannya sebagai musik tradisional Indonesia.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - The art of playing Javanese traditional musical instruments. - Form of playing traditional musical instruments. - Traditional musical art form. - In general, it is interpreted as Indonesian traditional music.
Pickvance (2005: 2)		The classical music of central Java. The term <i>karawitan</i> , widely used only since the mid-twentieth century... it must use one of both of the characteristic tuning systems <i>slendro</i> and <i>pelog</i> , neither of which corresponds to any Western scale.
Endraswara (2008: 24-25)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Secara umum: Musik Jawa tradisional, dalam arti khusus adalah seni suara vokal, yang dikemas dengan instrumentalia yang berlaras slendro dan pelog.</i> - <i>Secara khusus: Seni suara yang menggunakan gamelan laras slendro dan laras pelog.</i> - <i>Karawitan vokal: suara manusia.</i> - <i>Karawitan instrumental: suara instrumen gamelan.</i> - <i>Sebuah garapan manis antara vokal dan gamelan sehingga memrentuk alunan suara yang indah dan nikmat.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - In general: Javanese traditional music, in a special sense, is the art of vocal sound, which is accompanied by instruments that are tuned with slendro and pelog. - In particular: Sound art that uses gamelan <i>slendro</i> and <i>pelog</i>. - Vocal <i>karawitan</i>: human voice. - Instrumental <i>karawitan</i>: the sound of gamelan instruments. - A good music between vocals and gamelan so as to form a beautiful and enjoyable sound.
Tenzer (2011: 174)		A general term for the art of gamelan and gamelan music.
Dibia (2012: 101)	<i>Seni musik.</i>	Musical art.
Bandem (2013: 1)	<i>Musik tradisional Bali.</i>	Balinese traditional music.
Rusdiyantoro (Interview in 2021)	<i>"Definisi karawitan yang paling singkat, karawitan adalah musik. Lebih spesifiknya, musik itu kan seni suara. Jadi, karawitan adalah seni suara yang menggunakan tangga nada slendro atau pelog dan menggunakan seperangkat gamelan"</i>	<i>"The simplest definition of karawitan is music. More specifically, music is the art of sound. So, karawitan is a sound art that uses slendro or pelog scales and uses a set of gamelan"</i>

The data in Table 6 is entirely discursive. The concept of gamelan music remains the most dominant definition today. Notable here is indeed that *karawitan* is formalized through concepts of art and traditional music. The meaning not only represents Javanese gamelan music, but other gamelan music such as Balinese gamelan, even expanding to include artistic music.

Koesoemadinata (1969) defined *karawitan* as *seni raras*, translated it into English as “musical art” and “music,” based on *pelog* and *slendro* scales (Koesoemadinata 1969: 3-5). In this text, the meaning of *seni raras* is ambiguous because it is *karawitan* and art music. However, Koesoemadinata represents Western music with the term “*musik barat*” (western music). This illustrates the formalization of *karawitan* as musical art. In other words, *karawitan* becomes an object of musicology. This transition draws a connection between the term *karawitan* and a Western musicological concept.

Sumarsam (1991) argues that the influence of Western music in Indonesia has occurred through education. He said perhaps it is the result of the more vigorous introduction of Western music through schools, private courses, and music for films, especially among Javanese students and scholars in big cities. This shows that music is an art object in Indonesian society. For instance, music programs are called “*seni musik* (musical art)” in public schools. These courses teach music from the Indonesian archipelago alongside Western music. This represents the formalization of ethnic music traditions in Indonesia, including *karawitan*.

On the other hand, modernization has also naturally contributed to the formalization of *karawitan* as traditional music. Some definitions of *karawitan* (see Table 6) imply that concepts of traditionalism are conjoined with music. Sumarsam mentions that concepts of tradition have been used in *karawitan* because *karawitan* has been developing for more than one hundred years (Sumarsam 1995: 125). However, this concept of “traditional music” dominates not only the identity of *karawitan* but also language. In Bahasa Indonesia “*musik*” and “*tradisional*” are each from English. This means the definition of *karawitan* is constructed with language concepts from the West. The term “music” represents Western music or generally all other music in the world, therefore *karawitan* is classified as Indonesian traditional music. It manufactures an image of *karawitan* as classic or old. Harnish (2005) provides the example that the Balinese language also does not have the terms as *musik* (music), *seni* (art), or *tradisional* (traditional) (Harnish 2005: 108-109). He argues that modernization created the concept of *tradisional* (Harnish 2005: 120).

As we saw in data from colonial-era literature (See Table 2), the term *karawitan* obviously appeared in Javanese courts, and the concept of traditional appeared in contrast with the concept of modern (See Table 6). This means the concept of traditional did not develop from *karawitan* itself. Therefore, we argue that the concept of traditional music is a modern concept resulting from specific phenomena. It is an ideology from the hegemony of modern knowledge and music classification from the West.

Questions about the term Gamelan

As we see above, the most dominant definition of *karawitan* is gamelan music. As shown in Table 6, the definition of *karawitan* no longer refers only to Javanese gamelan music. Except for Supanggah and Dibia, who defined *karawitan* as music practices that include non-gamelan music, all other contemporary sources defined *karawitan* as gamelan music. Most definitions usually limit gamelan music to those with *slendro* and *pelog* tuning systems, and Supanggah and Endraswara even include vocal music. A noteworthy point here is the definition by Supanggah (2002), who said that the meaning of *karawitan* is gradually expanding.

This brings into question the definition of gamelan. Generally, we associate it with a set of different bronze instruments and possibly some other ensembles in Indonesia. However, these other ensembles are not always referred to as gamelan. In Bali, they may be called other names such as *gong*, *gambelan*, *barungan* or other specific ensemble designations. This term gamelan is also quite vague like the term *karawitan* because the signifiers and signified are not stable. Currently, even *talempong* is also referred to as gamelan Minangkabau. Becker

(1993) argues that the term gamelan refers to the full modern court ensemble in Central Java which includes singing and stringed instruments, and dates no further back than the early nineteenth century (Becker 1993: 31). She also refers to Kunst's idea that the gamelan ensembles of Central Java did not exist until the fifteenth or sixteenth centuries. The object of signification of the term gamelan has changed.

From Table 3, we can infer that the term gamelan had been used in 12 Century. However, we do not know whether the term gamelan designates modern gamelan ensemble forms. This suggests the term gamelan had been used in Java before the Majapahit kingdom and also used in Bali during the Majapahit era. The appearance of the term gamelan in Bali might have been through the influence of the Majapahit kingdom that extended its power to the island of Bali. This cumulative evidence shows that the signifier "gamelan" and various signified ensembles in Java and Bali acted as symbol pairs during the pre-colonial period. However, the signification of gamelan in the post-colonial era is also quite different from before the colonial period. Table 7 shows some current definitions of gamelan from several scholars:

Table 7.
Definitions of Gamelan in Current Researches (1976-2018)

Author (Year: page)	Definition of Gamelan (In Bahasa Indonesia)	Definition of Gamelan (In English)
Aryasa (1976/1977: 27)	<i>Gambelan (Bali) adalah alat-alat karawitan (instrumental) yang kesatuannya (barangannya) cukup banyak ada di Bali.</i>	Gambelan (Bali) is <i>karawitan</i> instrument that sets are quite a lot in Bali.
Purbodiningrat (1987: 235)		Gamelan is a type of instrumental ensemble found in Indonesia.
Becker (1993: 31)		The term gamelan as meaning an ensemble of bronze gongs and drums is relatively recent, and the full modern Central Javanese court ensemble including singers and stringed instruments.

Lanjutan tabel 7

Author (Year: page)	Definition of Gamelan (In Bahasa Indonesia)	Definition of Gamelan (In English)
Miller & Liberman (1999: 146)		Orchestra: an ensemble comprising primarily pitched percussion.
Palgunadi (2002: 1)	<i>Alat-alat musik tradisional di Jawa.</i>	Traditional instruments in Java.
Supanggih (2002: 5)	<i>Alat musik Karawitan.</i>	<i>Karawitan</i> musical instruments.
Spiller (2008: xvii)		- One bronze percussion orchestra. - Many bronze percussion orchestra.
Tenzer (2011: 172)		Set of instruments; orchestra.
Dibia (2012: 106)	<i>Instrumen karawitan.</i>	<i>Karawitan</i> instruments
Bandem (2013: 1)	<i>Sebuah orkestra yang terdiri dari bermacam-macam instrumen yang terbuat dari batu, kayu, bambu, besi, perunggu, kulit, dan lain-lainnya dengan menggunakan laras pelog dan slendro.</i>	An orchestra consisting of various instruments that made by stone, wood, bamboo, iron, bronze, leather, and others, using pelog and slendro scales.
HS & Merta (2018: xii)	<i>Sekumpulan jenis dan bentuk instrumen yang menyatu dalam kesatuan.</i>	A set of different types and forms of instruments that combined in one.

The definitions here represent our general concepts of gamelan. Some definitions point to specific gamelan types because they are from specific books about Javanese gamelan or Balinese gamelan. The definitions of gamelan above are also discursive as definitions of *karawitan* in Table 6. Some points are limited to *slendro* and *pelog* scales or have more open definitions like the use of *karawitan* instruments. The meanings of *karawitan* and gamelan are more parallel in current definitions.

HS and Merta in their book *Peta dan Arkeologi Gamelan Nusantara* (2018), problematized the general use of the term gamelan. They mentioned gamelan is not only Javanese, Balinese and Sundanese anymore, but archaeologically categorize some instrument sets such as those from Flores, Makassar, Banjar, Riau, Banyumas, and Sragen. They also provide the example of Festival Gamelan Yogyakarta, where not only Javanese,

Balinese, Sundanese gamelan appear, but also other traditional instruments from Indonesia (HS and Merta 2018: XII-XIII). We argue this phenomenon has resulted from the establishment of the post-colonial nation which needed to establish a new identity for all its traditional music and instruments.

Colonial and Postcolonial Agendas' Impact on Discourses of the term *Karawitan*

In the book *Gamelan: cultural interaction and musical development in central Java* (1995), Sumarsam accounts for the postcolonial discourse about *karawitan* and the nationalistic power relationships in Indonesia by analyzing literature and his own experiences.

He provided valuable data and analysis about the formalization and homogenization of *karawitan* within the power of the West, the symbolic power of Javanese nationalists in Indonesia, and the power of

academic institutions in Indonesia in the transformation of *karawitan*'s definition.

The Mataram Sultanate was officially divided into Mangkubumi and Pakubuwono through the Treaty of Giyanti in 1755 under Dutch power (Kartomi 1990: 17). During colonial times in Java, Dutch colonizers, sultans, and aristocrats kept close relationships and dominated Java. At this time the Dutch influenced the development of art, education, and the performing arts. Also, this interaction between the Dutch and Javanese influenced the theory of gamelan music (Sumarsam 1995: 11). One example of Western music influence is the development of a notation system. The oral tradition of Javanese gamelan has transformed into a notated tradition that has been handed down until now. This notation was influenced by the development of music in European history, and Javanese musicians accepted it and developed it within their system (Becker 1980a: 25). Hill (2001) also mentions how the influence of musical notation is the most significant change in the practice of gamelan (Hill 2001: 25). This is just one aspect of the many influences of Western culture in Java. However, it is significant because Western musical influence directly changed the Javanese music paradigm, especially in the royal court.

During the colonial period in Indonesia, the term *karawitan* was not popular yet (Sumarsam 1995: 125). It was only used in Javanese courts, which means this term was used as part of high-class culture. The Dutch and Dutch-educated Javanese elites considered gamelan as a high art (Sumarsam 1995: 120). This implication was constructed in the interaction between the Dutch and the Javanese court and represents their

relationship during the colonial period. As Rizzo (2020) mentioned, these Javanese elites were also exposed to European classical music during colonial times (Rizzo 2020: 6). According to this relationship between Dutch and Javanese elites, cultural exchange was inevitable, and Javanese elites accepted the Western classical music concept as a high art or fine art. *Karawitan* was formalized through the musical art concept in Western music by colonialism.

Sumarsam also explains some cases of Javanese nationalists' agendas of *karawitan*. Tjipto Mangoenkoesoemo (1886-1943) who was a political mentor of Soekarno, used wayang as a political medium, and affected the ideas and activities of the nationalists. Dewantara (1889-1959), who established Taman Siswa in Yogyakarta in 1922, stimulated nationalist sentiments in resistance to Dutch colonial powers and strove to keep the function of gamelan and dance for society in modern Java (Sumarsam 1995: 115-116). The curriculum of Taman Siswa at this moment was Javanese gamelan, dance, language, literature, and history (Becker 1980b: 33). We refer Dewantara's statement quoted in Sumarsam's book (1995):

At this period, it is very important that cultural experts pay attention to the instruction in gamelan for youth...because the form of Javanese *gendhing* is indeed beautiful and dignified, appropriate to be the apparel of a superior nation. Besides this, the feeling of having an art which is *adi luhur* may create study and pure national feelings (Sumarsam 1995: 117).

In this statement, we learn that (1) the term *karawitan* is not only used for the Javanese court but for the public; (2) *karawitan* was regarded as a medium for cultural resistance

to Dutch power by nationalists; (3) *karawitan* was formalized as a musical art.

In the twentieth century, it seems *karawitan* was used as an Ideological State Apparatus (ISA) of ethnic nationalism in academic institutions. After Independence from colonial rule, Indonesian art institutions like ISI embraced the term *karawitan* to connect their curriculum to the nationalist agenda. Until now, *karawitan* is considered a nationalistic art form. The homogenization of *karawitan* arose prominently from the academic institution at Konservatori Karawitan Indonesia (KOKAR).

The first establishment of KOKAR was in Surakarta (now SMKN 8 Surakarta) in 1950, and the first directors of KOKAR were prince Soerjohamidjojo and Djojokoesoemo from Surakarta who were educated by the Dutch (Sumarsam 1995: 124). Since this institutional system began, gamelan music has followed national curriculums (Hand 2018: 74). Sumarsam experienced this institution as a student and lecturer at KOKAR Surakarta. He mentioned that before KOKAR and ASKI (Akademi Seni Karawitan Indonesia), the term *karawitan* was not popular yet. In addition, Sukerta (2009) states his own experience about the first time the term *karawitan* was used in the academic institution in Bali. It began when I Nyoman Rembang started to teach at KOKAR Bali in Denpasar after he moved from KOKAR Surakarta in 1964. At that time the term *karawitan* was still unfamiliar within Balinese society (Sukerta 2009: 33). As seen from this fact, educational institutions in Indonesia homogenized Balinese gamelan music after its colonial independence. This last clue can be seen in the establishment and integration of ISI.

In 1950, the Ministry of Education and Culture in Indonesia formed KOKAR Surakarta under the law No. 554/K/3-b. At this moment, the minister of education and culture was Ki Sarmidi Mangunsarkoro from Surakarta. In 1953, he mentioned that he hoped for the creation of an Indonesian national music style by artists trained at KOKAR (Sumarsam 1995: 123). This statement represents an Indonesian government policy to forge a new identity for Indonesian national music through *karawitan*.

In its early stages, there were two programs, *karawitan*, and *karawitan* education. In Sumarsam's experience as a student and teacher at KOKAR Surakarta (1961-1972), he mentioned that the program at KOKAR Surakarta focused on Javanese gamelan with additional classes in Sundanese gamelan, Balinese gamelan, and Western music theory. Also, the teachers were court musicians of Java and alumni of KOKAR (Sumarsam 1995: 123-124). It makes sense that Surakartan court musicians would not be able to teach music styles from other parts of Indonesia. Sumarsam also states he has never seen any discussion about making a music curriculum for styles from other regions. According to this, using the term *karawitan* for national music institutions was a natural process because both the first directors and teachers, who had already participated in the development of the education system at KOKAR Surakarta, and the prime minister of culture and education were from Surakarta. However, the importance of KOKAR is how its curriculum helped formalize the concept of *karawitan* as an object of art music. The nationalist institution caused

the homogenization of these music styles as representative of the entire country.

After KOKAR, the names of institutions continued to represent the formalization of art. ASKI Surakarta, ASKI Padang Panjang, ASTI Denpasar, KORI Bandung were homogenized as STSI; and ASRI, AMI, ASTI in Yogyakarta were homogenized as ISI. After that three STSI in Surakarta, Padangpanjang and Denpasar were integrated as ISI, and STSI Bandung was integrated as ISBI Bandung. Therefore, we see that the subjectivity of *karawitan* is no longer an individual identity marker but a formalized art form that homogenized other gamelans or other ethnic music in Indonesia. These institutions were then homogenized under the nationalist power of the Indonesian government.

ISIs are synthetic art institutions which follow the form of western art institutions and use general classifications such as music, dance, theater, media art, and fine art, for their education programs. *Karawitan* programs show the conspicuous influence of the anthropology of art, sociology of art, performing arts management, the communication of art, acoustics, organology, and research methods. These processes of homogenization and formalization of art institutions is symbolic because it decontextualizes art practices from all over Indonesia and formalizes and homogenizes them again as *karawitan*. For instance, the music from Minangkabau does not use/have gamelan instruments, and its musical structure does not resemble the *slendro/pellog* gamelan music in Java or Bali. ISI Padangpanjang teaches the music of Minangkabau in its *karawitan* program. Some people even refer to *talempong* as

Minangkabau gamelan. This is another level of homogenization of *karawitan* because *talempong* or other instruments of Minangkabau and their music do not fit with general definitions of gamelan or older meanings of *karawitan*.

CONCLUSION

This article illustrates changes in the meaning of the term *karawitan* through discursive research using some pre-colonial and colonial-era literature, and literature from academic institutions. The meaning of the term *karawitan* has not been fixed but has been re-produced and contested through discursive practices. In this article, we have highlighted that the formalization of *karawitan* was influenced by colonial knowledge and power through concepts of fine art or high art and homogenization by nationalist movements through academic institutions in Indonesia. These two forms acted in parallel and have developed and persisted in Indonesian institutions supported by government policy.

The transformation in the discourse of *karawitan* has demonstrated a shift from colonial power to national power, resulting in a transformation of associated knowledge. Within these fragmented historical discontinuities, the significance of *karawitan* remains dominant as gamelan music; however, it has evolved beyond Javanese gamelan to encompass various other Indonesian traditional music forms, thereby becoming homogenized into Indonesian traditional music. Its meaning has been progressively expanding, particularly centered around artistic institutions in Indonesia. However, the musical concept of

traditional music reveals the reproduction of colonial discourse through Western-style education systems and musicological knowledge.

The transformation of the discourse around karawitan can serve as a good example for exploring/constructing Indonesian cultural identity in the post-colonial era. Currently, modern music influenced by gamelan, such as that of Campur sari, Gambang Kromong and others, also falls within the scope of karawitan, and karawitan is taught in various schools and universities.

A significant case is Karawitan Performance for Children in Indonesia (Konser Karawitan Anak Indonesia) which is organized by the Ministry of Education, Culture, Research, and Technology (Kemendikbud) in Indonesia. Children from provinces all around Indonesia participated with their traditional music. Here, not only Gamelan-influenced music but also other traditional music forms like Dol from Bengkulu or Papuan traditional music took part. Ex-Director of Art, Restu Gunawan mentioned in Karawitan Performance for Children in 2019, "Karawitan here is not just gamelan, but its meaning is broader as an equivalent of ethnic music or traditional music. And we also hope for the school's initiative to develop karawitan. We really look forward to it." Meanwhile, the current discourse on *karawitan* shows that a new identity is consistently being reproduced by the Indonesian government.

BIBLIOGRAPHY

Aryasa, I. (1976/1977). *Perkembangan Seni Karawitan Bali*. Denpasar: Proyek Sasana Budaya Bali.

- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Denpasar: Stikom Bali.
- Becker, J. (1980a). From Oral to Written Tradition in Javanese Music. In J. Becker (Ed.), *Traditional Music in Modern Java: Gamelan in a Changing Society* (pp. 11-25). Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Becker, J. (1980b). Western Influence in Gamelan Music. In J. Becker (Ed.), *Traditional Music in Modern Java: Gamelan in a Changing Society* (pp. 66-77). Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Becker, J. (1993). *Gamelan Stories: Tantrism, Islam, and Aesthetics in Central Java*. Arizona: Arizona State University.
- Clowney, D. (2011). Definitions of Art and Fine Art's Historical Origins. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 69(3), 309-320.
- Daryanto, S. (1998). *Pengantar Karawitan dan Kumpulan Gending*. Surakarta: Pustaka Ammur.
- Dibia, I. W. (2012). *Geliat Seni Pertunjukan Bali*. Denpasar: Arti Foundation.
- Endraswara, S. (2008). *Laras Manis Tuntunan Praktis Karawitan Jawa*. Yogyakarta: Kultul.
- Foucault, M. (1989). *Archeology of knowledge*. New York: Routledge.
- Foucault, M. (1995). *Discipline and Punish*. New York: Vintage Books.
- Foucault, M. (1980). *Power/Knowledge*. New York: Pantheon Books.
- Hand, R. (2018). Schools and Families as Institutions of Learning in Central Javanese Gamelan. *Ethnomusicology Forum*, 27(1), 68-87.
- Harnish, D. (2005). Teletubbies in Paradise: Tourism, Indonesianisation and Modernisation in Balinese Music. *Yearbook for Traditional Music*, 37, 103-123.
- Hill, D. (2001). The Practice and Social Evolution of The Javanese Gamelan: evolution and continuity. *Contemporary Theatre Review*, 11(1), 19-27.
- HS and Merta, D. (2018). *Peta dan Arkeologi Gamelan Nusantara*. Yogyakarta: Gading.

- Kartomi, M. J. (1990). Music in Nineteenth Century Java: A Precursor to the Twentieth Century. *Journal of Southeast Asian Studies*, 21(1), 1-34.
- Koesoemadinata, R. M. A. (1969). *Ilmu Seni dan Raras*. Djakarta: Pradnja Paramita.
- Miller, L. E., & Lieberman, F. 1999. Lou Harrison and the American Gamelan. *American Music*, 17(2), 146-178.
- Palgunadi, B. (2002). *Serat Kandha Karawitan Jawi*. Bandung: ITB.
- Pickvance, R. (2005). *A Gamelan Manual: a player's guide to the central Javanese gamelan*. United Kingdom: Jaman Mas Books.
- Purbodiningrat, R. T. (1987). Gamelan, In J. Becker & A. H. Feinstein (Eds.), *Karawitan: Source Reading in Javanese Gamelan and Vocal Music*, Vol. 2 (pp. 235-259). Michigan: University of Michigan Press.
- Rizzo, R. (2020). Knowledge Trasmision in Javanese Karawitan: Is It Time for an Ontological Turn?. *Asian Music*, 51(1), 94-117.
- Saukko, P. (2003). *Doing Research in Cultural Studies: An Introduction to Classical and New Methodological Approaches*. London: SAGE Publication.
- Sindoesawarno, K. (1984). Faktor Penting Dalam Karawitan, In J. Becker & A. H. Feinstein (Eds.), *Karawitan: Source Reading in Javanese Gamelan and Vocal Music*. Vol. 1 (pp. 391-405). Michigan: University of Michigan Press.
- Soetrisno, R. (1976). *Sejarah Karawitan*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta.
- Spiller, H. (2008). *Focus: Gamelan Music of Indonesia*. New York: Routledge.
- Sukerta, P. M. (2009). *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Sumarsam. (1991). Sejarah Perkembangan Teori Gamelan oleh Penulis-penulis Indonesia. In I. M. Bandem (Ed.), *Seni Pertunjukan Indonesia* (pp. 11-35), Surakarta: Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia.
- Sumarsam. (1995). *Gamelan: Cultural Interaction and Musical Development in Central Java*. Chicago: University of Chicago Press.
- Supanggah, R. (1995). Education in Traditional Indonesian Music. *International Forum on Asian Traditional Music and Dance*, Thailand. Chulalongkorn University: 61-69.
- Supanggah, R. (2002). *Bothekan Karawitan 1*. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Sutton, R. A. (1991). *Traditions of Gamelan Music in Java: musical pluralism and regional identity*. Cambridge: Cambridge University.
- Taruskin, R. (2015). *The Oxford history of Western music*. Oxford: Oxford University Press.
- Tenzer, M. (2011). *Balinese Gamelan Music*. Singapore: Tuttle Publishing.

Interview

Rusdiyantoro, Surakarta, 17th, June, 2021.

Visi Penggagas Persatuan dalam Bahasa Indonesia: Kajian Historis Lahirnya Bahasa Persatuan Indonesia

The Unifying Vision of Bahasa Indonesia: A Historical Study of The Birth of the Unifying Language of Indonesia

¹Saefu Zaman; Anis Rahmawati^{2*}, dan Ajeng Rahayu Tjaraka⁴

Badan Riset dan Inovasi Nasional, Jakarta

³Maryanto

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Jakarta

*Corresponding author: anis-rahmawati@brin.go.id

ABSTRACT The existence of there has been concern recently that the national language of Indonesia, Bahasa Indonesia, is losing its historical meaning as a unifying language. n language must always be maintained during the degradation of the Indonesian language. One of the things that can be done is to foster shared memories about the history of the birth of the Indonesian language. This study aims to explain and reintroduce the history, vision, and struggle for the birth of the Indonesian language. Based on This research is a historical study. T, the data of this research are in the form of manuscripts, congress reports, newspapers, historical records, and biographies of figures. The result of this research highlights the significance of the context Indonesian language, which was born simultaneously with the emergence of the spirit of national unity among youth organizations to achieve the goal of independence. Indonesian was born out of the desire for unity based on one homeland, one nation, and one language. The idea of an Indonesian name first appeared in the Indies Baroe daily on February 11, 1926. The name Indonesian language reappeared in the formulation session of the results of the First Youth Congress on May 2, 1926. The Indonesian name was officially recognized by the pioneers of the struggle at the close of the Second Youth Congress which was integrated into the Youth Pledge (Youth Pledge). The name Indonesian was raised to eliminate the existence of linguistic imperialism from one particular tribal language to other tribal languages which it was feared would hinder national unity.

KEYWORDS Indonesia; The National Language; The Initiator of The Indonesian Language; Youth Congress; Vision.

ABSTRAK Akhir-akhir ini terdapat kekuatiran bahwa bahasa nasional Indonesia, Bahasa Indonesia, kehilangan makna historisnya sebagai bahasa pemersatu. Salah satu upaya mengatasi hal tersebut adalah dengan menumbuhkan ingatan bersama tentang sejarah lahirnya Bahasa Indonesia. Kajian ini bertujuan untuk mengenalkan kembali sejarah, visi, dan perjuangan lahirnya Bahasa Indonesia. Data penelitian ini berupa naskah, laporan kongres, surat kabar, catatan sejarah, dan biografi tokoh. Dengan menggunakan kajian historis, hasil penelitian ini menyoroti pentingnya konteks bahasa Indonesia yang lahir bersamaan dengan munculnya semangat persatuan bangsa di kalangan organisasi-organisasi kepemudaan untuk mencapai tujuan kemerdekaan. Bahasa Indonesia lahir dari keinginan akan persatuan yang berlandaskan satu tanah air, satu bangsa, dan satu bahasa. Ide nama Bahasa Indonesia pertama kali muncul di harian *Hindia Baroe* pada tanggal 11 Februari 1926. Nama "Bahasa Indonesia" muncul kembali dalam sidang perumusan hasil Kongres Pemuda I pada tanggal 2 Mei 1926. Nama "Bahasa Indonesia" secara resmi diakui oleh para perintis perjuangan pada penutupan Kongres Pemuda Kedua yang diintegrasikan ke dalam Sumpah Pemuda. Nama "Bahasa Indonesia" dimunculkan untuk menghilangkan adanya imperialisme bahasa dari satu bahasa suku tertentu ke bahasa suku lainnya yang dikuatirkan akan menghambat persatuan bangsa.

KATA KUNCI Bahasa Indonesia; Indonesia; Kongres Pemuda; Peggagas Bahasa Indonesia; Visi.

PENGANTAR

Sebagai bahasa resmi negara Indonesia, makna Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan bahasa resmi negara Indonesia seringkali tereduksi hanya sebagai alat komunikasi dan mengesampingkan makna substantif dalam visi yang tergambar dari sejarah kelahirannya. Sebagai bahasa nasional, kedudukan kedudukan dan fungsi sebagai bahasa nasional Indonesia berkaitan dengan aspek politis, sedangkan kedudukan dan fungsi sebagai bahasa negara berkaitan dengan aspek praktis (Wright, 2004). Mengenai bahasa nasional, Holmes (2008) menyebut bahasa persatuan sebagai berikut.

“A national language is the language of a political, cultural, and social unit. It is generally developed and used as a symbol of national unity. Its function is primarily utilitarian rather than symbolic. It is possible, of course, for one language to serve both functions.”

Pandangan tersebut mengemukakan bahwa bahasa nasional—dalam hal ini bahasa Indonesia—merupakan simbol kesatuan bangsa. Bahasa Indonesia adalah kedaulatan, kebudayaan, dan kehidupan sosial bangsa Indonesia (Setyono & Widodo, 2019). Indonesia juga memiliki kekayaan bahasa yang sangat beragam. Jumlah bahasa yang hidup di Indonesia adalah 707 bahasa (Simons, G. F., & Fennig, 2017). Sementara itu, temuan lain menunjukkan bahwa ada 731 bahasa dan lebih dari 1.100 dialek (Frederick, W. H., & Worden, 2011). Bahasa nasional (bahasa Indonesia) adalah alat yang dapat menyatukan bangsa Indonesia yang majemuk tersebut (Martono et al., 2022). Tidak dapat dibayangkan, tanpa bahasa Indonesia, apa yang akan menjadi simbol bahwa suku-suku

yang ada di Nusantara ini adalah Indonesia? Apa yang dapat menyatukan pikiran, jiwa, dan ideologi ratusan suku dengan berbagai bahasa di wilayah Nusantara ini jika bukan bahasa Indonesia? Memang ada Bendera Merah Putih dan Garuda Pancasila sebagai lambang negara, tetapi posisi bahasa Indonesia—meskipun banyak yang tidak menyadari—adalah yang paling berpengaruh terhadap kesatuan bangsa Indonesia karena bahasa Indonesia melekat pada diri manusia Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan alat persatuan bangsa Indonesia yang setiap hari digunakan. Dengan berbahasa Indonesia, akan selalu ada rasa kesamaan di antara seluruh suku bangsa yang jumlahnya ratusan di Indonesia. Tidak dapat dibayangkan bagaimana jika tidak memiliki satu bahasa nasional, bahasa Indonesia, dalam komunikasi antarsuku di wilayah Indonesia dan ini dapat dilihat dari kasus di negara India, yaitu negara dengan jumlah penduduk besar seperti Indonesia yang tidak memiliki bahasa nasional yang diketahui oleh seluruh penduduknya. Sneddon (2003) mengungkapkan sebagai berikut.

“How remarkable the acceptance of Indonesian has been is shown by a comparison with India, where forms for the 2001 census had to be printed in 17 languages. By contrast, in every Indonesian census, forms have been printed only in Indonesian, although the country has many more languages than India.”

Pernyataan Sneddon tersebut menggambarkan betapa sulitnya sebuah bangsa yang memiliki penduduk sangat besar dan tersebar dalam wilayah yang sangat luas, jika tidak memiliki bahasa yang mampu diketahui dan digunakan bersama oleh seluruh penduduknya. Oleh karena

itu, harus bersyukur dengan adanya Bahasa Indonesia dan syukur tersebut harus pula dimanifestasikan dalam tindakan nyata berupa sikap cinta dan setia terhadap bahasa Indonesia serta senantiasa menjaga muruah dan eksistensi Bahasa Indonesia.

Penghargaan terhadap Bahasa Indonesia yang saat ini semakin menurun, salah satu penyebabnya adalah sedikitnya pengetahuan mengenai sejarah dan peranan bahasa Indonesia sejak masa lampau. Masyarakat umumnya menganggap bahasa Indonesia adalah sesuatu yang ada dengan sendirinya. Padahal, bahasa Indonesia bukanlah sesuatu yang *given*. Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang diupayakan dan dilahirkan dengan perjuangan. Kurangnya penghargaan terhadap Bahasa Indonesia yang dibuktikan dengan semakin maraknya penggunaan bahasa asing dan juga adanya anggapan bahwa bahasa asing memiliki nilai atau prestise yang lebih tinggi. Tentunya ini adalah masalah yang harus diselesaikan demi menjaga muruah Bahasa Indonesia dan melindungi eksistensi Bahasa Indonesia.

Semakin rendahnya penghargaan atas bahasa Indonesia yang tecermin dari semakin maraknya penggunaan bahasa asing di berbagai ruang publik di negeri kita merupakan masalah yang perlu diatasi (Hendrastuti, 2015; Marsudi & Zahrok, 2015; Wulansari, 2020). Akan tetapi, terkadang ada kesulitan untuk menjelaskan mengapa harus setia terhadap Bahasa Indonesia. Kajian ini akan memaparkan pentingnya Bahasa Indonesia bagi bangsa Indonesia dilihat dari historis kelahiran bahasa Indonesia yang memang sejak dahulu sudah diproyeksikan sebagai pemersatu yang kuat bagi bangsa-bangsa yang ada di wilayah Nusantara

yang sangat kompleks. Kajian historis ini juga akan membangun memori kolektif bangsa Indonesia tentang visi kelahiran bahasa Indonesia yang pada akhirnya dapat menyadarkan bangsa Indonesia bahwa bahasa Indonesia adalah alat pemersatu bangsa yang sangat penting dan harus dijaga demi keutuhan, kesatuan, dan kemajuan bangsa Indonesia sebagai bentuk sikap dan perilaku mencintai negara dan bangsa (Léglise & Migge, 2021).

Ingatan bersama bangsa Indonesia tentang bahasa Indonesia sampai saat ini hanya berhenti pada Sumpah Pemuda yang diikrarkan pada 28 Oktober 1928. Hal tersebut sebenarnya tidaklah salah karena Sumpah Pemuda merupakan salah satu tonggak lahirnya bahasa Indonesia (Foulcher, 2000). Akan tetapi, bagaimana Bahasa Indonesia sampai dicetuskan jarang sekali dibahas dan diketahui masyarakat. Oleh karena itu, peranan bahasa Indonesia, alasan perumusan bahasa Indonesia, dan tokoh-tokoh yang berperan dalam kelahiran bahasa Indonesia, dan perjuangan pada masa-masa awal bahasa Indonesia jarang sekali diketahui masyarakat. Hal lain yang cukup ironis terkait kesejarahan bahasa Indonesia adalah minimnya penyebutan bahasa Indonesia dalam sejarah kemerdekaan NKRI. Sejarah kemerdekaan saat ini cenderung diisi dengan heroisme tokoh-tokoh revolusi nirtokoh bahasa. Meskipun ada tokoh bahasa Indonesia yang ikut dibicarakan, ketokohan yang dibicarakan bukan tentang kebahasaIndonesiaannya. Padahal, sejarah bahasa Indonesia adalah sejarah yang menyatu dengan sejarah perjuangan kemerdekaan negara Indonesia. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghadirkan sejarah bahasa Indonesia yang

lebih nyata adalah dengan memunculkan kembali sejarah lahirnya bahasa Indonesia agar bangsa Indonesia tahu bahwa bahasa Indonesia benar-benar diupayakan oleh para pejuang perintis kemerdekaan sebagai pemecah persoalan kemajemukan bangsa.

Kajian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sejarah kelahiran bahasa Indonesia dan tujuan/visi kelahiran bahasa Indonesia. Pendeskripsian sejarah dan visi kelahiran bahasa Indonesia akan mampu memberikan informasi lengkap tentang visi dan manfaat bahasa Indonesia yang pada akhirnya dapat menyadarkan masyarakat sekarang ini untuk cinta dan setia terhadap bahasa Indonesia. Tujuan akhir dari hal tersebut adalah terjaganya muruah dan eksistensi bahasa Indonesia.

Alasan perlunya dilakukan kajian historis penggagasan bahasa Indonesia adalah bahwa bahasa Indonesia adalah bahasa yang memegang peran vital dalam menyatukan wilayah Indonesia guna mencapai kemerdekaan pada masa lalu dan menjadi pemersatu dan penanda paling kuat bangsa Indonesia pada masa sekarang. Selain itu, ketiadaan narasi heroisme bahasa persatuan, bahasa Indonesia, menjadikan sejarah bahasa Indonesia sangat jarang disinggung dan diinformasikan kepada masyarakat, baik melalui buku sejarah umum maupun melalui pendidikan fomal (Gunawan, 2014; Nuryani & Bahtiar, 2019). Ketidadaan ini jelas memengaruhi sikap masyarakat Indonesia terhadap Bahasa Indonesia. Sikap tersebut adalah sikap kurang menghargai dan kurang peduli terhadap bahasa Indonesia. Dengan kata lain, keberadaan histori bahasa persatuan ini memiliki tiga manfaat, yaitu (1) bagi pemerintah ialah memberikan bantuan

untuk memudahkan pembinaan Bahasa Indonesia kepada masyarakat; (2) bagi masyarakat yaitu memberikan informasi keilmuan tentang sejarah Bahasa Indonesia; dan (3) bagi Bahasa Indonesia yaitu meningkatkan muruah bahasa Indonesia yang merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa resmi negara Indonesia. Sinergi ketiga manfaat tersebut dapat mendukung terciptanya masyarakat yang cinta, setia, dan bangga terhadap bahasa Indonesia.

Metode Penelitian

Kajian ini adalah kajian historis dengan pendekatan analisis wacana kritis. Kajian historis akan menjawab sebuah peristiwa, perkembangan, dan pengalaman masa lampau yang dipertanyakan. Masalah historis merupakan masalah yang tidak dapat dikaji secara empiris sehingga data kajian ini adalah bukti-bukti sejarah, biografi, manuskrip, arsip, prasasti, surat kabar, katalog, bukti lisan, dan lain sebagainya.

Kajian historis Bahasa Indonesia memiliki cakupan yang luas, misalnya kajian terhadap bukti-bukti linguistik, seperti prasasti, naskah, karya sastra, surat, dan surat kabar dan juga kajian terhadap tokoh-tokoh yang menyuarakan atau menyampaikan ide Bahasa Indonesia dan/atau bahasa persatuan di wilayah-wilayah yang kini menjadi wilayah NKRI.

Kajian ini bukan kajian linguistik komparatif ataupun kajian perubahan bahasa. Kajian ini berfokus pada peristiwa-peristiwa sejarah penggagasan Bahasa Indonesia dan tokoh-tokoh yang terlibat dalam penggagasan Bahasa Indonesia untuk menghasilkan sejarah utuh kelahiran Bahasa

Indonesia melalui pendekatan analisis wacana kritis.

Pendekatan analisis wacana kritis memandang teks dari tiga dimensi, yaitu analisis teks, analisis praktik wacana, dan analisis sosial-budaya (Fairclough, 1995). Teks yang dikaji dalam penelitian ini merupakan teks yang berkaitan dengan wacana politik merupakan yang di dalamnya terdapat proses pemroduksian ideologi (van Dijk, 2008). Analisis wacana kritis digunakan untuk melihat visi, latar belakang, konteks, dan ideologi yang ada dalam proses kelahiran Bahasa Indonesia berdasarkan teks-teks yang ada.

Rentang waktu yang penulis kaji dalam tulisan ini adalah rentang waktu awal tahun 1900-an yang ditengarai sebagai rentang waktu munculnya Bahasa Indonesia yang ditandai dengan mulai digunakannya huruf latin (Ejaan Van Ophuijsen 1902), Kongres Pemuda Pertama (1926), dan Kongres Pemuda Kedua (1928).

PEMBAHASAN

Hasil penelitian berisi hasil penelusuran terhadap sejarah penggagasan bahasa persatuan Indonesia disertai dengan pembahasan mengenai awal dan visi penggagasan Bahasa Indonesia serta arti penting pencetusan nama Bahasa Indonesia.

Penggagasan Bahasa Persatuan Indonesia

Bahasa adalah penanda utama suatu kumpulan manusia dapat diidentifikasi dalam satu kelompok. Antara orang Jawa, Sunda, Batak, Dayak, Bugis, dan Betawi tidak akan dapat dibedakan ketika mereka tidak berbahasa. Mereka baru dapat dibedakan berdasarkan identitas kesukuan

ketika berbahasa. Perbedaan bahasa bukan semata-mata perbedaan simbol komunikasi, melainkan juga perbedaan budaya, ideologi, dan hubungan sosial. Perbedaan bahasa berarti perbedaan kognisi yang menjadi dasar manusia mempersepsikan diri dan lingkungan karena pada dasarnya manusia berpikir dengan bahasa (Sapir, 1929)

Bahasa Indonesia dikembangkan dari bahasa Melayu (Abduh & Rosmaladewi, 2019; Zein, 2020). Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa bahasa Indonesia dikembangkan dari Bahasa Melayu yang ada di Riau. Bahasa Melayu merupakan rumpun bahasa-bahasa Sumatra dan bahasa-bahasa Sumatra merupakan rumpun dari bahasa-bahasa Indonesia. Bahasa Melayu telah telah menyebar dan menjadi bahasa pergaulan antarsuku di Asia Tenggara sejak masa lampau (Collins, 2005). akan tetapi, seiring dengan masuknya bangsa Eropa ke wilayah Asia Tenggara ini, bahasa Melayu bersaing dengan bahasa bangsa Eropa. Di satu sisi, bahasa Melayu adalah lingua franca, di sisi lain, bahasa bangsa Eropa menawarkan kemajuan peradaban. Bangsa Eropa yang mula-mula menggunakan Bahasa Melayu sebagai alat komunikasi dengan pribumi, lama kelamaan menyebarkan bahasanya kepada penduduk di wilayah-wilayah yang didudukinya.

Dalam kasus di Indonesia, bangsa Belanda yang menduduki wilayah Indonesia melakukan pengembangan Bahasa Melayu dengan mentransliterasikan penulisan Bahasa Melayu yang semula menggunakan huruf Arab Melayu diubah menjadi huruf Latin. Ini ditandai dengan adanya Ejaan van Opujsen tahun 1902. Meskipun demikian, bangsa Belanda pun menyebarkan bahasa

Belanda kepada penduduk Indonesia. Di sinilah mulai terjadi persaingan antara Bahasa Melayu dan Bahasa Belanda. Bahasa Belanda yang menawarkan kemajuan peradaban dan menawarkan nilai ekonomi menjadi hal yang menarik bagi bangsa Indonesia. Bahkan, dalam Kongres Budi Utomo 1908, ada tuntutan tentang Bahasa Belanda yaitu agar penduduk Indonesia juga diberi kesempatan belajar Bahasa Belanda. Belanda pun menyambut hal ini dengan membangun sekolah *Hollandsch Inlandsch Scholen* yang menggunakan Bahasa Belanda sebagai bahasa pengantarnya. Pada akhirnya, Bahasa Belanda menjadi penanda kelas sosial tertentu di kalangan pribumi. Kondisi ini juga didukung oleh kalangan terpelajar pribumi yang banyak meminati penguasaan Bahasa Belanda karena dengan menguasai Bahasa Belanda, bangsa Indonesia dapat melanjutkan pelajaran, memperoleh wawasan, dan juga menduduki jabatan yang gajinya besar.

Dalam kondisi perkembangan Bahasa Belanda yang makin pesat dan penting di Indonesia, Bahasa Belanda direncanakan dijadikan sebagai bahasa persatuan orang-orang yang ada di wilayah Hindia Belanda. Keinginan akan bahasa persatuan ini dikemukakan oleh orang berkebangsaan Belanda, Dr. G. J. Nieuwenhuis. Tujuan pembentukan bahasa persatuan di wilayah Nusantara olehnya adalah untuk menguatkan kekuasaan Belanda karena dia yakin bahwa hubungan antara negeri penjajah dan negeri jajahan tidak akan kekal dan bahasa adalah alat paling baik untuk mempertahankan kekuasaan selama mungkin (Kridalaksana, 1991, 2010). Kondisi kebahasaan yang mengarah pada penerapan Bahasa Belanda sebagai bahasa persatuan dan adanya

kebanggaan tersendiri bagi pribumi dalam menguasai Bahasa Belanda jika dilihat dari sudut pandang kebangsaan, jelas sangat berbahaya. Seandainya pada masa itu tidak ada kesadaran para tokoh perjuangan, mungkin, saat ini Bahasa Belanda yang menjadi bahasa persatuan di Indonesia dan belum tentu Indonesia telah merdeka.

Kesadaran akan bahasa persatuan yang bukan Bahasa Belanda muncul dari tokoh pergerakan yang sadar bahwa Bahasa Belanda tidak akan mampu menjadi perekat seluruh lapisan masyarakat di Nusantara. Ini terjadi karena orang-orang yang menguasai Bahasa Belanda hanya sedikit. Di sisi lain, kebutuhan akan persatuan untuk perjuangan menentang penjajahan membutuhkan tenaga yang besar dari seluruh lapisan masyarakat. Di sinilah Bahasa Melayu yang memang sudah sejak lama menjadi bahasa yang dipahami oleh banyak suku di Nusantara (*lingua franca*) digunakan sebagai alat komunikasi perjuangan dan pendidikan Bangsa Indonesia.

Pandangan mengenai bahasa yang cocok digunakan di seluruh Hindia juga pernah diungkapkan oleh Ki Hadjar Dewantara. Pandangan tersebut diungkapkan Ki Hadjar Dewantara pada tanggal 28 Agustus 1916 dalam Kongres Pengajaran Kolonial di Den Haag Negeri Belanda. Dalam prasarannya yang berjudul “*Welke Plaats Behooren Bij Het Onderwijs in te Nemen, Eensdeels de Inheemsche Talen (ook het Chineesch en Arabisch), anderdeels het Nederlandsch?*”, meskipun tidak secara khusus mengungkapkan bahasa persatuan, Ki Hadjar Dewantara mengungkapkan pernyataan dalam Bahasa Belanda yang artinya sebagai berikut.

“Bahasa Melayu, yang untuk mempelajarinya sedikit mempersyaratkan

kemampuan filologis dan yang sejak lama menjadi bahasa pengantar di antara penutur asli dan juga di antara penutur pribumi dari pelbagai bagian *Insulinde*, pada masa yang akan datang akan menjadi bahasa yang cocok untuk seluruh Hindia.” (Kridalaksana, 2010).

Peristiwa peng gagasan bahasa persatuan yang terakhir terjadi pada suatu peristiwa yang bisa dianggap sebagai tonggak persatuan bangsa Indonesia, yaitu Kongres Pemuda Pertama. Kongres Pemuda Pertama merupakan kongres pertama yang dihadiri oleh perwakilan-perwakilan dari berbagai organisasi pemuda di wilayah Hindia yang membicarakan persatuan suku-suku bangsa dan golongan yang ada di wilayah Hindia Belanda. Kongres ini terlaksana ketika kesadaran akan kesatuan antarsuku dan daerah mulai muncul di kalangan pergerakan, terutama kalangan pemuda. Pembicaraan mengenai perlunya diadakan kongres antarorganisasi kepemudaan pada masa itu berawal dari klub debat *Politieke Debating Club* yang dibentuk oleh Jong Java dan Jong Sumatranen tahun 1921. Keinginan mengadakan kongres diawali dari pembahasan masalah Manifesto Politik 1925 yang dikeluarkan oleh Perhimpunan Indonesia, sebuah organisasi pelajar Indonesia di Belanda (Darmansyah dan Misman, 2010).

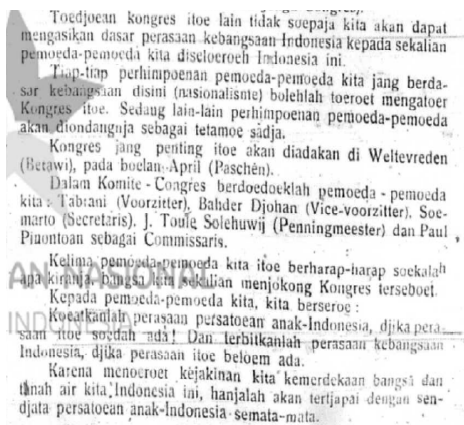
Organisasi-organisasi pemuda kala itu, baik yang berbasis kedaerahan maupun berbasis kesukuan, kegiatan mereka masih bersifat kedaerahan/kesukuan dan masih mengutamakan kepentingan kesukuan ataupun kedaerahan. Oleh karena itu, penyatuan kelompok-kelompok ini masih merupakan hal yang abstrak pada waktu itu. Meskipun demikian, pada waktu itu sudah

ada beberapa tokoh yang memiliki pemikiran besar berupa persatuan nasional. Tokoh-tokoh yang memiliki pemikiran besar tersebut di antaranya adalah M. Tabrani, Sumarto, Suwarso, Bahder Djohan, Jamaludin, Sarbaini, Yan Toule Soulehuwiy, Paul Pinontoan, Hamami, dan Sanusi Pane. Tokoh-tokoh tersebut sudah memiliki gagasan persatuan nasional masyarakat Indonesia.

M. Tabrani adalah ketua panitia Kongres Pemuda Pertama. Mukhtar pemuda Indonesia yang kemudian disebut dengan Kongres Pemuda Pertama ini membahas pelbagai segi untuk merintis usaha ke arah persatuan nasional. Tujuan dari kongres ini adalah untuk menggugah semangat kerja sama antarorganisasi-organisasi pemuda di tanah air untuk meletakkan dasar persatuan Indonesia (Sularto, 1986). Dalam pidato pembukaan kongres oleh ketua panitia kongres, M. Tabrani, dijelaskan bahwa tujuan kongres adalah kesatuan antarsuku atau daerah untuk mencapai kemerdekaan Indonesia. Tujuan tersebut secara jelas diungkapkan sebagai berikut.

“Kita semua, orang-orang Jawa, Sumatera, Minahasa, Ambon dan lain-lainnya, oleh sejarah dijadikan mahluk yang harus saling mengulurkan tangan, bilamana kita ingin mencapai apa yang menjadi cita-cita kita semua, yaitu kemerdekaan Indonesia, tanah air kita yang tercinta” (Nur, 1981).

Selain dalam pidato tersebut, Ketua Kongres Pemuda Pertama, M. Tabrani, juga sudah mengungkapkan tujuan kongres pemuda pertama tersebut dalam tulisannya yang dimuat dalam koran *Hindia Baroe* tanggal 9 Januari 1926 yang berjudul “Kongres Pemoeda-Pemoeda Kita”.



Gambar 1.
"Kongres Pemoeda-Pemoeda Kita" dalam koran Hindia Baroe, 9 Januari 1926

Sumber: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Dalam Kongres Pemuda Pertama dibahas beberapa tema yang berkaitan dengan persatuan, kebangsaan, dan kemasyarakatan, yaitu (1) gagasan persatuan Indonesia oleh Sumarto, (2) kedudukan wanita dalam masyarakat Indonesia oleh Bahder Djohan, (3) Kedudukan Wanita Menado oleh Nona Adam, (4) Rapak Lumuh (Aturan Perkawinan/ Perceraian di Surakarta) oleh Djaksodipoero, (5) Kemungkinan-Kemungkinan Masa Depan Bahasa dan Sastra Indonesia oleh Muh. Yamin, dan (6) Tugas Agama dalam Gerakan Nasional oleh P. Pinontoan (Nur, 1981).



Gambar 2. Peserta Kongres Pemuda Pertama

Sumber: Museum Sumpah Pemuda

Perihal bahasa persatuan menjadi salah satu masalah yang dibicarakan dalam Kongres Pemuda Pertama. Muhammad

Yamin menjadi orang yang diberi tugas untuk membicarakan bahasa persatuan di Indonesia. Dalam pidatonya, Muhammad Yamin menyatakan keyakinannya akan Bahasa Melayu sebagai bahasa persatuan di Indonesia. Pendapat yang hampir sama dengan yang pernah dikemukakan oleh Ki Hadjar Dewantara dalam Kongres Pengajaran di Belanda tahun 1916. Salah satu pernyataan Muhammad Yamin tentang bahasa persatuan adalah sebagai berikut.

“Menurut keyakinanku, maka bahasa Melayu lambat-lain akan menjadi bahasa pergaulan atau bahasa persatuan bagi rakyat Indonesia. Dan bahwa kebudayaan Indonesia pada masa depan, akan diungkapkan dalam bahasa itu” (Sularto, 1986).

Istilah “Bahasa Indonesia” selama ceramah-ceramah dalam persidangan kongres tidak pernah muncul karena memang tidak ada yang namanya Bahasa Indonesia. Istilah Bahasa Indonesia baru muncul ketika Panitia Perumus yang terdiri atas Muhammad Yamin (ketua), M. Tabrani, Sanusi Pane, dan Djamaludin sedang menyusun naskah rumusan putusan Kongres Pemuda Pertama pada 2 Mei 1926. Dalam sidang tersebut, M. Yamin mengajukan rumusan yang ia sebut dengan istilah Ikrar Pemuda sebagai berikut.

Pertama
 Kami poeta dan poetri Indonesia
 mengakoe bertoempah darah jang satoe,
 tanah Indonesia

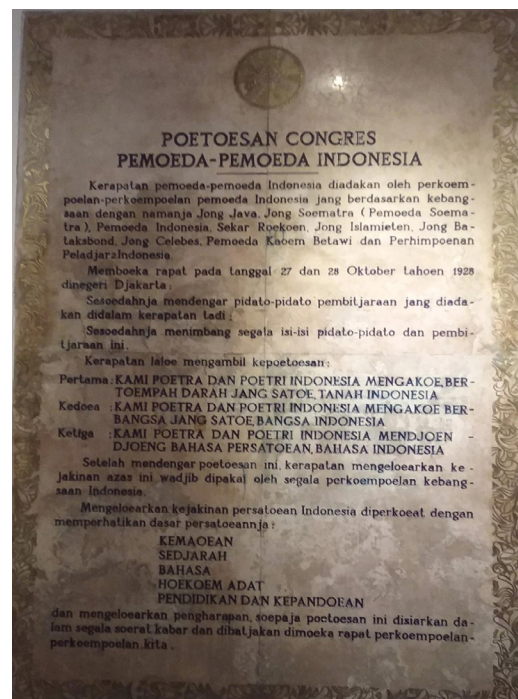
Kedua
 Kami poeta dan poetri Indonesia
 mengakoe berbangsa jang satoe, bangsa
 Indonesia

Ketiga
 Kami poeta dan poetri Indonesia
 mendjoendjoeng bahasa persatoean,
 bahasa Melajoe

Rumusan putusan naskah yang diajukan oleh M. Yamin pada umumnya diterima oleh panitia perumus, kecuali bagian ketiga yang tidak disetujui oleh M. Tabrani. M. Tabrani tidak setuju dengan penggunaan *Bahasa Melayu*. Dengan melihat rumusan pertama dan kedua yang menyatakan tanah dan bangsa Indonesia, Tabrani berpendapat bahwa bahasa yang digunakan seharusnya adalah bahasa Indonesia. Pendapat M. Tabrani ini tentu saja mendapat penolakan dari M. Yamin karena memang saat itu tidak ada yang namanya bahasa Indonesia. Akan tetapi, M. Tabrani bersikukuh dengan pendapatnya. Dia tetap menginginkan Bahasa Melayu dalam rumusan ketiga diubah menjadi Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia, menurutnya, perlu dilahirkan dalam kesempatan tersebut. Ketiadaan kesepakatan mengenai rumusan Kongres Pemuda Pertama ini membuat rumusan tersebut tidak dibacakan dalam penutupan Kongres Pemuda Pertama. M. Yamin diminta memikirkan usul tersebut oleh M. Tabrani. Dikarenakan tidak adanya kesepakatan, akhirnya diambil kesepakatan berupa penundaan hasil kongres hingga Kongres Pemuda Kedua (Tabrani, 1979).

Adapun rumusan Ikrar Pemuda yang dibawa M. Yamin tersebut, kemudian dibacakan dalam Kongres Pemuda Kedua tanggal 28 Oktober 1928 oleh Ketua Kongres Pemuda Kedua. Pada saat itu, M. Yamin yang hadir dalam Kongres Pemuda II mengajukan usulan hasil kongres kepada Sugondo Joyopuspito (ketua panitia Kongres Pemuda II) dan para panitia lain. Seluruh panitia menyetujui rumusan yang diajukan M. Yamin. Usulan yang diajukan M. Yamin tersebut sebenarnya adalah rumusan yang dibahasnya bersama Panitia Perumus hasil

Kongres Pemuda Pertama pada tanggal 2 Mei 1926. Dalam rumusan tersebut, M. Yamin mengubah bunyi rumusan ketiga, yaitu yang semula “menjunjung bahasa persatuan, bahasa Melayu” menjadi “menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia” sesuai dengan yang diusulkan oleh M. Tabrani. Rumusan tersebut kemudian dibacakan (tanggal 28 Oktober 1928) oleh Ketua Panitia Kongres Pemuda II, Sugondo Joyopuspito dan menjadi “Poetoesan Congres Pemoeda-Pemoeda Indonesia” atau yang sekarang dikenal sebagai Sumpah Pemuda.



Gambar 3. Putusan Kongres Pemuda Kedua “Sumpah Pemuda”

Sumber: Museum Sumpah Pemuda

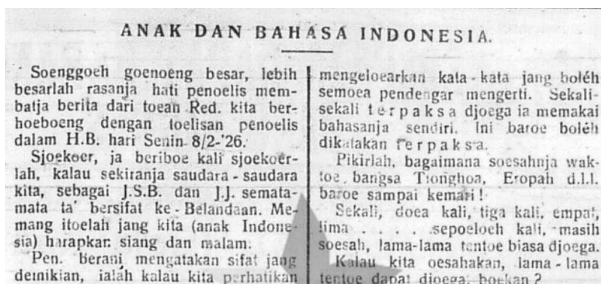
Awal dan Visi Munculnya Nama Bahasa Indonesia

Bangsa dan negara Indonesia merupakan bangsa dan negara yang dibangun oleh beratus suku, budaya, dan bahasa serta beberapa etnis, agama, dan golongan. Banyaknya suku, budaya, bahasa, agama, etnis, dan golongan

ini membutuhkan satu identitas bersama untuk menjadi satu Indonesia.

Pemilihan identitas tersebut tentu saja jangan sampai malah menjadi awal perpecahan karena tidak adanya penerimaan. Maka dari itu, perlu adanya identitas yang mampu menyatukan tanpa menimbulkan perasaan dibawahkan.

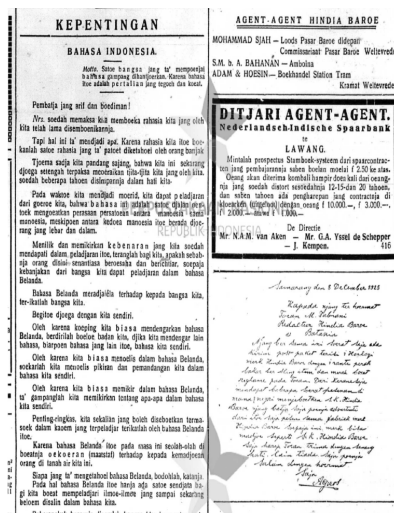
Pemikiran penyatuan bangsa dengan bahasa dengan tegas diungkapkan oleh M. Tabrani. M. Tabrani sebagai jurnalis sekaligus pemimpin redaksi koran *Hindia Baroe* secara terang-terangan menggunakan terma *Bahasa Indonesia* dalam korannya sejak awal tahun 1926. Itu terlihat dari salah satu kolom dalam koran *Hindia Baroe* yang dinamai dengan "Anak dan Bahasa Indonesia". Kolom yang berisi tulisan dari masyarakat—semacam Surat Pembaca pada koran masa kini—itu merupakan cerminan bahwa nama Bahasa Indonesia sudah mulai dimasyarakatkan melalui koran yang dipimpin oleh M. Tabrani ini.



Gambar 4. Koran *Hindia Baroe*, 11 Februari 1926

Sumber: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

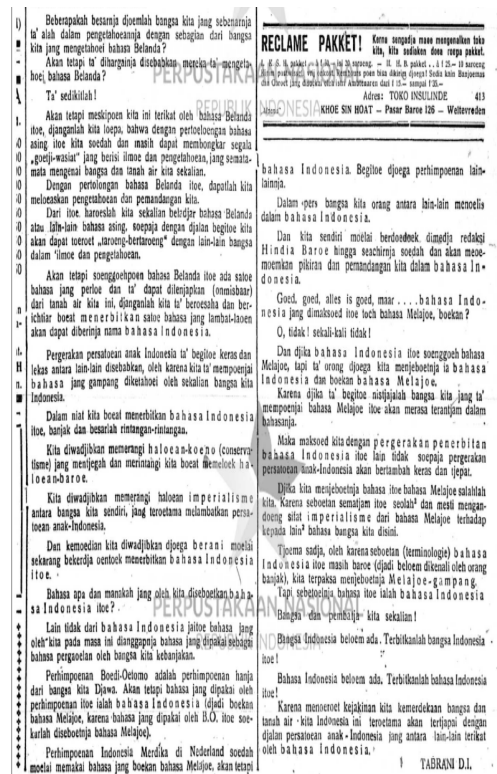
Selain nama kolom, pemikiran Tabrani tentang Bahasa Indonesia secara jelas terpampang pada tulisannya dalam koran



Gambar 5. Koran *Hindia Baroe*, 11 Februari 1926

Sumber: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Hindia Baroe yang dipimpinnya. Tulisan yang berjudul "Bahasa Indonesia" yang ada pada kolom Kepentingan secara jelas mengemukakan *bahasa Indonesia* sebagai bahasa persatuan untuk mencapai kemerdekaan.



Gambar 6. Koran *Hindia Baroe* tanggal 11 Februari 1926

Sumber: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia

Pemikiran dalam tulisan tersebut merupakan sebuah pemikiran yang berani yang diungkapkan seseorang yang hidup di wilayah yang sedang dijajah oleh bangsa asing, bangsa Belanda. Dalam tulisannya yang berjudul “Bahasa Indonesia” yang terbit pada 11 Februari 1926 itu, Tabrani mengatakan beberapa hal berikut.

- (1) “Pergerakan persatoean anak Indonesia ta’ begitoe keras dan lekas antara lain disebabkan, oleh karena kita ta’ mempoenjai bahasa yang gampang diketahoei oleh sekalian bangsa kita Indonesia”.
- (2) “Dalam niat boeat menerbitkan bahasa Indonesia itoe, banjak dan besarlah rintangan-rintangan”.
- (3) “Maka maksoed kita dengan pergerakan penerbitan bahasa Indonesia itoe lain tidak soepaja pergerakan persatoean anak-Indonesia akan bertambah keras dan tjepat”.
- (4) “Karena menoeroet kajakinan kita kemerdekaan bangsa dan tanah air kita Indonesia ini teroetama akan tertjapai dengan djalan persatoean anak-Indonesia jang antara lain-lain terikat oleh bahasa Indonesia”.

Secara kewacanaan, tulisan Tabrani tersebut merupakan wacana politik. Wacana politik mengacu pada wacana yang berkaitan dengan kekuasaan. Wacana politik merupakan proses politik. Proses politik sendiri merupakan proses pemroduksian ideologi (van Dijk, 2008). Berkaitan dengan itu, ide atau pikiran yang termuat dalam wacana politik berkaitan dengan apa yang dianggap dan diyakini kebenarannya oleh aktor politik atau ideologi. Ideologi sebagai

keyakinan yang dianggap benar oleh kelompok sosial ini akan disebarakan melalui wacana yang kelompok sosial itu buat agar kelompok sosial lain mengikuti ideologi tersebut. Ideologi merupakan representasi aspek-aspek dunia yang berkontribusi pada kondisi sosial. Bagaimana aktor sosial membangun, memelihara, atau mengubah hubungan sosial masyarakat adalah ideologi (Fairclough, 1992, 1995).

Analisis wacana kritis Fairclough memandang teks dari tiga dimensi, yaitu analisis teks, analisis praktik wacana, dan analisis sosial-budaya (Fairclough, 1995). Analisis teks melihat muatan atau pemaknaan berdasarkan fitur-fitur linguistik yang ada pada teks atau wacana; analisis praktik wacana melihat atau memaknai teks berdasarkan praktik produksi dan konsumsi teks; dan analisis konteks sosial-budaya memperlihatkan bagaimana latar belakang, persepsi masyarakat terhadap teks, dan teks-teks lain berkaitan dengan teks yang diproduksi. Analisis teks menjadikan analisis lebih objektif berdasarkan linguistik eviden; analisis praktik wacana merupakan kesadaran bahwa teks atau wacana tidak lahir dari kekosongan; dan analisis sosial-budaya merupakan kesadaran bahwa wacana selalu berkaitan dengan konteks tertentu: sosial, budaya, institusi, dan wacana lain (Zaman, 2022).

Dalam proposisi pertama, Tabrani memberikan identifikasi terhadap kondisi pergerakan nasional dengan “tidak keras dan lekas”. Tidak keras berarti ‘tidak kuat, mudah terpecah, mudah berubah, tidak gigih’ dan lekas ‘cepat, segera’. Tabrani meyakini bahwa perjuangan yang ada saat itu tidak dilakukan dengan gigih, kuat, dan progresnya kurang progresif. Identifikasi tersebut

kemudian dilanjutkan dengan verba relasional “disebabkan, oleh karena”. Hubungan relasional kausalitas tersebut kemudian diikuti dengan pernyataan “bahasa yang gampang diketahoei oleh sekalian bangsa kita Indonesia” yang ditunjuk sebagai sebab utama proposisi awal. Pandangan Tabrani ini cukup berbeda dengan narasi-narasi yang selama ini beredar bahwa perjuangan tidak berhasil karena dilakukan secara sporadis dan kedaerahan. Tabrani melihat hal yang lebih detail dari tidak adanya persatuan yang besar, yakni tidak adanya bahasa yang mudah dipahami di antara para pejuang. Bahkan dengan latar belakang institusional Tabrani yang bukan ahli bahasa (Tabrani seorang wartawan), pandangannya tersebut menunjukkan kejelian Tabrani dalam melihat masalah secara holistik. Tabrani tak melihat masalah tidak kuatnya perlawanan disebabkan masalah kesukuan atau masalah sosial-budaya lain, tetapi ia melihatnya karena masalah komunikasi dengan ketiadaan bahasa yang mudah dipahami bersama oleh setiap suku bangsa.

Kutipan-kutipan tulisan Tabrani tersebut menunjukkan pemikiran-pemikiran Tabrani yang bisa dikatakan orisinal dan besar pada masa itu. Pertama, Tabrani sudah menggunakan nama bahasa Indonesia jauh sebelum adanya Ikrar Sumpah Pemuda (1928) dan bahkan sebelum adanya Kongres Pemuda Pertama (28 April–2 Mei 1926). Kedua, Tabrani telah menyadari adanya masalah yang menyebabkan persatuan anak Indonesia tidak cepat tercapai, yaitu tidak adanya bahasa yang secara kebulatan tekad dipakai oleh seluruh bangsa Indonesia, selain bahasa Belanda. Ketiga, Tabrani telah meyakini bahwa kemerdekaan akan tercapai jika ada persatuan; persatuan dapat

tercapai salah satunya jika ada ikatan bahasa Indonesia.

Orisinalitas gagasan Tabrani terlihat dari dikemukakannya nama “Bahasa Indonesia” yang pada saat itu sesungguhnya belumlah ada. Selain keorisinilan pemikiran tersebut, Tabrani juga seorang visioner. Dia mampu memandang ke depan tentang potensi dan risiko yang dapat muncul dari nama bahasa. Tabrani bahkan sudah memberikan pandangannya tentang diambilnya nama bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan anak-Indonesia pada saat itu. Pandangan tersebut dapat dilihat dari tulisan Tabrani yang berjudul “Bahasa Indonesia” berikut.

(5) Dan kemoedian kita diwadajibkan djoega berani moelai sekarang bekerdja oentoek menerbitkan bahasa Indonesia itoe.

(6) Goed, goed, alles is goed maar.... bahasa Indonesia jang dimaksoed itoe toch bahasa Melajoe, boekan?

O, tidak! Sekali-kali tidak!

Dan djika bahasa Indonesia itoe soenggoeh bahasa Melajoe, tapi ta' orong djoega kita menjeboetnja ia bahasa Indonesia dan bukan bahasa Melajoe.

Karena djika ta' begitoe nistjajalah bangsa kita jang ta' mempoenjai bahasa Melajoe itoe akan merasa terantjam dalam bahasanja.

Orisinalitas pemikiran Tabrani terlihat dari pernyataan (5). Pernyataan “bekerdja oentoek menerbitkan Bahasa Indonesia” mengandung makna bahwa bahasa Indonesia pada saat itu belum ada. Tabrani mencetuskan ide nama Bahasa Indonesia untuk diterbitkan. Bahkan, pernyataan Tabrani yang sangat tegas tentang kelahiran Bahasa Indonesia juga diungkapkan dalam tulisan ini, yaitu “Bangsa Indonesia beloem ada. Terbitkanlah

bangsa Indonesia itoe! Bahasa Indonesia beloem ada. Terbitkanlah bahasa Indonesia!”. Tabrani tegas bahwa bangsa dan bahasa Indonesia harus diterbitkan (dilahirkan).

Tabrani juga tegas menyatakan bahwa bahasa Indonesia tidak bisa disebut sebagai bahasa Melayu (pernyataan 6). Ia sekali-kali tidak mau ada yang menyebut bahasa Indonesia sebagai bahasa Melayu. Di sini kevisioneran Tabrani dalam memandang politik bahasa terlihat jelas. Tabrani tahu potensi konflik dan masalah yang bisa muncul dengan menyebut nama bahasa Melayu. Tabrani tahu penggunaan nama bahasa Melayu dapat memicu konflik antarbangsa-bangsa di Indonesia karena mereka merasa terancam dalam bahasanya. Tabrani tahu bahwa pada masa sebelum adanya suatu negara-bangsa, tiap suku bangsa harus memiliki kedudukan yang sama agar mau bersama-sama bersatu. Tidak boleh ada penjajahan dari satu suku bangsa kepada suku bangsa yang lain, bahkan sampai pada ranah bahasa sekalipun, karena penjajahan—meskipun kecil—akan menghambat persatuan yang sedang digalang pada masa itu. Bahkan, secara ekstrem, Tabrani menyebut penggunaan nama selain nama bahasa Indonesia sebagai bentuk imperialisme bahasa.

(7) Djika kita menjeboetnja bahasa itoe bahasa Melajoe salahlah kita. Karena seboetan sematjam itoe seolah2 dan mesti mengandoeng sifat imperialisme dari bahasa Melajoe terhadap kepada lain2 bahasa bangsa kita disini.

Pemikiran penyatuan bangsa dengan menggunakan bahasa yang dikemukakan Tabrani merupakan gagasan besar dan berani.

Tidak banyak orang yang berani secara terang-terangan (di media massa) menyebut persatuan dengan arah menuju kemerdekaan pada masa itu—tahun 1926—karena masa itu adalah masa imperialisme Belanda. Prinsip Tabrani yang mencerminkan pemikirannya tentang bahasa persatuan dan dijadikan motto baginya adalah “satoe bangsa jang ta’ mempoenjai bahasa gampang dihantjoerkan. Karena bahasa itoe adalah pertalian jang tegoeh dan koeat”.

Arti Penting Pencetusan Nama “Bahasa Indonesia”

Nama “Indonesia” merupakan nama yang telah dikemukakan jauh sebelum adanya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Orang yang pertama mengemukakan nama “Indonesia” adalah J.R. Logan dan kemudian diikuti oleh A. Bastian tahun 1884 (Slametmuljana, 1964). Menariknya, nama Indonesia muncul dalam penelitian-penelitian tentang bangsa dan bahasa, seperti penelitian H. Kern tahun 1886 yang berjudul “*De Fidji-taal vegeleken met hare verwanten in Indonesia en Polynesie*”. Nama “Indonesia” disandingkan dengan “bahasa” pun juga dilakukan oleh Renward Brandstetter dalam bukunya yang berjudul *An Introduction to Indonesia Linguistics (Monografi I: Root and Word in the Indonesia Languages, 1910)* yang diterjemahkan oleh (Djajadiningrat, 1957). Meskipun demikian, taklantas muncul suatu kesatuan berupa bangsa Indonesia. Yang ada tetaplah suku/daerah: Melayu, Jawa, Dayak, Bugis, Bali, Batak, Ambon dan sebagainya. Bahasa yang menonjol pun tetap bahasa kesukuan. Makna dari hal ini adalah “Indonesia” pada masa-masa itu

sudah ada, tetapi hanya mengacu pada aspek kewilayahan, bukan kesatuan kebangsaan.

Persoalan persatuan Indonesia pada awalnya dianggap sebagai sebuah utopia. Treub sangat menyangsikan adanya Indonesia sebagai sebuah kesatuan bangsa. Treub yang dikutip dari ceramah Sumarto dalam Kongres Pemuda Pertama mengatakan sebagai berikut.

“Hindia merupakan suatu kelompok pulau-pulau kecil dan besar, sebagian sangat besar, yang beraneka warna, yang paling tidak mempunyai hubungan, selain semuanya berada dalam kekuasaan tertinggi Belanda. Penduduk dari berbagai jenis suku berbicara berbagai bahasa, memeluk berbagai agama dan mempunyai berbagai adat dan kebiasaan, dengan derajat peradaban dan kemajuan yang jauh berbeda-beda; dan sebagai akibatnya tak terdapat perasaan senasib dan sebangsa” (Nur, 1981).

Persoalan yang diungkapkan Treub di atas adalah nyata dan merupakan masalah yang harus dipecahkan dalam penyatuan untuk membangun satu bangsa. Dari segi geografis, pulau-pulau yang sangat banyak dan tersebar di wilayah yang sangat luas dengan jarak yang cukup jauh merupakan masalah yang besar dalam penyatuan. Tidak mungkin menyatukan pulau-pulau tersebut secara fisik. Dari segi etnografis, manusia-manusia yang bermacam suku, adat, kebiasaan, agama, dan ras adalah masalah yang sangat besar dalam usaha penyatuan. Apalagi manusia-manusia yang beragam tersebut memiliki tingkat peradaban yang tidak sama dan bahkan mencolok sekali perbedaannya. Dari segi filologis, hampir setiap suku yang tersebar di pulau-pulau yang sangat banyak tersebut memiliki bahasanya

sendiri. Hal tersebut berdampak pada hambatan komunikasi di antara manusia-manusia yang berlainan tersebut. Di sisi lain, setiap golongan atau kelompok manusia memiliki keinginan untuk diakui dan tidak diinferiorkan oleh manusia dari kelompok yang lain. Untuk menyatukan keberagaman tersebut, dibutuhkan suatu alasan dan alat yang dapat diterima oleh semua golongan. Alasan bebas dari jajahan Belanda mungkin dapat dijadikan sebagai alasan untuk bersatu. Akan tetapi, hal itu tentu saja tidak cukup jika di antara suku dan ras yang tersebar di ratusan pulau tersebut tidak memiliki satu alat yang mengeratkan persatuan. Suku dan ras adalah bawaan lahir; agama, dan adat adalah sesuatu yang tidak dapat disamakan karena memiliki nilai-nilainya sendiri. Satu-satunya yang dapat menyatukan keberagaman suku-suku tersebut adalah diciptakannya sesuatu yang baru yang diterima dan tidak mengusik apa yang telah dimiliki dan dianggap bernilai oleh masing-masing kelompok.

Persoalan kesatuan kebangsaan Indonesia akhirnya terpecahkan saat diikrarkannya Sumpah Pemuda dalam Kongres Pemuda II tahun 1928. Integrasi dari ketiga bunyi Sumpah Pemuda merupakan tonggak awal pemecahan masalah persatuan dan bahasa adalah solusi penyatuan dari keberagaman suku bangsa dan golongan yang ada di Indonesia. Pernyataan pertama dan kedua Sumpah Pemuda, yaitu bertumpah darah satu dan berbangsa satu masih merupakan hal yang abstrak untuk menyatakan suatu persatuan kebangsaan karena tidak ada penanda atau identitas untuk hal itu. Akan tetapi, bunyi Sumpah Pemuda yang ketiga, “menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia” dapat menyelesaikan

keabstrakan tersebut. Bahasa Indonesia menjadi penyatu sekaligus pengikat tekad untuk bersatu menjadi satu bangsa. Di sisi lain, Bahasa Indonesia juga menjadi penanda atau identitas orang-orang yang mengaku bertumpah darah dan berbangsa Indonesia. Dari aspek penguatan identitas nasional, bahasa Indonesia merupakan faktor penentu dalam mengidentifikasi nasionalisme seseorang. Bahasa membedakan orang Indonesia dengan orang lain, misalnya sebagai bahasa resmi, budaya kewarganegaraan, dan ideologi (Abbott, 2017).

Bunyi ketiga dari Sumpah Pemuda yang sedikit berbeda dengan bunyi pertama dan kedua, yaitu tidak dinyatakan dengan kalimat “mengaku berbahasa yang satu, bahasa Indonesia”, tetapi “menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia”, menunjukkan kedalaman pemikiran tentang persatuan tanpa mereduksi keberagaman bahasa yang sudah ada sehingga tidak ada suku mana pun yang akan merasa dirugikan dengan pengakuan tersebut karena eksistensi bahasanya tidak dipertentangkan dengan bahasa baru, Bahasa Indonesia ini. Kemunculan istilah “bahasa Indonesia” memiliki dampak yang sangat besar bagi perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, yaitu penerimaan dan rasa memiliki bersama seluruh suku bangsa yang ada di wilayah Indonesia karena nama Indonesia adalah nama yang dimiliki bersama, bukan nama salah satu suku bangsa. Nama bahasa Indonesia menjadikan suku-suku bangsa yang ada di Indonesia tidak harus merasa inferior karena harus mengakui bahasa suku bangsa lain sebagai bahasa persatuannya. Ini sangat penting karena pada masa penyatuan, permasalahan perasaan inferior-superior

bisa menjadi masalah yang besar dan menghambat persatuan suku-suku bangsa di wilayah Indonesia.

Secara psikologis, orang akan lebih mudah menerima hal-hal yang dirinya menjadi bagian dari hal tersebut dibandingkan dengan menerima hal yang berada di luar dirinya apalagi yang sudah menjadi milik orang lain. Dalam kaitannya dengan istilah Bahasa Indonesia dan Bahasa Melayu, orang yang berada di dalam wadah tanah air dan bangsa Indonesia tentu akan lebih mudah menerima dan menjadi bagian dari “Bahasa Indonesia” dibandingkan “Bahasa Melayu” yang memiliki unsur kesukuan. Penggantian nama Bahasa Melayu menjadi Bahasa Indonesia bukan sekadar penggantian nama, melainkan juga pembentukan identitas kebangsaan seluruh suku bangsa yang ada di wilayah Indonesia (Purwanto, 2019).

Pengakuan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dalam Sumpah Pemuda juga sekaligus mengakhiri persaingan Bahasa Belanda dengan Bahasa Melayu untuk menjadi bahasa yang digunakan untuk komunikasi/ pergaulan di seluruh wilayah Indonesia. Nama Bahasa Indonesia menjadi ampuh dan tidak ada yang berani menggoyahkan karena adanya kesepakatan bersama dalam sebuah peristiwa besar dengan tujuan mulia yaitu Kongres Pemuda Kedua.

Istilah “Bahasa Indonesia” juga memengaruhi arah perkembangan Bahasa Indonesia yang saat ini dapat dikatakan berbeda dengan Bahasa Melayu (bahasa Induknya). Dalam kaitannya dengan hal tersebut, Kridalaksana (2010) menjelaskan sebagai berikut.

“Bahasa Indonesia yang pada awalnya muncul dari tekad mempersatukan

seluruh bangsa yang dijajah Belanda dan upaya membedakannya dari bahasa Melayu akhirnya benar-benar berbeda dengan bahasa Melayu”.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa Bahasa Indonesia sekarang ini adalah berbeda dengan Bahasa Melayu yang dahulu digunakan sebagai sumber atau bahasa induk dari Bahasa Indonesia. Sebagai bahasa baru, bahasa Indonesia menjadi bahasa yang sangat terbuka untuk menyerap kosakata dari berbagai bahasa di seluruh Nusantara. Tata bahasa dalam bahasa Indonesia pun mengalami perubahan dari Bahasa Melayu meskipun dasar-dasarnya masih sama.

Dalam pada itu, pernyataan tidak tepat jika menyebut Bahasa Indonesia sebagai bahasa Melayu atau menyebut Bahasa Indonesia sama dengan Bahasa Melayu. Hal itu penting untuk ditegaskan karena berkaitan dengan penghargaan terhadap suku-suku bangsa yang lain. Sehubungan dengan hal tersebut, Kridalaksana (2010) memberi penjelasan sebagai berikut.

“Bahasa berwujud bukan hanya semata-mata karena ada sistem ujaran yang diucapkan yang membentuk dan terbentuk dari sistem makna sendiri, melainkan lebih-lebih karena sikap, persepsi, dan kesepakatan penuturnya. Meskipun dari struktur secara garis besar tampak sama, bila penutur menyatakan bahwa kedua bahasa itu berlainan, jadilah bahasa yang berlainan karena faktor struktur semata-mata tidak menentukan eksistensi dan identitas bahasa, tetapi faktor sosial psikologislah yang lebih kuat”.

Dari pernyataan tersebut, dapat diambil simpulan bahwa pada dasarnya bahasa suatu masyarakat adalah sikap, persepsi, dan kesepakatan para penggunanya. Nama bahasa bukan semata-mata karena fitur-fitur bahasa

itu sendiri, melainkan lebih pada penerimaan masyarakat yang menggunakannya. Ketika masyarakat Indonesia menyebut bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia, berarti bahasa tersebut adalah Bahasa Indonesia, bukan bahasa Melayu, bahasa Jawa, atau bahasa lainnya. Bahasa Indonesia harus ditempatkan sebagai bahasa tertinggi di wilayah Indonesia karena Bahasa Indonesia adalah bahasa seluruh rakyat Indonesia yang terdiri atas ratusan suku dan bahasa. Pengklaiman Bahasa Indonesia ke dalam salah satu bahasa—secara politis—adalah kurang menguntungkan bagi persatuan bangsa Indonesia. Selain itu, Bahasa Indonesia telah dikembangkan secara mandiri oleh bangsa Indonesia yang terdiri atas ratusan suku.

Hal penting lain yang perlu diingat dari awal penyatuan bangsa-bangsa di Indonesia adalah bahwa para pendiri bangsa telah memilih bahasa sebagai simbol penyatu dan identitas atas bangsa Indonesia. Negara Indonesia adalah negara bangsa yang bersatu dengan penanda bahasa. Tentu ini berbeda dengan negara lain yang bersatu atas dasar kesamaan agama ataupun suku sebagai identitas. Bahasa Indonesia yang dahulu “dilahirkan” adalah solusi paling ampuh untuk mencari persamaan dari sekian banyak perbedaan, baik perbedaan bahasa, suku, maupun agama karena pada wilayah Indonesia terdapat bermacam suku, bahasa, dan agama yang harus diakomodasi secara setara. Perlu diingat juga, adanya bahasa yang diakui dan dipakai bersama merupakan penopang utama pengembangan sosial-budaya masyarakat Indonesia yang majemuk karena pada dasarnya bahasa memengaruhi cara pandang masyarakat terhadap dunia (Duranti, 1997). Kepemilikan bahasa

persatuan yang sama—bahasa Indonesia-- berarti mendukung arah pengembangan bangsa Indonesia.

SIMPULAN

Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat vital bagi persatuan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, menjaga muruah dan eksistensi Bahasa Indonesia adalah wajib bagi seluruh bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa yang dimunculkan atau dilahirkan dalam upaya membangun persatuan bangsa untuk meraih kemerdekaan negara Indonesia. Istilah Bahasa Indonesia muncul pertama kali pada koran *Hindia Baroe*. Pemikiran dan visi kelahiran Bahasa Indonesia disampaikan oleh M. Tabrani pada tulisannya yang berjudul “Bahasa Indonesia” yang diterbitkan pada kolom Kepentingan dalam koran *Hindia Baroe* tanggal 11 Februari 1926. Nama Bahasa Indonesia diusulkan sebagai bahasa persatuan bangsa Indonesia pertama kali diusulkan oleh M. Tabrani pada sidang perumusan hasil Kongres Pemuda Pertama yang dihadiri oleh M. Yamin, Sanusi Pane, Djamaludin, dan M. Tabrani tanggal 2 Mei 1926. Akan tetapi, tidak ada kesepakatan di antara para perumus, rumusan kongres tersebut tidak dibacakan pada penutupan Kongres Pemuda Pertama. Atas pesan M. Tabrani, M. Yamin membawa draf hasil rumusan tersebut dalam Kongres Pemuda Kedua. Seluruh panitia menyetujui draf tersebut yang oleh M. Yamin kata “Bahasa Melayu” telah diubah menjadi “Bahasa Indonesia” atas usulan M. Tabrani pada sidang perumusan Kongres Pemuda Pertama. Putusan kongres yang dibacakan oleh Ketua Kongres Pemuda Kedua tanggal 28 Oktober 1928 tersebut kemudian dikenal dengan

nama Sumpah Pemuda. Sumpah Pemuda tersebutlah pengakuan secara bersama-sama oleh perwakilan organisasi pergerakan dari seluruh Indonesia akan eksistensi Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Visi penggagasan bahasa Indonesia adalah menciptakan bahasa pemersatu antarsuku dari suku-suku bangsa di Indonesia yang majemuk yang memiliki bahasa-bahasanya sendiri tanpa mereduksi bahasa-bahasa yang sudah ada agar tujuan meraih kemerdekaan dapat tercapai. Penggagasan nama “Bahasa Indonesia” yang semula belum ada merupakan upaya menghindari imperialisme bahasa dari satu bahasa kepada bahasa-bahasa lain yang semuanya sudah hidup di wilayah Nusantara. Tujuannya adalah persatuan yang kuat—satu-nusa, satu-bangsa, satu-bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbott, A. (2017). Educational sovereignty and transnational exchanges in post-secondary Indonesian education. In *Educational Sovereignty and Transnational Exchanges in Post-Secondary Indonesian Education*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-53985-0>
- Abduh, A., & Rosmaladewi, R. (2019). Language policy, identity, and bilingual education in Indonesia: A historical overview. *XLinguae*, 12(1), 219–227. <https://doi.org/10.18355/XL.2019.12.01.17>
- Collins, J. T. (2005). *Bahasa Melayu Bahasa Dunia: Sejarah Singkat* (1st ed.). Yayasan Obor Indonesia.
- Darmansyah dan Mismam. (2010). *Jong Sumatranen Bond: Perjuangan dalam Membangun Persatuan (1917–1931)*. Museum Sumpah Pemuda, Kementerian Pendidikan dan Pariwisata.
- Djajadiningrat, S. (1957). *Akar Kata dan Kata dalam Bahasa Indonesia*. PT Pustaka Rakjat.

- Duranti, A. (1997). *Linguistic Anthropology*. In *Cambridge University Press* (1st ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.53060-8>
- Fairclough, N. (1992a). *Discourse and social change*. Polity Press.
- Fairclough, N. (1992b). *Discourse and social change*. Polity Press.
- Fairclough, N. (1995a). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. Longman Publishing.
- Fairclough, N. (1995b). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. Longman Publishing.
- Foulcher, K. (2000). Sumpah Pemuda: The making and meaning of a symbol of Indonesian nationhood. *Asian Studies Review*, 24(3), 377–410. <https://doi.org/10.1080/10357820008713281>
- Frederick, W. H., & Worden, R. L. (2011). *Indonesia: A country study*. Government Printing Office.
- Gunawan, R. (2014). *Bahasa Indonesia dan Nasionalisme Tidak Pernah Mati: Perspektif Empiris-Historis*.
- Hendrastuti, R. (2015). Variasi Penggunaan Bahasa pada Ruang Publik di Kota Surakarta. *Kandai*, 11(1), 29–43.
- Holmes, J. (2008). *An Introduction to Sociolinguistics* 3rd ed. Longman Publishing.
- Kridalaksana, Harimurti. (1991). *Masa Lampau Bahasa Indonesia: Sebuah Bunga Rampai*. Kanisius.
- Kridalaksana, Harimurti. (2010). *Masa-Masa Awal Bahasa Indonesia*. Laboratorium Leksikologi dan Leksikografi, FIB UI.
- Léglise, I., & Migge, B. (2021). Language and identity construction on the French Guiana-Suriname border. *International Journal of Multilingualism*, 18(1), 90–104. <https://doi.org/10.1080/14790718.2019.1633332>
- Marsudi, M., & Zahrok, S. (2015). Kesetiaan Berbahasa Indonesia Dipertanyakan Di Era Globalisasi. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 95. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1245>
- Martono, M., Dewantara, J. A., Efriani, E., & Prasetyo, W. H. (2022). The national identity on the border: Indonesian language awareness and attitudes through multi-ethnic community involvement. *Journal of Community Psychology*, 50(1), 111–125. <https://doi.org/10.1002/jcop.22505>
- Nur, M. (1981). *Laporan Kongres Pemuda Pertama di Jakarta 1926 (Terjemahan)*. CV Takari.
- Nuryani, N., & Bahtiar, A. (2019). Peran Mkwu Bahasa Indonesia Sebagai Penguat Identitas Dan Nasionalisme Mahasiswa Ptki (Studi Pelaksanaan Mkwu Bahasa Indonesia Di Uin Syarif Hidayatullah Jakarta). *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 5(2), 231. <https://doi.org/10.22219/kembara.vol5.no2.231-244>
- Purwanto, B. (2019). Perspektif Historis Kesadaran Kebangsaan Dan Kemerdekaan Indonesia Berdimensi Kebudayaan. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16636>
- Sapir. (1929a). *The Status of Linguistics as a Science Author (s) : E . Sapir Published by : Linguistic Society of America Stable URL : https://www.jstor.org/stable/409588*. 5(4), 207–214.
- Sapir, E. (1929b). The Status of Linguistics as a Science. *Linguistic Society of America Stable*, 5(4), 207–214.
- Setyono, B., & Widodo, H. P. (2019). The representation of multicultural values in the Indonesian Ministry of Education and Culture-Endorsed EFL textbook: a critical discourse analysis. *Intercultural Education*, 30(4), 383–397. <https://doi.org/10.1080/14675986.2019.1548102>
- Simons, G. F., & Fennig, C. D. (2017). *Ethnologue: Languages of Indonesia (20th ed.)*. SIL International.

- Slametmuljana. (1964). *Asal Bangsa dan Bahasa Nusantara*. Balai Pustaka.
- Sularto, B. (1986). *Dari Kongres Pemuda Indonesia Pertama ke Sumpah Pemuda*. Balai Pustaka.
- Tabrani, M. (1979). *Otobiografi Anak Nakal Banyak Akal*. Aqua Press.
- van Dijk, T. A. (2008a). Discourse and Power. In *Discourse and Power* (pp. 211–236).
- van Dijk, T. A. (2008b). Discourse and Power. In *Discourse and Power* (pp. 211–236). https://doi.org/10.1007/978-1-137-07299-3_9
- Wright, S. (2004). Language policy and language planning: From nationalism to globalisation. *Language Policy and Language Planning: From Nationalism to Globalisation*, 1–31. <https://doi.org/10.1057/9780230597037>
- Wulansari, D. W. (2020). Linguistik Lanskap di Bali: Tanda Multilingual dalam Papan nAMA Ruang Publik. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 3(2), 420–429. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>
- Zaman, S. (2022). Analisis Wacana Kritis Keputusan Bersama tentang Pedoman Implementasi atas Pasal Tertentu dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). *Sawerigading*, 28(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26499/sawer.v28i2.1049>
- Zein, S. (2020). *Language Policy in Superdiverse Indonesia*. Routledge.

Perubahan Perilaku Komersial dan *Marketable Surplus* para Petani Padi di Kabupaten Kebumen

Changes in Commercial Behavior and Marketable Surplus among Paddy Farmers in Kebumen Regency

¹Ananda Budi Lestari, Endang Siti Rahayu², Sri Marwanti³, Ernoiz Antriandarti^{4*}

Program Studi Agribisnis Fakultas Pertanian,

Universitas Sebelas Maret, Surakarta

*Corresponding author: ernoiz_a@staff.uns.ac.id

ABSTRACT It is common that farmers use their sales of harvests or production to meet household needs. In this behaviour, it is estimated that currently many farmers no longer save some of their production to meet needs, because they sell all of their production, thereby affecting supply to consumers. Therefore, it is essential to understand the conditions that may change the habits of the farmers can affect the style of farming. For this purpose, this research aims to measure the size of the marketable surplus of paddy, the level of commercialization, the causes of changes in the behavior of paddy farmers, and the factors that affect the marketable surplus of paddy in the farmers in Kebumen Regency. The method used in this research is descriptive analysis with survey in Ambal Sub-district, Bulus Pesantren Sub-district, and Kebumen Sub-district with the consideration that these sub-districts are the three sub-districts with the highest rice production in Kebumen Regency. The method to determine the sample is proportional random sampling. This study used 80 paddy farmers as respondents. The data analysis used are marketable surplus analysis, descriptive, and multiple linear regression. The results showed that the average surplus of rice that could be marketed in Kebumen Regency in 2021 was 4,142.75 Kg/UT or 70.19% and included in the commercial farming pattern (sold). The cause of changes in farmer behavior cannot be separated from the long-standing impacts of the green revolution, which is characterized by more widely used external labor, thus leading to commercial farmers. Factors of total income, land area, and land ownership status have a positive effect on the rice surplus in Kebumen Regency at a significance level of 99% and 95%.

ABSTRAK Petani dalam usahatani mengalokasikan sebagian hasil produksinya untuk memenuhi kebutuhan rumah tangganya. Akan tetapi, saat ini banyak petani diduga tidak lagi menyimpan sebagian hasil produksi guna memenuhi kebutuhan, sebaliknya petani menjual semua hasil produksinya sehingga mempengaruhi penawaran ke konsumen. Oleh karena itu, berubahnya kebiasaan petani tersebut, dapat memengaruhi corak usahatani yang dilakukan petani. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui *marketable surplus* padi, mengetahui tingkat komersialisasi pada petani padi, mengidentifikasi penyebab perubahan perilaku petani padi, serta menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh terhadap *marketable surplus* padi di Kabupaten Kebumen. Metode dasar yang dipergunakan di penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan survey di Kecamatan Ambal, Kecamatan Buluspesantren, dan Kecamatan Kebumen dengan pertimbangan bahwa kecamatan tersebut merupakan tiga urutan kecamatan dengan produksi padi terbanyak di Kabupaten Kebumen. Penentuan daerah dilakukan dengan metode *purposive sampling*. Metode penentuan sampel dilakukan menggunakan *proportional random sampling*. Penelitian ini menggunakan 80 orang petani padi sebagai responden. Analisis data yang digunakan adalah analisis *marketable surplus*, deskriptif, dan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *marketable surplus* padi di Kabupaten Kebumen pada Tahun 2021 sebesar 4.142,75 Kg/UT atau 70,19% dan termasuk corak usahatani komersial (dijual). Penyebab perubahan perilaku petani dikarenakan adanya pengaruh dari revolusi hijau dan ditandai dengan tenaga kerja luar keluarga lebih banyak digunakan, sehingga sudah mengarah ke petani komersial. Faktor pendapatan total, luas lahan, dan status kepemilikan lahan berpengaruh positif terhadap *marketable surplus* padi di Kabupaten Kebumen pada tingkat signifikansi 99% dan 95%.

KEYWORDS *Change in Behavior; Marketable Surplus; Multiple Linear Regression Analysis; Paddy.*

KATA KUNCI *Analisis Regresi Linear Berganda; Marketable Suple; Padi; Perubahan perilaku.*

PENGANTAR

Pangan memiliki arti penting sebagai kebutuhan dasar dan salah satu hak asasi manusia. Pangan seringkali diidentikkan dengan beras karena jenis pangan ini dianggap sebagai makanan pokok masyarakat. Menurut Ramlawati (2020), peningkatan kebutuhan beras di Indonesia diikuti juga dengan peningkatan jumlah penduduk serta konsumsi beras perkapita pertahun. Peningkatan konsumsi beras harus diimbangi dengan penyediaan pangan yang memadai, agar ketersediaan beras tetap aman dan terkendali.

Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi dengan jumlah produksi padi yang tinggi, daerah sentra produksi padi salah satunya terdapat di Kabupaten Kebumen (BPS Provinsi Jawa Tengah, 2021). Hal ini dibuktikan dengan ditunjuknya Kabupaten Kebumen sebagai kabupaten pertama yang memiliki sentra pengelolaan beras terpadu di Provinsi Jawa Tengah (Dinas Informasi dan Komunikasi Provinsi Jawa Tengah, 2022). Selain itu, kontribusi sektor pertanian terutama padi cukup besar di Kabupaten Kebumen dan penduduk menjadikannya pekerjaan utama.

Kedudukan petani padi dalam usahatani memiliki peran ganda yaitu sebagai produsen dan konsumen. Petani sebagai produsen bertindak sebagai tenaga kerja dan manajer dalam waktu yang bersamaan. Petani sebagai konsumen artinya petani membutuhkan barang dan jasa, khususnya bidang industri (Fauzi *et al.*, 2021). Peranan menonjol yang dilakukan petani akan terlihat bergantung besarnya *marketable surplus* padi (Sophie, 2018; Mubyarto, 1975). *Marketable surplus*

merupakan kelebihan hasil produksi padi yang telah dibagi untuk memenuhi kebutuhan pangan keluarga petani terlebih dahulu (Lifitanti *et al.*, 2021). Petani dalam usahatani mengalokasikan sebagian hasil produksinya untuk memenuhi kebutuhan rumah tangganya. Akan tetapi, saat ini banyak petani diduga tidak lagi menyimpan sebagian hasil produksi guna memenuhi kebutuhan, sebaliknya petani menjual semua hasil produksinya sehingga mempengaruhi penawaran ke konsumen (Afifah *et al.*, 2019; Masyuri dan Novia, 2014). Proses transformasi tersebut berlangsung karena petani ingin meningkatkan pendapatan untuk memenuhi kebutuhan lainnya (Masbar *et al.*, 2020). Komersialisasi ini penting bagi kelangsungan produksi padi. Oleh karena itu, berubahnya kebiasaan petani tersebut, dapat memengaruhi corak usahatani yang dilakukan petani (Rini *et al.*, 2017). Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa produksi padi, luas lahan, harga padi, pendapatan total, jumlah anggota keluarga petani padi, dan status kepemilikan lahan berpengaruh terhadap *marketable surplus* padi (Zuhriati, *et al.*, 2014; Anggorowati, *et al.*, 2019; Manik, *et al.*, 2020; Priya, *et al.*, 2020; Hota, 2021; Satriani, *et al.*, 2021).

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui *marketable surplus* padi dan tingkat komersialisasi pada petani di Kabupaten Kebumen, mengidentifikasi penyebab perubahan perilaku petani padi di Kabupaten Kebumen, dan menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh terhadap *marketable surplus* padi di Kabupaten Kebumen.

Metode deskriptif analitis dengan teknik survei merupakan metode dasar

yang digunakan pada penelitian ini. Metode deskriptif analitis artinya kombinasi antara metode deskriptif dan metode analitis dengan tujuan untuk memverifikasi kebenaran hipotesis dan memperoleh deskripsi tepercaya (Akhmad, M., 2021; Bungin, 2005). Penentuan lokasi penelitian menggunakan metode *puspositive sampling* yaitu di Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Hal ini dikarenakan Kabupaten Kebumen merupakan daerah sentra produksi padi di Provinsi Jawa Tengah dan kabupaten pertama yang memiliki sentra pengelolaan beras terpadu di Provinsi Jawa Tengah (Dinas Informasi dan Komunikasi Provinsi Jawa Tengah, 2022). Pemilihan sampel kecamatan di Kabupaten Kebumen menggunakan metode *purposive sampling* dengan pertimbangan tiga urutan kecamatan dengan hasil produksi terbanyak di Kabupaten Kebumen. Kecamatan yang dipilih yaitu Kecamatan Ambal, Kecamatan Buluspesantren, dan Kecamatan Kebumen. Penentuan desa sampel menggunakan

purposive sampling dengan pertimbangan dua desa urutan produksi padi terbesar di setiap kecamatan sampel. Desa sampel yang dipilih yaitu Desa Lajer dan Sinungrejo di Kecamatan Ambal, Desa Waluyo dan Sidomoro di Kecamatan Buluspesantren, dan Desa Kalibagor dan Gesikan di Kecamatan Kebumen.

Pengambilan petani sampel menggunakan metode *proportional random sampling*. *Proportional random sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang unsur penelitian memiliki peluang sama secara proporsional untuk dapat terpilih sebagai sampel penelitian yang dinilai representatif (Latoki et al., 2018; Sugiyono, 2009). Pengambilan sampel penelitian ini membutuhkan sebanyak 80 responden, yang setiap kecamatan dibagi menggunakan rumus alokasi proporsional. Alokasi proporsional merupakan metode untuk mengalokasikan sampel setiap lapisan tergantung banyaknya unit dalam lapisan.

$$Ni : \frac{Nk}{n} \times N$$

Tabel 1.
Jumlah Sampel Petani Padi di Kabupaten Kebumen

No	Kecamatan	Populasi Sampel (Orang)	Jumlah sampel (Orang)
1	Ambal	12.412	32
2	Buluspesantren	11.259	28
3	Kebumen	8.249	20
Total		31.920	80

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan hasil alokasi proporsional, didapatkan hasil Kecamatan Ambal sebanyak 32 responden, Kecamatan Buluspesantren sebanyak 28 responden, dan Kecamatan Kebumen sebanyak 20 responden.

Data primer pada penelitian ini yaitu identitas responden, produksi padi, luas lahan, pendapatan total, harga padi, jumlah

anggota keluarga petani padi, dan status kepemilikan lahan yang diperoleh dari wawancara dengan petani responden. Data sekunder pada penelitian ini yaitu jumlah petani padi per kecamatan, luas panen, dan total produksi padi di Kabupaten Kebumen yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Jawa Tengah, Badan Pusat Statistik

Kabupaten Kebumen, serta Dinas Pertanian Kabupaten Kebumen.

Metode analisis yang digunakan antara lain:

Pertama, Analisis *Marketable Surplus* Padi dan Tingkat Komersialisasi Petani Padi

Analisis *marketable surplus* padi dirumuskan sebagai berikut:

$$MS = T_p - T_c$$

MS ialah *marketable surplus* padi (kg), T_p ialah hasil produksi padi (kg), T_c ialah total kebutuhan padi (konsumsi rumah tangga dan pembayaran upah) (kg) (Rifin, 2022; Strauss, 1984). Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat komersialisasi petani padi di Kabupaten Kebumen menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Penggolongan corak usahatani padi dilakukan guna mengetahui tingkatan dari hasil pengelolaan usahatani padi dengan kriteria dilihat dari presentase *marketable surplus*. Jika presentase *marketable surplus* lebih dari 50 %, maka tingkat komersialisasi mengarah ke corak usahatani komersial dan jika presentase *marketable surplus* kurang dari 50%, maka tingkat komersialisasi mengarah ke corak usahatani subsisten (Rini *et al.*, 2017).

Kedua, Analisis Penyebab Perubahan Perilaku Petani Padi. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif pada penelitian ini dilakukan dengan melihat dan menganalisis penyebab terjadi perubahan perilaku petani dari subsisten menuju komersial di Kabupaten Kebumen. Guna memperoleh hasil yang lengkap dan dapat dipercaya,

maka peneliti melakukan proses penelitian guna menggali lebih dalam informasi yang berkaitan dengan penyebab perubahan perilaku petani di Kabupaten Kebumen.

Ketiga, Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Marketable Surplus* Padi. Analisis ekonometrika dengan model regresi linear berganda digunakan dalam penelitian ini dengan persamaan:

$$\ln Y = \ln \alpha + b_1 \ln X_1 + b_2 \ln X_2 + b_3 \ln X_3 + b_4 \ln X_4 + b_5 \ln X_5 + c_1 D_1 + e$$

Y adalah *marketable surplus* padi (kg), X_1 adalah produksi padi (kg), X_2 adalah pendapatan total (Rp/tahun), X_3 adalah luas lahan (m^2), X_4 adalah harga padi (Rp/kg), X_5 adalah jumlah anggota keluarga (orang), D_1 adalah variabel *dummy* status kepemilikan lahan (0 jika petani *non*-pemilik dan 1 jika petani pemilik), e adalah error, dan α - c_1 adalah koefisien regresi

Pertama, Uji Asumsi Klasik, Persamaan regresi linear berganda harus memiliki sifat BLUE (*Best Linear Unbiased Estimator*), artinya hasil tidak boleh bias dalam pengambilan keputusan yang dilakukan dengan melakukan uji F dan uji t (Alie, 2023; Gujarati, 2006). Uji asumsi klasik dilakukan agar keputusan yang diambil tidak bias. Uji asumsi klasik yang dilakukan yaitu uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas.

Kedua, Uji Hipotesis, Pengujian hipotesis dilakukan bertujuan memutuskan menerima atau menolak jawaban sementara terhadap suatu masalah atau hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian terdiri dari uji R^2 , uji F, dan uji t.

PEMBAHASAN

Karakteristik Petani Responden

Tabel 2.
Karakteristik Petani Responden di
Kabupaten Kebumen Tahun 2021

Uraian	Jumlah	%
Usia responden (Tahun)	80	100
a. 14-64	67	83,75
b. > 64	13	16,25
Tingkat pendidikan responden (Tahun)	80	100
a. 0-6	23	28,75
b. 7-9	12	15
c. 10-12	39	48,75
d. > 12	6	7,5
Jumlah anggota keluarga responden (Orang)	80	100
a. 1-3	32	40
b. 4-6	47	58,75
c. > 6	1	1,25
Luas lahan responden (m²)	80	100
a. < 2000	12	15
b. 2000-10000	62	77,5
c. > 10000	6	7,5
Status kepemilikan lahan responden	80	100
a. Pemilik	65	81,25
b. Non Pemilik	15	18,75
1) Petani Penyewa	9	11,25
2) Petani Penyakap	6	7,5

Sumber : Analisis Data Primer, 2022

Tabel 2. menunjukkan bahwa petani sampel di Kabupaten Kebumen sebanyak 80 petani terdiri dari 65 petani pemilik, sembilan petani penyewa, dan Enam petani penyakap. Usia petani responden mayoritas antara 14-64 tahun (usia produktif). Usia produktif memiliki kinerja lebih baik, kondisi fisik yang lebih kuat dan semangat tinggi mengasah keterampilannya dalam berusaha dengan melakukan modifikasi teknologi baru. Hal ini menyebabkan produksi dan *marketable surplus* padi yang diperoleh akan lebih besar dibanding petani lainnya (Komalasari et al.,

2020). Mayoritas pendidikan akhir petani adalah tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Tingkat pendidikan petani di Kabupaten Kebumen termasuk tinggi, dikarenakan kesadaran petani akan pentingnya pendidikan serta sarana dan prasarana yang memadai dan dalam kondisi baik. Tingkat pendidikan dapat mempengaruhi pola pikir petani dalam pengambilan keputusan pada usahatani, sehingga dapat mempengaruhi pendapatan dan *marketable surplus* yang diterima (Harahap et al., 2018). Selain itu, tingkat pendidikan dapat mengidentifikasi kemampuan penyerapan ilmu pengetahuan dan teknologi seseorang. Hal ini akan memengaruhi cara pengaplikasian dan adopsi ilmu pengetahuan dan teknologi baru dalam usahatannya, sehingga dapat memengaruhi peningkatan hasil produksi dan nilai *marketable surplus* petani. Mayoritas jumlah anggota keluarga petani responden sebanyak 4-6 orang. Jumlah anggota keluarga dapat memengaruhi jumlah pendapatan yang diterima rumah tangga petani. Hal ini karena rumah tangga yang memiliki lebih banyak jumlah anggota keluarga aktif pada usahatani padi dapat memperkecil penggunaan tenaga kerja luar, sehingga pendapatan yang diperoleh meningkat. Luas lahan yang diusahakan petani di Kabupaten Kebumen mayoritas antara 2000-10000 m². Hal ini karena mayoritas petani mendapatkan lahan tersebut dari warisan orang tua, sehingga lahan yang dimiliki hanya sedikit. Semakin luas lahan yang diusahakan, maka hasil produksi padi akan semakin besar dan *marketable surplus* padi semakin besar (Priya et al., 2020).

Marketable Surplus Padi pada Petani Padi di Kabupaten Kebumen

Marketable surplus padi adalah kelebihan hasil produksi dikurangi kebutuhan padi untuk konsumsi rumah tangga. Berdasarkan hasil observasi di lapang, petani di Kabupaten Kebumen tidak menggunakan hasil produksinya untuk benih masa tanam berikutnya, sehingga *marketable surplus* diperoleh dari produksi dikurangi konsumsi keluarga dan natura. Pasca adanya revolusi hijau, awalnya petani bertani hanya untuk memenuhi kebutuhan rumah tangganya, tetapi saat ini petani bertani untuk menjual produksinya guna mendapatkan keuntungan (Prayoga et al., 2019)

Tabel 3.

Rata-Rata Produksi, Konsumsi, dan *Marketable Surplus* Padi pada Petani di Kabupaten Kebumen Tahun 2021

Uraian	per UT (kg) (GKP)	%
Petani Pemilik		
a. Produksi	5.829,88	100
b. Konsumsi	1.718,88	29,5
1) Natura Upah	844,84	14,51
2) Natura Bagi Hasil	0	0
3) Konsumsi Keluarga	874,04	14,99
c. Marketable Surplus	4.111,01	70,5
Petani Non-Pemilik		
a. Produksi	6.216,27	100
b. Konsumsi	1.935,98	31,14
1) Natura Upah	871,11	14,01
2) Natura Bagi Hasil	434,67	7
3) Natura Konsumsi	630,20	10,13
c. Marketable Surplus	4280,29	68,86
Total		
a. Produksi	5.902,33	100
b. Konsumsi	1.759,58	29,81
1) Natura Upah	849,76	14,4
2) Natura Bagi Hasil	81,5	1,36
3) Konsumsi Keluarga	828,32	14,05
c. <i>Marketable Surplus</i>	4.142,75	70,19

Sumber : Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa rata-rata produksi padi di Kabupaten

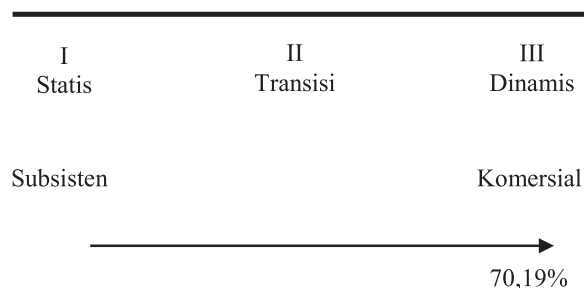
Kebumen dalam bentuk GKP. Hasil produksi petani pemilik lahan per UT lebih kecil dibandingkan petani non-pemilik yaitu sebesar 5.829,88 kg/UT untuk rata-rata luas lahan 5.035 m². Hal ini dikarenakan luas lahan yang dimiliki petani pemilik lahan cenderung lebih sempit daripada petani non-pemilik, sehingga hasil produksinya sedikit. Mayoritas petani mendapatkan lahan dari warisan orang tua atau leluhurnya. Rata-rata konsumsi petani non-pemilik lebih besar dibandingkan petani pemilik lahan yaitu sebesar 1.935,98 kg/UT dalam bentuk GKP. Hal ini karena petani non-pemilik harus mengeluarkan natura bagi hasil untuk petani pemilik sawah yang disakapnya. nilai rata-rata *marketable surplus* padi petani non-pemilik masih lebih besar daripada petani pemilik lahan yaitu masing-masing sebesar 4.111,01 kg/UT dan 4.280,29 kg/UT dalam bentuk GKP. Hal ini dikarenakan setelah hasil produksi dikurangi konsumsi masing-masing petani berdasarkan status kepemilikan lahan, rata-rata *marketable surplus* padi petani non-pemilik masih lebih besar. Total produksi padi, konsumsi, dan *marketable surplus* petani pemilik dan non pemilik dalam bentuk GKP sebesar 5.902,33 kg/UT untuk rata-rata luas lahan 5.100 m², 1.759,58 kg/UT, dan 4.142,75 kg/UT atau 70,19%.

Natura upah atau bawon adalah sejumlah biaya dalam bentuk hasil produksi yang dikeluarkan petani guna membayar tenaga kerja saat masa panen. Bawon yang dibayarkan oleh petani di Kabupaten Kebumen besarnya sekitar 13% -15% dari keseluruhan hasil produksi (Sukoco, 2021; Wahyuni, 2016). Natura bagi hasil pada pertanian adalah bentuk pemanfaatan tanah dan pembagian hasil berdasarkan dua unsur

produksi yaitu modal dan kerja (Tambio *et al.*, 2020). Konsumsi keluarga yaitu hasil produksi yang disisihkan untuk keperluan pemenuhan kebutuhan konsumsi keluarga petani. Petani di Kabupaten Kebumen tidak melakukan sistem tebasan ketika masa panen. Hal ini dikarenakan petani merasa jika sistem tebasan dapat merugikan petani karena keuntungan yang didapat tidak besar. Untuk pemasaran umumnya petani di Kabupaten Kebumen menjual dalam bentuk Gabah Kering Giling (GKG) agar keuntungan yang diperoleh lebih besar dari Gabah Kering Panen (GKP).

Kriteria tingkat komersialisasi usahatani dilihat dari persentase *marketable surplus*. Jika persentase *marketable surplus* lebih besar dari 50 %, maka tingkat komersialisasi mengarah keusahatani komersial, sebaliknya jika persentase *marketable surplus* kurang dari 50%, maka tingkat komersialisasi mengarah ke usahatani subsisten (Rini *et al.*, 2017). Petani subsisten umumnya dalam berusahatani masih mempertahankan sistem secara turun temurun di keluarganya dan sulit menerima teknologi baru penunjang usahatani padi, sedangkan petani komersial umumnya lebih menerima teknologi baru penunjang usahatani padi. Berdasarkan Tabel 3. diketahui persentase *marketable surplus* padi di Kabupaten Kebumen sebesar 70,19% atau lebih besar dari 50%. Artinya petani padi di Kabupaten Kebumen dikatakan sudah mengarah ke petani komersial. Hal ini dikarenakan mayoritas petani padi di Kabupaten Kebumen lebih memilih untuk menjual sebagian atau keseluruhan hasil produksinya dibandingkan digunakan untuk konsumsi keluarganya dengan tujuan untuk memperoleh pendapatan. Tingkat

komersialisasi usahatani padi pada petani di Kabupaten Kebumen tahun 2021 dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Tingkat Komersialisasi Usahatani Padi di Kabupaten Kebumen Tahun 2021

Tingginya *marketable surplus* padi karena varietas padi yang ditanam petani. Hampir semua petani di Kabupaten Kebumen membudidayakan padi jenis inbrida dengan varietas ciherang. Hal ini dikarenakan hasil produksi varietas ciherang lebih tinggi dibandingkan varietas lainnya. Selain itu, ketangguhan padi varietas ciherang kuat dalam menghadapi segala musim tanam. Semakin tangguh suatu tanaman padi, maka hasil yang diperoleh akan semakin besar, sehingga *marketable surplus* padi semakin tinggi. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zuhriati *et al.*, (2014) perihal *Marketable Surplus* Gabah di Kecamatan Lebong Sakti Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu diketahui nilai *marketable surplus* padi di Kecamatan Lebong sebesar 1313,34 kg atau 30,25%, sedangkan *marketable surplus* padi di Kabupaten Kebumen lebih tinggi. Perbedaan *marketable surplus* padi di Kecamatan Lebong dan Kabupaten Kebumen, salah satunya disebabkan oleh perbedaan lokasi penelitian. Kebiasaan petani di Kecamatan Lebong mengalokasikan hasil panennya untuk pembayaran upah, biaya pupuk, penggunaan bibit untuk masa tanam berikutnya, sewa lahan, dan

konsumsi, sedangkan di Kabupaten Kebumen mengalokasikan hasil panennya hanya untuk pembayaran upah, bagi hasil dan konsumsi.

Penyebab Perubahan Perilaku Petani Padi di Kabupaten Kebumen

Perilaku rumah tangga petani ditunjukkan melalui kegiatan ekonomi, salah satunya alokasi tenaga kerja anggota keluarga. Apabila rumah tangga petani mempergunakan tenaga kerja luar keluarga lebih besar dibandingkan tenaga kerja dalam keluarga, maka rumah tangga petani tersebut berusaha lebih memaksimalkan keuntungan (komersial) (Ramlawati., 2023; Nakajima, 1986). Perubahan perilaku petani dari subsisten ke komersial di Kabupaten Kebumen terjadi dikarenakan adanya pengaruh dari revolusi hijau. Revolusi hijau adalah salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan pembangunan ekonomi dan ketahanan pangan. Hal ini diharapkan mampu memberikan inovasi baru untuk pertanian Indonesia. Adanya program revolusi hijau ini telah mengubah petani dari subsisten menuju komersial. Salah satu perubahan petani dari subsisten ke komersial ditandai dengan penggunaan tenaga kerja luar keluarga yang lebih besar daripada tenaga kerja dalam keluarga (Gultom dan Harianto, 2021).

Tabel 4.
Rata-Rata Jumlah Tenaga Kerja Petani di Kabupaten Kebumen Tahun 2021

Uraian	Rata-Rata (Orang)
Jumlah Tenaga Kerja Dalam Keluarga	1
Jumlah Tenaga Kerja Luar Keluarga	6

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa rata-rata jumlah tenaga kerja dalam keluarga per UT sebesar satu orang, sedangkan rata-rata jumlah tenaga kerja luar keluarga per UT sebesar enam orang. Hal ini mengindikasikan bahwa petani padi di Kabupaten Kebumen untuk memenuhi tenaga kerja dalam usahatani dipenuhi tenaga kerja dari luar keluarga. Petani yang lebih banyak menggunakan tenaga kerja luar keluarga termasuk petani komersial. Hal ini selaras dengan pernyataan (Ramlawati, 2023; Nakajima, 1986), bahwa rumah tangga petani yang lebih banyak menggunakan tenaga kerja luar keluarga, maka termasuk rumah tangga yang memaksimalkan keuntungan (komersial).

Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Marketable Surplus Padi

Pertama, Uji Asumsi Klasik, Hasil uji normalitas diketahui nilai *unstandardized residual asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,200 atau lebih besar dari 0,05. Artinya data pada model regresi memiliki distribusi normal.

Tabel 5.
Hasil Uji Multikolinearitas 1

Pearson Correlation	Ln_Y (Marketable Surplus Padi)	Ln_X ₁ (Produksi Padi)	Ln_X ₂ (Pendapatan Total)	Ln_X ₃ (Luas Lahan)	Ln_X ₄ (Harga Padi)	Ln_X ₅ (Jumlah Anggota Keluarga Petani)	D ₁ (Status Kepemilikan Lahan)
Ln_Y (Marketable Surplus Padi)	1,000	0,980	0,625	0,924	0,091	-0,110	-0,019
Ln_X ₁ (Produksi Padi)	0,980	1,000	0,597	0,937	0,059	-0,097	-0,070
Ln_X ₂ (Pendapatan Total)	0,625	0,597	1,000	0,524	0,116	0,034	0,040

Lanjutan tabel 5

Pearson Correlation	Ln_Y (Marketable Surplus Padi)	Ln_X ₁ (Produksi Padi)	Ln_X ₂ (Pendapatan Total)	Ln_X ₃ (Luas Lahan)	Ln_X ₄ (Harga Padi)	Ln_X ₅ (Jumlah Anggota Keluarga Petani)	D ₁ (Status Kepemilikan Lahan)
Ln_X ₃ (Luas Lahan)	0,924	0,937	0,524	1,000	0,015	-0,142	-0,131
Ln_X ₄ (Harga Padi)	0,091	0,059	0,116	0,015	1,000	-0,137	0,113
Ln_X ₅ (Jumlah Anggota Keluarga Petani)	-0,110	-0,097	0,034	-0,142	-0,137	1,000	-0,105
D ₁ (Status Kepemilikan Lahan)	-0,019	-0,070	0,040	-0,131	0,113	-0,105	1,000

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

Tabel 6.
Hasil Uji Multikolinearitas 2

Pearson Correlation	Ln_Y (Marketable Surplus Padi)	Ln_X ₂ (Pendapatan Total)	Ln_X ₃ (Luas Lahan)	Ln_X ₄ (Harga Padi)	Ln_X ₅ (Jumlah Anggota Keluarga Petani)	D ₁ (Status Kepemilikan Lahan)
Ln_Y (Marketable Surplus Padi)	1,000	0,625	0,924	0,091	-0,110	-0,019
Ln_X ₂ (Pendapatan Total)	0,625	1,000	0,524	0,116	0,034	0,040
Ln_X ₃ (Luas Lahan)	0,924	0,524	1,000	0,015	-0,142	-0,131
Ln_X ₄ (Harga Padi)	0,091	0,116	0,015	1,000	-0,137	0,113
Ln_X ₅ (Jumlah Anggota Keluarga Petani)	-0,110	0,034	-0,142	-0,137	1,000	-0,105
D ₁ (Status Kepemilikan Lahan)	-0,019	0,040	-0,131	0,113	-0,105	1,000

Sumber: Analisis Data Primer, 2022

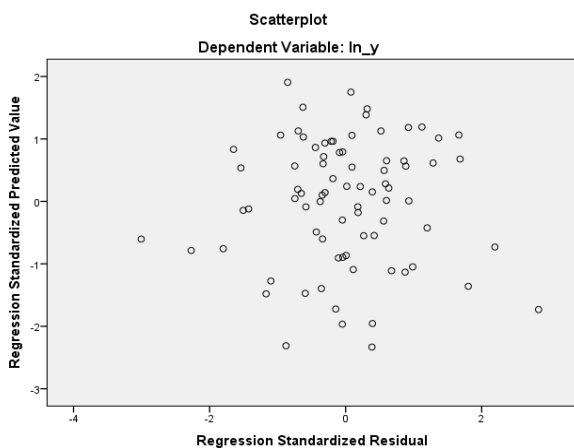
Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa antara variabel produksi padi (X₁) dengan variabel luas lahan (X₃) memiliki nilai sig Pearson Correlation 1 lebih dari 0,8 atau terdapat korelasi yang sangat kuat antara variabel independen produksi padi (X₁) dengan variabel luas lahan (X₃). Salah satu ciri regresi terkena multikolinearitas adalah adanya korelasi sangat kuat antar variabel independen. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyembuhan, dengan cara mengeluarkan salah satu variabel independen. Variabel yang dikeluarkan adalah variabel produksi padi. Hal ini dikarenakan variabel ini memiliki nilai korelasi paling tinggi dibandingkan variabel lainnya, selanjutnya hasilnya diregresikan kembali. Berdasarkan hasil analisis data, model regresi ini tidak terjadi

multikolinearitas. Hal ini dapat dilihat dari nilai Tolerance lebih dari 0,1 dan nilai VIF di bawah 10 serta nilai Pearson Correlation antar variabel independen tidak lebih dari 0,8.

Tabel 7.
Hasil Uji Multikolinearitas dengan Nilai VIF dan Tolerance Coefficients^a

Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
1 (Constanst)		
Ln_X ₂ (Pendapatan Total)	0,686	1,458
Ln_X ₃ (Luas Lahan)	0,669	1,496
Ln_X ₄ (Harga Padi)	0,954	1,049
Ln_X ₅ (Jumlah Anggota Keluarga Petani)	0,925	1,082
D ₁ (Status Kepemilikan Lahan)	0,940	1,064

Sumber: Analisis Data Primer, 2022



Gambar 2. Grafik Scatter plot Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Marketable Surplus Padi di Kabupaten Kebumen Tahun 2021

Uji Heteroskedastisitas dilakukan dengan menggunakan grafik scatter plot. Berdasarkan Gambar 2 diketahui bahwa pada grafik scatter plot, titik-titik menyebar

acak dan tidak membentuk pola tertentu, sehingga dinyatakan bahwa model regresi ini tidak terkena heteroskedastisitas.

Kedua, Analisis Regresi Linear Berganda, Model persamaan regresi penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

$$\ln Y = -7,160 + 0,204 \ln X_2 + 0,951 \ln X_3 + 0,698 \ln X_4 + 0,044 \ln X_5 + 0,155 D_1 + e$$

Y yaitu marketable surplus padi (Kg), X_2 yaitu pendapatan total (Rp/tahun), X_3 yaitu luas lahan (m^2), X_4 yaitu harga padi (Rp/Kg), X_5 yaitu jumlah anggota keluarga (Orang), D_1 adalah variabel dummy status kepemilikan lahan (0 jika petani non-pemilik dan 1 jika petani pemilik), e yaitu error, dan α - c_1 yaitu koefisien regresi.

Ketiga, Hasil Uji Hipotesis

Tabel 8.
Hasil Uji Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Marketable Surplus Padi di Kabupaten Kebumen Tahun 2021

	Coefficient		Standard Error Beta	t	Sig
	B	Std Error			
Constant	-7,160	4,437		-1,614	0,111
Ln_ pendapatan total (Rp/tahun) (X_2)	0,204	0,055	0,172	3,697	0,000***
Ln_luas lahan (m^2) (X_3)	0,951	0,053	0,847	17,980	0,000***
Ln_harga padi (Rp/Kg) (X_4)	0,698	0,523	0,053	1,336	0,185 ^{ns}
Ln_ jumlah anggota keluarga (Orang) (X_5)	0,044	0,086	0,020	0,509	0,612 ^{ns}
Status Kepemilikan Lahan (D_1)	0,155	0,075	0,082	2,057	0,043**
F Statistic					0,000***
R Square (R^2)					0,883
Durbin-Watson					2,183

Sumber : Analisis Data Primer, 2022

Berdasarkan Tabel 8 nilai Adjusted R square sebesar 0,883. Hal ini berarti sebesar 88,3% variabel dependen marketable surplus padi dapat dijelaskan oleh variabel independen pendapatan total, luas lahan, harga padi, jumlah anggota keluarga petani, dan status kepemilikan lahan. Sisanya sebesar 11,7 % dijelaskan oleh variabel lain

yang tidak diteliti semisal usia petani, tingkat pendidikan petani, kebijakan pemerintah, dan lain-lain. Hasil uji F menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 atau $< 0,01$, di tingkat kepercayaan 99%. Hal ini berarti bahwa variabel independen antara lain harga padi, jumlah anggota keluarga petani, pendapatan total, luas lahan, dan kepemilikan

lahan secara bersama-sama berpengaruh nyata terhadap variabel dependen marketable surplus padi di Kabupaten Kebumen. Hasil uji t yang telah dilakukan, diketahui bahwa variabel luas lahan, pendapatan total rumah tangga, dan status kepemilikan lahan secara individu berpengaruh positif pada tingkat kepercayaan 95% dan 99%, sedangkan variabel harga padi dan jumlah anggota keluarga secara individu tidak berpengaruh terhadap marketable surplus padi di Kabupaten Kebumen. Variabel pendapatan total berpengaruh positif dikarenakan tujuan petani dalam berusahatani adalah memperoleh pendapatan untuk modal usahatani selanjutnya. Semakin besar pendapatan total rumah tangga petani, maka modal untuk berusahatani akan semakin besar. Hal ini mendorong petani agar memproduksi padi lebih banyak lagi, sehingga marketable surplus padi akan semakin besar. Pendapatan total diperoleh dari pendapatan usahatani padi, luar usahatani padi, dan lainnya. Pendapatan usahatani padi didapatkan dari produksi padi dikali harga padi, kemudian hasilnya dikurangi total biaya. Pada penelitian ini, pendapatan total berpengaruh positif, sedangkan harga padi tidak berpengaruh. Hal tersebut dikarenakan harga padi di Kabupaten Kebumen cenderung stabil dan tidak memiliki variasi yang signifikan, sehingga jika terjadi kenaikan atau penurunan harga petani masih memakluminya. Variabel luas lahan berpengaruh positif karena ketika luas lahan meningkat, maka marketable surplus padi akan meningkat. Variabel status kepemilikan lahan berpengaruh positif dikarenakan petani yang memiliki lahan berstatus pemilik, tidak perlu mengalokasikan hasil panennya untuk

natura bagi hasil, sehingga marketable surplus padi petani pemilik akan lebih besar daripada petani penyakap. Hasil ini sejalan dengan penelitian Anggorowati et al., (2019) dan Manik et al., (2020) yang mengatakan bahwa variabel produksi padi, pendapatan total, dan status kepemilikan lahan berpengaruh positif terhadap marketable surplus padi. Variabel yang tidak signifikan adalah variabel harga padi dan jumlah anggota keluarga petani padi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) Tingkat komersialisasi petani di Kabupaten Kebumen mengarah ke corak usahatani komersial ditunjukkan dengan persentase marketable surplus padi di Kabupaten Kebumen sebesar 70,19%. (2) Penyebab perubahan perilaku petani dari petani subsisten menuju petani komersial di Kabupaten Kebumen karena adanya pengaruh dari revolusi hijau, salah satunya ditandai dengan penggunaan tenaga kerja luar keluarga lebih besar dibandingkan tenaga kerja dalam keluarga. (3) Faktor yang berpengaruh positif terhadap marketable surplus padi di Kabupaten Kebumen yaitu luas lahan, pendapatan total, dan status kepemilikan lahan.

Saran yang dapat diberikan, yaitu (1) Petani disarankan lebih meningkatkan produktivitasnya agar dapat mengelola lahan pertanian sehingga produksi padi dapat ditingkatkan akhirnya pendapatan akan meningkat. (2) Petani disarankan dapat memanfaatkan penggunaan lahan lebih optimal dalam berusahatani padi agar hasil produksi yang diperoleh maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, A.N., Masyhuri., Suryantini, A., Waluyati, L.R. (2019). The Impact of Government Policies on The Competitiveness of Rice Farming in Purbalingga Regency. *Agro Ekonomi*, 30(2): 182–195.
- Akhmad, M., et al. (2021). Kecerdasan Ekologis Perajin Tanggub di Bantaran Sungai Barito. *Jurnal Publikasi Berkala Pendidikan Ilmu Sosial*, 1(1): 1–15.
- Alie, A. (2023). Pengaruh Penyediaan Infrastruktur Daerah terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Kabupaten Gunung Mas. *Economie*, 4(2): 1–14.
- Anggorowati, R.D., Marwanti, S., Qonita, R. A. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Marketable Surplus Padi pada Petani di Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. *AGRISTA*, 7(3): 163–171.
- Badan Pusat Statistik. (2021). Luas Panen, Produksi, dan Produktivitas Padi Menurut Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Tengah Tahun 2020. Semarang: Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah.
- Bungin, B. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dinas Informasi dan Komunikasi Provinsi Jawa Tengah. (2022). *Kebumen memiliki sentra pengolahan beras terpadu*. Semarang: Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.
- Fauzi, E., Sukiyono, K., Yuliarso, M.Z. (2021). Persepsi Petani terhadap Kualitas Layanan Lembaga Agribisnis Jeruk di Kabupaten Rejang Lebong. *Informatika Pertanian*, 30(1): 55–64.
- Gujarati, D.N. (2006). *Ekonometrika Dasar*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Gultom, F., Harianto, S. (2021). Revolusi Hijau Merubah Sosial-Ekonomi Masyarakat Petani. *Jurnal Pembangunan Sosial*, 4(2): 163–168.
- Harahap, J., Sriyoto, S., & Yuliarti, E. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Petani Salak Dalam Memilih Saluran Pemasaran. *Jurnal AGRISEP*, 17(1): 95–106. <https://doi.org/10.31186/jagrisep.17.1.95-106>
- Hota, S. (2021). Agricultural production and marketable surplus- a study on marketing of paddy. *International Journal of Modern Agriculture*, 10(2): 4545–4565.
- Komalasari, et al. (2020). *Analisis Kesejahteraan Petani Tahun 2020*. Jakarta: Pusat Data dan Sistem Informasi Pertanian.
- Latoki, L., Chalil, H., dan Ponirin. (2018). Pengaruh Harga dan Kualitas Layanan terhadap Kepuasan Pelanggan Asuransi Kendaraan Bermotor Pt. Asuransi Jasindo (Persero) Cabang Palu. *Jurnal Katalogis*, 6(4): 103–114.
- Lifitanti, L., Fitriyani, I., dan Hamzah, M. (2021). Pengaruh Persediaan Gabah Di Tingkat Petani Terhadap Pendapatan Usahatani Padi Di Kelurahan Sumber Harta Kecamatan Sumber Harta Kabupaten Musi Rawas. *Jurnal Imiah Management Agribisnis (Jimanggis)*, 2(1): 39–62. <https://doi.org/10.48093/jimanggis.v2i1.57>
- Manik, N.B., Sukiyono, K., Widiono, S. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi marketed surplus padi sawah di Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 23(2): 116–131.
- Masbar, R., Noviar, H., Aliasuddin, Syahnur, S. (2020). *Komersialisasi Padi dan Beras menuju Kesejahteraan Petani*. Aceh: Syiah Kuala University Press
- Masyuri, dan Novia, R.A. (2014). *Marketable Surplus Beras dalam Ekonomi Perberasan Indonesia*. Editor: Krisnamurthi, B. Samudera Printing. Jakarta.
- Mubyarto. (1975). *Masalah Beras di Indonesia*. LPE FE UGM: Yogyakarta.
- Nakajima, C. (1986). *Subjective Equilibrium Theory of the Farm Household*. New York: Elsevier.
- Prayoga, K., et al. (2019). Menakar Perubahan Sosio-Kultural Masyarakat Tani Akibat Miskonsepsi Modernisasi Pembangunan Pertanian. *Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 13(1): 96–114.

- Priya, K.S.M., Senthilkumar, R., Muralidharan, C., dan Selvi, R. . (2020). Analysis of marketable and marketed surplus of paddy in Tirunelveli District of Tamil Nadu India. *International Journal of Current Microbiology and Applied Sciences*, 9(9): 1429–1433.
- Ramlawati., H. (2023). Pengaruh Pendapatan dan Konsumsi Rumah Tangga terhadap Kesejahteraan Keluarga Petani (Studi Kasus Desa Janja Kompi Kecamatan Lampasio Kabupaten Tolitoli). *Jurnal Riset Ilmu Ekonomi*, 3(1): 36–46.
- Ramlawati. (2020). Peranan Sektor Pertanian Dalam Perencanaan Pembangunan Ekonomi Di Kecamatan Galang Kabupaten Tolitoli. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Pembangunan*, 1(2): 1–20.
- Rifin, A. (2022). Marketed Surplus of Indonesian Rice Production. *Cogent Economics and Finance*, 10(1): 1–14.
- Rini, W. D. E., Rahayu, E.S., Harisudin, & H., S. (2017). Tingkat komersialisasi petani padi gogo di Kecamatan Ponjong Kabupaten Gunung Kidul. *Peningkatan Produktivitas Dan Daya Saing Komoditas Pertanian*, 208–213.
- Satriani, R., Rosyad, A., Widyarini, I. (2021). Marketable dan marketed surplus beras di Kabupaten Banyumas. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, 5(3): 618–631.
- Sophie, H. (2018). Analisis Surplus Beras yang Dapat Dipasarkan Petani dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya di Desa Tanjung Agung Kabupaten Muara Enim. Sumatera Selatan: Universitas Sriwijaya Press.
- Strauss, J. (1984). Marketed Surpluses of Agricultural Households in Sierra Leone. *American Journal of Agricultural Economics, Agricultural and Applied Economics Association*, 66(3): 321–331.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukoco, A. (2021). Di Bawah Ancaman Mekanisme: Motif Pemilihan Bawon pada Petani Desa Sambirejo Kecamatan Saradan Madiun. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Sosiologi*, 6(1): 1–10.
- Tambio, F., Baruwadi, M.H., Halid, A. (2020). Analisis Pendapatan Petani Penggarap Usahatani Jagung Desa Potanga Kecamatan Botumoito Kabupaten Boalemo. *Jurnal Ilmiah Agribisnis*, 5(1): 24–31.
- Zuhriati dan Utama, S.P. (2014). Marketable Surplus Gabah di Kecamatan Lebong Sakti Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu. *Agrisep*, 14(2): 187–196.

How Can Rice Farmers Gain Profit? An Analysis of Sharecropping Practice among Farmers, Landowners, and Laborers in Sukadiri Subdistrict of Tangerang

*Lorenta In Haryanto and Aprilia Zirli Kurniaji²

Universitas Muhammadiyah Jakarta

*Corresponding author: lorenta@umj.ac.id

ABSTRACT The production of rice as one of the main staple foods in Indonesia has been affected by changes in land-use that has led to a shift in land ownership. It is necessary to discuss whether the profit-sharing applied among farmers, landowners, and laborers provides benefits for farmers. This study aims to determine the characteristics, income, and efficiency of lowland rice farming with both a 50:50 crop sharing between farmers and landowners, and an 80:20 crop sharing between farmers and laborers. This study is based on survey and interviews on the sharecropping practice among rice farming community in the dry season (April – September) tahun 2022 in Sukadiri Subdistrict of Tangerang. Farming parameters are explained descriptively, and the farm efficiency is determined by the revenue-cost (R/C) ratio. A total sample of 44 farmers was determined purposively and proportionately. The findings demonstrated that rice farming gained a total income on the explicit cost of IDR7.311.519 per hectare. The R/C ratio of explicit cost for the sharecropping system is 4,76. Suppose the sharecropping system is replaced with a rent cash payment, the R/C ratio for total cost is 0,83 which results in a loss. This study concludes that the combination of 50:50 crop sharing with the landowner and 80:20 crop sharing with double-tapping laborers is beneficial for the existence of rice farming.

KEYWORDS Double-tapping labor; Farming; Rice; R/C ratio; Sharecropping.

INTRODUCTION

Rice is the staple food for about 273 million people in Indonesia. One of the rice producers is Tangerang Regency with a total of 327.146 tonnes of dry-milled grain (Central Bureau of Statistics, 2022). Rice production in that region is mainly supported by farmers in Sukadiri sub-district, where 25.241 tonnes of dry-milled grain is produced every year. The performance of farming in that area is exceptionally intriguing, given that most farmers have no longer land and serve as sharecroppers with no legal claim to the area they oversee.

Sharecroppers exchange a share of their production to access the land (Baah & Kidido, 2020; White & Wijaya, 2022). The pre-study indicated that a private corporation owns the farmer's land and acquires the half of production. In practice, sharing fifty percent of the harvest is a common reference in sharecropping (Ahmed & Billah, 2018; Quijada et al., 2022).

It is newsworthy that sharecroppers who are involved in cultivation buy labor power at certain points of time in a year (Sahay, 2020). It is called a double-tapping system. The laborers perform various tasks, such as

weeding, watering, and applying fertilizers and pesticides. The job is performed at a piece rate and paid using harvest in a 1:4 yield ratio for labor and farmer. The definition of a system where the sharecroppers employ other laborers and pay them by crop-sharing may be similar to a mechanism described by Mouris & Setiawan (2019) as a managerial tenancy system.

The mechanism of labor used in rice farming may be different in every land area (Bahagia et al., 2020; Quijada et al., 2022). Besides the sharecropping system, farming may also be carried out on a land lease basis (cash rent tenant). In the sharecropping system, farmers do not own the land, do not have the freedom to determine the crops planted, and do not have the authority to sell the entire yields, while rent-tenant farmers applied the opposite (Mukhamedova & Pomfret, 2019; White & Wijaya, 2022).

There are important differences in how labor inputs are organized, how decisions on the costs are divided between landowner and farmer, and how the procedure of revenue transfer between parties. Some studies argued that sharecropping disadvantages farmers (Baah & Kidido, 2020; Bahagia et al., 2020), while others believe it benefits farmers (Ahmed & Billah, 2018; Quijada et al., 2022). Exploring these gaps allows us to contribute to two mechanisms in the literature on sharecropping and rental land cropping: first, their contribution to the revenue-cost ratio, and second, their implications for rural rice farming and smallholder survival.

The empirical literature exploring income efficiency across sharecropping combined with a double-tapping system is less common, but there are few

studies examining farmers' income in the sharecropping system. Research by Ginting et al. (2017) and Sabri et al. (2019) focused on the income efficiency of sharecropping with the positive ratio between revenue and cost. Additionally, Fitriah et al. (2018) conclude that landowner farmers are more profitable, with an R/C ratio of 1,59, compared to tenant farmers, tenants, and mortgage farmers, whose R/C ratios are 1,56; 1,55, and 1,56 respectively.

Other researchers focused on the characteristics of sharecropping. Ahmed & Billah (2018) and Mouris & Setiawan (2019) examined the impact of sharecropping on farmlands, while Quijada et al. (2022) found that sharecropping shows higher technical efficiencies compared to fixed-rental arrangements. However, there is no detail emphasizing how laborers are employed.

Despite that, the authors conclude that the evidence is unclear to support significant revenue-cost analysis for the sharecropping system with double-tapping labor, arguing that the systems may be profitable for tenant farmers. This research differs from previous studies in terms of sample selection and assessment of the double-tapping labor. The study aimed to analyze farmers' income gained from the sharecropping system and to simulate the income when sharecropping is replaced by a rent cash payment in rice farming.

The research collected data on lowland rice farming during the dry season (from April to September 2022) in Sukadiri sub-district, Tangerang Regency, Indonesia. The research area was selected on purpose; considering that the region is the largest rice grower in Tangerang (Central Bureau

of Statistics, 2022). The object of the study is sharecroppers, whose harvested crop was given as payment to laborers and a landowner. The laborers were employed for four activities, thus named double-tapping labor, while the landowner is a construction company.

There are 2.403 rice farmers in the studied area, but less information determines them as sharecroppers. There is no exact number of farmers who act as sharecroppers, hence the *proportional sampling* (Nazir, 2003:289) is carried out in Eq (1).

$$n = \frac{N \cdot \hat{p}(1-\hat{p})}{(N-1) D + \hat{p}(1-\hat{p})} \quad (1)$$

$$\text{where } D = \frac{B^2}{4} = \frac{(0,15)^2}{4} = 0,005625$$

$$n = \frac{N \cdot \hat{p}(1-\hat{p})}{(N-1) D + \hat{p}(1-\hat{p})}$$

$$n = 43,657 \approx 44$$

Where D = limit of error, B = precision value, n = a minimum number of samples required (individuals), N = total population, \hat{p} = proportion. The number determined for the bound of error is 15% which implies the confidence interval is 85%. Following Nazir (2003), the proportion 0,5 is used since it represents the highest variability that can be expected in the population.

Qualitative methods were used to define the characteristics of rice farmers, which were provided descriptively as age, education level, farming experience, land area, land ownership status, *et cetera*. Quantitative methods were used to examine the variable cost and revenue and to define the efficiency of rice farming. The R/C ratio is applied to measure income efficiency and to determine whether rice farming in that area is feasible and profitable (Soekartawi, 2016).

Quantitative analysis was applied to measure the profitability index of farmers by taking into account income, revenue, and production costs. Income is the difference between total revenue and total production cost (Soekartawi, 2016). The income is formulated in Eq (2).

$$\pi = TR - TC \quad (2)$$

Where, π = profit per hectare of rice production (IDR/ha), TR = total revenue (IDR), and TC = total production cost (IDR). Farming revenue is calculated by multiplying the total product sold by its unit price (Soekartawi, 2016). This study computed both explicit and implicit revenue. Explicit revenue is obtained from the deduction of production to crop-sharing value for the landowner and double-tapping labor. In contrast, implicit revenue is counted as potential earnings from total production including the yields that have been shared with the landowner and double-tapping labor.

Total cost is an accumulation of total variable costs and total fixed costs (Moon et al., 2020). The total variable cost is calculated as the input per unit price (i) multiplied by the inputs used for rice production, $i = 1, 2, 3, \dots, n$. Hence, the formula for rice farming income is combined in Eq (3).

$$\Pi = (Y_i \cdot Py_i) - (\sum P_{xi} \cdot X_i) + TFC \quad (3)$$

Where, π = Profit per hectare of rice production (IDR/ha), Py = per unit price of yield (IDR), Py_i = Quantity of yields (kg/ha), X_i = input used for rice production, $i = 1, 2, 3, \dots, n$, P_{xi} = per unit price of input (variable) (IDR), and TFC = total fixed cost involved in rice production.

Explicit costs and implicit costs associated with the acquisition of farming inputs will be discussed in this study. The classification of explicit and implicit cost components is determined by the form of payment used to acquire production inputs (Moon et al., 2020; Soekartawi, 2016). Family labor, depreciation costs of agricultural equipment, and land rent are variables commonly not paid in cash, hence categorized as implicit costs. On the other hand, some variables such as vehicle rental, fertilizers, pesticides, and daily-wage workers are categorized as explicit costs since they are paid in cash.

It is more convincing to justify the economic feasibility of rice farming by its ratio compared to the currency value. Hence, the revenue-cost analysis (known as the R/C ratio) is conducted here. The formula developed by Soekartawi (2016) is written consequently in Eq (4).

$$A = TR/TC \quad (4)$$

Where, α = notation of comparison between cost and revenue, TR = total revenue (IDR), TC = total cost (IDR). The determination of R/C is separated into two forms, namely a) Type I, where the R/C is determined only by cash payment, and b) Type II, where the R/C also calculates the unpaid cooperative distributions such as family labor, free seed supply, and other implicit costs (Type II) (Soekartawi, 2016).

This study provides the calculation of both types of R/C ratio; thus, the decision-maker has insight from different perspectives. Research judgment will consider among results, i.e.: (1) suppose the R/C ratio is equal to one, suggesting that the farming is at the breakeven point; (2) suppose the R/C ratio

is less than one, indicating that the farming system is detrimental; and 3) suppose the R/C ratio is more than 1, the farming is desirably profitable. It is parameterized that the higher the value suggests, the bigger the profit earned (Moon et al., 2020).

DISCUSSION

Rice Cultivation in Sukadiri

Rice cultivation in the study area is carried out traditionally with the help of simple tools and machines. Like most forms of rice cultivation (Kleinhenz et al., 2013; Quijada et al., 2022), activities are performed with land preparation, seed sowing, transplanting, land preservation, harvesting, and post-harvesting.

Rice farming requires adequate land preparation, including land clearing, weeding, pre-irrigation, plowing and harrowing, and leveling. Pre-irrigation was performed to make it easier to cultivate and soften the soil (Shelley et al., 2016). The rice seed was sown 20 days before the transplanting process. Small plots that comprise four percent of the land area were used to sow seeds. The free seeds were supplied freely by the Government Research Center. As rice seeds entered the 3 to 4 leaves stage, tiller formation began. The transplanting stage was carried out with a technique that involved putting the roots in the L shape, which sought to promote optimal root growth (Kawengian et al., 2019).

The list of land preservation activities included watering, suppressing weeds, and applying fertilizers and pesticides. Fertilization was performed twice during the season, carried out on days 7 and 25 after transplanting seedlings. Weeding was conducted to suppress weeds that

grew around (Alagbo et al., 2022). Rice was irrigated to prevent the land from drying out. Pesticides were sprayed only when pests and diseases attacked plants; however, paddy fields in the studied area were not significantly affected by numerous pests.

Rice was harvested once the plant had withered and the grains had turned yellow, on average of 100 days after planting. Rice

is traditionally harvested using sickles and cutlasses. The harvested crop was laid down and sun-dried on mats. To prevent pest infestations, concurrent harvesting was performed on a single parcel of land. The harvested rice grain was immediately carried to the mill for threshing. The rice milling was conducted two times; thus, the grain was cleaner.

Table 1. Descriptive Statistics on Sample Characteristics of Households

No.	Characteristics of Farmers	Category	Range	Number of farmers	Percentage
1.	Age (years)	Millennial Generation	26 – 41	6	14
		Generation x	42 – 57	24	55
		Baby Boomers Generation	58 – 76	13	30
		Pre-boomer Generation	≥77	1	2
2.	Education	Did not complete primary education		5	11
		Primary education		24	55
		Mid-high education		9	20
		High education		6	14
3.	Experience (years)	Short experienced	1-10	12	27
		Long experienced	≥11	32	73
4.	Household size	Small	≤ 4	43	98
		Medium	5-6	1	2
		Large	≥ 7	0	0
5.	Size of land area (hectares)	Small	≤ 0,5	8	18
		Midsized	0,6 – 1,9	30	68
		Large	≥ 2	6	14

Source: Primary Data, 2022

Characteristics of Farmers

This chapter summarizes the sample of farmer households, as well as a first glimpse to measure household labor and land management. The following is an explanation of the descriptive statistics listed in Table 1.

Based on age, farmers are classified into the millennial generation, the x generation, the baby boomers generation, and the pre-boomer generation, depending on the year of birth. Most farmers are the x generation between the ages of 42 and 57 years old.

Farmers are still in the productive age range (15 to 64 years) as defined by The Ministry of National Development Planning (2021). The x generation is equal to the middle-aged farmer (40-59 years old). Middle-aged groups are more likely to have farming experience (Zhou & Li, 2022), perform a positive work ethic, and are more attentive to wanting balance in their lives (Baah & Kidido, 2020). The working manner is better compared to other generations. It is also stated that below and beyond this range, the farmer may be

too weak for vigorous farming activities or may be too young to experience employing the farm (Baah & Kidido, 2020; Mouris & Setiawan, 2019).

Education is stated to improve an individual's understanding of production techniques (Moon et al., 2020) and commercialization participation (Abdullah et al., 2019). However, this is not the case in the current study since most of the farmers are illiterate. Farmers fall under the poor education category, suggested by a significant percentage of 55 percent of farmers who had education up to primary school. Low education may cause farmers to suffer from technology intrusions, such as using Farmer Cards for subsidies.

However, another research indicates that educational background does not affect farmers' income (Baihaqi et al., 2022). It is believed that an increase in the years of schooling has negative effects on market participation because they try to find non-physical work in the service sector (Sahay, 2020).

Based on farming experiences, farmers are defined as having short-term experience ranging from 0 to 10 years, and long-term experience that conducts farming for more than 10 years. Farmers with short-term experience are less proficient in managing cultivation activities than those with long-term experience (Abdullah et al., 2019; Baihaqi et al., 2022; Moon et al., 2020). This indicates that farmers in the studied area are intuitively and statistically residents with farming experience that affects the right decision-making (Zhou & Li, 2022).

The number of members in this household may cause burden financial

burden on families, whereas they do not contribute to any cost reduction in rice farming. There is only one person who is classified as the family laborer, to wit farmer himself. However, wives and children are not involved in rice cultivation activities.

Most farmers manage rice fields on a medium scale in a range of 0,6 - 1,9 hectares (68 percent). Cultivating rice in a minimum area of more than 0,48 hectares is categorized as achieving food compliance standards for farmers, as stated by Nazam et al. (2011). However, the land area in this study is different because the farmers do not own the land and still have to them under sharecropping regulation. Hence, that statement can not be determined yet for the sharecroppers.

The status of land use has a significant and positive influence on productivity. It is stated by a study mentioned that the farmers who rent land have higher average productivity by 0,87 percent than farmers who do not rent land (Waluyati et al., 2020). The ownership of land by farmers in the field is very low, meaning that most farmers work as tenant farmers. Rice farmers have no longer the land after they sold it to various firms and mortgaged it to go-betweeners. In this case, the landowners receive rent equal to an agreed-upon share of the net revenue of rice production. It conforms to a study conducted by Ahmed & Billah (2018).

Analysis of Cost Structures

The costs of production are composed of input factors including land, seeds, fertilizer, pesticides, laborers, and farming equipment. Rice field space is crucial to agricultural production (Sahay, 2020). The average

amount of leased land organized by farmers is 1,21 hectares.

Rice farming in the studied area is based on a sharecropping system. Farmers do not pay in cash but deposit up to fifty percent of their yield (unhusked rice) from milled to the landowner. The payment frequency is 2 times according to the rice production period in a year. The cost of land rent depends on the price of grain at the time. The average value of land rent paid through sharecropping is IDR11.532.151.

Seeds are supplied freely by the Agricultural Extension Government Agencies. This agency delivers seeds proportionally according to the cultivated land area, with an average demand of 50 kg per hectare. It benefits farmers since utilizing superior seeds will improve production and rice quality (Kleinhenz et al., 2013; Ya-Jun et al., 2014). In this study, seed costs were categorized as implicit costs, suggesting that farmers did not pay for the seed needed. Nonetheless, the nominal value was still deducted from the total income.

The computed price per kilogram of rice seed is IDR14.000. The average amount of seed given by agencies is 48,22 kg/ha, or equal to IDR670.060. Some farmers may use seeds stored from past harvests for sowing. The average addition of seeds is 1,85 kg/ha; thus, the total value of the seeds stored is IDR25.862. According to Table 2, the total cost of seeds is calculated to be IDR723.355.

For rice farming, all farmers in Sukadiri Sub-district use chemical fertilizers such as NPK and Urea, without adding any organic fertilizers. The Agricultural Extension Government Agency has standardized the levels of fertilizer usage, comprising 100

kg/ha for NPK and 100 kg/ha for Urea. The average application of NPK and Urea fertilizers in the studied area was 127.90 kg/ha and 167.39 kg/ha, respectively. It can be concluded that the NPK and Urea fertilizers used for rice farming overdose the recommended level.

Table 2. Average of Seed Use for Rice Farming per Hectare per Season

The seeds resources	Utilization (kg/ha)	Price (IDR/kg)	Implicit Cost (IDR)
Seed supply from the government	49,82	14.000	675.061
Seed reused from the previous season	1,85	14.000	25.862

Source: Primary data, processed. 2022

Table 3. Rice Farming Fertilizer Needs per Hectare per Growing Season

Fertilizer	Utilization (kg/ha)	Recommendation (kg/ha)	Price (IDR/kg)	Cost (IDR)
NPK	167,39	100	2.139	358.128
Urea	127,90	100	2.442	312.453

Source: Primary data, processed. 2022.

Fertilizers have a significant and positive influence on productivity (Waluyati et al., 2020) but applying excessive amounts of fertilizer leads to soil damage and disrupts microorganisms in the soil (Chandrasiri et al., 2022). Therefore, the texture tends to be more challenging and results in the inhibition of nutrient absorption (Gu & Yang, 2022; Haque & Biswas, 2020). Fertilizer utilization in Sukadiri Sub-district is demonstrated in Table 3.

A study reveals that pesticides also have a significant and positive influence on productivity (Waluyati et al., 2020).

Pesticides control pests such as insects, diseases, and weeds. Rice farming in the study area is frequently attacked by golden snails (*Pomacea 14analiculate*), butterflies, armyworms (*Spodoptera frugiperda*), rodents (*Rodentia*), and stink bugs (*Halyomorpha halys*). Bacterial leaf blights, tungro, and stem rot are the main diseases. The infestation of weeds such as straw mushrooms (*Volvariella volvacea*), coco grass (*Cyperus rotundus*), and cockspur grass (*Echinochloa crusgalli*) is relatively low.

The rice farmers of the Sukadiri Sub-district used chemical and natural pesticides to control pests. Deltamethrin 25 g/l, Abamectin 18 g/l, Chlorpyrifos 500 g/l, Dimehipo 410 g/l, Phosphoric acid 400 g/l, and Difenoconazole 250 g/l, are the active ingredients contained in several fungicides and insecticides, while Glyphosate 555 g/l is an active ingredient used to suppress weeds. One of these active ingredients is classified as a hazardous material, which has already been banned in several countries. During the stage of the investigation, we found that one farmer uses that kind of pesticide, thus raising alarming health risks.

The cost of pesticides is considerably low, IDR160.021, identified by a small amount and a low level of intensity. The usage of chemical insecticides is significantly more prevalent than that of herbicides. It supports other research stating that insects are a major constraint in rice production (Shelley et al., 2016).

Chemical insecticides are preferable since they work immediately to kill insects. Although pesticides were used based on predetermined recommendations, farmers must consider the concentrations of

potentially toxic elements in rice varieties despite their high concentrations of essential trace elements (Chandrasiri et al., 2022; Jat et al., 2022).

The lowest cost of pesticides applies to herbicides. Farmers tend to suppress weeds physically by pulling them out and cutting them with sickles. Maintaining the integration of weed-competitive cultivars with conventional herbicide/manual weed control practices is also recommended. This integrated weed control efficiency could be attributed to the initial efficacy of the herbicide in inhibiting weed development (Alagbo et al., 2022).

Soekartawi (2016) stated that there are two types of labor: labor outside the family (external labor) and labor from a family member (internal/family labor). In the current study, two types of external labor were initiated, namely daily-wage labor and double-tapping labor. The daily-wage laborers generally get their wages paid in cash (IDR60.000 for about eight hours of work) a day, whereas the double-tapping laborers get their wages paid in the form of grain (Sahay, 2020). Daily-wage labor works only for land preparation and transplanting.

Double-tapping labor conducts a sequence of activities such as weeding, watering, and applying pesticides and fertilizers during the growing season. These four operations are compensated cashless, but sharecropping with a ratio of 4:1 or 80:20 percent between a farmer and double-tapping labor. This means that the laborers receive 1 share and the farmers receive 4 shares.

Since the wages of double-tapping labor are decided into a piece rate, the unit of

workdays (Man-Day) is insignificant to use. The measurement of the laborers is usually expressed in units of time according to the type of labor (Kawengian et al., 2019). Man-

day specifically stands for land processing and transplanting. The double-tapping labor incurs the most significant proportion of expenditures in the labor component, equivalent to IDR2.275.616.

Table 4. Rice Farming Labor Output per Hectare per Growing season

Activity	External Labor						Family Labor		
	Explicit Cost (cash)			Implicit Cost (calculated)			Implicit Cost		
	ManDay	Share-cropping (Kg)	Wages (IDR)	Man-Day	Share-cropping (Kg)	Wages (IDR)	Man-Day	Share-cropping (Kg)	Wages (IDR)
Land	1,32	0	883.985	0	0	0	0,69	0	460.935
Processing									
Transplanting	9,09	0	230.403	0	0	0	0	0	0
Weeding, watering, applying fertilizer and pesticides, harvesting	0	0	0	0	556,83*	2.275.616	11,97	0	718.288
Total	10,41	0	1.114.388	0	556,83	2.275.616	12,66	0	1.179.223

* Crop sharing for double-tapping labor

Source: Primary Data, processed in 2022

Most of the activities are done by men since rice farming is considered predominantly a men's job and women generally do not work in the fields (Abdullah et al., 2019). The lowest cost in the wage category is IDR230.403 for the transplanting activity performed solely by a few women laborers. Table 4 presents the cost allocation for laborers per season.

The cost of farming equipment refers to the deduction of the economic and practical value every year. The deduction is considered

a cost for depreciation. The average depreciation value of farming equipment is IDR33.960 for each growing season. In line with a study conducted by Fitriah et al. (2018), the sprayers bring in the highest depreciation cost at IDR21.081. The least nominal depreciation cost is for a spade-fork as much as IDR118. Farmers rarely use this equipment since they prefer to utilize sickles and cutlasses. Table 5 displays the average depreciation value of farming equipment.

Table 5. Depreciation of Rice Farming Equipment per Hectare per Season

Farming Equipment	Initial Value (IDR)	Residual Value (IDR)	Useful Life (years)	Depreciation (IDR/ha/season)
Hoes	47.785	0	5	4.576
Sprayers	341.753	0	10	21.081
Cutlasses	34.439	0	6	3.904
Sickles	41.320	0	6	4.281
Spade forks	1.414	0	8	118
Total				33.960

Source: Primary data, processed. 2022

Table 6. Analysis of Rice Farming Income per Hectare per Growing Season

Income Analysis 1 Sharecropping 1:1 (50:50%) and double tapping 4:1 (80:20%)			Income Analysis 2 Non-Sharecropping (100% land rent payment)		
Component	Amount (IDR)	Percentage (%)	Component	Amount (IDR)	Percentage (%)
Revenue			Revenue		
Explicit Revenue	9.256.534	40,1	Total Revenue	23.064.301	100
Implicit Revenue	13.807.767	59,9			
Total Revenue	23.064.301	100			
Explicit Fixed Cost	0	0	Explicit Fixed Cost		
			Land rent (at market rate)	25.000.000	84,5
Explicit Variable Costs			Explicit Variable Costs		
Urea Fertilizer	358.128	2,0	Urea Fertilizer	358.128	1,2
NPK Fertilizer	312.453	1,7	NPK Fertilizers	312.453	1,1
Pesticides	160.047	0,9	Pesticide	160.047	0,5
Daily-wage laborers	1.114.388	6,3	Daily-wage laborers	1.114.388	3,8
			Double-tapping laborers	718.288	2,4
Total Explicit Cost	1.945.015	11,0	Total Explicit Cost	27.663.304	93,5
Implicit Fixed Cost			Implicit Fixed Cost		
Depreciation of equipment	33.960	0,2	Depreciation of equipment	33.960	0,1
Implicit Variable Costs			Implicit Variable Costs		
Double-tapping laborers	2.275.616	12,9			
Family Laborers	1.179.223	6,6	Family Laborers	1.179.223	4,0
Land Rent (Sharecropping)	11.532.151	65,3			
Seeds	723.355	4,1	Seeds	723.355	2,4
Total Implicit Cost	15.710.345	89,0	Total Implicit Cost	1.936.538	6,5
Total Cost	17.655.360	100	Total Cost	29.599.842	100
Income on Explicit Cost	7.311.519		Income on Explicit Cost (at land's market rate)	-4.599.003	
Income on Total Cost	5.408.941		Income on Total Cost	-6.535.541	
R/C on Explicit Cost	4,76		R/C on Explicit Cost	0,83	
R/C on Total Cost	1,31		R/C on Total Cost	0,78	

Source: Primary Data, processed (2022)

Analysis of Rice Sharecropping Income

In this discussion, two forms of analysis are employed: (i) the analysis of farming with 50:50% sharecropping 80:20% double-tapping laborer represents an actual condition at the research location, and (ii) a non-actual condition or a simulation supposes the sharecropping is replaced with a cash payment system. Table 6 represents two scenarios: Income Analysis 1 (actual condition) and Income Analysis 2

(simulation). Income analysis 1, shows that the sharecropping farmer earns income that has been deducted from other expenses, i.e., land lease payments (with a share of 50:50%) and payments for labor (double tapping, with 80:20%).

Income Analysis 2 shows a simulation of farmers acting like pure tenants and do not implement this sharecropping system. These farmers will pay for the land rental using the standard value in the area and pay for

the main labor activities (weeding, watering, applying fertilizer and pesticides, harvesting) using the prevailing daily wage. In analysis 2, farmers must pay the land rent at market rates and laborers at wage rates. Table 6 displays both analyses.

Conducting a 50:50 sharecropping system delivers a higher income, compared to that in a land rent simulation. Higher prices of land impact high production costs that cannot be afforded. A study observed that higher land rent in the form of a fixed amount of cash or a higher crop share demotivated the sharecroppers to supply the optimum level of input and to use land intensively (Ahmed & Billah, 2018). Farmers should exert more effort to increase the quantity and quality of production to pay cash to the landowner (Quijada et al., 2022).

As shown in Table 7, the 50:50% sharecropping system is more beneficial to the farmer. Farmers' revenue is affected by the yield they produce and the right selling price. The greater the amount of yield, the greater the revenue they receive (Moon et al.,

2020; Sahay, 2020). Compared to the national average rice yield of 8 tonnes per hectare in 2021 (Central Bureau of Statistics, 2022), the average productivity of rice in the surveyed area is significantly lower (5,6 tonnes per hectare).

The high long-term persistence of chemical fertilizers that exceed the dosage has been suggested as the cause of low rice productivity in the area (Gu & Yang, 2022). Widespread and erratic application of synthetic chemical fertilizers and pesticides is studied to cause the leaching into groundwater that leads to soil and water pollution (Jat et al., 2022). It comprehended Waluyati et al., (2020) and Ya-Jun et al., (2014) who recommend the rational use of pesticides for effective pest management.

Other studies found that socioeconomic factors are responsible for the increase in rice productivity. Compared to the cash tenant farmer, the sharecropping farmer gains less motivation to increase productivity since there is no responsibility for the land cash payment (Ahmed & Billah, 2018; Moon et al., 2020).

Table 7. Rice Farming Revenue per Hectare per Growing season

Revenue	Production (kg)	Price (IDR)	Revenue (IDR)
Explicit revenue	2.265,03	4.087	9.256.534
Implicit revenue			
Double-tapping labor	556,83	4.087	2.275,616
Sharecropping	2.821,87	4.087	11.532,151
Total	5.643,73		23.064.301

Source: Primary Data 2022

The explicit and implicit revenue is accumulated as total revenue. Explicit revenue is a reduction of rice production after the implementation of crop sharing with the landowner and double-tapping labor. Implicit revenue is a share that should

be received by farmers before it is distributed to other parties.

The revenue of rice farming in the study area is demonstrated in Table 6. The average selling price of dry milled grain (kg) from farmers to intermediaries is IDR 4.087/ha; on

the other hand, the average volume of rice output in Sukadiri sub-district is 5.643.73 kg/ha. The revenue earned by farmers due to the sharecropping system is IDR9,2 million, whereas the initial revenue from all yields sold would be IDR23,3 million/ha/ growing season. In practice, due to the higher rent to be paid on the leased-out land, the landless or poor households are increasingly getting out of this cash payment system (Sahay, 2020).

Cost, Income, and R/C ratio

In line with other research findings, the highest cost is on the land (Fitriah et al., 2018; Ginting et al., 2017; Sabri et al., 2019). Farmers receive benefits since the rental land paid through sharecropping is lower than that at the market rate, which reaches up to IDR75 million per hectare annually. As previously described, Table 6 shows two analyzes in cost structurize that are (i) a 50:50 sharecropping, and (ii) a simulation of cash rent based on market rate (IDR25 million per growing season). Family labor, seeds, and depreciation of equipment are still classified as implicit costs; on the other hand, the remaining are categorized as explicit costs.

In analysis 1 of Table 6, we examined the cost of farming under a sharecropping system, the total explicit cost experienced by farmers was found to be less than the total cost in analysis 2 of Table 7. The cost saving in production escalates revenues, resulting in a high revenue-cost (R/C) ratio (Ahmed & Billah, 2018; Mouris & Setiawan, 2019). The R/C ratio on explicit cost is 4,76 which demonstrates the conditions of the sharecropping system of 50:50 of rice production. This R/C ratio indicates that for

every rupiah spent, farmers create revenue of as much as 4,76 rupiah in return. This value is higher than other research findings with an R/C ratio of 2,22 and 3,88 (Ginting et al., 2017; Sabri et al., 2019). The difference in the grain price and production in every research area is indicated as the main factor.

The cash profit received by farmers is IDR7,31 million per hectare per growing season. Compared to other research findings, this value is relatively higher (Ginting et al., 2017), equal (Sabri et al., 2019), or less (Fitriah et al., 2018) depending on the selling price and productivity in each research location. Suppose the farmer also pays for the other implicit costs, like the depreciation of equipment, wages of family labor, and charge of seeds, the farmer's revenue will be IDR5,40 million. Farmers benefit since seeds are obtained free of charge, while labor and depreciation of equipment are also not calculated.

Analysis 2 of Table 6 shows the simulation when the land rent is based on the market rate and double-tapping labor paid by their man-day (HOK). Most of the production cost is allocated for land rent (84,5%). The high cost of renting land resulted in a loss for farmers since their revenue needed to be increased to pay overall costs (Ahmed & Billah, 2018; Moon et al., 2020). This study found that if the double-tapping labor is paid based on their man-day, the labor costs incurred are much less than the value of 1/5 part of the harvest. The value of the R/C ratio in analysis 2 is also less than 1 (0,83), indicating that conducting a rental system to pay for land has made farming infeasible.

According to this study's findings, farmers have gained two benefits, i.e. (1) by

conducting a land rent based on a 50:50 sharecropping system and (2) by receiving seed aid from the government. In contrast, the wage payment of double-tapping labor by sharing a 1/5 part of production is detrimental to farmers, compared to a man-day cash payment. Overall, it is concluded that the actual condition where farmers conduct sharecropping of 50:50% farmer-landowner and 80:20% farmer-double tapping labor is more efficient in resource use than the simulation where the cash payment is applied. The conclusion that the sharecropping system is beneficial for farmers, supports the statement of other researchers (Ahmed & Billah, 2018; Mukhamedova & Pomfret, 2019; Quijada et al., 2022).

CONCLUSION

The characteristics of rice farming farmers in Sukadiri sub-district are contained with productive age farmers, currently 42-57 years old. The formal education level of farmers is relatively low - led by primary school graduates, although they are included in the experienced category. The average area of land maintained by farmers is 1,21 hectares, placing it in the medium-size category.

An income analysis demonstrates that rice farming with a 50:50 sharecropping system is possible, whereas farmers will incur losses suppose land rent is paid at market rates. The R/C ratio of explicit cost in the sharecropping system is 4,76, indicating that farmers receive a return of IDR4,76 for each spent. The profit obtained is IDR7,3 million per hectare every growing season.

This study indicated that rice yields in Sukadiri Sub-district were relatively low, with an average of 5,6 tonnes per hectare compared to national rice yields of as much as 8 tonnes per hectare. The overuse of chemical fertilizers reportedly causes damage to soil and plants; thus, rice cannot be produced optimally. The usage of organic matter is advised to improve soil ecosystems and increase rice yields in the research area.

This study comprehends two benefits obtained by farmers, i.e. 1) saving on land costs since the profit-sharing value is lower than the market rate for land rental, and 2) saving on seed costs by getting free seeds from the government. Nevertheless, the rice yields are considerably low. A possible explanation for this is not only because of the overdose of chemical inputs but also the less motivation from farmers to gain optimum productivity.

This study suggests that sharecropping would be a reason to preserve the existence of rice farming in the studied area. The wage payment for double-tapping labor by sharing a 1/5 part of production may be detrimental to farmers, compared to a man-day cash payment. However, sharecropping on land between farmers and landowners benefits farmers, while sharecropping on labor provides better income for double-tapping labor. This study concluded that the actual condition where farmers conduct sharecropping of 50:50 farmer-landowner and 80:20 farmer-double tapping labor is more efficient in resource use than the simulation where the cash payment is applied.

BIBLIOGRAPHY

- Abdullah, Rabbi, F., Ahamad, R., Ali, S., Chandio, A. A., Ahmad, W., Ilyas, A., & Din, I. U. (2019). Determinants of commercialization and its impact on the welfare of smallholder rice farmers by using Heckman's two-stage approach. *Journal of the Saudi Society of Agricultural Sciences*, 18(2), 224–233. <https://doi.org/10.1016/j.jssas.2017.06.001>
- Ahmed, M., & Billah, M. (2018). Impact of sharecropping on rice productivity in some areas of Khulna District. *Bangladesh Journal of Agricultural Research*, 43(3), 417–430. <https://doi.org/10.3329/bjar.v43i3.38390>
- Alagbo, O. O., Akinyemiju, O. A., & Chauhan, B. S. (2022). Weed Management in Rainfed Upland Rice Fields under Varied Agro-Ecologies in Nigeria. *Rice Science*, 29(4), 328–339. <https://doi.org/10.1016/j.rsci.2021.11.004>
- Baah, K., & Kidido, J. K. (2020). Sharecropping Arrangement in the Contemporary Agricultural Economy of Ghana: A study of Techiman North District and Sefwi Wiawso Municipality, Ghana Kwasi. *Journal of Planning and Land Management*, 1(2), 50–62. <https://doi.org/10.36005/jplm.v1i2.22>
- Bahagia, B., Wibowo, R., Mangunjaya, F. M., & Al-Wahid, M. A. (2020). Resilience of farming labours based on bawon system tradition and ani-ani traditional appliance in indigenous community of Urug Societies In Bogor, West Java. *Jurnal Kawistara*, 10(2), 251–263. <https://doi.org/10.22146/kawistara.58665>
- Baihaqi, A., Prasmatiwi, F. E., & Rosanti, N. (2022). Analisis efisiensi produksi dan pendapatan usahatani padi jajar legowo di Kecamatan Kramatwatu Kabupaten Serang. *Jurnal Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis (JEPA)*, 6(4), 1236–1246. <https://doi.org/10.21776/ub.jepa.2022.006.04.3>
- Central Bureau of Statistics. (2022). *Luas Panen dan Produksi Padi di Provinsi Banten 2021 (Angka Tetap)*. BPS.
- Chandrasiri, G. U., Mahanama, K. R. R., Mahatantila, K., Arachchige, P. S. P., & Liyanage, R. C. M. (2022). An assessment on toxic and essential elements in rice consumed in Colombo, Sri Lanka. *Applied Biological Chemistry*, 65(24), 1–29. <https://doi.org/10.1186/s13765-022-00689-8>
- Fitriah, C. I., Wati, W., & Sofyan, S. (2018). Analisis pendapatan ushatani padi berdasarkan status penguasaan lahan sawah irigasi di Kecamatan Meureudu Kabupaten Pidie Jaya. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pertanian Unsyiah*, 3(4), 429–441. <https://doi.org/10.17969/jimfp.v3i4.8727>
- Ginting, E. S. B., Kernalis, E., & Murchaini, D. S. (2017). Kajian sistem bagi hasil usahatani padi di Kecamatan Muara Sabak Timur Kabupaten Tanjung Jabung Timur Provinsi Jambi. *Jurnal Ilmiah Sosio Ekonomika Bisnis*, 20(2), 1–11. <https://doi.org/10.22437/jiseb.v20i2>
- Gu, J., & Yang, J. (2022). Nitrogen (N) transformation in paddy rice field: Its effect on N uptake and relation to improved N management. *Crop and Environment*, 1(1), 7–14. <https://doi.org/10.1016/j.crope.2022.03.003>
- Haque, M. M., & Biswas, J. C. (2020). Long-term impact of fertilizers on soil and rice productivity. In *Resources Use Efficiency in Agriculture* (Issue September, pp. 259–282). <https://doi.org/10.1007/978-981-15-6953-1>
- Jat, M., Dohling, P. N. K., Ahuja, A., & Singh, J. (2022). Effect of pesticides on soil ecosystem services and processes. *Indian Journal of Entomology*, 84(4), 981–990. <https://doi.org/10.55446/IJE.2021.5>
- Kawengian, T., Mandey, J. R., & Waney, N. F. L. (2019). Curahan tenaga kerja pada usahatani padi di Desa Lowian Kecamatan Maesaan. *Agri-Sosioekonomi*, 15(3), 397–406. <https://doi.org/10.35791/agrsosek.15.3.2019.25772>
- Kleinhenz, V., Chea, S., & Hun, N. (2013). Survey of rice cropping systems in

- Kampong Chhnang Province, Cambodia. *Rice Science*, 20(2), 154–164. [https://doi.org/10.1016/S1672-6308\(13\)60125-0](https://doi.org/10.1016/S1672-6308(13)60125-0)
- Moon, N. N., Hossain, M. E., Khan, M. A., Rahman, M. A., & Saha, S. M. (2020). Land tenure system and its effect on productivity, profitability and efficiency of boro rice production in northern part of Bangladesh. *Turkish Journal of Agriculture - Food Science and Technology*, 8(11), 2433–2440. <https://doi.org/10.24925/turjaf.v8i11.2433-2440.3721>
- Mouris, M. M., & Setiawan, B. (2019). Types of agriculture land tenancy system in Demak District, Demak Regency. *Journal of Regional and Rural Development Planning*, 3(1), 23–34. <https://doi.org/10.29244/jp2wd.2019.3.1.23-34>
- Mukhamedova, N., & Pomfret, R. (2019). Why does sharecropping survive? Agrarian institutions and contract choice in Kazakhstan and Uzbekistan. *Comparative Economic Studies*, 61(4), 576–597. <https://doi.org/10.1057/s41294-019-00105-z>
- Nazam, M., Sabiham, S., Pramudya, B., Widiatmaka, & Rusastra, W. (2011). Penetapan luas lahan optimum usahatani padi sawah mendukung kemandirian pangan berkelanjutan di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Agro Ekonomi*, 29(2), 113–145.
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Quijada, F., Salazar, C., & Cabas, J. (2022). Technical efficiency, production risk, and sharecropping: the case of rice farming in Chile. *Latin American Economic Review*, 31(8), 1–16. <https://doi.org/10.47872/laer.v31.63>
- Sabri, K. M., Ayesha, I., & Gusvita, H. (2019). Analisis pendapatan petani padi sawah dengan sistem bagi hasil di Nagari Lubuk Pandan, Kecamatan Enam Lingkung, Kabupaten Padang Pariaman. *Unes Journal Mahasiswa Pertanian*, 3(1), 82–90.
- Sahay, G. (2020). Landlessness and agrarian inequality without landlordism: caste, class and agrarian structure in Bihar. *Economic and Political Weekly*, 55(34), 49–56.
- Shelley, I. J., Nosaka, M. T., Nakata, M. K., Haque, M. S., & Inukai, Y. (2016). Rice Cultivation in Bangladesh: Present Scenario, Problems, and Prospects. *Journal of International Cooperation for Agricultural Development*, 14(1), 20–29.
- Soekartawi. (2016). Ilmu Usahatani. In *Penerbit Universitas Indonesia* (Vol. 110). UI Press.
- Waluyati, L. R., Jamhari, & Siregar, A. P. (2020). The impact of share cropping system on the productivity of rice farming in Central Java. *International Journal of Mechanical Engineering and Technology (IJMET)*, 11(4), 1–7. <https://doi.org/10.34218/ijmet.11.4.2020.001>
- White, B., & Wijaya, H. (2022). What kind of labour regime is contract farming? Contracting and sharecropping in Java compared. *Journal of Agrarian Change*, 22(1), 19–35. <https://doi.org/10.1111/joac.12459>
- Ya-Jun, Y., Bi-Qin, H., Xu, H.-X., Xu-Song, Z., Heong, K. L., & Zhong-Xian, L. (2014). Susceptibility to insecticides and ecological fitness in resistant rice varieties of field nilaparvata lugens stål population free from insecticides in laboratory. *Rice Science*, 21(3), 181–186. [https://doi.org/10.1016/S1672-6308\(13\)60181-X](https://doi.org/10.1016/S1672-6308(13)60181-X)
- Zhou, D., & Li, L. (2022). Farming experience, personal characteristics, and entrepreneurial decisions of urban residents: Empirical evidence from China. *Frontiers in Psychology*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.859936>

Rural Identity and Its Roles in Boosting Local Economic Sustainability in Nglanggeran Village of Yogyakarta

*Ratna Eka Suminar, Sudaryono Sastrosasmito², Doddy Aditya Iskandar³

Department of Architecture and Planning,

Faculty of Engineering of Universitas Gadjah Mada

*Corresponding author:ratna.es@ugm.ac.id

ABSTRACT Contemporary studies on rural areas often focus on rural areas' disadvantages and inability to accelerate economic growth and stimulate regional development. Within this dominant perspective, local identity or culture is often seen as obstacles to development. In contrast, this article unpacks how rural identity can develop the local economy and then achieve sustainability in a rural area, which allows us to situate the constructive roles of rural community in regional development. Drawing from field observation and unstructured interviews with resource persons from Nglanggeran Village in Gunung Kidul Regency, Yogyakarta, we found a reciprocal relationship between rural identity and local economy, of which it forms and reinforces rural sustainability. Our findings emphasize the importance of creating rural identity-based policy to bolster regional economy and development.

KEYWORDS Local Economy; Rural Identity; Nglanggeran Village; Sustainability.

INTRODUCTION

Sustainability, defined as the capacity to maintain and even increase the availability of resources or to achieve the desired condition in the long term, has become a central question on development agendas (Harrington, 2016). This is because threats to the sustainability of human life arise along with increasing pressure on the environment's capacity to provide for all human needs (Bruckmeier & Tovey, 2009). The concept of sustainability balances the three main pillars of development: environmental, economic, and social. If one pillar becomes more dominant over the other, an area becomes unsustainable.

Several researchers have identified the relationship between sustainability and identity (Pol, 2002; Dehghanmongabadi, 2020; Basile & Cavallo, 2020) (see Figure 1). The term identity usually refers to the uniqueness inherent in someone or something. It can be seen from different perspectives that several kinds of identities are known, such as social identity, cultural identity, and place identity (Kaymaz, 2013). Social identity is defined as a person's conception that originates from experience during his participation in a social group to lead to the internalization of values and emotions, concern, and pride in being a member of the group (Tajfel & Turner, 2004). Meanwhile, Hall (1990) introduced cultural identity as a conception formed due

to the similarity of historical and cultural experiences, nationalities, ethnicities, religions, and localities as a group with a stable and sustainable framework. Besides being associated with humans, identity is also associated with a place. The term place

identity was initially referred to by Relph (1976). It is a person's self-conception of a place formed from his intersubjective experience with a place, for example, the appearance of buildings or scenery. It refers not only to the peculiarities of individual places but also to similarities between different places.

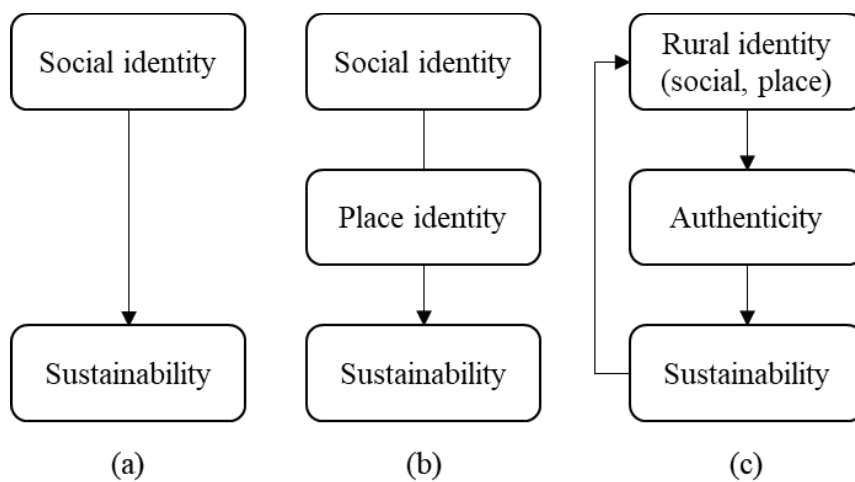


Figure 1. Relationship between Identity and Sustainability

Source: (a) Pol (2002), (b) Dehghanmongabadi (2020), (c) Basile & Cavallo (2020)

Pol (2002), Dehghanmongabadi (2020), and Basile & Cavallo (2020) agree that sustainability is highly dependent on the identity factor. Pol (2002) emphasizes the importance of social identity, while Dehghanmongabadi (2020) and Basile & Cavallo (2020) emphasize that not only social identity but also place identity can affect sustainability. According to them, identity has a fundamental role because it directly affects values, behavior, lifestyle, and communication among people. Sustainability cannot be achieved without an established

social identity where communities with strong identities will have a unified social network and have the most potential to move towards sustainability. Therefore, places with a strong identity contribute to increasing public awareness of sustainability due to the high sense of belonging and attachment to the place.

Previous studies on rural identity and local economy illuminate how rural identity is woven into specific strategy focuses on tourism development to bolster economic growth (Rigg et al., 2008; de San Eugenio-Vela & Barniol-Carcasona, 2015; Diamond, 2023). This approach posits that growth as the result of increased consumption can be produced and reproduced through the creation of

specific identity of a territory (including rural areas). Central to this argument is that identity facilitates and constructs values (Pol, 2002; Basile & Cavallo, 2020) including economic values. As such, local beliefs as the core of identity creation and construction is directed towards exchange value generation of which this process conveniently neglects concern of balance among socio-economic and environmental principles. Studies on rural Asian development rarely touched upon the effect of constructing rural identity in achieving sustainability, as main concerns in rural area development were poverty reduction and strategy to enhance the capability of agriculture to compete and create added value and welfare to the local community (Kelly, 2011; Cobbinah et al., 2015).

As sustainability becomes the credo of development thus impacting planning and decision-making processes at regional and local level including rural areas, nevertheless it is still difficult to gauge whether or not this theme is incorporated in rural identity building process. Drawing from Cobbinah et al.'s main argument (2015) and incorporating Pol (2002), Dehghanmoghaddadi (2020), and Basile & Cavallo (2020) similar argument on identity and sustainability, we argue that strengthening rural identity leads to exchange value creation which enhances rural economy. This in turn enables rural community to pursue and incorporate sustainability principles in their development agenda. Moreover, we posit rural Asia, in particular rural Indonesia, still focus on economic development rather than balancing all three pillars of sustainability due to inability to generate sufficient added value from agriculture related sector. This paper

seeks to clarify whether a strengthening rural identity would lead to enhanced local economy and in turn facilitates achieving rural sustainability. We draw from the case of current development in a rural area in the Special Region of Yogyakarta to amplify our position as stated above.

We focus on research in rural areas because rurals have the highest poverty rates (Alkire et al., 2014; Rosyadi, 2017). In addition, rurals also get a negative impact from the high rate of urbanization (Woods, 2005). Rural areas almost all over the world are depopulating as their inhabitants increasingly leave them (Woods, 2011). In Indonesia, Central Bureau of Statistics (BPS) data states that in 2015 the proportion of the rural population was 46.7%, and it is estimated that in 2035 it will shrink to 33.4% (Badan Pusat Statistik, 2020). The main factor causing the decrease in the rural population is the high rate of out-migration because the availability of employment opportunities is not proportional to the growth of the labour force (Prayitno & Subagiyo, 2018). This problem threatens the sustainability of life in rural areas because humans, as the main actors in processing resources in rural areas, are becoming increasingly scarce. Moreover, most out-migration actors are residents of the young age group because young people tend to move more quickly to other areas with higher attractiveness than older people who prefer to stay and are unwilling to move (Itriyati, 2015; Basile & Cavallo, 2020).

This study took the location of Nglanggeran Village, which is located in Patuk District, Gunung Kidul Regency, Yogyakarta (see Figure 1). This village has various natural, economic, and socio-cultural potentials that

can l
rural
Villag
(UNV
envir

2017,
2018,
from
ation
, and

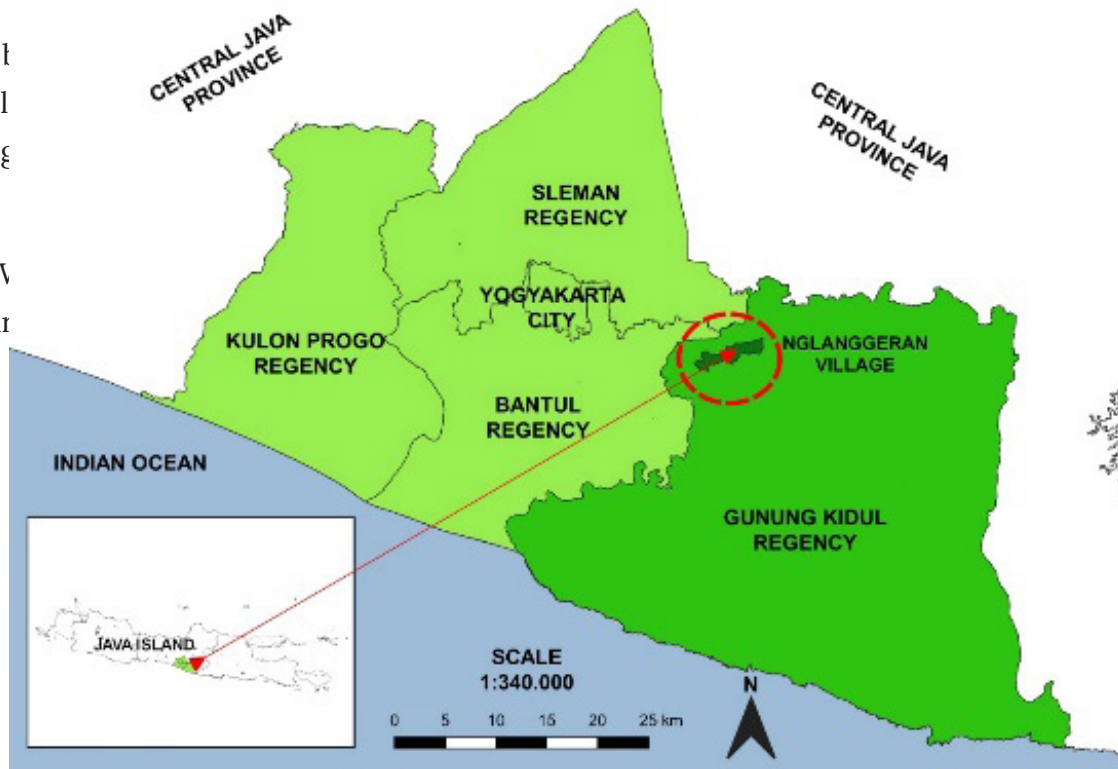


Figure 2. Location of Nglanggeran Village

Source: Developed from geoportal.jogjaprov.go.id (2022)

Similar to other rural areas, Nglanggeran village also experienced depopulation as working age group chose to out-migrate seeking jobs and economic opportunities. However, in the last several years, this trend is reversed and the area currently experiencing population growth due to in-migration rate exceeded out-migration. Most of the in-migrants are working age groups and they committed to collaborate in developing the area through utilization of its

natural potential, economic and socio-cultural activities. As such, we consider Nglanggeran village as suitable location to investigate how rural identity enhances and facilitates local economic growth which in turn shapes and reshapes local community's idea and perception on sustainability.

Before carrying out field survey, we tried to understand the relationship between identity and sustainability through an extensive literature review. Then we try to analyze the reality in the selected study location. We observed the phenomena experienced by research subjects holistically in a natural context. We employed qualitative approach

by relying on the primary information through in-depth interviews with several key informants and direct observations in the field, while secondary data collection (including reports and text materials) is added to breathe more nuanced elements in our analysis (Creswell & Poth, 2016). At first, we searched for secondary data and literature online and visited the Nglanggeran Village government office. Then we met several key informants using the purposive method. We interviewed eight key informants: one representative from government offices, one from community leaders, and six from community groups, including youth or

tourism groups, women groups, and farmer groups. We used an unstructured interview method to gather information from the key informants with an interview duration of about one to two hours per person.

After collecting the data and information, we analyzed them using manual qualitative coding. We reviewed all information from interview transcripts and organized it into codes to find themes and patterns corresponding to the research objective. It involved a reading process through data, putting codes to excerpt, grouping codes according to themes, and making interpretations that lead to research findings. There are two stages of coding that we have done. We created initial codes representing the actual field conditions in the first stage. We assigned codes to words, phrases, or sentences from the interview transcripts that can represent the code. We began generalizing field conditions in the second stage by identifying the first codes. The relationship that is formed between rural identity, local economy, and sustainability can be identified from the second stage of coding after we have conducted an iterative and in-depth review of the codes that were formed at the beginning. Moreover, we grouped information into categories based on stages of events in chronological order (longitudinal coding) to ensure the flow of the formed relationship. Longitudinal coding is an attribution of change processes collected and compared over time regarding their similarities and differences from one period to another.

The utilization of our method in this research allows us to evaluate whether the relationship model as outlined in Figure 1

can also be explicated in rural Indonesia and sustainability as development outcomes can be achieved through the deployment of rural identity. Furthermore, this allows us to test whether rural community rather than implementing sustainability principles as promoted by government and international agency, they instead could develop their framework of sustainability based on rural identity, something akin with Ostrom's argument on collective action (Ostrom, 1990; Ostrom, 2000).

DISCUSSION

Initial Conditions in Nglanggeran Village

Nglanggeran village can be reached about an hour's driving (\pm 25 km) from the provincial capital, Yogyakarta. This village consists of five hamlets, namely Karang Sari Hamlet, Doga, Nglanggeran Kulon, Nglanggeran Wetan, and Gunungbutak with a total area of 762.80 hectares. More than 50% of the land in Nglanggeran is used for agricultural activities, both wet and dry land agriculture. The rest area is used as a plantation, forest, and settlement. Although agricultural activities dominate land use, jobs in this sector are less attractive to some people, especially young people, due to the low income generated from this sector. Meanwhile, job opportunities in the non-agricultural sector are not widely available then resulting in much unemployment in Nglanggeran.

Due to economic pressures, many farmers have switched professions to become forest wood sellers and stone miners around the Nglanggeran Mountain Area, now better known as the Ancient Volcano. It is called the Ancient Volcano because it used

to be an active volcano but now is inactive due to a geological process. This mountain was formerly on the seabed, then raised to form solid rock with cliffs as high as 200-700 meters above sea level. The stones are thought to have been formed from the Oligo-Miocene epoch about 60-70 million years ago (Setiawan, 2022).

In addition, many people prefer to migrate to find work outside the village. Not only the city of Yogyakarta and the surrounding cities, but there are also many residents of Nglanggeran who work as migrant workers abroad in Malaysia, Arabia, Korea, Taiwan, and Hong Kong. When there was an earthquake in Yogyakarta in 2006, most migrant workers returned to Nglanggeran because their houses were damaged. Therefore, most of them returned to unemployment.

After the earthquake, several youths who were the Karang Taruna group members saw that the Ancient Volcano's natural potential could be used as an attractive tourist attraction. The youth witnessed many people from outside Nglanggeran who came to this mountain to do climbing activities. Therefore, in 2007 the youth groups, with the approval of other community groups, such as women and farmer groups, began to develop the Ancient Volcano area as a tourist spot. In the previous period, since 1999, this 48-hectare mountain area has been managed by the youth group to plant banana trees and elephant grass. The harvest was sold to fund annual community activities, such as

commemorating Indonesia's Independence Day on 17 August.

Rural Identity, Local Economy, and Sustainability

We found that the sustainability status that has been achieved by Nglanggeran today is not directly influenced by the existence of a robust rural identity but is bridged by the vital role of the local economic condition variable. A robust rural identity is an asset for the community to develop its local economy. After obtaining economic benefits, the community only began to realize the importance of sustainability

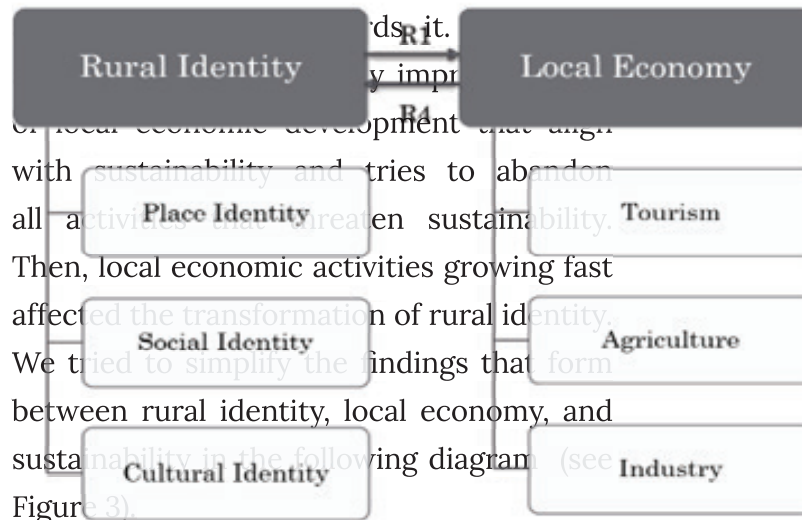


Figure 3. The Relationship Between Rural Identity, Local Economy, and Sustainability

Source: Developed by authors (2022)

Our finding revealed a different trajectory regarding how rural identity is constructed and later reshapes the local economy as informed from previous research (Pol, 2002; Dehghanmongabadi, 2020; Basile & Cavallo, 2020). These studies were conducted in developed countries and as such the result of these inform a different cause-and-

effect compared to ours. Our Nglanggeran case study illuminates poverty and urbanization commonly found in developing countries that formed the economic pressure which then lead to the development of rural identity, similar to findings of study conducted by Cobbinah et al. (2015).

R1: Rural Identity as An Engine of Local Economic Development

Our findings reinforce the statement that rural identity is not only formed from place identity and social identity (Dehghanmongabadi, 2020) but is also influenced by cultural identity (Basile & Cavallo, 2020). Based on the identity of the place, all respondents agreed to view Nglanggeran as a rural condition in general, blessed with fertile soil that supports agricultural activities for food crops and secondary crops. In addition, there is also agroforestry plant cultivation, a land-use system that combines several types of plants with cropping patterns and an ecosystem that resembles a forest (Saputro et al., 2021). The primary plants in Nglanggeran are cocoa plants planted together with durian, rambutan, guava, mahogany,

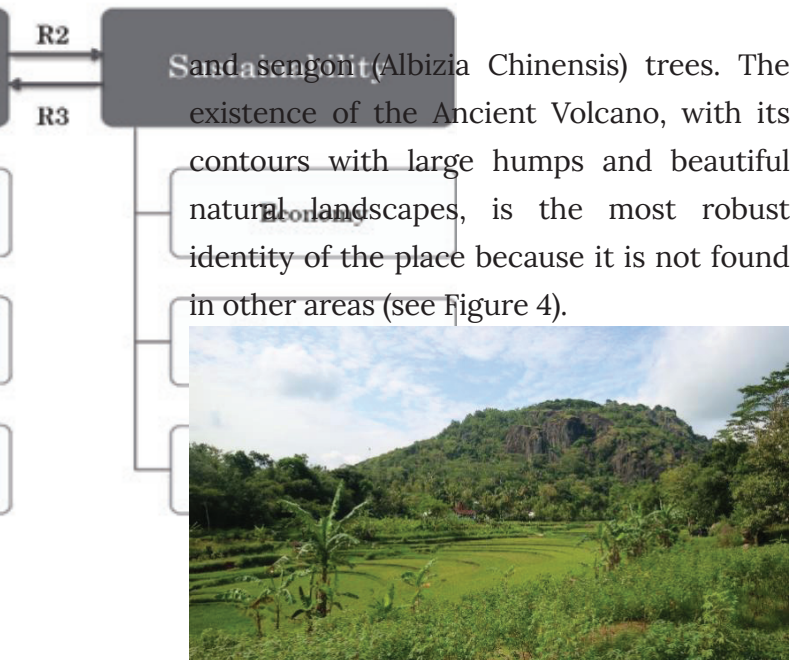


Figure 4. Ancient Volcano Among the Rice Fields

Source: Field observation (2022)

Based on their social identity, the population of Nglanggeran, which amounts to around 837 families, is divided into several community groups: the youth group, women group, farmer group, and breeder group. In

the beginning, the community did not share the same view on the sustainability of their village. Most were still indifferent to doing stone mining and logging, while some youth groups planted fruit trees and grass in empty areas to make money. Despite different views, when the 2006 earthquake occurred, the values of cooperation (gotong royong) were still closely attached, and the residents worked together to rebuild their damaged houses. The exciting thing that happened at that time was that they were required to build houses using steel frames because they used aid funds from the government. Even so far, the houses in Nglanggeran are in the form of Limasan Houses, which are traditional Javanese houses.

Based on cultural identity, the community generally holds common values and norms based on Javanese culture and traditions. It can be said that cultural identity is more

robust than social identity. Various Javanese cultural traditions are still closely attached, such as “Rasulan”, “Jathilan”, “Bersih Desa”, “Karawitan”, and “Kenduri”. In addition, the Nglanggeran community also has unique local traditions and beliefs. Nglanggeran comes from the word “ngelanggar”, which means to violate. The myth is that hundreds of years ago, the people around the mountain invited puppeteers (Dalang) to celebrate the harvest party (Ayu et al., 2021). However, the residents destroyed the puppets for some reason, so the puppeteers became angry and cursed them to become puppets thrown into the mountain. This belief persists today, where the Nglanggeran community has never held a puppet show with their back-to-the-mountain area.

This village also has a neighborhood area located at the top of the Ancient Volcano with its unique belief. They maintain the number of family heads of only seven, no less or more. This neighborhood area is known as “Kampung Pitu”, where in Javanese, “pitu” means seven (see Figure 5). According to its history, this village has been inhabited since 600 years ago, when the Sultan of Yogyakarta awarded Eyang Iro Kiromo and his descendants a piece of land for protecting the sacred heirlooms around the Kinah Gadung Wulung tree (Supriadi et al., 2021). The seven heads of families in Kampung Pitu live side by side by sticking to the belief passed down by their ancestors that the land they occupy will choose their appropriate inhabitants to live there in an inexplicable way. They believe that if the prohibition is violated, disaster will occur.

“Actually, there is no rule or agreement... If there are more than 7 families, suddenly, there must be someone who comes out

on their own because they do not feel at home.... If there are less than 7 families, suddenly someone will build a house and make their own family” (SR, community, 2022).



Figure 5. View from Peak of Ancient Volcano Where Kampung Pitu is Located

Source: Field observation (2022)

The place identity, social identity, and cultural identity that formed the rural identity later became the engine of the local economy. Through the tourism group (Pokdarwis), the youth group tried to develop tourism activities in 2007 centred on the Ancient Volcano Area with the approval of other community groups.

R2: Local Economic Development Raises Community Awareness of Sustainability

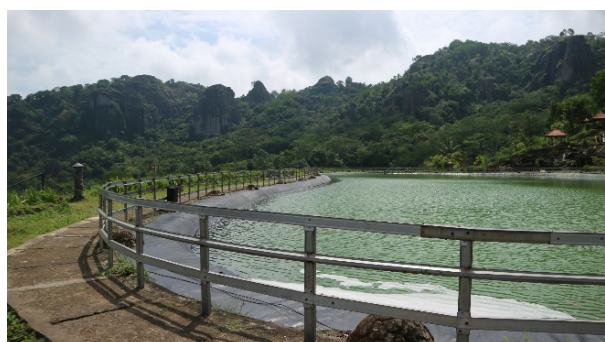
Tourism activities in Nglanggeran have developed very rapidly. The number of tourist trips continues to increase yearly, so the tourism sector’s revenue also increases dramatically, as shown in Table 1. Pokdarwis, the village tourism group, developed several tourist activities around the Ancient Volcano Area, such as photo spots, trekking, camping, rock climbing, and flying fox. Many tourists go camping or come in the early morning to see the sunrise at Gedhe Peak, one of the famous ancient volcanic peaks.

Table 1. The Number of Tourists and Revenue From 2007 - 2014

Year	Number of Visitors		Total	Revenue (Rp)
	Domestic	Foreign		
2007	1437	13	1,450	n/a
2008	1521	15	1,536	n/a
2009	2335	65	2,400	n/a
2010	7314	132	7,446	n/a
2011	16,448	134	16,582	n/a
2012	27,675	200	27,875	81,225,000
2013	85,424	234	85,658	424,690,000
2014	324,827	476	325,303	1,422,915,000

Source: www.gunungapipurba.com (downloaded on June 24, 2022)

In 2012, the Sultan of Yogyakarta visited Nglanggeran and saw the enormous potential of fruit crops, such as durian and longan. Therefore, Sultan offered to build a reservoir to irrigate the community's fruit plantations during the dry season. In addition, the construction of this reservoir also encouraged local people to cultivate critical lands around the reservoir (Suyanto et al., 2020). They started planting fruit trees and became a pioneer of agrotourism at Nglanggeran. The 0.34-hectare reservoir was built on land belonging to Sultan, which is located at an altitude of 495 meters above sea level (see Figure 6). Since its opening in 2013, this reservoir has also attracted the attention of many tourists because it presents a beautiful view, especially at sunset time. The song "Banyu Langit", sung by Didi Kempot, one of the famous Indonesian singers, tells about the beautiful atmosphere in Nglanggeran's reservoir (Ayu et al., 2021).



lanjutan tabel 1

Figure 6. Reservoir of Nglanggeran

Source: Field observation (2022)

Pokdarwis do not work alone. They also empower the surrounding community to become tourism managers, counter guards, tour guides, and business actors to provide for the needs of tourists, such as opening stalls and places to eat. People who usually only receive income from farming are starting to get a significant additional income from tourism activities. In addition, the unemployment rate has also decreased a lot because there are enough jobs available to support tourism activities. Being a migrant worker is now starting to be forgotten. The population out-migration rate has been reduced to only 0.006%.

Behind the increasing economic welfare of the community from tourism activities, many problems began to emerge from various aspects. From the environmental aspect, the increasing number of tourists visits leaves much waste, especially at tourist spots. Moreover, the other problems were the occurrence of vandalism with graffiti on ancient volcanic rocks and the destruction of various rare plants that only grow on ancient volcanoes due to being stepped on or accidentally uprooted by tourists. Meanwhile, from the socio-cultural aspect, the attitude of tourists who did not respect local wisdom and lacked respect for local communities made them angry and reluctant to meet many people.

"Every week, we drop 15 bags of garbage just for the Ancient Volcano spot, not yet in the reservoir.... Many rare plants were damaged or cut down by visitors.... There

was no etiquette for passing in front of the local community...” (TR, Pokdarwis, 2022)

The sustainability of the village, which has been achieved on the economic pillar, has turned into a threat to the environmental and social pillars, thus making Pokdarwis and the community aware of improving tourism management in Nglanggeran immediately. The initial goal of reducing the rate of urbanization and reducing poverty through increased local economic growth was slowly replaced with the achievement of quality local people’s lives by prioritizing sustainable environmental conservation.

R3: Sustainability Awareness Improves Configuration of Local Economic Development

Awareness of sustainability’s importance in their village is the driving force for the Nglanggeran community, especially Pokdarwis, to change their tourism activity strategy. At first, they pursued free individual tourists (FIT), then turned into a group of tourists who have a particular interest in studying with the community (Suyanto et al., 2020). Starting in 2015, they no longer focused on increasing the number of tourists but rather on increasing the length of stay, then overnight tour packages were developed. The accommodation provided is residents’ houses developed as homestays for tourists. The main target of this tour package is students from big cities who are offered to experience life as a village community, enjoy the beauty of the scenery, and introduce to local cultural traditions. Various training and briefings were provided to the community to provide homestays of good quality and comfort. In addition, the quality of local food and drinks is also considered by using natural ingredients

to meet nutritional value standards. The local guides were also trained to provide standard services and procedures for serving tourists. Likewise, tourists are invited to get to know the local community’s cultural traditions and wisdom and carry out campaigns and environmental conservation together.



Figure 7. Kedung Kandang Waterfall

Source: Soviana et al. (2020:7)

In addition, Pokdarwis has also developed a new tourist spot to break the concentration of visitors and increase the duration of the visit, namely the Kedung Kandang Waterfall (see Figure 7). It is a natural arrangement of volcanic rock from the lithological type of Nglanggeran formation that has steps and is in the middle of rice terraces (Soviana et al., 2020). However, this waterfall can only be visited during the rainy season because the water tends to be dry in the dry season. Around this waterfall, there is also a glamping area that was just developed during the Covid-19 pandemic. After making a configuration in economic development through tourism, although the number of tourists is not as much as in previous years, income is increasing sharply, as shown in Table 2.

Table 2. The Number of Tourists and Revenue From 2015 - 2020

Year	Number of Visitors		Total	Revenue (Rp)
	Domestic	Foreign		
2015	255,388	529	255,917	1,541,990,000

Year	Number of Visitors		Total	Revenue (Rp)
	Domestic	Foreign		
2016	171,306	1,557	172,863	1,801,710,500
2017	149,241	1,794	151,035	1,963,455,000
2018	134,255	1,421	135,676	2,527,725,400
2019	101,866	1,241	103,107	3,273,593,400
2020	61,498	152	61,650	1,119,133,000

Source: www.gunungapipurba.com (downloaded on June 24, 2022)

As written, Nglanggeran has natural potential and is rich in agricultural and plantation products, especially cocoa. Previously, cocoa products were sold raw, so the selling value was not high enough. To support tourism activities, in 2010, a group of women named Purbarasa began to develop chocolate products, dodol, as a Nglanggeran souvenir using simple equipment after receiving assistance from university students and Gunung Kidul Industry and Trade Agency. In 2014, they received more significant support from the Indonesian Institute of Science (LIPI), the Bank of Indonesia, and the Gunung Kidul Forestry and Plantation Agency. Chocolate production became more optimal, starting from cultivation, post-harvest processing, and processing cocoa into products using technology and product distribution. At the end of 2016, Griya Cokelat Nglanggeran began operating by empowering local communities and using cocoa harvested from the surrounding community plantations. The products produced are not only in the form of cocoa powder but also chocolate bars, which are then developed into various processed foods and beverages such as bakpia, dodol, and banana chips (see Figure 8). Apart from chocolate, this group of women also develops

lanjutan tabel 2

batik products through Griya Batik and spa services through Griya Spa.



Figure 8. Chocolate Products from Griya Cokelat Nglanggeran

Source: <https://www.instagram.com/griya.cokelat.nglanggeran/> (downloaded on June 20, 2022)

Besides Griya Cokelat, in Nglanggeran, another production house also processes cocoa and produces chocolate products, namely the Agricultural Technology Park (TTP). The difference is that the group of women named Putri Kencana, who are members of the TTP, is assisted by the Research and Development of the Ministry of Agriculture and Yogyakarta Agricultural Technology Study Center (BPTP). TTP was initiated at the end of 2015 and began production in early 2022. In addition to producing chocolate, TTP also introduces integration technology between Etawa goats and cocoa in feed and fertilizer, as well as processing goat's milk and cocoa. However, Griya Cokelat and TTP do not cooperate and operate independently in processing and marketing their products.

“Griya Cokelat Nglanggeran existed before the construction of TTP. The working system of TTP and Griya Cokelat is different because Griya Cokelat is a community MSME. With the presence of

TTP in the vicinity of Nglanggeran Village, Griya Cokelat is not disturbed and has no problem with this because Griya Cokelat has its products” (SY, women group, 2022).

These Nglanggeran chocolate products are not only marketed in villages but also outside the Province of Yogyakarta. Marketing abroad is still hampered because of the high cost of shipping. This chocolate industry also helps the economic development of local communities, especially women who were originally housewives, who now can earn additional income. In one month, Griya Cokelat’s revenue reached 60 million rupiahs, while TTP’s revenue reached 30 million rupiahs.

Cocoa farmers also benefit from the existence of this industry because of the increased selling value of cocoa in the form of fermentation to be further processed into cocoa powder. The system of agroforestry activities with cocoa as the main crop is also beneficial. In their research, Saputro et al. (2021) explained that a hectare of a farm household in Nglanggeran is planted on average around 190 cacao plants that are about 12 years old, 85 mahogany and sengon trees, and 50 other fruit trees. They also explained that the highest annual income earned by farming households was 18 million rupiahs. The lowest income was 9 million rupiahs, with a minimum contribution value of 42% of total household income.

R4: Local Economic Development Transforms the Rural Identity

The development of the local economy in a more sustainable form has influenced the change in the identity of the Nglanggeran, which has previously been discussed in three

forms: place identity, social identity, and cultural identity.

For place identity, residents’ views and meanings in seeing the nature of their village are changed. In the beginning, due to economic pressures, they used and exploited natural resources arbitrarily through tree cutting and rock mining activities scattered among their agricultural lands (see Figure 9). Some people even ridiculed the reforestation activities carried out by several parties in barren areas, especially ancient volcanic areas. Now, people are becoming more concerned about the natural condition of their village and are trying to conserve the environment. Because the community is more independent in the economy, logging is the last option to earn income. Not only care about reforestation, but the community is also more concerned with the cleanliness of the village environment. Even locals try to educate tourists coming to Nglanggeran about environmental cleanliness’s importance. Waste management is currently handled by Pokdarwis and local communities by relying on cooperation with informal waste traders because legal waste services do not reach this village (Nayono & Nayono, 2021).

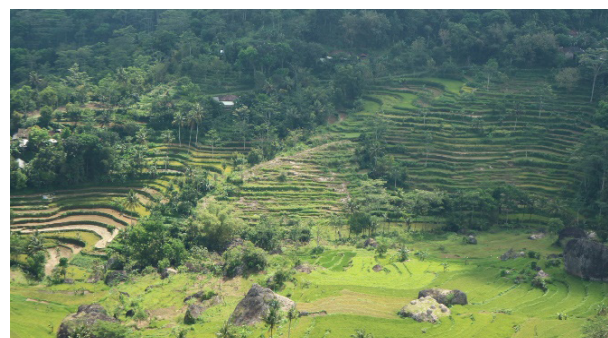


Figure 9. The Rest of Volcanic Rocks Among the Rice Fields

Source: Field observation (2022)

For social identity, there is a change in values and emotions in the community. In the past, village communities tended to be closed to the arrival of groups from outside Nglanggeran. In addition, rejection often occurs if the groups of people who come are different in terms of ethnicity or religion, for example. However, with the passage of time and various understandings given by Pokdarwis, the community has become more open to tourist arrivals and can even mingle with tourists. The community plays an active role in providing homestays and various needs for tourists. In addition, in the past, people tended to be shy and inferior when asked about their origins because the villages in Gunung Kidul were known to be poor, dry, and barren. However, at this time, Nglanggeran residents feel proud because their village has succeeded in improving the living standards of its people, even though Nglanggeran is famous worldwide. Moreover, the community's identity as farmers is not simply abandoned, even though jobs in the tourism and industrial sectors currently provide higher income.

“Until now, our community is still active as farmers and ranchers. It could be said that tourism does not change the main job of the community. That is what we are trying to keep. When it comes to sustainability issues, it can be enjoyed by the next generation. We do not want people to depend too much on tourism. The community only has activities in the tourism sector a maximum of 4 days a week” (SH, pokdarwis, 2022).

Cultural identity tends to be more static because it is a belief and tradition passed down from generation to generation.

However, the local community is sharpening and aware of being more concerned with local culture because it is one of the unique things that attract local economic development in Nglanggeran. Even now, people's houses have returned to the traditional form of the Limasan house as it was before the 2006 earthquake. In addition, at this time, the community is also more aggressive in preserving the original arts and culture of Nglanggeran by forming art and culture groups that are actively practising in terms of traditional dances and music.

CONCLUSION

Rural identity, local economic development, and sustainability are of increasing interest to policymakers and development agencies wishing to accelerate economic growth in their region and seeking to achieve sustainability. Through field observations and unstructured interviews, this paper seeks to clarify whether a strengthening rural identity would lead to enhanced local economy and in turn facilitates achieving rural sustainability. Our findings illuminate the gradual reciprocal relationship between identity, local economy, and sustainability. Furthermore, the interaction between identity and rural economy can facilitate rural areas to become the local and regional engine of economic growth.

Our analysis can contribute to the debates of placing rural in regional development, illuminating the capacity of the rural economy infused with rural identity to reverse the development trajectory and achieve sustainability. The rural area is no longer associated with depopulation and lack of competitiveness; instead, it is a place of

innovation and economic vitality, attracting the young generation to participate in its diverse activities. While generating insights on this reciprocal relationship between rural identity, local economy, and sustainability, this paper is not without its limitations which can guide future research. Our study relies only on one case. Although a single case could provide the relationship between identity, local economy, and sustainability, it calls for more cases encompassing different geographical characteristics and economic realities as rural Indonesia is not one geographical unit.

Related to this, further research is required to understand the spillover effect of this reciprocal relationship at the macro-level (regional level). Our findings illustrate how the relationship between rural identity, local economy, and sustainability in community (meso-) levels, yet it requires cross-cases analysis to test our findings before generating generalizability of the capacity of rural identity. As such, this entails increasing the number of rural areas observed and broadening the unit of analysis to include socio-economic-cultural aspects of rural areas and the local economy. Altogether, this would facilitate a better understanding of how rural areas work, engage in local and regional economies, and stimulate better rural and regional development policy-making processes.

ACKNOWLEDGMENTS

The authors thank Eugenia Arbaa Sains, Muhammad Arya Mahardika Suhartono, and Mohammad Zidane Atthoriq for assistance with data preparation and collection, and all key informants from Nglanggeran Village for sharing valuable information. They

are grateful to the editor and anonymous reviewers for the constructive feedback that helped to improve this article.

FUNDING

This study was supported by 2022 Researcher Capacity Building Grant for Junior Lecturers from the Directorate of Research, Universitas Gadjah Mada (grant number: 2559/UN1.P.III/Dit-Lit/PT.01.03/2022).

BIBLIOGRAPHY

- Alkire, S., Chatterjee, M., Conconi, A., Suman, S., & Vaz, A. (2014). Poverty in Rural and Urban Areas. In *Oxford Poverty and Human Development Initiative*.
- Ayu, D., Utami, P., & Kusmiatun, A. (2021). Eksplorasi Folklor Kampung Pitu Nglanggeran (Kajian Sastra dengan Pendekatan Pariwisata). *Widyaparwa*, 49(2), 429–441.
- Badan Pusat Statistik. (2020). Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Nomor 120 Tahun 2020 tentang Klasifikasi Desa Perkotaan dan Perdesaan di Indonesia. In *bps.go.id*. Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id>
- Basile, G., & Cavallo, A. (2020). Rural identity, authenticity, and sustainability in Italian inner areas. *Sustainability (Switzerland)*, 12(3). <https://doi.org/10.3390/su12031272>
- Bruckmeier, K., & Tovey, H. (2009). *Rural Sustainable Development in the Knowledge Society*. Ashgate Publishing.
- Cobbinah, P. B., Erdiaw-Kwasie, M. O., & Amoateng, P. (2015). Rethinking sustainable development within the framework of poverty and urbanisation in developing countries. *Environmental Development*, 13, 18–32. <https://doi.org/10.1016/j.envdev.2014.11.001>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (Fourth Ed). SAGE Publications.

- de San Eugenio-Vela, J., & Barniol-Carcasona, M. (2015). The Relationship Between Rural Branding and Local Development. A Case Study in the Catalonia's Countryside: Territoris Serens (El Lluçanès). *Journal of Rural Studies*, 37, 108–119. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2015.01.001>
- Dehghanmongabadi, A. (2020). The Role of Social and Place Identities towards Promoting Sustainability Approaches and Behaviors. *International Journal Of Architecture and Urban Development*, 10(4), 49–56.
- Diamond, E. P. (2023). Understanding Rural Identities and Environmental Policy Attitudes in America. *Perspectives on Politics*, 21(2), 502–518. <https://doi.org/10.1017/S1537592721002231>
- Hall, S. (1990). Cultural Identity and Diaspora. In L. McDowell (Ed.), *Undoing Place?* (pp. 222–237). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003135593-8>
- Harrington, L. M. B. (2016). Sustainability Theory and Conceptual Considerations: A Review of Key Ideas for Sustainability, and the Rural Context. *Papers in Applied Geography*, 2(4), 365–382. <https://doi.org/10.1080/23754931.2016.1239222>
- Itriyati, F. (2015). Dinamika Migrasi Desa Kota di Indonesia: Karakteristik dan Kehidupan Migran Baru di Tangerang, Propinsi Banten. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 10(1), 115–138. <https://doi.org/10.14421/jsr.v10i1.1145>
- Kaymaz, I. (2013). Urban Landscape and Identity. *Intech*, 739–759. <http://dx.doi.org/10.1039/C7RA00172J%0Ahttps://www.intechopen.com/books/advanced-biometric-technologies/liveness-detection-in-biometrics%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.colsurfa.2011.12.014>
- Kelly, P. F. (2011). Migration, agrarian transition, and rural change in Southeast Asia: Introduction. *Critical Asian Studies*, 43(4), 479–506. <https://doi.org/10.1080/14672715.2011.623516>
- Nayono, S., & Nayono, S. E. (2021). Mapping the Problems, Stakeholders, and Potential Solutions of Solid Waste Management in a New-Emergence Tourist Area: A Case Study in Nglanggeran, Gunungsewu UNESCO Global Geopark. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 832(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/832/1/012066>
- Ostrom, E. (1990). Governing the commons: the evolution of institutions for collective action. *Governing the Commons: The Evolution of Institutions for Collective Action*, 32(2), 280. <https://doi.org/10.2307/3146384>
- Ostrom, Elinor. (2000). Collective action and the evolution of social norms. *Journal of Economic Perspectives*, 14(3), 137–158. <https://doi.org/10.1080/19390459.2014.935173>
- Pol, E. (2002). The theoretical background of the City-Identity-Sustainability network. *Environment and Behavior*, 34(1), 8–25. <https://doi.org/10.1177/0013916502034001002>
- Prayitno, G., & Subagiyo, A. (2018). *Membangun Desa: Merencanakan Desa dengan Pendekatan Partisipatif dan Berkelanjutan*. UB Press.
- Relf, E. (1976). *Place and Placeness*. Pion Limited. <https://doi.org/10.4215/rm2020.e19008>
- Rigg, J., Veeravongs, S., Veeravongs, L., & Rohitarachoon, P. (2008). Reconfiguring rural spaces and remaking rural lives in central Thailand. *Journal of Southeast Asian Studies*, 39(3), 355–381. <https://doi.org/10.1017/S0022463408000350>
- Rosyadi, I. (2017). Identifikasi Faktor Penyebab Kemiskinan di Pedesaan dalam Perspektif Struktural. *The 6th University Research Colloquium 2017 Universitas Muhammadiyah Magelang*, 499–512.
- Saputro, W. A., Purnomo, S., & Rahmawati, I. (2021). Contribution of Agroforestry Plants to Farmers' Income in Nglanggeran Agricultural Technology Park. *E3S Web of Conferences*, 305(06001), 1–5. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202130506001>

- Sekretariat Kabinet Republik Indonesia. (2021). *Desa Wisata Nglanggeran Raih Gelar UNWTO Best Tourism Village*. <https://setkab.go.id/desa-wisata-nklanggeran-raih-gelar-unwto-best-tourism-village/>
- Setiawan, A. (2022). *Merawat Keabadian Alam Nglanggeran*. Portal Informasi Indonesia. <https://indonesia.go.id/kategori/budaya/3551/merawat-keabadian-alam-nklanggeran>
- Soviana, N. N., Brahmantyo, B., Abdurrachman, M., & Sabila, F. S. N. (2020). "gunung Api Purba Nglanggeran" welcomes UNESCO Global Geopark Reassessment in 2019. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 589(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/589/1/012025>
- Supriadi, S., Purwanto, M. R., & Rahmah, P. J. (2021). A Study on Nglanggeran Kampung Pitu: Sociologically and Anthropologically Perspectives. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(4), 45. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i4.392>
- Suyanto, A., Haryono, E., & Baiquni, M. (2020). The community-based conservation management in gunung sewu unesco global geopark cased study of Nglanggeran Geoheritage. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 451(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/451/1/012049>
- Tajfel, H., & Turner, J. (2004). An Integrative Theory of Intergroup Conflict. In M. J. Hatch & M. Schultz (Eds.), *Organizational Identity: A Reader* (pp. 56–64). Oxford University Press.
- Woods, M. (2005). *Rural Geography: Processes, Responses and Experiences in Rural Restructuring*. SAGE Publications.
- Woods, M. (2011). Rural. In *Scottish Geographical Journal*. Routledge. <https://doi.org/10.1080/14702541.2012.669944>

Usaha Kecil dan Menengah di Masa Krisis: Kajian Dampak dan Perilaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Saat Pandemi Covid-19 di Desa Sriharjo Imogiri Bantul

Small and Medium enterprises at the Time of Crisis: A Study of the Impacts and Behavior Micro, Small and Medium Enterprises during Covid-19 Pandemic in Sriharjo Imogiri Bantul

*Human Zarodi dan Dina Ruslanjari²

Magister Manajemen Bencana

Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada

³Sri Rum Giyarsih

Fakultas Geografi universitas Gadjah Mada

*Corresponding author: human.zarodi@mail.ugm.ac.id

ABSTRACT The Covid-19 pandemic has impacted the economic sector, which has caused a decline in economic activity in Sriharjo Village, especially for MSMEs. The impact felt in the form of decreased income due to a lack of buyers. This study aims to discuss and analyze the behavior of MSMEs in dealing with the Covid-19 pandemic and examine strategies to change MSMEs behavior. This study is based on focus group discussion (FGD), interviews, and observations on MSMEs in Sriharjo village of Bantul regency in Yogyakarta. Specifically, it analyzes MSME behavior are knowledge, attitudes and actions during the Covid-19 pandemic. The results showed that knowledge, attitudes, and actions influenced the behavior of MSMEs in Sriharjo. In response of the challenging condition during te pandemic, the MSMEs actors were hostile at the beginning in the form of not believing in Covid-19, while at the same time taking a positive attitude in the form of following health protocols. The behavior of MSME actors is reflected in the application of medical protocols and the adaptation of new practices in the establishment. The strategies to cope with the economic impact in Sriharjo Village include creating online platforms, through WhatsApp group and a website named pasardesa.id, for buying and selling activities. This facilitated direct assistance to village funds, cash aids from the Ministry of Social Affairs, and BLT MSMEs. The strategies carried out in overcoming the impact of the Covid-19 pandemic are counseling to MSMEs actors by the Imogiri II Health Center, education and socialization of the Covid-19 vaccination, providing assistance for masks,

ABSTRAK Pandemi Covid-19 memberikan dampak pada sektor perekonomian sehingga menyebabkan menurunnya aktivitas perekonomian di Desa Sriharjo khususnya bagi UMKM. Dampak yang dirasakan berupa menurunnya pendapatan akibat sepi nya pembeli. Penelitian ini bertujuan untuk membahas dan menganalisis perilaku UMKM dalam menghadapi pandemi Covid-19 serta mengkaji strategi perubahan perilaku UMKM. Penelitian ini didasarkan pada focus group Discussion (FGD), wawancara, dan observasi terhadap UMKM di Desa Sriharjo Kabupaten Bantul Yogyakarta. Secara khusus menganalisis perilaku UMKM berupa pengetahuan, sikap dan tindakan pada masa pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan, sikap, dan tindakan berpengaruh terhadap perilaku UMKM di Sriharjo. Menyikapi kondisi penuh tantangan di masa pandemi ini, para pelaku UMKM menentang keras adanya protokol kesehatan. Perilaku pelaku tercermin dalam penerapan protokol kesehatan dan adaptasi kebiasaan baru di tempat usaha. Strategi untuk mengatasi dampak ekonomi di Desa Sriharjo antara lain dengan membuat platform online, melalui grup WhatsApp dan website bernama pasardesa.id, untuk kegiatan jual beli. Hal ini difasilitasi berupa bantuan langsung dana desa, bantuan tunai Kementerian Sosial, dan BLT UMKM. Strategi yang dilakukan dalam mengatasi dampak pandemi Covid-19 adalah penyuluhan kepada pelaku UMKM oleh Puskesmas Imogiri II, edukasi dan sosialisasi vaksinasi Covid-19, pemberian bantuan masker, hand sanitizer, tempat cuci tangan portable dan

hand sanitizers, portable handwashing places and hand soap by DIY Industry and Trade Department, as well as supervising places efforts by joint officers of the Sriharjo Village Government.

KEYWORDS Attitude; Behavior; Knowledge; Practice; SMEs.

PENGANTAR

Coronavirus Disease 2019 (Covid-19) adalah virus yang diakibatkan oleh *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2* (SARS-CoV-2) diberitahukan pertama kali tanggal 31 Desember 2019 di Tiongkok (Burhan, *et al.*, 2020). *World Health Organization* (WHO) pada tanggal 11 maret 2019 mengeluarkan pernyataan resmi bahwa Covid-19 merupakan pandemi yang telah menjangkit lebih dari 118 juta korban dari 110 negara serta wilayah lainnya di seluruh dunia, sertamenunjukkan efek dari penyebaran global yang lebih luas. (WHO, 2020). Hal ini menyebabkan tidak hanya menyebabkan krisis kesehatan, tetapi pandemi Covid-19 juga mengganggu aktivitas ekonomi nasional.

Pandemi Covid-19 berakibat di sektor ekonomi yaitu dari segi permintaan dan penawaran. Dari sisi permintaan, sektor konsumsi, menyebabkan aktivitas perjalanan serta transportasi akan menurun serta biaya transportasi dan perdagangan akan meningkat dalam situasi pandemi Covid-19. Sementara itu, produktivitas tenaga kerja dari sisi pasokan menjadi terganggu, aktivitas investasi dan pembiayaan menurun, dan rantai pasokan global terganggu. Selain itu, pola konsumsi masyarakat berubah akibat dari Covid-19, dimana masyarakat cenderung tidak melaksanakan perjalanan ataupun pariwisata karena pembatasan pergerakan

sabun tangan. oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan DIY, serta pengawasan tempat oleh petugas gabungan Pemerintah Desa Sriharjo.

KATA KUNCI Perilaku; Pengetahuan; Sikap; Tindakan; UMKM.

atau mobilisasi. Hal ini menyebabkan kecenderungan secara keseluruhan tingkat konsumsi masyarakat menjadi menurun (Damuri & Hirawan, 2020).

Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya dalam menghentikan penyebaran virus Covid-19, di antaranya memberi himbauan pada masyarakat untuk menjaga jarak sosial (*social distancing*), menjaga jarak fisik (*physical distancing*), bekerja, belajar serta beribadah dari rumah (BNPB, 2020). Pemerintah Indonesia juga mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Tahun 2020 tentang Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang ditetapkan pada 31 Maret 2020. Pemerintah Daerah (Pemda) diberikan kebebasan dalam menerapkan PSBB baik untuk satu provinsi atau kabupaten kota tertentu dengan syarat pengusulan oleh gubernur/bupati/walikota kepada Menteri Kesehatan (Komite Penanganan COVID-19 & Pemulihan Ekonomi Nasional, 2020).

Pemberlakuan PSBB berdampak pada sektor ekonomi di antaranya pemberhentian sementara kegiatan di bidang industri dan perkantoran. Hal ini merupakan pengaruh dari himbauan *social* dan *physical disctancing* yang berdampak di penurunan aktivitas ekonomi (Iskandar, *et al.*, 2020).

Usaha pemerintah untuk menekan dampak pandemi Covid-19 di sektor ekonomi adalah dengan mengeluarkan regulasi terkait

pedoman adaptasi kebiasaan baru (AKB) sebagai acuan untuk pencegahan serta penanganan Covid-19 di lingkungan kerja perkantoran serta industri agar menunjang kelangsungan usaha didasarkan Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. HK.01.07/MENKES/328/2020.

Penyusunan adaptasi kebiasaan baru ini diterapkan dalam usaha memulihkan kembali dan mendukung keberlangsungan aktivitas sektor ekonomi yang sempat terhambat akibat pandemi Covid-19, serta mencegah dan mengendalikan penyebaran Covid-19 (Sembiring & Lim, 2020). Adaptasi kebiasaan baru yang lebih menerapkan perilaku hidup sehat juga bertujuan agar pelaku UMKM tetap dapat beroperasi dan ikut menambah angka penyebaran Covid-19. Pelaku UMKM di masa pandemi Covid-19 wajib membersihkan atau menyemprotkan disinfektan di tempat usaha secara berkala, menyediakan fasilitas cuci tangan, sabun cuci tangan ataupun *hand sanitizer*, menjaga jarak, penggunaan masker bagi karyawan yang bekerja, penggunaan sarung tangan jika usaha terkait makanan, serta mengupayakan transaksi pembayaran tanpa kontak fisik.

Dampak yang dirasakan UMKM pada pandemi Covid-19 ketika adanya pembatasan adalah berupa melumpuhkan keuangan dan operasional UMKM (Omar, *et al.*, 2020). UMKM juga merasa kurang pekerja serta produksi sebab terganggunya rantai suplai yang berakibat di penjualan UMKM (Guo, *et al.*, 2020). Penelitian yang dilaksanakan Sonobe, *et al.*, (2021) memperlihatkan UMKM di negara-negara berkembang Asia mengalami penurunan pendapatan dan penjualan yang signifikan dalam beberapa bulan pertama setelah merebaknya

pandemi Covid-19. UMKM juga mengalami pengurangan produksi yang berimbas pada pengurangan karyawan tetap maupun karyawan tidak tetap.

Melihat kondisi aktual di lapangan, implikasi dari penyebaran wabah Covid-19 telah meluas di semua wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, tak terkecuali Desa Sriharjo, Kecamatan Imogiri, Kabupaten Bantul. Dampak pandemi Covid-19 yang dirasakan berupa kehilangan pekerjaan sedangkan pelaku UMKM mengalami penurunan penghasilan dikarenakan sepi pembeli. Akan tetapi, Desa Sriharjo berinovasi menciptakan peluang dengan membuat pasar digital dengan memanfaatkan *platform WhatsApp* yang didominasi oleh pedagang UMKM. Selain itu, Pemerintah Desa Sriharjo juga aktif dalam melakukan promosi maupun kampanye untuk mencegah dan melawan Covid-19. Upaya yang dilakukan pemerintah Desa Sriharjo diharapkan dapat menyeimbangkan antara prioritas kesehatan dan ekonomi, sehingga masyarakat dapat melakukan perubahan perilaku yang mendukung pencegahan dan pengendalian Covid-19 sekaligus tetap menjalankan aktivitas ekonomi.

Secara spesifik penelitian ini mempunyai dua tujuan yang pertama membahas dan menganalisis kondisi dan perilaku UMKM dalam menghadapi pandemi Covid-19. Kedua, adalah mengkaji strategi yang digunakan untuk mengubah perilaku pelaku UMKM di Desa Sriharjo untuk melawan pandemi Covid-19 di masa adaptasi kebiasaan baru. Perilaku pelaku UMKM di Desa Sriharjo dilihat dari tiga aspek yaitu pengetahuan (*know*), sikap (*attitude*), dan tindakan (*practice*).

Menurut Notoatmodjo (2010), perilaku ialah segala bentuk pengalaman, ikatan antara manusia dan lingkungan, yang ditetapkan sebagai bentuk pengetahuan, sikap serta perilaku. Perilaku ialah respon perseorangan pada rangsangan yang datang dari luar atau dari diri sendiri. Pengetahuan dalam Irwan (2017) yakni hasil dari “tahu” yang terjadi jika seseorang telah mempersepsikan objek khusus. Domain sikap ialah reaksi ataupun tanggapan individu pada stimulus ataupun objek yang masih tertutup. Sikap juga merupakan kesiapan ataupun kesediaan dalam bertindak serta pelaksanaan motif tertentu (Notoatmodjo, 2012). Menurut Notoatmodjo (2003) praktek atau Perilaku ialah gerak dan tingkah laku tubuh setelah menerima rangsangan dan adaptasi pada lingkungan dari dalam dan luar tubuh. Perilaku seseorang dalam merespon stimulus tertentu sangat ditentukan oleh bagaimana stimulus tersebut diyakini dan dirasakan.

Penelitian yang dilaksanakan Zhong, *et al.*, (2020) kepada penduduk di Hubei, China menunjukkan meski kebanyakan masyarakat China melalui status sosial yang relatif tinggi, terkhusus perempuan, mempunyai pengetahuan tentang Covid-19, masyarakat juga mempunyai sikap optimis serta perilaku yang benar pada Covid-19.

Penelitian dari Yanti, *et al.*, (2020) pada masyarakat di Desa Sumerta Kelod, Bali menyatakan sebanyak 70% masyarakat desa mempunyai pengetahuan mengenai pandemi Covid-19 yang baik. Pengetahuan masyarakat yang baik juga dilihat dari kepatuhan dalam mematuhi aturan kesehatan saat pandemi Covid-19. Selain itu jenis kasus Covid-19 berada pada kategori rendah yaitu 85,33%.

UMKM merupakan bagian dari perekonomian Indonesia yang mandiri dan memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dilihat dari tiga peranan UMKM terhadap perekonomian Indonesia meliputi sarana pemerataan tingkat ekonomi rakyat kecil, sarana mengentaskan kemiskinan, dan sarana pemasukan devisa bagi negara. Pada masa pandemi Covid-19 UMKM memiliki peranan penting dalam perekonomian Indonesia terutama ketika terjadi krisis. Hal ini karena skala UMKM yang dijalankan oleh individu maupun rumah tangga yang merupakan skala terkecil dalam masyarakat yang sangat kompleks. Selain itu UMKM pada saat pandemi Covid-19 cenderung bertahan bahkan kian bertambah.

Subjek pada penelitian ini yaitu pelaku UMKM yang secara langsung mengalami dan terdampak pandemi Covid-19. Hal ini secara khusus menyorot UMKM yang merupakan unit terkecil dalam perekonomian di Indonesia. Penentuan jumlah informan penelitian dipilih berdasar sektor UMKM makanan ringan yang merupakan unggulan Desa Sriharjo yang terdiri dari pelaku UMKM rempeyek, UMKM keripik sagu, UMKM keripik tempe dan UMKM wedang uwuh. Selain itu informan penelitian juga terdiri dari orang-orang yang mengetahui kondisi di UMKM ketika pandemi Covid-19.

Teknik pengumpulan data pada penelitian menggunakan teknik wawancara mendalam (*in depth interview*), *focus group discussion* (FGD) serta studi dokumentasi. FGD dilaksanakan dengan melibatkan informan kunci yakni beberapa orang yang dinilai mengetahui tentang akibat yang ditimbulkan dari pandemi Covid-19 terhadap

UMKM Desa Sriharjo. Informan penelitian FGD dimuat di Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. Karakteristik Informan FGD

No	Nama	Instansi/Pekerjaan
1	Informan 1	Perangkat Desa Sriharjo
2	Informan 2	Kepala Dukuh Pelemadu
3	Informan 3	Kader/UMKM Snack
4	Informan 4	UMKM Peyek Kacang
5	Informan 5	UMKM Keripik Sagu
6	Informan 6	Kepala Dukuh Mojohuro
7	Informan 7	Puskesmas Imogiri II
8	Informan 8	Puskesmas Imogiri II
9	Informan 9	Kasi Kesejahteraan
10	Informan10	Karang Taruna

(Sumber: Peneliti, 2021).

Teknik pengambilan data dengan wawancara mendalam dilakukan dengan melibatkan informan penelitian yang merupakan pelaku UMKM yang mengalami akibat pandemi secara langsung. Dampak pandemi Covid-19 yang dialami pelaku UMKM bisa berupa dampak negatif maupun dampak positif. Pengambilan data wawancara dilakukan terpisah dari kegiatan FGD. Informan wawancara mendalam dimuat pada Tabel 1.2 berikut.

Tabel 1. Informan Wawancara

No	Nama	Instansi/Pekerjaan
1	Informan 1	UMKM Keripik Sagu
2	Informan 2	UMKM Wedang Uwuh
3	Informan 3	UMKM Peyek Kacang
4	Informan 4	UMKM Wedang Uwuh
5	Informan 5	UMKM Peyek Kacang

(Sumber: Peneliti, 2021).

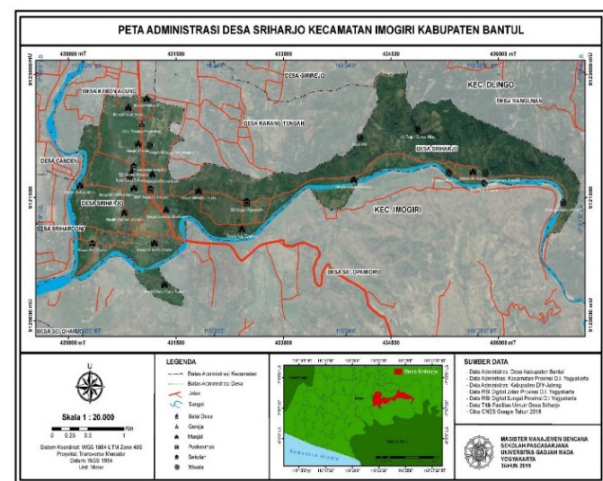
Teknik analisis data pada penelitian ini menerapkan analisis model Miles dan Huberman, dimana data yang dihasilkan dalam bentuk kata-kata bukan angka. Tahapan dalam analisis data dalam penelitian yaitu reduksi data setelah peneliti melakukan FGD serta wawancara dengan proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, serta transformasi data yang ditampilkan

dalam catatan lapangan. Tahap kedua yakni penyajian data dalam bentuk teks naratif. Tahap ketiga yakni penarikan kesimpulan atau inti sari dari penemuan yang bersifat baru dan belum pernah ada.

PEMBAHASAN

Deskripsi Lokasi Penelitian

Desa Sriharjo adalah salah satu dari delapan desa yang ada di Kecamatan Imogiri. Letak astronomis Desa Sriharjo adalah 110°21'55" - 110°25'49" BT dan 7°56'0" - 7°57'19" LS. Secara geografis wilayah Desa Sriharjo merupakan pertemuan antara Sungai Oya dan Sungai Opak yang menjadi batas alam desa. Sungai yang ada di Desa Sriharjo menjadi sumber utama untuk irigasi pertanian.



Gambar 1. Peta Wilayah Studi

(Sumber: Badan Informasi Geospasial, 2021)

Kondisi UMKM Saat Pandemi

Penyebaran Covid-19 memengaruhi sektor perdagangan, investasi dan lapangan kerja dan berdampak pada pencapaian tujuan Sustainable Development Goals (SDGs). Sektor paling terdampak adalah perdagangan, pariwisata, transportasi, pendudukan dan kesehatan (Albulescu, 2020).

Kajian Kementerian Keuangan menunjukkan bahwa pandemi Covid-19 berdampak negatif pada perekonomian dalam negeri seperti penurunan daya beli dan konsumsi masyarakat, ancaman sektor perbankan dan keuangan serta eksistensi UMKM (Pakpahan, 2020).

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) unggulan di Desa Sriharjo adalah berupa produk makanan ringan. Beberapa produk makanan ringan yang dibuat oleh masyarakat Desa Sriharjo adalah rempeyek atau peyek kacang, keripik tempe, keripik sagu, dan kerupuk.

Berdasarkan hasil penelitian pandemi Covid-19 berdampak terhadap kondisi perekonomian di Desa Sriharjo. Desa Sriharjo memiliki sejumlah UMKM unggulan yaitu sentra industri rempeyek kacang, keripik sagu, dan keripik tempe. Akibat pandemi Covid-19 banyak unit usaha yang tidak mampu bertahan dan tidak sedikit masyarakat kehilangan pekerjaan dan sumber penghasilan. Dampak yang dirasakan para pelaku usaha berupa menurunnya penyerapan produk dan menyebabkan pengurangan produksi terhadap produk unggulan Desa Sriharjo. Selanjutnya pengurangan produksi berdampak kepada penurunan pendapatan, hilangnya sumber pendapatan serta kehilangan pekerjaan. Kondisi ini juga dirasakan oleh UMKM makanan ringan yang merupakan produk unggulan di Desa Sriharjo. Gambaran kondisi UMKM pada saat pandemi Covid-19 peneliti rangkum dalam sub-bab di bawah ini.

UMKM Peyek Pelemadu

Dukuh Pelemadu adalah salah satu dukuh yang dijadikan sentra produksi peyek, karena UMKM peyek menjadi sumber penghasilan utama hampir semua warga di Dukuh Pelemadu. Pemasaran peyek hasil UMKM Dukuh Pelemadu banyak diminati oleh konsumen dari luar kota. Jumlah UMKM Peyek di Pelemadu ketika sebelum pandemi berjumlah 43 UMKM dengan rata-rata jumlah karyawan 10 - 20 orang di setiap UMKM. Ketika pandemi UMKM Peyek yang mampu bertahan hanya sekitar 30 UMKM dengan rata-rata karyawan 5 orang.



Gambar 2. Industri Rempeyek di Dukuh Pelemadu

(Sumber: Peneliti, 2021)

UMKM Keripik Sagu

UMKM makanan ringan yang terkenal banyak diminati selain rempeyek kacang adalah keripik tempe sagu. Peminat keripik sagu bukan hanya dari masyarakat lokal, namun juga dari luar kota. UMKM keripik sagu beralamat di Dukuh Mojohuro. Jumlah UMKM sebelum pandemi sebanyak empat UMKM dengan jumlah karyawan rata-rata 10-15 orang di setiap UMKM. Ketika pandemi jumlah UMKM berkurang menjadi dua UMKM dengan jumlah karyawan rata-rata 8 orang.



Gambar 3. UMKM Keripik Sagu

(Sumber: Peneliti, 2021)

UMKM Wedang Uwuh

Industri UMKM Wedang Uwuh banyak ditemukan di Dukuh Sungapan. Pemilik UMKM menjual wedang uwuh yang berisikan rempah-rempah dalam satu kemasan siap seduh. Selain wedang uwuh, pemilik juga menyediakan minuman herbal alami seperti bubuk wedang jahe, kunyit asam dan lain sebagainya. Jumlah UMKM wedang uwuh sebelum pandemi di Dukuh Sungapan berjumlah 10 UMKM dengan rata-rata karyawan sebanyak 10 orang. Ketika pandemi jumlah UMKM wedang uwuh menjadi 9 UMKM dengan jumlah karyawan rata-rata 5 orang.



Gambar 4. UMKM Wedang Uwuh

(Sumber: Peneliti, 2021)

Dampak Pandemi Covid-19 terhadap UMKM Desa Sriharjo

Dampak yang dirasakan oleh pelaku UMKM selama pandemi Covid-19 adalah penurunan pendapatan antara sebelum pandemi dan sesudah pandemi. Berdasarkan perolehan data penelitian, pendapatan salah satu pelaku UMKM rempeyek dalam satu bulan dapat mengirim dua sampai tiga truk rempeyek dengan nilai omzet satu truk rempeyek kurang lebih 18 – 20 juta. Akan tetapi, selama pandemi pelaku UMKM rempeyek mampu mengirim satu truk saja.

Hasil penelitian ini serupa dengan penelitian milik Bahtiar (2021), bahwa hasil survei yang dikajukan kepada 206 pelaku UMKM di Jabodetabek sebesar 82,9% terkena dampak negatif akibat pandemi Covid-19, hanya 5,9% UMKM yang mengalami pertumbuhan positif. Dampak negatif yang paling dirasakan yaitu sebanyak 63,9% UMKM mengalami penurunan omzet dan hanya 3,8% UMKM yang mengalami peningkatan omzet.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan penelitian milik Perdamaian, *et al.*, (2020) yang melakukan observasi dengan hasil observasi yaitu rata-rata UMKM mengalami penurunan omzet pada saat masa Covid-19. Hal ini disebabkan oleh penurunan aktivitas eksternal, kesulitan sumber bahan baku terkait transportasi, dan penurunan kepercayaan terhadap produk eksternal, terutama produk untuk kebutuhan memasak.

Penurunan omzet pelaku UMKM Desa Sriharjo memiliki dampak turunan berupa kesulitan dalam memasarkan produk. UMKM makanan ringan yang memiliki konsumen dari berbagai daerah di luar Provinsi DIY terganggu pemasaran dan distribusinya

dikarenakan kebijakan pembatasan sosial, pembatasan mobilitas dan karantina wilayah.

Dampak yang dirasakan para pelaku UMKM di Desa Sriharjo berupa menurunnya penyerapan produk dan menyebabkan pengurangan produksi pada produk unggulan Desa Sriharjo. Selanjutnya, pengurangan produksi berdampak kepada penurunan pendapatan antara sebelum dan sesudah pandemi, hilangnya sumber pendapatan serta kehilangan pekerjaan, jam operasional tempat usaha menjadi terbatas karena adanya pembatasan mobilitas, kesulitan dalam memasarkan dan mendistribusikan produk.

Hasil penelitian ini juga sesuai pada Pujowati, *et al.*, (2022) yang menyebutkan kesulitan UMKM dalam melakukan kegiatan ekonomi disebabkan karena Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang berakibat perlambatan pertumbuhan ekonomi.

Hasil serupa juga diperoleh dari penelitian milik Nursaputri (2021) yang menyatakan bahwa kebijakan *lockdown* atau karantina wilayah yang mencegah pergerakan orang masuk maupun keluar suatu wilayah menyebabkan proses bisnis atau niaga terganggu. Sebagai imbasnya, diperkirakan banyak orang yang tidak dapat memenuhi janjinya dalam hal pendistribusian barang.

Pembatasan sosial yang diterapkan di Desa Sriharjo menyebabkan mobilitas pelaku UMKM menjadi terbatas dan jam operasional usaha menjadi lebih singkat. Pelaku UMKM yang memiliki jam operasional pada sore hingga malam hari lebih memilih untuk berhenti sementara menjalankan usahanya. Alternatif lain yang dilakukan untuk bertahan hidup pelaku usaha adalah dengan membuka

warung jajanan pasar yang buka mulai dari pagi hari hingga siang hari.

Hasil penelitian ini mendukung pernyataan Soetjipto (2020) yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penurunan omzet dengan pembatasan sosial. Faktor lain yang menyebabkan penurunan omzet adalah jam operasional yang lebih pendek, aturan untuk tidak boleh makan di tempat, pembatasan jarak di tempat umum yang dirasa mengurangi kenyamanan konsumen sehingga konsumen memilih untuk sementara waktu tetap berdiam di rumah.

Hasil penelitian Pakpahan (2020) permasalahan akibat pandemi mengakibatkan 37.000 UMKM terdampak sangat serius dengan adanya pandemi dengan rincian: 56% mengalami penurunan penjualan, 22% mengalami permasalahan pada pembiayaan, 15% mengalami permasalahan distribusi barang dan 4% mengalami kesulitan mendapatkan bahan baku mentah. Permasalahan tersebut memiliki kaitan dengan kebijakan PSBB yang diterapkan di beberapa wilayah Indonesia. Peraturan PSBB merujuk pada Permenkes No. 9 Tahun 2020 tentang Pedoman PSBB yang meliputi pembatasan kegiatan tertentu penduduk yang diduga terinfeksi Covid-19 dan termasuk pembatasan mobilitas orang dan/atau barang untuk suatu provinsi atau kabupaten/kota.

Dari sekian banyak dampak negatif akibat pandemi Covid-19 terdapat dampak positif yang dirasakan oleh beberapa pelaku UMKM Desa Sriharjo. Dampak positif tersebut adalah berupa meningkatnya omzet UMKM wedang uwuh dan minuman herbal. Wedang uwuh dipercaya dapat meningkatkan sistem kekebalan tubuh terhadap virus Covid-19.

Peningkatan permintaan wedang uwuh terjadi pada dua bulan awal pandemi Covid-19 dan sempat menyebabkan pelaku UMKM wedang uwuh kehabisan bahan racikan.

Kondisi UMKM unggulan di Desa Sriharjo ketika pandemi Covid-19 sempat mengalami krisis berupa penurunan permintaan akibat pembatasan sosial yang berdampak kepada penurunan produksi UMKM. Kondisi lain yaitu berupa pengurangan jumlah karyawan yang merupakan dampak turunan dari pengurangan produksi UMKM. Akan tetapi, kondisi ini juga melahirkan beberapa inovasi baru dalam perekonomian masyarakat Desa Sriharjo yaitu munculnya UMKM wedang uwuh, pembuatan pasar digital oleh Pemerintah Desa Sriharjo guna tetap menjaga aktivitas ekonomi tetap berjalan, inisiatif pelaku usaha untuk dapat bertahan di tengah pandemi Covid-19.

Perilaku UMKM dalam Menghadapi Pandemi Covid-19

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, perilaku UMKM dalam menghadapi pandemi dipengaruhi oleh pengetahuan, sikap, dan tindakan.

Pengetahuan (Knowledge)

Pengetahuan pelaku UMKM mengenai pandemi Covid-19 terlihat dari pemahaman dasar mengenai Covid-19. Pemahaman dasar yang dimiliki pelaku UMKM adalah berupa penyebab penyakit Covid-19 yang disebabkan virus corona, penularan virus berdasar *droplets* atau percikan, kontak fisik dengan seseorang yang positif terinfeksi dan menyentuh barang yang terkontaminasi virus. Pengetahuan para pelaku UMKM mengenai gejala terinfeksi virus Covid-19 ditandai dengan demam tinggi lebih dari

37°C, gangguan pernapasan, batuk dan pilek, sesak napas ringan hingga berat, kehilangan fungsi indera penciuman, dan perasa.

Hasil penelitian ini sesuai artikel milik Conforti, *et al.*, (2020) yang dalam penelitiannya menyebutkan gejala klinis pasien Covid-19 berbagai macam dimulai dengan tanpa gejala (asimtomatik), gejala ringan, pneumonia, pneumonia akut, ARDS, sepsis sampai syok septik. Gejala ringan diartikan dengan pasien yang infeksi saluran pernapasan akut tanpa kepelikan pada demam, melemahan, batuk kering, batuk produktif, anoreksia, panas dalam, pilek, ataupun sakit kepala serta memerlukan tambahan oksigen. Gejala pneumonia berat ditandai oleh gejala seperti demam, frekuensi pernapasan lebih dari 30 kali dalam semenit, sesak napas berat, serta saturasi oksigen 93%.

Berdasarkan hasil penelitian para pelaku UMKM mengemukakan bahwa Covid-19 dapat menginfeksi siapapun dan semua kelompok berisiko tertular virus Covid-19. Akan tetapi, informan penelitian juga mengemukakan bahwa seseorang yang termasuk kelompok rentan adalah para lansia, dengan penyakit bawaan (komorbid). Hal ini disebabkan karena para lansia memiliki sistem kekebalan tubuh yang tidak lagi kuat, terlebih jika lansia dengan penyakit bawaan.

Hasil penelitian ini didukung oleh Liu, *et al.*, (2020), dalam penelitiannya ditemukan bahwa tingkat infeksi virus Covid-19 lebih tinggi pada orang tua dengan kelompok usia 60-69 tahun. Hal ini disebabkan kekebalan sistem imun kelompok lansia mungkin lebih lemah daripada orang dewasa yang lebih muda, membuat kelompok lansia lebih rentan terhadap infeksi virus Covid-19. Risiko

infeksi pada anak-anak cenderung rendah dan tanpa gejala yang pasti.

Temuan penelitian Putri, *et al.*, (2021) menyatakan bahwa kelompok usia > 50 tahun memiliki risiko mortalitas lebih tinggi dibandingkan dengan usia <50 tahun. Hal ini disebabkan karena terdapat hubungan antara usia dengan tingkat imunitas alami individu, dimana individu berusia lanjut lebih cenderung terinfeksi karena menurunnya imunitas. Selain itu individu usia lanjut dengan komorbid telah banyak mengkonsumsi beberapa jenis obat dalam waktu yang sama dan mengakibatkan penurunan fungsi organ.

Informan penelitian menyatakan bahwa untuk mengetahui seseorang positif terinfeksi Covid-19 tidak cukup diketahui dengan munculnya gejala atau tanda-tanda. Akan tetapi, harus dilakukan test cepat (*rapid test*), *rapid test antigen*, dan jika dibutuhkan *swab PCR*.

Hanistongan, *et al.*, (2021) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa terdapat tiga macam tes Covid-19 di Indonesia, yaitu *Rapid Test Antigen*, *Rapid Test Antibody* dan *Polymerase Chain Reaction (PCR)*.

Kesimpulan dari hasil analisis pengetahuan (*knowledge*), pelaku UMKM yang merupakan informan penelitian memiliki pengetahuan yang baik terhadap pandemi Covid-19 yaitu dapat mendefinisikan dengan baik pandemi Covid-19, mengetahui cara penularan cara pencegahan, gejala umum, cara mengetahui, dan memastikan terinfeksi Covid-19 serta mendeskripsikan siapa saja kelompok rentan terkena virus Covid-19,

Sikap (Attitude)

Sikap pelaku UMKM terhadap pandemi Covid-19 muncul berbagai macam respon

masyarakat dalam menghadapinya. Pandemi Covid-19 berakibat di sektor ekonomi yang menyebabkan pelaku UMKM di Desa Sriharjo mengalami kesulitan untuk bertahan di tengah pandemi. Hal ini menyebabkan pelaku UMKM yang merasa sebagai korban pandemi menjadi stres dan mendorong individu percaya dengan teori-teori yang bermunculan mengenai Covid-19. Sikap masyarakat dan pelaku UMKM yang muncul berupa sikap negatif dan positif.

Menurut Myers (2010) sikap dapat berupa evaluasi positif dan negatif terhadap suatu peristiwa, isu, atau situasi yang muncul dalam bentuk keyakinan, perasaan maupun niat. Sikap positif digambarkan dalam bentuk menyenangkan, mengharapkan, mendekati, dan menerima suatu keadaan. Sedangkan sikap negatif digambarkan dalam bentuk penolakan, membenci dan menghindar.

Sikap negatif yang muncul yakni banyaknya masyarakat termasuk pelaku UMKM yang tidak percaya adanya virus Covid-19. Pelaku UMKM menganggap bila Covid-19 merupakan alat yang digunakan untuk kepentingan politik. Informan juga mengatakan penyebab ketidakpercayaan terhadap virus Covid-19, yaitu sulitnya mendapat informasi yang valid mengenai Covid-19, belum adanya himbauan resmi dari pemerintah daerah, sehingga menyebabkan kebingungan di tengah masyarakat.

Hasil perolehan penelitian ini memiliki kesamaan dengan hasil penelitian milik Irwan, *et al.*, (2021) yang melakukan penelitian di Desa Dungaliyo, masyarakat bersikap kurang percaya dengan himbauan pemerintah dalam menjalankan 5M. Hal ini dikarenakan bahwa sikap ini muncul dari diri masyarakat, sehingga bersikap acuh dan tidak mematuhi

himbauan protokol kesehatan. Faktor selanjutnya adalah pemikiran masyarakat yang kritis dan situasi pandemi yang sudah berlangsung selama beberapa bulan membuat masyarakat memperdebatkan kebenaran pandemi Covid-19.

Selain sikap penolakan, terdapat sikap positif pelaku UMKM untuk melawan pandemi Covid-19. Sikap positif ini mulai muncul ketika beberapa masyarakat di Desa Sriharjo terinfeksi virus Covid-19 serta di antaranya meninggal dunia, termasuk salah satu tokoh atau orang yang disegani di Desa Sriharjo. Selain itu himbauan dari pemerintah baik pemerintah desa maupun daerah, masyarakat khususnya pelaku UMKM pelan-pelan mulai percaya dan bersikap positif. Salah satunya dengan mulai munculnya sikap keinginan untuk mengetahui penularan virus Covid-19, gejala yang muncul jika terinfeksi, penerapan 3M (menggunakan masker, menjaga jarak sosial, mencuci tangan dengan sabun serta air mengalir), penggunaan *hand sanitizer*, serta menjaga kebersihan diri serta tempat usaha.

Hasil penelitian ini didukung oleh Yanti, *et al.*, (2020) yang menunjukkan sikap cenderung konstan serta menggambarkan sikap dalam implikasi evaluatif dari awal informasi berkaitan pada perilaku. Sikap dipengaruhi dua faktor, (1) orang bisa secara mudah menerima informasi ataupun pengetahuan. (2) individu berpikir bila suatu masalah mampu meningkatkan kecenderungan untuk membentuk sikap.

Kesimpulan dari analisis sikap pelaku UMKM di Desa Sriharjo muncul dua sikap ketika pandemi Covid-19. (1) sikap negatif yang muncul karena ketidakpercayaan terhadap pandemi Covid-19 yang menimbulkan reaksi penolakan terhadap himbauan yang ada. (2),

sikap positif yang muncul karena adanya rasa takut terinfeksi dan keinginan untuk melindungi diri dari virus Covid-19.

Praktik/Tindakan (Practice)

Tindakan yang dilakukan pelaku UMKM ketika pertama kali mengetahui kasus Covid-19 di Indonesia adalah mencari tahu informasi yang valid dan dapat dipercaya, karena pada awal pandemi banyak informasi-informasi yang kurang valid data dan sumbernya. Pelaku UMKM menyatakan tindakannya ini dilakukan karena munculnya kekhawatiran akan tertular virus Covid-19, minimnya sumber data dan informasi yang valid, serta kekuatiran dari dampak ekonomi yang dirasakan.

Hal ini sesuai hasil penelitian milik Juditha (2020) yang menyatakan perilaku responden ketika menerima informasi dengan memastikan informasi tersebut dapat dipercaya atau tidak. Sebanyak 60% tindakan responden jika menerima *hoax* mengenai Covid-19 dengan memeriksa kebenaran berita atau informasi berdasar internet, menanyakan pada sumber-sumber yang bisa dipercaya, mendinginkan saja, langsung menghapusnya, menegur pengirim pesan informasi, serta meneruskan pesan tersebut disertai memberikan penjelasan bila informasi tersebut *hoaks*.

Tindakan atau praktik pelaku UMKM ditunjukkan dengan penerapan 3M. Pelaku UMKM meyakini bila dengan menerapkan 3M akan menurunkan risiko tertular virus Covid-19 serta memutus rantai persebaran virus Covid-19.

Mahmoudi dan Xiong (2022) yang menyatakan bila langkah-langkah menjaga jarak sosial, pembatasan sosial serta kebijakan

penularan virus Covid-19 berperan dalam menutunkan angka infeksi harian Covid-19. Lebih lanjut, penggunaan penutup wajah/masker di tempat umum menyebabkan infeksi harian Covid-19 dan kematian di Distrik Maryland Virginia, Columbia menurun.

Tindakan pelaku UMKM dan karyawan dalam pencegahan penyebaran virus Covid-19 juga didukung oleh tersedianya fasilitas serta sarana yang berkaitan pada kepatuhan protokol kesehatan yang ada di tempat usaha. Pelaku UMKM yang juga sebagai pemilik usaha berusaha menyiapkan fasilitas misal tempat cuci tangan serta sabun cuci tangan, menyediakan disinfektan, menyediakan masker serta *hand sanitizer* serta poster-poster mengenai tindakan pencegahan penyebaran Covid-19.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Nuriati, *et al.*, (2021) yang menyatakan adanya kaitan antara ketersediaan fasilitas yang memenuhi pada kepatuhan pegawai untuk melaksanakan aturan kesehatan kerja. Penerapan protokol kesehatan oleh karyawan didukung oleh tersedianya Fasilitas cuci tangan, sabun dan air bersih, kehadiran petugas yang membersihkan area kerja secara berkala, dan update informasi yang terpampang di area kerja.

Tindakan atau praktik lain yang diterapkan yaitu dengan membersihkan tempat usaha secara berkala. Jika sebelum pandemi membersihkan tempat usaha dilakukan dua atau tiga kali seminggu, namun sejak adanya pandemi setiap hari setelah selesai kegiatan peralatan dan tempat usaha dibersihkan.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pedoman WHO (2021) mengenai intervensi di tempat saat pencegahan penyebaran Covid-19 di

tempat kerja. Pengurangan risiko penyebaran Covid-19 di tempat kerja diterapkan dengan berbagai cara seperti membersihkan dengan disinfektan tempat kerja secara teratur. Pembersihan serta disinfeksi dilakukan pada permukaan benda yang sering disentuh. Area atau benda yang berpotensi sering disentuh harus dibersihkan dengan menggunakan air bersih atau sabun terlebih dahulu lalu dilanjutkan dengan disinfektan.

Tindakan lain pelaku UMKM adalah dengan melakukan pengaturan dan pembagian jam kerja untuk mengurangi kapasitas karyawan di tempat usaha. Pengaturan jam kerja dilakukan dengan mengubah dan mengurangi jam kerja tempat usaha.

Hasil penelitian ini sesuai dengan pedoman WHO (2021) mengenai pencegahan serta mitigasi Covid-19 di lingkungan kerja bila pembagian *shift* kerja dilakukan untuk mengurangi kepadatan tempat kerja. Menjaga jarak fisik dan adaptasi kebiasaan baru menjadi syarat untuk membuka kembali tempat kerja setelah penutupan sementara.

Kesimpulan dari analisis tindakan yaitu pelaku UMKM mencari tahu informasi perkembangan Covid-19 dari sumber terpervaya, menerapkan protokol kesehatan, menerapkan adaptasi kebiasaan baru, menjaga jarak sosial (*social distancing*) di tempat usaha, menyediakan tempat cuci tangan dan sabun cuci tangan atau *hand sanitizer*, mengedukasi karyawan untuk menerapkan protokol kesehatan.

Strategi Menghadapi Pandemi Covid-19

Strategi Mengatasi Dampak Ekonomi

Upaya untuk mengatasi dampak pandemi Covid-19 pada UMKM di Desa Sriharjo juga mendapatkan perhatian khusus dari

pemerintah desa serta pemerintah daerah setempat. Hasil penelitian memperlihatkan bila strategi yang diterapkan oleh pemerintah bertujuan untuk meningkatkan pendapatan UMKM, membantu UMKM bertahan di tengah pandemi serta memutus rantai persebaran pandemi Covid-19.

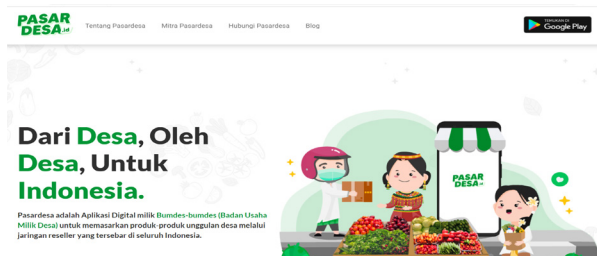
Beberapa strategi yang diterapkan oleh pelaku UMKM saat menghadapi pandemi Covid-19 yaitu dengan membuat *WhatsApp Group* yang anggotanya berisi para pelaku UMKM dan pembeli.



Gambar 5. Grup Jual Beli Desa Sriharjo

(Sumber: Wijana & Maulina, 2020)

Strategi yang dilakukan Pemerintah Desa Sriharjo yakni dengan membuat *platform* berupa *website* *pasardesa.id* untuk mewadahi para penjual atau pelaku UMKM untuk tetap dapat berkegiatan jual beli.



Gambar 6. Tampilan Website pasardesa.id

(Sumber: www.pasardesa.id)

Strategi lain yang dilakukan adalah memberikan BLT DD (Bantuan Langsung Tunai Dana Desa) yang pemerintah desa

saluran langsung dari rekening Bank BNI, BST (Bantuan Sosial Tunai) yang disalurkan Kementerian Sosial berdasar Kantor Pos, serta Pada sektor UMKM terdapat BLT UMKM dengan nominal sebesar Rp 2.400.000,- pada setiap UMKM yang memiliki ijin usaha.

Strategi Mengubah Perilaku UMKM

Perilaku pelaku UMKM di Desa Sriharjo menunjukkan para pelaku UMKM patuh terhadap penerapan adaptasi kebiasaan baru dan penerapan protokol kesehatan di tempat usaha. Hal ini dilihat dari beberapa UMKM yang sudah mulai beroperasi dengan menerapkan protokol kesehatan. Kepatuhan pelaku UMKM ini masih perlu dijaga dan ditingkatkan untuk mempercepat pemulihan UMKM di Desa Sriharjo. Strategi yang telah dilakukan dalam meningkatkan perilaku patuh pelaku UMKM berupa melakukan penyuluhan oleh petugas Puskesmas Imogiri II, vaksinasi Covid-19 bagi seluruh masyarakat Desa Sriharjo, pemberian bantuan berupa *hand sanitizer*, masker, tempat cuci tangan beserta sabun cuci tangan, serta pengawasan tempat usaha UMKM oleh dinas-dinas terkait.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian perilaku pelaku UMKM di Desa Sriharjo dipengaruhi oleh pengetahuan, sikap dan tindakan. Pelaku UMKM memiliki pengetahuan mengenai pandemi Covid-19. Sikap pelaku UMKM terbagi menjadi sikap negatif dan sikap positif. Sikap negatif pelaku UMKM pada awal pandemi tidak percaya adanya virus Covid-19 karena pada awal pandemi masyarakat masih sulit mendapatkan informasi yang valid dan resmi dari pemerintah. Sikap positif

berupa kesadaran pada penerapan protokol kesehatan serta adaptasi kebiasaan baru setelah adanya himbauan dari pemerintah daerah dan beberapa masyarakat di Desa Sriharjo terinfeksi virus Covid-19 sehingga menimbulkan rasa khawatir. Tindakan pelaku UMKM ditunjukkan dari penerapan protokol kesehatan serta adaptasi kebiasaan baru di tempat usaha.

Strategi yang diterapkan oleh Pemerintah Desa Sriharjo terbagi menjadi dua tujuan utama, yaitu untuk mengatasi dampak ekonomi dan untuk mengatasi dampak kesehatan akibat pandemi Covid-19. Strategi untuk mengatasi dampak ekonomi dengan pembuatan *WhatsApp Group* untuk aktivitas jual beli Desa Sriharjo, pembuatan *website* *pasardesa.id*, pemberian bantuan BLT DD, BST Kemensos, dan BLT UMKM. Strategi yang telah dilakukan untuk mengatasi dampak kesehatan dan meningkatkan kepatuhan pelaku UMKM dalam menghadapi pandemi Covid-19 yaitu penyuluhan dari Puskesmas Imogiri II kepada pelaku UMKM, melalui bantuan masker, *hand sanitizer*, tempat serta sabun cuci tangan oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan DIY, edukasi dan sosialisasi vaksinasi Covid-19, serta pengawasan tempat usaha oleh petugas gabungan Pemerintah Desa Sriharjo.

UCAPAN TERIMAKASIH

Artikel ini merupakan pengembangan lebih lanjut dari tesis yang ditulis oleh penulis pertama melalui bimbingan penulis kedua dan ketiga. Keberhasilan penulis untuk menyelesaikan artikel ini tidak luput dari bantuan banyak pihak. Ucapan terimakasih penulis haturkan untuk para informan penelitian yang telah bersedia berpartisipasi

dalam proses penelitian ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada rekan, saudara, sahabat, serta seluruh civitas akademika Magister Manajemen Bencana, Universitas Gadjah Mada.

DAFTAR PUSTAKA

- Albulescu, C. T. (2020). Coronavirus and Financial Volatility: 40 days of fasting and fear. Available at [10.2139/ssrn.3550630](https://doi.org/10.2139/ssrn.3550630).
- Badan Informasi Geospasial. (2021). Geospasial untuk Negeri. Retrieved on 11 Oktober 2021, from <https://tanahair.indonesia.go.id/portal-web>
- Bahtiar, R. A. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Sektor Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah Serta Solusinya. *Info Singkat*, 13(10), pp 19-21.
- BNPB. 2020. Doni Monardo: Perubahan Perilaku Adalah Cara Memutus Rantai Penularan COVID-19. <https://bnpb.go.id/berita/> [diakses tanggal 16 Desember 2020].
- Burhan, E., Isbaniah, F., Susanto, A. D., Aditama, T. Y., Sartono, T. R., Sugiri, Y. J., . . . Agustin, H. (2020). *Pneumonia Covid-19*. Jakarta: Perhimpunan Dokter Paru Indonesia.
- Conforti, C., Cannavo, S. P., Jafferany, M., Dianzani, C., Meo, N. D., Lotti, T., Zalaudek, I., and Giuffrida, R. (2020). Coronavirus Disease 2019: Facts and Controversies. *Dermatologic Therapy*. 33(4).
- Damuri dan Hirawan. (2020). Mengukur Dampak Covid-19 pada Pertumbuhan Ekonomi dan Perdagangan Indonesia 2020. *CSIS Commentaries DMRU-015*. 26 Maret 2020.
- Guo, H., Yang, Z., Huang, R., and Guo, A. (2020). The Digitalization and Public Crisis Responses of Small and Medium Enterprises: Implications from a COVID-19 Survey. *Frontiers of Business Research in China*, 14(1), 1-25.
- Hanistongan, S., Danial., dan Anom, S. (2021). Tanggung Jawab Negara Terhadap

- Pemenuhan Hak Atas Kesehatan Masyarakat Indonesia dalam Pelaksanaan Tes Covid-19 Ditinjau dari International Covenant On Economic, Social, and Cultural Rights. *Jurnal Yustisia Tirtayasa*. 1(1). 118-127.
- Irwan (2017). *Etika dan Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: CV. Absolute Media.
- Irwan., Mopangga, A., dan Mokodompis, Y. (2021). Pengaruh Kepercayaan dan Sikap Terhadap Perilaku 5M (Memakai Masker, Mencuci Tangan, Menjaga Jarak, Menjauhi Kerumunan, Mengurangi Mobilitas) Selama Pandemi Covid-19. *Journal Health and Science: Gorontalo Journal Health & Science Community*. 5(2). 302-312.
- Iskandar, A., Possumah, B. T., dan Aqbar, K., (2020). Peran Ekonomi dan Keuangan Sosial Islam saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Sosial & Budaya Syar'i*, 7(7), pp 625-638.
- Juditha, Christiany. (2020). Perilaku Masyarakat Terkait Penyebaran Hoaks Covid-19. *Jurnal Pekommas*. 5(2). 105-106.
- Komite Penanganan COVID-19 & Pemulihan Ekonomi Nasional. (2020). *Pengendalian Informasi di Level RT/RW dan Desa Menjadi Kunci Pencegahan COVID-19*. Diakses tanggal 16 Desember 2021. Dapat diakses di <https://www.covid19.go.id/>
- Liu, T., Liang, W., Zhong, h., He, J., Chen, Z., He, G., Tie, S., Chen, S., Wang, P., Li, J., Lan, Y., Cheng, M., Huang, J., Nio, J., Xia, L., Xiao, J., Hu, J., Lin, L., Huang, Q., Rong, Z., Deng, A., Zeng, W., Li, J., Li, X., Tan, X., Kang, M., Guo, L., Gong, D., Chen, A., Dong, M., and Ma, W. (2020). Risk Factors associated with Covid-19 Infection: a restrospective cohort study based on contacts tracing. *Emerging Microbes & Infection*. 9(1). doi.org/10.1080/22221751.2020.1787799.
- Mahmoudi, J., and Xiong, C. (2022). How Social Distancing, Mobility, and Preventive Policies Affect Covid-19 Outcomes: Big-data Driven Evidence from the District of Columbia-Maryland-Virginia (DMV) Megaregion. *Plos One*. 17(02). 1-21.
- Myers, David G. (2010). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Ilmu Kesehatan Masyarakat: Prinsip dan Dasar-Dasar*. Jakarta.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Promosi Kesehatan, Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuriati, Y., Heryana, A., Mustikawati, I. S., dan Sangadji, N. W. (2021). Persepsi Karyawan Terhadap Ketersediaan Fasilitas dan Sarana Penanganan Covid-19 di Tempat Kerja Berhubungan dengan Kepatuhan Protokol Kesehatan. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. 9(4). 566-575.
- Nursaputri, S. A. (2021). Penundaan Pelaksanaan Kewajiban dalam Perjanjian Pengangkutan Barang Akibat Pandemi Covid-19. *Jurist-Diction*. 4(3). 1151-1166.
- Omar, A. R. C., Ishak, S., and Jusoh, M. A. (2020). The Impact of Covid-19 Movement Control Order on SMEs' Businesses and Survival Strategies. *Geografia-Malaysian Journal of Society and Space*. 16(2). 90-103.
- Pakpahan, A. K. (2020). Covid-19 dan Implikasi Bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah. *FISIPOL Universitas Katolik Parahyangan*.
- Pasar Desa. (2020). *Dari Desa, Oleh Desa, Untuk Indonesia*. Retrieved on 15 October 2021, from <https://pasardesa.id/>.
- Perdamaian, P. D. J., Puspita, A., dan Frida, N. (2020). Analisis Strategi Mempertahankan dan Mengembangkan Bisnis di Tengah Pandemi Covid-19 Serta Mengetahui Dampak Perkembangan dan Pertumbuhan Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Aktiva*. 2(3). 129-139.
- Pujowati, Y., Hasibuan, P. A. S., dan Budiono, S. T. (2022). Analisis Dampak Covid-19 Terhadap Pendapatan UMKM (Usaha Mikro, Kecil Menengah) di Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pamator*. 15(1). 100-112.
- Putri, N, A., Putra, A. E., dan Mariko, R. (2021). Hubungan Usia, Jenis Kelamin dan Gejala Dengan Kejadian Covid-19 di Sumatera

- Barat. *Majalah Kedokteran Andalas (MKA)*. 44(2). 104-111.
- Sembiring, E. B., dan Lim, P. (2020). Edukasi Adaptasi Kebiasaan Baru di Lingkungan Kampus (Studi Kasus: Motion Graphic Penggunaan Lift). *Jurnal of Digital Education, Communication, and Arts*. 3(2). 61-76.
- Soetjipto, Noer. (2020). *Ketahanan UMKM Jawa Timur Melintasi Pandemi Covid-19*. Yogyakarta: K-Media.
- Sonobe, T., Takeda, A., Yoshida, S., and Truing, H. T. (2021). The Impacts of The Covid-19 Pandemic on Micro Small and Medium Enterprises in Asia and Their Digitalization Responses. *Japan: Asian Development Bank Institute*.
- Wijana, E. P. dan Maulina, M. R. (2020). *Bantu Roda Ekonomi Masyarakat, Pemdes Sriharjo Buat Pasar Digital*. Diakses tanggal 12 Mei 2021. Dapat diakses di <https://jogja.suara.com/>
- World Health Organization. (2020). *Information dissemination during a global pandemic: Experiences from WHO*. Diakses pada 18 Desember 2020. Dapat diakses di http://xtranet.who.int/kobe_centre/en/news/UNU.
- World Health Organization. (2021). *Preventing and Mitigation Covid-19 at Work: Policy Brief*. Diakses tanggal 15 Juni 2022. Dapat diakses di <https://apps.who.int/iris/rest/bitstreams/1347444/retrieve>.
- Yanti, B., Mulyadi, E., Wahiduddin, Novika, R. G., Arina, Y. M., Martani, N. S., dan Nawan. (2020). Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Masyarakat terhadap Kebijakan Jaga Jarak sebagai Cara Pencegahan Penularan Covid-19 di Indonesia. *Jurnal Administrasi Kesehatan Indonesia*, 8(1), pp. 4-14.
- Yanti, N. P., Nugraha, I. M., Wisnawa, G. A., Agustina, N. P., dan Diantari, N. P. (2020). Gambaran Pengetahuan Masyarakat tentang Covid-19 dan Perilaku Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 8(3). Pp 485-490.
- Zhong, B. L., Luo, W., Li, H. M., Zhang, Q. Q., G, L. X., Li, W. T., dan Li, Y. (2020). Knowledge, Attitudes, and Practices Towards COVID-19 among Chinese Resident during the Rapid Rise Period of The COVID-19 Outbreak: a quick online cross-sectional survey. *International Journal of Biological Sciences*, 16(10), pp. 1745-1752.

Menggali Hubungan antara Media Sosial dan Kebijakan Pemerintah: Pendekatan Bibliometrik dan Tinjauan Pustaka

Exploring the Relationship between Social Media and Government Policy: A Bibliometric Approach and Literature Review

*Muhammad Dimas Rizqi, Wendi Aji Saputra², Mardi Murahman³

Program Studi Ilmu Pemerintahan,

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Musi Rawas

*Corresponding author: muhammaddimasrizqi@gmail.com

ABSTRACT As social media has a growing significance in public life, questions occur on the extent to which social media shapes government sector. The purpose of this study is to explore the relationship between social media and government policy using a literature and bibliometric study approach. The method used in this study uses the bibliometric method and data of journals taken as published or perished as many as 97 journals from 2012-2022 and 50 journals were taken as samples according to this research. In addition, VOSviewer functions to determine gaps between research from previous journals or articles from both 2012-2022. The findings in this study were that of the 50 journals used, 605 cites and 137.41 cites per year were obtained. Then, from the analysis using VOSviewer it was found (1) there was a visible visual network between co-words from government, public policy, social media and so on, (2) there was a visual overlay to see journals from old to newest marked in dark blue up to bright yellow in color (2012-2022), (3) there is visual density that the yellow color in the largest circle diameter means the keywords are denser and appear more frequently, and the brighter the color, the less it blends with the green background. Based on these findings, it is obvious that social media has a strong relationship in the formulation of policies carried out by the government.

KEYWORDS Bibliometrics; Government Policy; Social Media.

ABSTRAK Tujuan pada penelitian ini adalah untuk menggali hubungan media sosial dan kebijakan pemerintah dengan pendekatan studi literatur dan bibliometrik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode bibliometrik dan data atau jurnal yang diambil pada *publish or perish* sebanyak 97 jurnal dari tahun 2012-2022 dan diambil 50 jurnal sebagai sampel yang sesuai dengan penelitian ini. Selain itu, VOSviewer yang berfungsi untuk menentukan gap antara penelitian dari jurnal atau artikel terdahulu baik dari tahun 2012-2022. Hasil temuan dalam penelitian ini adalah dari 50 jurnal yang digunakan didapatkan 605 *cites* dan 137,41 *cites per year*. Kemudian, dari analisis menggunakan VOSviewer ditemukan (1) adanya *Network Visualization* yang terlihat antar *co-word* baik dari *government*, *public policy*, *social media* dan lain sebagainya, (2) adanya *Overlay Visualization* untuk melihat jurnal dari yang lama sampai yang terbaru ditandai dengan warna biru gelap sampai dengan warna kuning terang (2012-2022), (3) adanya *Density Visualization* bahwa warna kuning pada diameter lingkaran terbesar berarti kata kunci lebih padat dan lebih sering muncul, dan semakin terang warnanya, semakin jarang menyatu dengan latar belakang hijau. Sehingga jika dieksplorasi lebih mendalam secara keseluruhan maka *co-word* media sosial memiliki hubungan yang kuat dalam perumusan kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah.

KATA KUNCI Bibliometrik; Media Sosial; Kebijakan Pemerintah.

PENGANTAR

Berdasarkan sejarah terutama pada saat terjadinya reformasi 1998 menjadi momentum atau titik balik daripada kebebasan berkeekspresi serta berkembangnya demokrasi yang baik dalam penggunaan media sosial. Selain itu, adanya amandemen kedua dari UUD 1945 serta UU HAM yang sudah menjadi hak masyarakat untuk bebas dalam informasi dan bermedia (Nugroho et al., 2013)

Dewasa ini media terutama media online menjadi alat kepentingan yang berfungsi untuk penyampaian berita ataupun kebijakan dari pemerintah. Peran media ini bisa dikatakan sebagai jembatan antara pemerintah dengan masyarakat sipil. Karena berita atau kebijakan yang disampaikan oleh pemerintah ini akan menjadi bahan konsumsi publik, baik itu akan menjadi pro maupun kontra terhadap suatu kebijakan dari pemerintah. Seperti yang dikatakan oleh Livingstone, (2013) untuk menarik dan mempertahankan perhatian warga negara menjadi tanggungjawab oleh pemerintah dalam demokrasi yang modern serta untuk membentuk opini warga negara, perilaku politik sampai dengan pemungutan suara dalam hal ini partisipasi dalam pemilihan umum. Dengan teknologi modern dan meningkatnya media sosial secara massif, maka masyarakat akan bebas untuk memilih sumber informasi lain terlepas dari tantangan mereka dan mempercayai mereka sebagai sumber informasi (Muyagi & Olengurumwa, 2014).



Gambar 1. Grafik Jumlah Pengguna Media Sosial di Indonesia Tahun 2017-2022

Sumber: Mahdi, (2022)

Dari grafik 1 di atas dapat disimpulkan maka penggunaan media sosial, seperti twitter, facebook, tiktok, telegram dan lain sebagainya di Indonesia terus meningkat seiring berkembangnya pula ICT. Dari grafik tersebut jumlah pengguna dari tahun 2017 sampai tahun 2022 sekitar 191 juta pengguna. Jumlah tersebut terbagi kedalam beberapa media sosial, seperti Instagram 84,8%, Whatsapp 88,7%, Telegram 62,8%, Tiktok 63,1%, dan Facebook 81,3%, (Mahdi, 2022).

Sementara itu, Purcell, (2010) mengatakan bahwa dalam lingkungan media multi-platform ini, hubungan masyarakat dengan berita menjadi terbagi menjadi tiga matrik yang menonjol, yaitu portabel, personal, dan partisipatif. Tiga matrik tersebut dalam temuannya dijewantahkan, seperti portable: 33% pemilik ponsel sekarang mengakses berita di ponsel mereka, kemudian personal: 28% pengguna internet telah menyesuaikan halaman rumah mereka untuk memasukkan berita dari sumber dan topik yang sangat menarik bagi mereka, dan partisipatif: 37% pengguna internet telah berkontribusi dalam pembuatan berita, mengomentarnya, atau

menyebarkannya melalui postingan di media sosial twitter maupun facebook.

Berbagai pandangan muncul ketika kebijakan telah ditetapkan oleh pemerintah. Serta hubungan media sosial dan masyarakat tidak akan terlepas dari proses penetapan kebijakan. Bahkan kehadiran media sosial khususnya di kalangan pengguna kelas menengah digunakan sebagai instrumen untuk merespon kebijakan publik (Makhya & Windah, 2019). Hal inilah yang perlu diperhatikan oleh pemerintah karena memang penggunaan media sosial ini akan terbentuk berbagai karakteristik, seperti transparansi, partisipasi, kolaborasi dan kenyamanan serta akan mengarah pada keberhasilan komunikasi (A.Mishaal & Abu-Shana, 2015).

Dengan demikian, peneliti mengambil topik tentang peran media sosial dalam mempengaruhi kebijakan pemerintah di Indonesia. Mengapa peneliti mengambil topik tersebut? karena dengan perkembangan IT yang terus meningkat bahkan secara drastis tentu masyarakat juga akan secara mudah mendapatkan informasi baik dari artikel berita online, media sosial, maupun media cetak tentang kebijakan, press conference dari presiden dan lain sebagainya. Untuk itu, penting mencari sebuah gap bagaimana hubungan media sosial dan kebijakan pemerintah di Indonesia? Apakah ada hubungan secara signifikan atau malah sebaliknya. Kemudian, penelitian ini bertujuan untuk melihat ataupun mengetahui bagaimana hubungan media sosial dan kebijakan pemerintah. Dengan melihat gap antara media sosial dan kebijakan pemerintah jika ditinjau dari studi literatur dan bibliometrik.

Media sosial merupakan system yang ada pada ruang lingkup secara online. Dimana system sudah terbentuk dengan sendirinya melalui konsep yang dibangun oleh para pengembang aplikasi. Fungsi dari media sosial salah satunya adalah untuk dapat mengakses kegiatan, keperluan, keinginan secara terbuka dengan menggunakan media yang digunakan. Bahkan dalam pembuatan kebijakan pun peran media juga dapat mempengaruhi pemilih dengan menciptakan atau membentuk isu-isu tertentu (Christian, 2013; Grossman, 2022; Sharma, 2020). Peran media adalah kunci tidak hanya di awal, tetapi di seluruh proses kebijakan, dan juga media tidak hanya sebagai pemain eksternal dalam proses kebijakan tetapi sebagai pemain internal (Muyagi & Olengurumwa, 2014).

Dalam literatur terdahulu dari (Nguyen, 2021) media sosial telah menjadi sangat diperlukan sebagai platform pengaturan agenda (*Agenda Setting*), dan adanya teknologi buatan dan kecerdasan buatan (*Artificial Intellegence*) memungkinkan untuk memperoleh wawasan kritis mengenai persepsi dan sikap individu warga negara, dan menginformasikan proses pembuatan suatu kebijakan. Secara fakta memang media sosial dapat mempengaruhi struktur peluang untuk berpartisipasi dalam proses kebijakan (Bekkers & Edwards, 2015; Yeung, 2018). Berbanding terbalik dengan temuan Owen (2018), dia mengatakan bahwa media memiliki posisi ambigu karena akan berfungsi sebagai corong politisi membuat jurnalis terlibat dalam penyebaran informasi yang buruk dan fakta yang salah (*Hoax*). Oleh karena itu, penting tentunya dalam memanfaatkan sosial media untuk kepentingan yang positif. Ada lima tips dalam menggunakan sosial media

yang dilakukan oleh pemerintah menurut (Beveridge & Tran, 2022), yakni a) pelajari di mana audiens Anda berkumpul, b) Bagikan konten dan informasi yang relevan dan berharga, c) terlibat dengan pengikut anda, d) Mengamankan akun sosial media, d) tetap mematuhi privasi dalam bersosial media.

Media sosial memiliki pandangan atau persepsi tersendiri oleh khalayak umum dalam menyikapi permasalahan-permasalahan sosial, budaya, hukum, politik, keamanan dan lain sebagainya. Sikap yang ditunjukkan oleh pengguna media sosial juga memiliki kepercayaan (*trust*) terhadap media khususnya twitter dalam mempengaruhi proses kebijakan yang diberikan oleh pemerintah (Park et al., 2016). Temuan yang menarik juga tersaji dalam penelitian ini yakni dari Madyatmadja et al. (2020), dalam penelitian tersebut bahwa penggunaan media sosial di lingkungan pemerintahan dipengaruhi oleh faktor-faktor melalui lima dimensi yang berbeda, antara lain sosial ekonomi, kebijakan, hukum & politik, manajerial & organisasi, dan yang berhubungan dengan teknologi informasi. Sedangkan dalam penelitian Nurmandi et al. (2018), menemukan bahwasannya penggunaan media sosial juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti pemimpin atas maupun menengah, aspek hukum dalam media sosial, dan kerangka kebijakan serta pengelolaan perubahan internal.

Dengan adanya Instagram, twitter, facebook, youtube dan lainnya berfungsi sebagai platform interaktif dua arah yang cepat dan murah serta untuk berdiskusi antara pemerintah dengan masyarakat (Nurmandi, 2014). Sementara itu, media sosial juga telah digunakan secara luas untuk

mengkomunikasikan informasi, kesadaran, dan mempromosikan kebijakan publik oleh lembaga pemerintah (Rathore et al., 2021). Perbedaan tulisan tersebut dapat disimpulkan bahwa sosial media memiliki berbagai macam fungsi dalam mengendalikan maupun mengintervensi kebijakan dari pemerintah. Selanjutnya, penggunaan media sosial yang dilakukan oleh pemerintah diharapkan mampu memberikan pelayanan kepada warga atau pelayanan pemerintah ke warga (G2C) sehingga terciptanya pelayanan kepada warga yang lebih interaktif, transparan, partisipatif, dan kolaboratif (Bertot et al., 2012; McNutt, 2014; Mergel, 2014).

Berdasarkan laporan dari Criado et al., (2017) dalam rekomendasinya tentang kebijakan penggunaan sosial yang dilakukan oleh pemerintah terdapat berbagai macam saran atau catatan yang harus dipedomani oleh pemerintah. Salah satunya adalah strategi media sosial memungkinkan pemangku kepentingan yang relevan untuk diidentifikasi dan kolaborasi yang lebih luas sehingga kepentingannya akan tercapai. Kemudian, media sosial dapat menentukan seberapa jumlah postingan, jenis informasi, dan mengelola ekspektasi penggunanya. Selain itu, dalam rekomendasinya itu media sosial dapat dengan mudah untuk melakukan koordinasi dengan institusi lain sehingga adanya praktik terbaik secara langsung, serta alokasi tugas dan tanggungjawab dalam mengelola media sosial dapat meningkatkan kemandirian dalam mengorganisasikan media sosial.

Sementara itu media sosial dapat memperluas keterlibatan masyarakat, namun dalam lingkungan digital dapat mempengaruhi reputasi sosial bukan otoritas birokrasi (McNutt, 2014). Dalam

temuan lain bahwa pelayanan publik yang dilakukan oleh birokrasi secara lebih efektif dan efisien dengan mengotomatisasi fungsi birokrasi mesin (Cordella & Tempini, 2015). Selain itu bahwa mengeksplorasi rasional media sosial dalam proses pembuatan kebijakan pemerintah memiliki tujuan untuk memperkuat dan memperluas partisipasi dan interaksi dengan warga, mengenai kebijakan dan layanan publik baru atau yang sudah ada (Charalabidis et al., 2012).

Kemudian, pengaplikasian media sosial yang dilakukan oleh pemerintah membutuhkan tinjauan yang detil baik dari sumber daya maupun kemampuan daerahnya. Hal itu seperti yang dikemukakan oleh (Medina, 2019), bahwa dalam mengambil kebijakan yang diadopsi dari media sosial, nampaknya harus melihat konteks lokal terlebih dahulu karena akan memberikan potensi masalah baru bagi sebuah kota jika menggunakan sistem peringkat sebagai tolok ukur untuk meniru kinerja.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian diskripsi kualitatif dengan pendekatan studi literatur dengan penggunaan bibliometrik pada *software VOSviewer* yang terkait pada judul penelitian ini. Penggunaan bibliometrik memiliki potensi tepat guna dalam mengungkap struktur intelektual dan perubahan bidang penelitian yang berbeda (Muñoz-Leiva et al., 2012). Proses perubahan tersebut yang akan memberikan kesempatan untuk meminimalisir perkembangan yang menarik pada bidang penelitian ini serta dapat memprediksi tema penelitian yang kurang memberikan kontribusi yang positif pada literatur untuk masa depan (Cho & Khang, 2006; Echchakoui & Mathieu, 2008; Muñoz-Leiva et al., 2012).

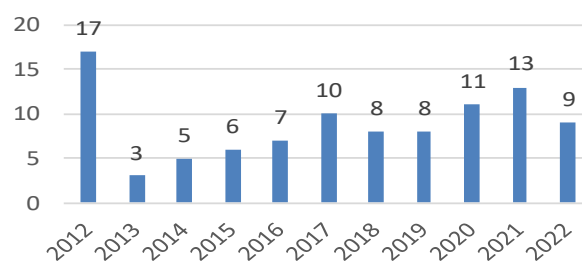
Dalam pengumpulan data peneliti mencari tinjauan literatur sebanyak 97 jurnal atau artikel yang diambil pada tahun 2012-2022. Data tersebut didapat dari *publish or perish* dengan *title words: media; government policy*. Kemudian, dalam menganalisis data peneliti menggunakan *software VOSviewer*. Fungsionalitas *VOSviewer* ini sangat bermanfaat untuk menampilkan secara visual/gambar bibliometrik serta memudahkan dalam penafsiran (Van Eck & Waltman, 2010). Program *VOSviewer* juga dapat memberikan kemudahan analisis data dengan memanfaatkan perangkat pemetaan dan memberikan analisis perkembangan penelitian (Fitria et al., 2021).

PEMBAHASAN

Analisis Bibliometrik

Pada bab ini penulis akan melihat bagaimana peran media sosial dalam mempengaruhi kebijakan pemerintah berdasarkan studi literatur yang dipilih untuk menentukan gap atau pemetaan dan juga perkembangan penelitian yang ada. Untuk mengkaji bibliometrik membutuhkan kajian yang dapat menjelaskan bagaimana pola memanfaatkan dokumen, literatur atau sumber informasi yang berkaitan (Tupan, 2016).

Grafik 2. Tingkat Literatur tentang Media; Government Policy



Gambar 2. Tingkat Literature tentang Media

Aplikasi bibliometrik menurut (Mallig, 2010), memiliki beberapa bagian, yakni analisis bibliometrik (kinerja) dengan aspek tingkat perilaku yang berbeda, dan analisis jaringan bibliometrik secara visual. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan analisis jaringan bibliometrik secara visual. Sehingga peneliti memiliki ketertarikan dalam menganalisis *title words: media; government policy* dari *publish or perish* kemudian dianalisis menggunakan VOSviewer yang menjelaskan *co-word* secara visual.

Dari 97 jurnal yang didapatkan pada *publish or perish* penulis mengambil 50 judul artikel yang memiliki kaitannya dengan penelitian ini serta berdasarkan tahun terbit selama 10 tahun terakhir, yakni tahun 2012-2022. Proses pencarian jurnal atau artikel pada *publish or perish* menemukan bahwa dari 50 jurnal atau artikel terdapat 605 *cites* dan 137,41 *cites per year*. Temuan tersebut dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Data Penelitian tentang *Media; Government Policy*

No	Author	Title	Cites	Cites Per Year	Year
1	PT Jaeger, JC Bertot, K Shilton	Kebijakan informasi dan media sosial: Membingkai interaksi web 2.0 warga negara pemerintah	81	8.10	2012
2	Y Charalabidis, E Loukis, R Kleinfeld	Menuju rasionalisasi eksploitasi media sosial dalam proses pembuatan kebijakan pemerintah	12	1.20	2012
3	SJ Tanner	Media, pemerintahan minoritas, politik dan kebijakan	0	0.00	2012
4	JC Bertot, PT Jaeger, JM Grimes	Mempromosikan transparansi dan akuntabilitas melalui TIK, media sosial, dan e-government kolaboratif	11	1.10	2012
5	K McNutt	Media Sosial & Pemerintah 2.0	3	0.30	2012
6	E Falcao, R Kleinhas	Rekomendasi kebijakan untuk penggunaan media sosial oleh pemerintah untuk kolaborasi dengan warga	2	0.20	2012
7	Q Zhang, JL Chan	Perkembangan baru: Transparansi fiskal dalam kebijakan Pemerintah China dan peran media sosial	30	3.33	2013
8	A Nasir	Tinjauan Media Tentang Tantangan Kebijakan Luar Negeri yang Menghadapi Pemerintahan Baru	2	0.22	2013
9	B Kusumasari	Keterlibatan Masyarakat: Menghubungkan Suara Remaja melalui Media Sosial dan Implikasinya terhadap Pembuatan Kebijakan Pemerintah	0	0.00	2013
10	Y Luo	Internet dan pengaturan agenda di Cina: Pengaruh opini publik online pada liputan media dan kebijakan pemerintah	139	17.38	2014
11	M Gintova	Kebijakan Pemerintah Terbuka di Kanada: Akankah Media Sosial Mengubah Interaksi antara Pemerintah dan Warga?	4	0.57	2015
12	CH Liao	Sosialisasi Kebijakan Kewirausahaan Melalui Media Sosial Pemerintah: Studi Kasus Program U-Start	0	0.00	2015
13	MJ Park, D Kang, JJ Rho, DH Lee	Peran kebijakan media sosial dalam mengembangkan kepercayaan publik: komunikasi Twitter dengan para pemimpin pemerintah	81	13.50	2016
14	F Heaselgrave, P Simmons	Budaya, kompetensi, dan kebijakan: Mengapa dialog media sosial terbatas di pemerintah lokal Australia	32	5.33	2016
15	S Waldmann, S Verga	Melawan ekstremisme kekerasan di media sosial: Tinjauan literatur terbaru dan proyek Pemerintah Kanada dengan panduan untuk praktisi, pembuat kebijakan, dan peneliti	2	0.33	2016

Lanjutan tabel 1.

No	Author	Title	Cites	Cites Per Year	Year
16	P Chaturvedi, T Day, M DeLacure, B Hill, M Myers, M. Walthon	Memberdayakan Publik untuk Mendorong Pengembangan Kebijakan: Peran Media, Pemerintah dan Organisasi Nirlaba	0	0.00	2016
17	CR Apaza, Y Chang	Whistleblowing di dunia: Kebijakan pemerintah, media massa dan hukum	16	3.20	2017
18	Patterson TE	Liputan Berita 100 Hari Pertama Donald Trump	5	1.00	2017
19	E Falco, R Kleinhans	Rekomendasi kebijakan untuk penggunaan media sosial oleh pemerintah untuk kolaborasi dengan warga. Ringkasan Kebijakan Eropa Perkotaan	4	0.80	2017
20	S Roengtam, A Nurmandi, DN Almarez, A Kholid	Apakah media sosial mengubah pemerintah kota? Studi kasus di tiga kota ASEAN. Transformasi Pemerintah: Orang, Proses dan Kebijakan	2	0.40	2017
21	L Xu	Penelitian tentang tanggung jawab pemerintah dalam komunikasi kebijakan publik di era semua media	1	0.20	2017
22	Y KATZ	Menuju Mode Kebijakan Responsif Di Media Sosial Dan Hubungan Pemerintah	0	0.00	2017
23	A Nurmandi, D Almarez, S Roengtam	Sejauh mana media sosial digunakan dalam pengambilan kebijakan pemerintah kota? Studi kasus di tiga kota ASEAN	41	10.25	2018
24	E Satispi	Analisis Kebijakan Pemerintah Indonesia Untuk Regulasi Di Media	0	0.00	2018
25	GA Porumbescu	Menilai implikasi media massa online untuk evaluasi warga terhadap pemerintah	2	0.50	2018
26	OB Driss, S Mellouli, Z Trabelsi	Dari warga hingga pembuat kebijakan pemerintah: Analisis data media sosial	79	26.33	2019
27	PS Medina, TA Bryer	Keterbatasan Menilai Keterlibatan Warga Negara Melalui Pemingkatan Media Sosial Pemerintah Daerah: Implikasinya Terhadap Kebijakan dan Praktik	2	0.67	2019
28	SYJ Beiaq	Kajian Tingkat Pengaruh Propaganda Media Sosial dalam Pembentukan Kebijakan Pemerintah di Sudan Selatan	0	0.00	2019
29	Y Jun, Z Xue, W Yunqi, Y Xin	Agenda Publik, Agenda Media dan Proses Komunikasi Kebijakan Laporan Tahunan Pemerintah: Berdasarkan Survei di 19 Kota di Tiongkok	0	0.00	2019
30	A Gallon	Bagaimana Legislator Negara Bagian Dapat Menggunakan Media untuk Mempengaruhi Perubahan Kebijakan di Instansi Pemerintah Negara Bagian: Studi Kasus dengan Departemen Kendaraan Bermotor	0	0.00	2019
31	M Cai, D Wang	Mekanisme difusi kebijakan di pemerintah daerah mengadopsi media sosial asing di China	0	0.00	2019
32	M Gintova	Kebijakan Pemerintah Terbuka dan Penggunaan Media Sosial di Pemerintahan di Kanada: Putusnya Implementasi	0	0.00	2019
33	EA Sukma, AN Hidayanto	Analisis Sentimen Kebijakan Pemerintah Indonesia Baru (Omnibus Law) di Media Sosial Twitter	14	7.00	2020
34	D Uniyal, S Uniyal	Media Sosial Muncul sebagai Mata Ketiga!! Menguraikan Sentimen Pengguna tentang Kebijakan Pemerintah: Studi Kasus GST	2	1.00	2020
35	J Indrawan, AN Salsabila	Pemanfaatan Media oleh Pemerintah Indonesia Terkait Kebijakan Penanganan Covid19	0	0.00	2020

Lanjutan tabel 1.

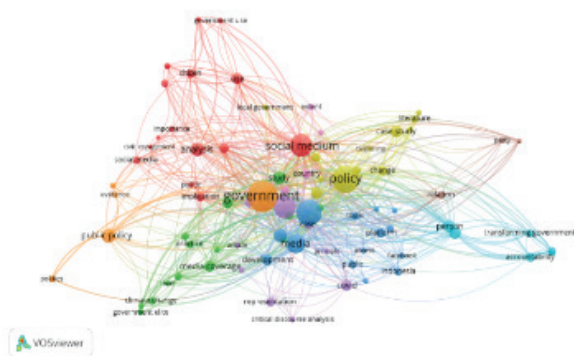
No	Author	Title	Cites	Cites Per Year	Year
36	HTN Nguyen	Memahami Kebijakan Media Berita di Vietnam: Analisis Ekonomi terhadap Intervensi Pemerintah dalam Pasar Berita yang Dikelola Negara	0	0.00	2020
37	JIA Zhemin, FU Liuying	Status Quo, Karakteristik dan Kecenderungan Komunikasi Kebijakan Melalui Media Sosial Pemerintah: Kasus Kebijakan Pemilahan Sampah di Shanghai	0	0.00	2020
38	AD Malawani, A Nurmandi, EP Purnomo, T Rahman	Media sosial dalam membantu penanganan pascabencana	7	3.50	2020
39	X Han, C Baird, F Klein	Pesan Pemerintah di Media Sosial, Kepercayaan Publik kepada Pemerintah, dan Kepatuhan Publik terhadap Kebijakan Publik: Bukti dari Analisis Teks Tanggapan Pemerintah terhadap COVID-19	0	0.00	2020
40	M Salehudin, A Arifin, D Napitupulu	Memperluas Kebijakan Pemerintah Indonesia untuk E-Learning dan Penggunaan Media Sosial.	28	28.00	2021
41	S Weng, G Schwarz, S Schwarz	Kerangka kerja untuk tanggapan pemerintah terhadap partisipasi media sosial dalam pembuatan kebijakan publik: bukti dari Tiongkok	2	2.00	2021
42	F Dicks, T Marks, E Karafillakis, MA Chambers	Vaksinasi Sebagai Alat Pengendali pada Bovine Tuberculosis: Pemantauan Media Sosial untuk Menilai Respon Masyarakat Terhadap Pengembangan dan Implementasi Kebijakan Pemerintah	1	1.00	2021
43	LA MANI, I RAHYADI, M ARAS	Kebijakan pemerintah dan COVID-19: Wawasan dan sikap masyarakat umum di media sosial	0	0.00	2021
44	A Supandi, S Zauhar, E Setyowati	Akuntabilitas Kinerja Pemerintah: Opini Media Baru dan Tinjauan Singkat Implementasi Kebijakan di Indonesia Terkait Pandemi COVID-19	0	0.00	2021
45	I Cholissodin	Komputasi Sosial untuk Membuat Draf Cetak Biru Dokumen Kebijakan Publik Pemerintah Berdasarkan Data Media Sosial Tentang Covid-19 Menggunakan Hybrid LSTM dan MMR	0	0.00	2021
46	N ULFATUL	Strategi Komunikasi Pemerintah Daerah Kabupaten Kulon Progo Di Bela Beli Kulon Progo Melalui Media Kampanye Membangun Regional Branding	0	0.00	2021
47	S Essa, B Harvey	Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan di Arab Saudi: Analisis Wacana Kritis Media dan Dokumen Kebijakan Pemerintah	0	0.00	2022
48	M Habibi, MR Ma'arif, D Subekti	Pengembangan Sistem Intelijen Media Sosial untuk Analisis Opini dan Persepsi Warga atas Kebijakan Pemerintah	0	0.00	2022
49	A Setiawan, A Nurmandi, HA Saputra	Perbandingan Kampanye Kebijakan Vaksinasi Pemerintah India dan India melalui Media Sosial Twitter	0	0.00	2022
50	NSM Tahir, S Mohamed	Pentingnya penggunaan media sosial dalam mempengaruhi implementasi kebijakan pemerintah: Analisis skema i-Sinar Employee Provident Fund Malaysia	0	0.00	2022

Sumber: Olah Data Penulis, 2022

Berdasarkan tabel 1 tersebut bahwa tinjauan literatur tentang media sosial dengan kebijakan itu memang sangat terkait. Selanjutnya, peningkatan pesat dalam penggunaan media sosial oleh warga, ancaman keamanan, dan kemungkinan kejutan strategis telah mendorong pemerintah untuk mengembangkan berbagai strategi dan alat pemantauan online (Bekkers & Edwards, 2015).

Network Visualization: Media; Government Policy

Network visualization merupakan sebuah alat yang ada pada VOSviewer dan berfungsi untuk melihat bagaimana jaringan antara kluster-kluster yang terbentuk. Sementara itu VOSviewer dapat digunakan sebagai alat pemetaan untuk menganalisis data secara bibliometrik (Fitria et al., 2021). Untuk melihat jaringan peta secara visual tentang media sosial dan kebijakan dapat di lihat pada gambar 3. Sedangkan untuk mendapatkan data tersebut diambil dari *publis or perish* dengan *title Media; Government Policy*.



Gambar 3. Network Visualization

Berdasarkan gambar 3 di atas yang dihasilkan dari olah data melalui VOSviewer maka terdapat jaringan antara pemerintah, media sosial, kebijakan dan lain sebagainya. Semakin besar suatu item, semakin besar

label dan lingkaran item tersebut serta untuk beberapa item, label mungkin tidak ditampilkan, Hal tersebut dilakukan untuk menghindari tumpang tindih antar label atau lingkaran (Jan van Eck & Waltman, 2017). Jaringan pada gambar 1 terbagi ke dalam 9 kluster, 88 item, 724 links, dan total link strength 1260. Links yang berarti jumlah penulisan tautan penulisan antara peneliti satu dengan peneliti lainnya, sedangkan total link strength menunjukkan kekuatan tautan total pada *co-authorship* dari peneliti satu dengan peneliti lainnya (Jan van Eck & Waltman, 2017). Kluster tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Tabel 2. Klusterisasi Network Visualization

Kluster/warna	Konten
kluster 1 ada 17 item (warna merah)	analisis, Canada, citizen, civic engagement, e-learning, government decision, government use, implication, importance, Indonesia government policy, influence, open government policy, politic, social media, social media usage, social medium, use. China, climate change, control, fact,
Kluster 2 ada 15 item (warna hijau)	government elite, internet, level, media agenda, media coverage, media policy link, news medium, policy agenda, practice, public opinion, study.
Kluster 3 ada 14 item (warna biru)	Access, basic principle, development, facebook, government social media, Indonesia, media, medium, platform, policy analysis, policy communication, public, role, topic.
kluster 4 ada 12 item (warna kuning)	Beginning, case study, change, department, government media policy, literature, law, local government, mass medium, policy, research, world.
Kluster 5 ada 9 item (warna ungu)	Article, case, coverage, covid, critical discourse analisis, government policy, media policy, principle, representation.

Lanjutan tabel 2.

Kluster/warna	Konten
Kluster 6 ada 6 item (warna biru muda)	Accountability, collaborative e-Government, ICTs, person, process, transforming government
Kluster 7 ada 6 item (warna orange)	Evidence, government, politics, public policy, public trust, Shorenstein center
Kluster 8 ada 5 item (warna coklat)	Democratic government, elite press, media and foreign policy, party, relation
Kluster 9 ada 4 item (warna ungu muda)	Country, extent, impact, new government.

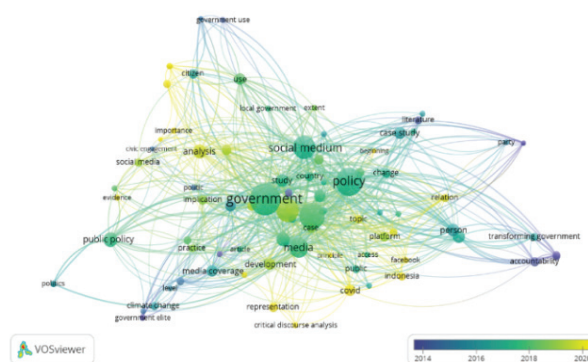
Berdasarkan tabel 2 di atas bahwa kluster yang didapat dari VOSviewer beserta isi atau kontennya saling memiliki jaringan atau bisa dikatakan parameter jaringan. Semakin tinggi nilai parameter maka semakin besar jumlah cluster yang dihasilkan oleh teknik *clustering* VOS (Jan van Eck & Waltman, 2017). Seperti pada kluster 7 (*government*) memiliki jaringan yang terbesar daripada kluster lain salah satunya berjejaring dengan (*policy*), pada kluster 4 dan kluster 1 (*social medium*) serta masih banyak yang memiliki keterkaitan dari berbagai kluster yang ada. Jarak antara jurnal yang ada dalam visualisasi kira-kira menunjukkan keterkaitan jurnal dalam hal tautan *co-citation* (garis). Secara umum, semakin dekat jurnal satu dengan yang lainnya maka semakin kuat pula keterkaitannya (Jan van Eck & Waltman, 2017).

Overlay Visualization: Media; Government Policy

Overlay Visualisation merupakan sebuah peta untuk melihat bagaimana hubungan maupun nilai dari yang terendah ke nilai yang tertinggi. Hal itu ditandai dengan warna yang paling gelap ke warna yang paling terang. Peta untuk menentukan bibliomatrik guna menunjukkan bahwa bagaimana skor

dipetakan ke warna (Jan van Eck & Waltman, 2017).

Dari gambar 4 di bawah ini menunjukkan bahwa tingkat warna dari warna biru gelap sampai berubah ke warna kuning terang. Tingkat warna tersebut didapat dari jurnal yang ditemukan dari tahun 2012 sampai dengan 2022. Pada gambar 4 di bawah ini menunjukkan adanya jaringan yang ditandai dari warna dan garis-garis yang ada dan hasilnya dari jurnal atau artikel tentang *title : media; government policy di publish or perish* selama 2012-2022.



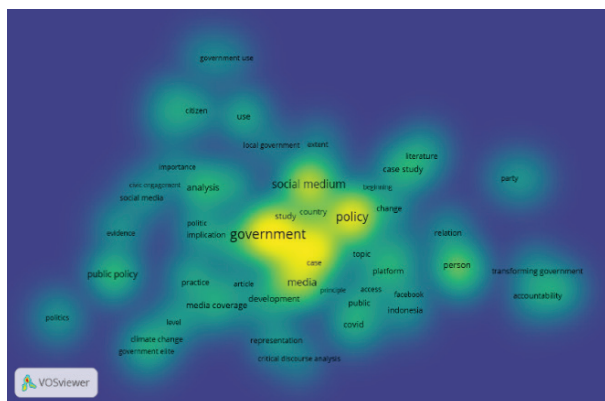
Gambar 4. **Overlay Visualization**

Density Visualization: Media; Government Policy

Density Visualisation merupakan sebuah peta untuk melihat bagaimana kondisi atau peta yang menunjukkan jurnal atau penelitian yang terkait. Penjelasan itu sama halnya dengan peta overlay visualization, namun yang membedakan paling vital adalah bentuknya. Peta densitas Co-Word berfungsi untuk mendapatkan gambaran umum tentang struktur umum peta dengan menunjukkan item mana yang dianggap penting untuk dianalisis (Muñoz-Leiva et al., 2012).

Pada gambar 5 di bawah ini menunjukkan adanya tingkat kepadatan penelitian dan hasil

dari pencarian jurnal atau artikel tentang *title: media; government policy* pada *publish or perish* selama 2012-2022. Peta kerapatan yang berarti semakin kuning warnanya dengan besarnya lingkaran maka semakin sering co-wordnya berarti semakin sering muncul dan jika warnanya memudar maka menyatu dengan background hijau semakin jarang muncul (Tupan, 2016).



Gambar 5. *Density Visualization*

SIMPULAN

Dari uraian di atas tentang hubungan antara media sosial dan kebijakan pemerintah dengan pendekatan tinjauan literatur dan kajian bibliometrik dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan kebijakan tidak akan terlepas dari peran media khususnya media sosial. Para peneliti terdahulu menemukan berbagai macam temuan yang menarik khususnya peran media sosial dapat mempengaruhi proses pembuatan kebijakan. Selain itu, temuan lain pada penelitian ini adalah penggunaan bibliometrik dan tinjauan literatur untuk mencari dan melihat bagaimana gap antara media sosial dan kebijakan pemerintah. Sehingga penulis menemukan adanya jaringan visual, visual overlay, dan visual densitas yang dihasilkan pada VOSViewer serta untuk mendapatkan literatur dari *publish or perish* dengan *title*

Media; Government. Media sosial telah menjadi sangat diperlukan sebagai platform agenda setting, dan munculnya teknologi mesin, kecerdasan buatan (*Artificial Inteligent*) yang memungkinkan untuk memperoleh wawasan kritis mengenai persepsi dan sikap individu warga negara, serta menginformasikan proses pembuatan kebijakan (Nguyen, 2021). Kemudian, kepercayaan warga terhadap media pemerintah berfungsi sebagai moderator untuk memperluas kepercayaan mereka kepada pemerintah dari tingkat lembaga ke tingkat pemerintah secara keseluruhan (Park et al., 2016).

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan literatur untuk semua kalangan baik akademisi, pemerintah maupun masyarakat. Penggunaan metode bibliometrik dalam penelitian ini dipilih untuk melihat bagaimana gap literatur yang sudah ada dengan yang paling terbaru. Hal itu dapat dilihat pada temuan network visualization dan density visualization dari VOSviewer. Dimana adanya keterbaruan literatur terus meningkat seiring juga dengan perkembangan teknologi media sosial. Selain itu, bibliometrik juga berguna dalam melihat temuan yang sama maupun yang berbeda. Sehingga visualisasi hasil penelitian ini merepresentasikan co-word yang dominan antara media sosial dan kebijakan pemerintah serta memiliki hubungan yang kuat antar keduanya.

Akhirnya, penelitian ini akan memberikan luaran yang cukup guna menambah referensi bagi para penulis. Untuk meneruskan kajian ini lebih mendalam maka kedepan penulis akan memberikan temuan baru tentang media sosial akan mempengaruhi semua

proses pembuatan kebijakan, baik dimulai dari formulasi kebijakan, implementasi kebijakan, dan pada tahap akhir adalah pada evaluasi kebijakan. Pada tahap formulasi kebijakan bagaimana yang seharusnya pemerintah lakukan penyerapan aspirasi (*demand*) dari masyarakat melalui media sosial, kemudian bagaimana tahapan pelaksanaan kebijakan jika di kontrol dengan media sosial, serta bagaimana evaluasi kebijakan yang dilakukan oleh pemerintah melalui media sosial yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Mishaal, D., & Abu-Shana, E. b. (2015). *The Effect of Using Social Media in Governments: Framework of Communication Success*. 357-364. <https://doi.org/10.15849/icit.2015.0069>
- Bekkers, V., & Edwards, A. (2015). *The role of social media in policy processes*.
- Bertot, J. C., Jaeger, P. T., & Grimes, J. M. (2012). Promoting transparency and accountability through ICTs, social media, and collaborative e-government. *Transforming Government: People, Process and Policy*, 6(1), 78-91. <https://doi.org/10.1108/17506161211214831>
- Beveridge, C., & Tran, T. (2022, June 8). *Social Media in Government: Benefits, Challenges, and How it's Used*. https://Blog.Hootsuite.Com/Social-Media-Government/#5_tips_for_using_social_media_in_government.
- Charalabidis, Y., Loukis, E., & Kleinfeld, R. (2012). Towards a Rationalisation of Social Media Exploitation in Government Policy-Making Processes. In *European Journal of ePractice* · www.epracticejournal.eu N° (Vol. 16). www.padgets.eu
- Cho, C. H., & Khang, H. (2006). The state of internet-related research in communications, marketing and advertising:1994-2003. *Journal of Advertising*, 35(3), 143-163.
- Christian. (2013, June 17). *THE MEDIA'S ROLE IN THE POLICYMAKING PROCESS*.
- Cordella, A., & Tempini, N. (2015). E-government and organizational change: Reappraising the role of ICT and bureaucracy in public service delivery. *Government Information Quarterly*, 32(3), 279-286. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2015.03.005>
- Criado, J. I., Rojas-Martín, F., & Gil-Garcia, J. R. (2017). Enacting social media success in local public administrations: An empirical analysis of organizational, institutional, and contextual factors. *International Journal of Public Sector Management*, 30(1), 31-47. <https://doi.org/10.1108/IJPSM-03-2016-0053>
- Echchakoui, S., & Mathieu, A. (2008). Marketing trends: content analysis of the major journals (2001-2006). *Proceedings of Administrative Sciences Association of Canada*, 114-126.
- Fitria, D., Husaeni, A., Bayu, A., & Nandiyanto, D. (2021). *Bibliometric Using Vosviewer with Publish or Perish (using Google Scholar data): From Step-by-step Processing for Users to the Practical Examples in the Analysis of Digital Learning Articles in Pre and Post Covid-19 Pandemic*. <https://doi.org/10.17509/ijost.v6ix>
- Grossman, E. (2022). *Media and Policy Making in the Digital Age*. <https://doi.org/10.1146/annurev-polisci-051120>
- Jan van Eck, N., & Waltman, L. (2017). *VOSviewer Manual*.
- Livingstone, S. (2013). *Media consumption and public connection*.
- Madyatmadja, E. D., Sano, A. V. D., Sianipar, C. P. M., Nindito, H., & Bhaskoro, R. A. (2020). *Factors Influencing the Uses of Social Media within the Government: A Systematic Literature Review*.
- Mahdi, M. I. (2022, February 25). *Pengguna Media Sosial di Indonesia Capai 191 Juta pada 2022*. <https://DataIndonesia.Id/Digital/Detail/Pengguna-Media-Sosial-Di-Indonesia-Capai-191-Juta-Pada-2022>.

- Makhya, S., & Windah, A. (2019). THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA TOWARD ON PUBLIC POLICY CHANGES IN BANDAR LAMPUNG CITY.
- Mallig, N. (2010). A relational database for bibliometric analysis. *Journal of Informetrics*, 4(4), 564–580. <https://doi.org/10.1016/j.joi.2010.06.007>
- McNutt, K. (2014). Public engagement in the Web 2.0 era: Social collaborative technologies in a public sector context. *Canadian Public Administration*, 57(1), 49–70.
- Medina, P. S. (2019). Limitations of Assessing Citizen Engagement Through Local Government Social Media Rankings: Implications for Policy and Practice. In *Researchgate*.
- Mergel, I. (2014). Social media adoption: Toward a representative, responsive or interactive government? *ACM International Conference Proceeding Series*, 163–170. <https://doi.org/10.1145/2612733.2612740>
- Muñoz-Leiva, F., Viedma-del-Jesús, M. I., Sánchez-Fernández, J., & López-Herrera, A. G. (2012). An application of co-word analysis and bibliometric maps for detecting the most highlighting themes in the consumer behaviour research from a longitudinal perspective. *Quality and Quantity*, 46(4), 1077–1095. <https://doi.org/10.1007/s11135-011-9565-3>
- Muyagi, P., & Olungurumwa, O. (2014). A PAPER ON THE ROLE OF THE MEDIA IN PUBLIC POLICY. <http://www.businessdictionary.com/definition/media.html#ixzz3NrEFesZH>
- Nguyen, K. M. (2021). *The Role of Social Media in Policy Formulation Improvement in California* [San Jose State University]. <https://doi.org/10.31979/etd.jt87-cb9v>
- Nugroho, Y., Siregar, F. M., & Shita, L. (2013). *Mapping Media Policy in Indonesia*. www.fostrom.com
- Nurmandi, A. (2014). SOCIAL MEDIA USE: RETHINKING CIVIC ENGAGEMENT IN GOVERNMENT. <http://www.stasiareport.com/the-big-story/asia-report/indonesia/story/indonesia->
- Nurmandi, A., Almarez, D., Roengtam, S., Salahudin, Jovita, H. D., Kusuma Dewi, D. S., & Efendi, D. (2018). To what extent is social media used in city government policy making? Case studies in three asean cities. *Public Policy and Administration*, 17(4), 600–618. <https://doi.org/10.13165/VPA-18-17-4-08>
- Owen, D. (2018). The New Media's Role in Politics. In <https://www.bbvaopenmind.com/en/articles/the-new-media-s-role-in-politics/>.
- Park, M. J., Kang, D., Rho, J. J., & Lee, D. H. (2016). Policy Role of Social Media in Developing Public Trust: Twitter communication with government leaders. *Public Management Review*, 18(9), 1265–1288. <https://doi.org/10.1080/14719037.2015.1066418>
- Purcell, K. (2010). *Understanding the participatory news consumer How internet and cell phone users have turned news into a social experience*.
- Rathore, A. K., Maurya, D., & Srivastava, A. K. (2021). Do policymakers use social media for policy design? A Twitter Analytics Approach. *Australasian Journal of Information Systems Rathore*, 25.
- Sharma, M. (2020, October 6). *Role of Media in Policymaking*.
- Tupan. (2016). PEMETAAN BIBLIOMETRIK DENGAN VOSVIEWER TERHADAP PERKEMBANGAN HASIL PENELITIAN BIDANG PERTANIAN DI INDONESIA. www.scopus.com
- van Eck, N. J., & Waltman, L. (2010). Software survey: VOSviewer, a computer program for bibliometric mapping. *Scientometrics*, 84(2), 523–538. <https://doi.org/10.1007/s11192-009-0146-3>
- Yeung, D. (2018). Social Media as a Catalyst for Policy Action and Social Change for Health and Well-Being: Viewpoint. *Journal of Medical Research*, 20(3).

Games, Speed Effect dan Dampaknya terhadap Manusia: Dromologi dalam Perkembangan Game Online Mobile MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

Games, Speed Effect, and Their Impacts on Humans: Dromology in the Development of Mobile Online Games MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)

*Tito Ari Pratama

Multimedia Nusantara Polytechnic

²Heru Nugroho

Universitas Gadjah Mada

*Corresponding author: titoari96@mail.ugm.ac.id

ABSTRACT This study aims to understand how the speed of technology in the game world through Smartphone media causes changes in playing styles which will have the potential to change the lives of game players in the future. With MOBA game is a type of game that is very popular among the gamer community because it is easy to play anywhere and flexible. However, the ease of technology makes it difficult for players to escape the entanglement of the fun that exists in the game which leads to the bad stigma of playing games on the environment. This analysis is based on the Dromology theory developed by Paul Virilio regarding dromology and awareness of increasingly sophisticated technology, assisted by views on human values that are the focus of this research. This research is qualitative, using ethnographic methods in the MOBA Game player community. The results of the study show that Mobile Online Games are growing very rapidly, and thus requires attention on their implication to the needs of future generations. With digitalization, it creates a speed effect, making it difficult for humans to control it. And the ease of play that is presented causes a struggle through accidents that are present in the MOBA game they are involved in. This study aims to offer a reminder potential impact of the speed affect Mobile Online Games on physical and emotional development of humans.

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kecepatan teknologi dalam dunia game melalui media Smartphone menyebabkan perubahan gaya bermain yang berpotensi mengubah kehidupan para pemain game di masa depan. Dengan game MOBA merupakan salah satu jenis game yang sangat populer di kalangan komunitas gamer karena mudah dimainkan dimana saja dan fleksibel. Namun kemudahan teknologi membuat pemain sulit melepaskan diri dari belitan kesenangan yang ada pada game sehingga berujung pada stigma buruk bermain game terhadap lingkungan. Analisis ini didasarkan pada teori Dromologi yang dikembangkan oleh Paul Virilio mengenai dromologi dan kesadaran akan teknologi yang semakin canggih, dibantu dengan pandangan terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini bersifat kualitatif dengan menggunakan metode etnografi pada komunitas pemain Game MOBA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Mobile Online Games berkembang sangat pesat sehingga memerlukan perhatian terhadap implikasinya terhadap kebutuhan generasi mendatang. Dengan digitalisasi menimbulkan efek kecepatan sehingga menyulitkan manusia untuk mengendalikannya. Dan kemudahan bermain yang dihadirkan menyebabkan perjuangan melalui kecelakaan yang hadir dalam game MOBA yang mereka ikuti. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pengingat tentang dampak potensial dari kecepatan mempengaruhi Mobile Online Game terhadap perkembangan fisik dan emosional manusia.

KEYWORDS Addiction; Anxiety; Community; Dromology; Game Culture; Mobile Online Game; MOBA.

KATA KUNCI Budaya Game; Dromologi; Game Online Mobile; MOBA; Komunitas; Kecanduan; Kecemasan.

PENGANTAR

Perkembangan *game* yang sangat cepat dapat terlihat dari kebiasaan dan perilaku yang didominasi oleh kaum muda yang melewati fase dari model bermain lama dan model bermain yang lebih modern. Lewat teknologi virtual tersebut seperti komunikasi, informasi, bahkan sampai dengan berbagai sarana hiburan juga dapat diakses lewat *smartphone* dengan mudah secara *online* lewat perkembangan internet. Mobilitas menjadi hal penting saat ini sehingga banyak *player* menginginkan permainan yang mampu dimainkan kapan saja dan dimana saja dan kebutuhan itu sangat terpenuhi oleh teknologi gawai atau *smartphone*.

Masyarakat pun sebagai pengguna teknologi *game* mulai mengikuti perkembangan berdasarkan beberapa statistik yang menunjukkan masyarakat yang semakin memandang *game mobile* menjadi satu bentuk hiburan utama mereka. Menurut Statista, jumlah pemain *game mobile* di Indonesia mencapai 54.7 juta pada 2020. Jumlahnya naik 24% dibandingkan 2019 sebanyak 44.1 juta. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan *game mobile* Indonesia menjadi yang terbesar di Asia Tenggara. Maka dapat dikatakan bahwa masyarakat perlahan mulai membentuk ulang perilaku bermain mereka mengikuti kecepatan teknologi (Lyotard et al., 1991).

Dari tahun 2016 sampai saat ini, munculnya *game* bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) menjadi daftar *game* yang sering dimainkan oleh para pengguna *game mobile* karena dibanding dengan metode lama, *game online mobile* seperti saat ini lebih memiliki keunggulan sisi fleksibilitas

dan mobilitas. Perubahan gaya bermain dari cara lama berubah dengan perantara *game online mobile* yang cukup populer saat ini menggunakan metode *5v5 players server*.

Mengubah perilaku bermain dari metode lama, kemudian berubah menjadi lebih *mobile* membuat masyarakat kini lebih dimanjakan dalam bermain *game* karena semakin mudah dan efektifnya kita dalam memainkan permainan virtual ini. Namun fenomena menariknya adalah dengan fleksibilitas yang diberikan, membuat kita seakan-akan diam dengan *game* tertentu atau terlalu nyaman dengan sebuah media *game*. Mengingat perkembangan yang tercipta memikat dan menyedot para penggunanya yang kebanyakan adalah kaum muda yang memiliki jiwa kompetitif dan waktu luang lebih banyak dibalik pemikiran ambivalen dengan kekuatiran yang mereka bayangkan, tetapi masih bersikap *taken for granted* mengenai segala perubahan aspek permainan. Dengan banyaknya pertanyaan mengenai relasi antara teknologi dan manusia membuat “percikan” stigma mengenai *game online mobile* yang terus menerus berkembang dan membuatnya menjadi pedang bermata dua. Di satu sisi hal ini membuat pengalaman mereka (*player*) semakin terpenuhi dengan fitur-fitur di dalam *game* yang makin memanjakan para *player*, tetapi di satu sisi hal ini berpotensi menyebabkan tindakan gegabah seperti kecanduan untuk terus memainkannya.

Problematisasi *game online mobile* juga membuka perdebatan bagaimana sebenarnya kuasa dari manusia sebagai pencipta teknologi terhadap teknologi komputerisasi yang seakan menuntun para pemain *game* dan mengungguli kuasa manusia itu sendiri.

Sesuatu yang ditawarkan oleh teknologi dengan berbagai perkembangannya yang sangat cepat membuat manusia yang sebenarnya memiliki peranan penting dalam teknologi itu sendiri malah seakan membentuk ulang perilaku mereka karena hasutan teknologi (Lyotard et al., 1991). Kontrol teknologi *game* tersebut haruslah diperhatikan sehingga wadah besar yang tercipta tidak menimbulkan bahaya bagi kehidupan mereka sendiri.

Dengan beberapa permasalahan yang ada, membuat masyarakat mulai menafsirkan dan menilai *game online mobile* sebagai satu teknologi yang cukup sulit dikendalikan. Maka kata-kata semacam "semakin cepat semakin baik", rasanya cukup menuju makna "semakin cepat, semakin berisiko" (Udasmoro, 2020, p. 253). Paul Virilio menekankan bahwa teknologi komunikasi dan informasi cenderung membawa "kecelakaan", ironisnya justru kecelakaan itulah yang dianggap hal lumrah bagi masyarakat dan dianggap benar. Hal ini juga memicu bagaimana *game online mobile* yang mampu membawa alam sadar para pemainnya ke tingkat lanjut konsumsi tinggi, tetapi beberapa pemain justru membiarkan kolonisasi teknologi itu terjadi. *Game online mobile* dimungkinkan membuat bergerak cepat dalam sektor hiburan sambil berkomunikasi secara instan (dalam hal ini bermain), tetapi perubahan teknologi yang terjadi turut mengubah pola hidup masyarakat di era modernitas dan semakin virtualnya kebutuhan dan perubahan gaya hidup karena kecepatan teknologi membuat realitas virtual yang ditawarkan membentuk satu ruang dan waktu baru yang semu dan berpotensi menyebabkan tersesat dalam labirin realitas, yaitu virtual di ruang siber. Hal

ini berpotensi berdampak pada lingkungan sekitar (bahkan diri *player* sendiri) bahwa ada kecemasan yang timbul karena fenomena *culture* ini.

Metode

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif lewat wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video, dan lain sebagainya (Poerwandari, 1998, p. 29). Pendekatan ini menggunakan studi kasus, dimana peneliti menyelidiki suatu peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok individu (Creswell & Creswell, 2013, p. 20). Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menyelidiki beberapa jenis kelompok pengguna *game online mobile* rentang anak-anak dan remaja serta bagaimana aktivitasnya dalam bermain baik dari waktu yang mereka luangkan untuk bermain. Bagaimana internet dan sistem *game online mobile* mampu memengaruhi pola dan *mindset* mereka dalam bermain sehari-hari.

Ada dua teknik pengumpulan data yang dilakukan, yaitu observasi dan wawancara mendalam. Observasi yang dilakukan peneliti dengan melihat dan mencoba mendatangi dan mengamati ruang lingkup secara fisik serta mengamati bagaimana keseharian para pengguna *games* dan lingkungannya. Wawancara bertujuan memperoleh pengetahuan tentang makna-makna subjektif yang dipahami individu berkenaan dengan topik yang diteliti (Poerwandari, 1998).

Observasi ini diharapkan mampu melihat sisi besar kekuatan teknologi mempengaruhi subyek melalui wawancara secara mendalam. Perencanaan wawancara secara mendalam dengan subjek anak-anak dan remaja berguna

untuk menarasikan pengalaman bermain dan pendapat pandangan mereka soal *game online mobile* secara spontan. Kemudian bagaimana berkembang ruang media (termasuk *cyberspace*) di mata masyarakat yang membuat kemungkinan untuk siapa yang “mengatur” masyarakat dan intensitas kecemasan mereka akan semakin kuat (Chua, 2000).

Hubungan Manusia dan Teknologi

Setidaknya ada enam faktor yang melatari seseorang bermain *game*: adanya tawaran kebebasan, keberagaman pilihan, daya tarik elemen-elemen *game*, antarmuka (*interface*), tantangan dan aksesibilitasnya (Tashia, 2017). Keenam faktor ini terhubung dan memperkuat eksistensi *game* sendiri sebagai satu bentuk sarana hiburan yang sangat digemari masyarakat di era digital saat ini. Dapat dikatakan bahwa jika *game* merupakan salah satu komoditi hiburan yang berpotensi berkembang lebih jauh lagi seiring semakin cepatnya perkembangan teknologi yang menjadikan *game* bukan hanya sebagai sarana hiburan saja namun *game* juga berfungsi sebagai sarana sosialisasi karena semakin berkembangnya internet.

Multiplayer Online Battle Arena telah dimainkan khususnya Indonesia yang menjadi penyumbang angka pengguna yang cukup masif di Indonesia. Lewat data-data sebelumnya, memperlihatkan bahwa Indonesia sangat terbuka dengan perkembangan industri hiburan virtual ini. Media *mobile* yang mempermudah akses semua kalangan untuk menjamah teknologi *game* khususnya dalam mengenal *game MOBA*. *Playstore* (Android) dan *Appstore* (iOS) sebagai media unduh *game* dalam

smartphone menunjukkan angka yang masif dalam data jumlah orang yang mengunduh *game* bergenre MOBA.

Fenomena ini membuat beberapa orang menyukainya karena kemudahan baik dalam akses dan *gameplay*. Salah satu narasumber peneliti dengan nickname Pepyculo (Mobile Legend's Player) mengatakan dalam interviewnya mengenai mudahnya bermain dengan *smartphone* saat ini alih-alih seperti zaman dulu yang mengharuskan para pemainnya datang ke sebuah tempat.

“Kalau tujuanku bermain game MOBA juga karena gameplaynya mudah dimainkan daripada DOTA, dan juga bisa ngajak teman-teman lainnya mabar (main bareng), disini main rame-rame lebih enak buat push ranked (kegiatan spam bermain untuk menaikkan level tier). Kita jadi tidak harus datang lagi ke tempat bermain game seperti warnet dan rental PS” – Febri pemilik akun Pepyculo.

Kemunculan fenomena *game online mobile* ini membuat beberapa orang menyukainya karena kemudahan baik dalam akses bermain ataupun secara *gameplay*. Sebelumnya *game online mobile MOBA* memang terinspirasi pada kesuksesan *game DOTA*, tetapi banyak pendapat bahwa mempelajari DOTA tidak semudah orang awam bandingkan dengan *mobile MOBA*. Kemudian aksesnya yang jauh lebih rumit jika tidak memiliki komputer atau laptop yang mumpuni membuat MOBA menjadi sebuah pilihan. Segmentasi yang membedakan itu semua dengan kemudahan merangkul pemain baru dan mempertahankan pemain lama juga lewat pendekatan algoritma. Berbagai program dan algoritma yang berjalan di latar belakang platform komunikasi online

berdiri dalam hubungan semacam ini dengan pengguna (Sandvik et al., 2016, pp. 48–49).

Gameplay yang lebih mudah membuat mereka setia dengan *game* MOBA dengan fenomena mereka bermain lebih dari satu jenis permainan. Ketegangan ketika bermain menurut mereka menghasilkan pengalaman virtual yang berbeda dari dunia nyata, dimana mereka merasa bahwa dunia yang dibawakan oleh pihak pengembang *game online mobile* memenuhi hasrat mereka yang tidak bisa mereka rasakan di dunia nyata. Sebenarnya pengalaman seperti ini sudah didapatkan lewat beberapa mesin *game* terdahulu, seperti *playstation* ataupun *game* PC, namun kemudahan dalam bermain secara *mobile* membuat mereka berkorelasi dengan *game* sebagai objek virtual, yang mana membuat mereka semakin menyatu dengan *game* MOBA walaupun dengan *brand game* yang berbeda seperti yang dijelaskan oleh dua pemain lainnya dengan nickname LorionX dan ACENTerpongkeng.

“Gameplay mobile legends dan game moba mobile lainnya memang saya kenal mirip dengan permainan DOTA, namun lebih mudah di pahami dan bisa dimainkan dimana saja. Sepertinya orang yang dari mobile kalau ingin bermain DOTA akan kebingungan karena itemnya.” - LorionX.

“Mobile Legends dan AOV itu punya karakteristik yang beda-beda. Tapi secara strategi dan komunikasi sama saja. Rasanya seneng kalau berhasil menang dan naik tier apalagi sampai win streak”- ACEN Terpongkeng.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, bahwa *game online mobile* MOBA sebenarnya meniru *gameplay* yang ada dalam beberapa *game* MOBA PC yang sangat terkenal seperti

DOTA dari perusahaan Valve dan *Starcraft* dari pengembang *Blizzard Entertainment* yang mana keduanya bisa dibilang adalah perusahaan pengembang AAA atau Triple-A yang memperlihatkan angka keuntungan yang sangat tinggi. AAA atau Triple-A adalah istilah dalam industri perusahaan *game* yang memiliki skor A dalam bidang grafis, kualitas *gameplay* dan hasil penjualan. Dengan kata lain perusahaan AAA adalah perusahaan yang memiliki anggaran nilai produksi tinggi, dipromosikan secara luas dan memiliki hasil penjualan yang tinggi. Bahkan dilansir oleh hybrid.co.id, beberapa *game premium* tahun 2021 menyentuh minimal 1 juta copy (Kaonang, 2021). Hal ini dipandang menjadi satu peluang bagi beberapa perusahaan *game online mobile* MOBA seperti TIMI Tencent (*Arena of Valor*), Riot Games (*League of Legends: Wild Rift*), dan Moonton (*Mobile Legends*) menjadi peluang untuk menarik pasar masyarakat yang juga mengutamakan mobilitas, selain karena tidak mampu membeli perangkat PC atau konsol yang terbilang jauh lebih mahal dan sulit dimainkan dimana saja dan kapan saja.

Teknologi dan strategi developer *game* punya kecenderungan yang disebut oleh salah satu filsuf terkenal, Carl Jung sebagai arketip. Arketip sendiri adalah kecenderungan alamiah atau tendensi bawaan yang mentransformasikan kesadaran seseorang. Mereka adalah “*primordial image*” yang artinya kecenderungan bawaan manusia yang berguna dalam membentuk kecenderungan pola pikir manusia (Febriani, 2017, p. 75)

Game online mobile adalah salah satu bentuk teknologi virtual yang mengutamakan hubungan antarmanusia menggunakan

teknologi. Dalam buku yang berjudul *Internet Society* yang menguraikan teori relasi manusia *user* dan teknologi (Bakardjieva, 2005). Menurutnya, semakin mudahnya menggunakan teknologi disebabkan oleh pengaruh dari internet, dengan *game* menjadi salah satu bagian dari perkembangan teknologi dimana mobilitas yang dihadirkan oleh teknologi dan selera masyarakat yang berubah seiring perubahan teknologi membuat pertanyaan mengenai pengaruh teknologi itu sendiri dalam relasi antara kedua agen ini antara *game* sebagai teknologi dengan pemain sebagai manusia lewat perkembangan internet. Pemain *game* adalah manusia yang berinteraksi dengan *game* yang mana merupakan sebuah teknologi virtual yang berkembang seiring berjalannya waktu. Meminjam sedikit pemikiran Bakardjieva, menjelaskan mengenai keterlibatan perilaku percobaan yang menyenangkan (*playful experimental*) dengan teknologi yang dapat memuaskan hasrat dan penasaran dari si pengguna *game*. Hal ini juga tidak lepas dari sistem yang terus berubah yang memaksa kita untuk saling belajar tentang *Meta* yang terus berubah serta mengenal lebih seperti apa *gameplay* masing-masing pemain. *Meta* menurut KBBI (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*) adalah sebuah perubahan. Akan tetapi, kata *Meta* pada KBBI berbeda dengan *Meta* yang dimaksud dalam Permainan. Dihimpun dari berbagai sumber, *Meta* merupakan singkatan dari *Most Effective Tactics Available* atau berarti *Strategi paling efektif yang tersedia*. Istilah ini diartikan sebagai perubahan yang sengaja dibuat oleh *developer game* sesudah ada update dengan merilis patch baru sehingga dapat diartikan *Meta game* dapat berubah sewaktu-waktu.

Hal itu juga dipermudah karena kemajuan jaringan internet sehingga segala bentuk informasi bias dengan cepat tersampaikan. Hal ini juga menjelaskan teknologi dimaknai dalam berbagai metode dan menghasilkan reaksi emosional.

Konsumsi virtual yang semakin dipermudah dengan kehadiran internet dan *smartphone* juga menciptakan makna yang selain sekedar menunjukkan siapa yang bermain lebih baik, tetapi membuat juga semakin mudah melakukan aktivitas konstruksi identitas bagi para pemain di dalamnya. Berbeda dari zaman terdahulu yang mementingkan kesenangan saja, faktor *Tier* dan level permainan dalam *game online mobile MOBA* adalah sebuah simbol-simbol yang menandakan identitas dan kemampuan mereka di mata para pemain lainnya. Dalam ruang sosial *gamer*, para pemain berusaha untuk dipandang menjadi yang terbaik terlepas dari hasrat hiburan yang memang mereka incar ketika bermain *game online mobile* ini. Perubahan ini yang nanti menjadikan *game* seperti nilai simbolis yang di dalamnya memperlihatkan “politik identitas” para pemainnya dimana ada pembentukan kekuatan-kekuatan referensi nilai yang saling bernegosiasi dan berkompetisi demi eksistensi mereka.

Game sebagai teknologi telah menjadi bagian dari manusia saat ini sehingga bisa dikatakan bahwa manusia bahkan menganggap serius mengenai eksistensi yang dimunculkan oleh teknologi ini. Bahkan dengan mengacu pada buku ketiga Virilio, *Vitesse et Politique I Speed and Politics* mengenai sejarah dari apa yang ia sebut “*inevitable technological vitalism*” yang mana *value* pada teknologi meningkat juga seiring

kebutuhan manusia, khususnya dalam bidang *game* jauh lebih besar dibandingkan sebelumnya. Dengan kata lain nilai teknologi bisa saja mengubah pola bermain dan pemikiran masyarakat pada teknologi *game* yang memiliki makna lain disetiap individual. *Game* dapat saja dimaknai oleh seseorang menjadi bagian dari diri mereka, atau menjadi bagian dari orang lain. Bagi beberapa orang, *game* dapat saja menjadi jati diri mereka baik karena simbol-simbol tadi, ataupun karena kesan yang diberikan sehingga pemain sulit lepas dari *game*.

Perubahan *mindset* ini juga disebabkan oleh seiring berkembangnya teknologi yang mana membuka pemikiran para pemain *game* yang dulunya berpikir kalau *game* hanya menjadi media hiburan semata. Pemikiran semakin terbuka dan peluang semakin terbuka karena kehadiran internet. Paul Virilio menjelaskan mengenai bagaimana fenomena internet memungkinkan setiap individu mengunduh atau menerima informasi melalui jaringan maya (Virilio, 1989) tersebut disamping faktor lingkungan seperti komunitas. Faktor ini yang juga mengubah makna dan esensi dari *game* sebagai media hiburan serta membuka banyak kemungkinan baru dalam membentuk ulang perilaku bermain para penggunanya.

Tentunya tidak lagi memandang makna *game* seperti zaman dahulu, sebab internet membuat peluang *game* menjadi sebuah kegiatan yang mampu menghasilkan uang di kemudian hari. Ruang internet memang membuka segala kemungkinan dalam dunia ini yang sulit terwujud, dan membuat semuanya menjadi mungkin. Tidak ada yang menyangka dulu bahwa *game* menjadi media *entertainment* dan mengaburkan

esensinya sebagai media permainan semata. Bahkan penikmat *entertainment sport game online mobile* MOBA juga meningkat, jumlah penikmat konten esports secara online per bulan Juli 2019 sudah mencapai satu milyar orang menurut laporan dari datareportal.com. Angka ini meningkat 50% dari 12 bulan lalu. Dari kisaran tersebut, penikmat muda (16-24 tahun) adalah mayoritas viewer esports dengan rasio sekitar 32%. Indonesia termasuk kategori yang pemudanya gemar menyaksikan konten berkaitan esports dengan 26% masyarakatnya sudah membiasakan aktivitas tersebut (Rifki, 2019). Industri hiburan *game* yang berubah seiring waktu dengan angka massif di setiap tahunnya selalu naik membuat masyarakat juga lebih mengerti lewat teknologi yang mereka genggam sendiri.

Teknologi lewat penelitian dan pandangan yang membuka mata masyarakat sendiri mengenai teknologi dengan memanfaatkan kesadaran para pemain. Pola dan pandangan manusia dengan teknologi yang kompleks membuat sebuah perdebatan mengenai eksistensi dan determinasi yang tercipta diantara kedua agensi tersebut. Pembentukan ulang perilaku bermain *game* membawa pada kondisi hidup yang semakin bergeser ke arah kapitalisme tingkat lanjut yang semakin menjadi, maka yang terjadi dalam pandangan postmodern bahkan sudah menyentuh ke ranah hiburan *game*. Data menunjukkan pendapatan perusahaan dari *game mobile* untuk region Indonesia pun mencapai sebesar US\$ 1.3 miliar pada 2020, naik 10.8% dari tahun sebelumnya yang sebesar US\$ 982 juta. Pendapatan tersebut diperkirakan meningkat menjadi US\$ 1,5 miliar pada 2021 (Bayu, 2021) yang

menunjukkan bahwa jumlah dan angka konsumsi masyarakat pada *game* terus menerus meningkat.

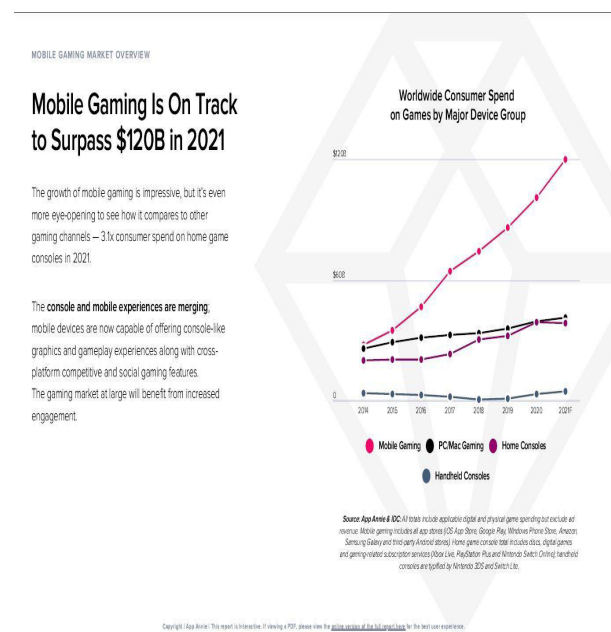
Singkatnya, teknologi mempengaruhi hasrat individu pemain dalam bermain *game online mobile* khususnya dalam *genre* MOBA yang diyakini oleh mereka memberikan energi positif untuk mencapai posisi tertinggi dalam ruang sosial mereka. Ruang sosial dalam *game* juga mendukung hal itu bahkan memberi edukasi pada lingkup dunia *game* mereka apalagi dengan berkembangnya internet. Pemain *game* MOBA tak ayal seperti entitas mesin yang ingin mendapatkan *achievement* setinggi-tingginya, dari proses bermain, meningkatkan kemampuan mekanik *skill* mereka dalam bermain, yang hal itu dapat menjadi modal mereka bersaing dengan orang lain apalagi dengan komunikasi dan komunitas yang didukung oleh *game* itu sendiri dan mendapatkan kesenangan dalam bermain secara *teamwork* ataupun individual yang mana akan membuka pengalaman baru bagi mereka dalam menjajaki setiap *tier*. Teknologi dan manusia saling bekerjasama demi kepentingan keduanya dalam lingkup dunia virtual *game online mobile* lewat media *touchscreen* yang super cepat dan canggih. Teknologi dan dunia virtual juga membuat para pemain sebagai manusia sendiri di dorong untuk terus bergerak untuk mencapai titik tertinggi mereka.

Dominasi Teknologi yang Mempengaruhi Gaya Hidup Bermain

Indonesia menjadi salah satu penyumbang angka terbesar pemain *game online mobile* MOBA di seluruh dunia. Berdasarkan laporan lembaga riset App Annie bertajuk 2021 *Mobile Gaming Tear Down: Key Trends on*

Subgenres, Monetization & User Acquisition memperlihatkan Indonesia merupakan pasar terbesar ke-4 untuk unduhan *game mobile* di dunia pada H1 2021 (Kristianto, 2021). H1 memiliki arti “*The first half of a calendar year (January to June)*” atau pertengahan awal tahun dalam kalender tahunan.

Antusiasme ini dibarengi dengan kemajuan teknologi informasi yang membuat *game* MOBA semakin dikenal luas bahkan oleh masyarakat non-gamer. Bahkan Indonesia juga mengharumkan namanya dalam dunia *game online mobile* MOBA dengan menjadi juara di berbagai kompetisi yang diadakan oleh developer *game* besar di dunia yang membuat pastinya pasar teknologi di Indonesia akan mengalami peningkatan yang signifikan dibalik semakin populernya *game mobile* di Indonesia.



Gambar 1. Total consumer spend dari game selama H1 2021.

Sumber: Selular.id tahun 2021

Data dan riset sebelumnya hampir semuanya memperlihatkan kemajuan teknologi *game* dan respon baik dari masyarakat untuk bermain. Akan tetapi,

perubahan dan perkembangan yang ditunjukkan membuat beberapa polemik tersendiri ketika pembentukan ulang perilaku bermain *game* tersebut tidak diimbangi dengan berbagai edukasi yang mumpuni bagi masyarakat luas khususnya bagi kaum muda anak-anak dan remaja yang memang menjadi pasar dalam ruang sosial *game online mobile genre MOBA*. Digitalisasi yang makin terkomputerisasi membawa pemikiran tentang kekhawatiran yang meninjau perkembangan ilmu, pengetahuan dan teknologi masyarakat maju. *Game online mobile MOBA* memang banyak dikembangkan oleh masyarakat maju. Persaingan antara negara-negara maju dibidang teknologi menimbulkan jarak yang semakin lebar dengan negara-negara dunia ketiga. Pengetahuan masyarakat komputerisasi telah mengalami perubahan akibat kemajuan teknologi. Tujuan pengetahuan tidak lagi seperti dulu namun mendapat pengaruh dari kapitalisme sehingga orientasi pengetahuan dibuat atau dikembangkan berdasarkan permintaan kapitalisme (Lyotard, 1984, pp. 3-6). Hal ini terbukti dari negara-negara maju seperti Amerika Serikat, China, dan Jepang berlomba-lomba mengembangkan teknologi, dan memasarkan hasil-hasil teknologinya yang mana negara berkembang hanya menjadi pasar hasil teknologi mereka.

Adanya pandangan pada teknologi yang memang semakin maju dan membuat semua orang mengerti dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat yang mana setiap teknologi yang tercipta selalu menimbulkan sisi kecelakaan menurut Paul Virilio yang mana pandangannya pada kecepatan yang semesta berpikir didasari kepada prinsip kecepatan. Pandangan Virilio yang unik

karena banyak melihat sisi kecepatan lewat peperangan yang pernah beliau lewati dengan titik berat bagaimana revolusi yang terjadi secara berlebihan. Semuanya menjadi serba cepat dan terkadang membuat manusia lainnya tidak siap. Style hidup baru dimana kita sebagai pengguna *game* tidak dapat membedakan mana kebutuhan untuk hiburan semata dan mana yang hanya keinginan belaka, hal yang penting adalah industri budaya ini menjamin penciptaan dan pemenuhan kebutuhan-kebutuhan palsu, dan menindas kebutuhan-kebutuhan “sejati” (Debord, 2013, pp. 35-53). Walaupun begitu era postmodern yang mengacu pada suatu sistem keterbukaan yang memungkinkan seni membuka keragaman yang tidak deterministik, keragaman yang terkadang dalam suatu kehidupan organik yang memiliki kaidah dan stabilitas tersendiri tanpa dikendalikan oleh subjek yang berpikir seperti manusia. Kaum borjuis yang mendapat kekuatan dan kelas yang nantinya bisa memicu nilai sosial dan moneter mereka dengan teknologi, itulah potensi kapitalisme digital yang nanti menjadi salah satu faktor untuk membentuk ulang perilaku bermain para pengguna *game* lewat *game MOBA* ini.

Mungkin secara singkat bahwa Paul Virilio (1989) sendiri memperkenalkan mengenai *integral accident* yang mana ada unsur kecelakaan di setiap temuan, dengan kata lain ada unsur negatifnya (Virilio, 1989). Ketika menciptakan teknologi dan juga dapat menciptakan kecelakaan teknologi. Setiap teknologi membawa negativitasnya tersendiri bersamaan dengan teknologi tersebut. Negatifitas yang dipandang berbeda yang memicu masyarakat untuk memberi makna terhadap *game* itu sendiri

tentu membuat masyarakat salah satunya yang berpikir bagaimana kendali mereka atas teknologi yang mereka ciptakan sendiri atau konsumsi sendiri. Sehingga membuat kita sebagai manusia seakan mengandalkan rasio ataupun lebih mempercayai dunia virtual ketimbang dunia nyata pada era digital.

Teknologi memberikan angka atau simbol bagi para pemain yang berhasil mencapai peningkatan dalam level permainannya yang mana membuat nilai dari suatu pemain meningkat. Simbol ini sangat amat penting bagi pemainnya untuk diri mereka sendiri dalam mempertahankan eksistensi mereka dalam komunitas yang mereka geluti. Perubahan pandangan ini juga memperlihatkan bahwa *game* juga menjadi sarana mereka mempertahankan kedudukan mereka dalam ruang lingkup mereka yang mana berpengaruh pada diri mereka kedepannya. Ada banyak penyebab dari pembentukan ulang perilaku lewat teknologi yang berkembang ini dapat terjadi sebagai berikut: *Pertama*, Teknologi membawa “kenyamanan” bagi manusia sehingga menghilangkan kesadaran secara jernih, sesuatu di dalam perspektif Marxis, menentukan kesadaran manusia. Realitas kenyamanan inilah yang membutuhkan kesadaran manusia untuk bergerak sadar (aktif) dan melawan atas dominasi-dominasi teknologi yang diciptakan kaum atas. Kepasifan mereka yang nantinya yang awalnya teknologi sebagai media, malah mereka menjadi otak buatan (AI) yang menggantikan manusia.

Kedua, Manusia menciptakan teknologi tentu diluar kendali mereka. Terlepas bagaimana teknologi menciptakan ekonomi yang lebih maju, menandakan bagaimana

batasan teknologi tidak diatur sedemikian rupa oleh manusia yang mana dikhawatirkan “berkembang biak” dan dapat berfikir untuk melakukan pengrusakan terhadap jaringan-jaringan teknologi itu sendiri.

Ketiga, Pergeseran makna teknologi itu sendiri yang mana dari alat yang meringankan atau membantu manusia sendiri menjadi alat untuk mendominasi terhadap kelompok atau negara lain. Seperti poin nomor satu bahwa teknologi diciptakan oleh kaum atas, sesuai dengan kondisi kapitalisme, teknologi dijadikan sebagai sumber-sumber kekuasaan. Penguasaan dan kepemilikan teknologi paling *update* berbanding lurus dengan penguasaan atas dunia. (Istarwati, 2019)

Ketiga pandangan tersebut memperlihatkan bagaimana berbagai teknologi seperti *smartphone* dan *game* berkembang lewat media karena mengikuti keinginan dan kenyamanan dari manusianya sendiri sehingga secara tak sadar mereka melakukan aktivitas tersebut secara berulang-ulang. Menciptakan kendali atas teknologi oleh masyarakat menjadi satu bentuk pertahanan, dan bukan berarti aktivitas bermain *game* adalah hal negatif semata, namun dengan adanya negatiftas yang terlihat dan menyebar tak terkontrol belum meratanya pengetahuan. *Game* memang banyak dikembangkan oleh negara maju yang dikonsumsi oleh negara berkembang, dan memperlihatkan seberapa lakunya *game* ciptaan negara maju.

Akan tetapi, walaupun begitu, manusia seakan menerima dan bersikap *taken for granted*, bahkan sampai segi perkembangan perangkatnya. Hal ini menarik melihat bagaimana esensi manusia sebagai pencipta dan teknologi sebagai ciptaan melebur

menjadi pembeda dalam lingkup *game online mobile* khususnya dalam MOBA dimana teknologi dalam bentuk mesin secara fungsional memiliki peran yang sederajat saat ini dengan manusia, seperti selain skill yang dilihat, tetapi teknologi yang dimiliki harus mengikuti zaman sehingga terkadang *entry-level smartphone* kesulitan mengikuti perubahan arus teknologi yang sangat cepat, sehingga seakan manusia harus menyesuaikan diri terhadap perubahan teknologi. Dominasi teknologi tersebut terasa bagaimana teknologi mampu setidaknya memberi gambaran kepada para pemainnya mengenai dunia *game* sendiri yang membuat pemainnya sulit lepas dari *immersion* yang diciptakan.

Realitas tidak lagi didefinisikan oleh ruang dan waktu, tetapi oleh dunia virtual memungkinkan keberadaan paradoks yang tidak menekankan dimana, tetapi tidak berada dimana-mana dan cenderung diam. Bagi Virilio yang juga menaruh perhatian lebih pada kecepatan karena kecepatan adalah sesuatu yang penting dan menentukan. Teknologi yang berubah dari waktu ke waktu, salah satunya yang menyinggung moda komunikasi, yang dibaliknya menghasilkan suatu kecepatan seperti cahaya (Virilio, 2006).

Esensi ini berubah dimana zaman dahulu yang lebih mengontrol keadaan atas jika kebutuhan hiburan *game* tidak terpenuhi, tetapi saat ini seakan tertetir dengan teknologi. Mau tidak mau perkembangan harus selalu dilakukan agar pemain lebih menikmati *game* dengan lebih sempurna. Penyempurnaan di *game* inilah yang secara cepat terus berubah dan membuat para pemainnya tidak merasa bosan. Apalagi

dengan sistem *online* yang dijalankan memudahkan para pengembang *game* dalam mengembangkan atau mengupdate *game* mereka dari sisi performa, tetapi di sisi lain perkembangan ini juga memaksa juga mengikuti *resource* mesin, yaitu *smartphone* dalam perkembangan *game* itu sendiri.

Teknologi memang memaksa untuk sebagai para pemain agar lebih maju berjalan lebih cepat, siapa yang lebih cepat dia yang menang. Siapa yang unggul lebih dulu, dialah yang dapat menguasai pasar dan ruang sosial. Hal ini yang nantinya membuka bagaimana logika dromologi bekerja dimana dalam era postmodern saat ini yang lebih fokus pada kecepatan. Semuanya berubah mengenai siapa yang pakai produknya lebih dulu, dipandang lebih modern. Siapa yang lebih dulu, siapa yang lebih cepat. Yang paling cepat yang berkuasa. Siapa yang lebih dulu dimiliki, disitulah yang memiliki makna yang menjadi nilai. Teknologi membuat harus penyesuaian diri ini dengan pacuan yang mereka ciptakan sehingga balapan untuk menjadi yang terbaik.

Masyarakat berubah mengikuti lingkungan mereka yang juga berubah semakin cepat. Kecepatan yang dihasilkan membuat masyarakat khususnya para pengguna *game* harus berlari mengikuti arus yang tercipta dengan sangat cepat. Tokoh Postmodernisme seperti Virilio pun melihat bahwa hal ini menjadi semacam sebuah “*games*”, yang mana melihat perkembangan teknologi yang tidak manusiawi yang sama sekali tidak berkaitan dengan yang benar, yang adil atau yang indah, melainkan sesungguhnya hanya suatu gerakan teknis yang berlandaskan efisiensi. Esensi kemanusiaan menjadi seakan lenyap dan tersingkir oleh dominasi

teknologi. Teknologi-teknologi mediasi seperti *smartphone mobile*, internet, *game online*, dan lain-lain telah menghasilkan realitas yang termediasi (*mediated reality*) (Udasmoro, 2020, p. 244).

Humanisme dalam perkembangan teknologi khususnya dalam ruang lingkup *game online mobile* sepertinya belum dipandang serius karena kasusnya yang sangat kecil. Bisa dibayangkan mereka masih memaklumi karena tidak pernah dampaknya kedepannya bagi para pemain *game* khususnya bagi anak-anak dan remaja. manusia menjadi efek dari penyimpanan teknologi dan transmisi informasi, sebuah produk dari sejarah semianonim di mana teknologi menyusun kemungkinan persepsi, pengetahuan, dan politik. Manusia secara konsekuen tertanam dan muncul dari bidang hubungan material; ia bukanlah aktor yang menentukan nasibnya sendiri yang akan mewujudkan dunia ini (Bollmer, 2015, p.96).

Kontrol tersebut harus dijaga agar memiliki nilai-nilai kemanusiaan karena apabila kontrol itu terlepas dari nilai tersebut maka dapat membahayakan kehidupan manusia lainnya. Saat ini mampu bermain secara *online*, terkoneksi dengan jaringan internet di genggamannya pemain, bermain dimana saja dan kapan saja. Dikarenakan sifatnya yang memediasi, mengakibatkan kurang aktif dalam menafsir, tetapi justru menghasilkan fenomena “*more passive telespectator*” atau penonton jarak jauh yang pasif (Ritzer, 1997, p. 139).

Pandangan bagaimana relasi teknologi yang terlihat tidak berbanding lurus dengan kemajuan manusia itu sendiri khususnya dalam negara berkembang seperti Indonesia juga membuat bagaimana salah satu

teknologi yang populer seperti *game online mobile* MOBA menjadi satu komoditi yang memiliki sifat pedang bermata dua. Kemajuan yang diciptakan dengan amat cepat sulit diprediksi kedepannya. Inovasi-inovasi yang berjalan cepat ini membuka gerbang secara lebar bagaimana kecanggihan teknologi yang dihasilkan akan semakin memperkuat determinasi teknologi pada kehidupan masyarakat, dengan penggunaan teknologi yang disepakati tidak selalu memberikan dampak buruk pada kemanusiaan, sejauh apa yang dapat memaknai teknologi itu sehingga bagaimana pemikiran mengenai seperti apa perubahan perilaku yang berubah karena kecepatan teknologi membuat pentingnya memahami seberapa pentingnya pandangan tentang kecepatan atau dromologi milik Paul Virilio. Kemajuan dan perkembangan teknologi mengambil peran yang penting dan utama bagi kedua agen (manusia dan teknologi) dalam mengeksistensikan diri, sehingga tanpa ada peran tersebut tentu keduanya tidak dapat berjalan sesuai dengan pengertiannya. Sehingga menarik melihat bagaimana kecepatan menarik ulur teknologi khususnya dalam dunia *game online mobile* yang memiliki ruang lingkup sosial yang berjalan beriringan dengan inovasi teknologi di Indonesia.

Ruang Kecepatan dalam Game Online Mobile

Perubahan perilaku bermain para *gamer* sendiri terpengaruh oleh dominasi teknologi yang berjalan sangat cepat. Pandangan *game online mobile* sendiri menjadi sebuah teknologi yang sangat cepat berjalan yang mana dapat dipandang sebagai satu bentuk kecelakaan baru. Virilio (1977/2006) melihat pandangan kecepatan ini seperti mobil di

jalan. Yang mana jalan menjadi tempat kecelakaan nantinya.

“The revolutionary contingent attains its ideal form not in the place of production, but in the street, where for a moment it stops being a cog in the technical machine and itself becomes a motor (machine of attack), in other words a producer of speed.” (Virilio dalam *Speed and Politics: Essay on Dromology*, 1977/2006; 29)

Reformasi yang saat ini berwujudkan inovasi yang mana *update* selalu dilakukan, memang semua orang menikmati hal tersebut. Tapi Virilio sendiri menyinggung mengenai “the shock of accident” yang mana terkadang mayoritas pengguna tidak menyadari dan bersikap *taken for granted*. Dunia virtual teknologi yang memungkinkan keberadaan paradoks yang mana dapat memainkan *game* bukan lagi dimana, tetapi sudah dapat dimana-mana atau bahkan membuat diam.

Fluiditas yang dihasilkan oleh teknologi lewat kemudahan media dan informasi, salah satunya *game MOBA* ini membuat semuanya melebur dan tidak ada lagi batasan-batasan seperti dahulu yang mana keterbatasan tempat dan waktu sangat terasa jika ingin bermain *game* virtual. Pihak pengembang juga mensupport informasi dan perkembangan *game* mereka dengan giat agar keberadaan mereka tidak ditinggalkan oleh penggunanya. Hal ini mempengaruhi pola bermain dan eksistensi habitat *game online mobile MOBA* menjadi ekosistem yang kuat terlepas bagaimana turnamen ataupun siaran *livestream* atau media *entertain* lainnya yang mempertegas nilai hiburan *game*.

Teknologi informasi dan moda menjadi lebih canggih dan menghasilkan faktor

kecepatan yang semakin tinggi. Masyarakat telah dibawa masuk ke dalam sebuah ruang yang dapat bergerak sangat cepat yang bahkan mereka tidak sadari sebelumnya. Revolusi yang saat ini berbentuk seperti inovasi membuat harus bergerak dalam arus *dromosperic space* atau ruang kecepatan. Dalam ruang lingkup waktu saat ini, di era saat ini memperlihatkan kecepatan menjadi faktor determinan dalam kehidupan ruang sosial. Internet seperti yang dijelaskan sebelumnya, dapat mengubah perilaku masyarakat itu sendiri, yang mana meruntuhkan batas-batas fisik dalam sebuah ruang atau *physical boundaries*. Seakan tidak berada dimana, tetapi dapat dimana-mana.

Ruang dan waktu melebur ke dalam suatu peristiwa. Secara sederhana, Virilio menegaskan bahwa dimensi transmisi antara ruang dan waktu ditempatkan dalam satu wadah oleh kecepatan. Semua *event* dan momen yang terjadi dan membesarkan *game online mobile MOBA* seperti internet dan *smartphone* yang semakin maju. Akan tetapi, tidak semua kecepatan dan efisiensi tidak memiliki risiko. Beliau menjabarkan risiko dan akibat yang dialami oleh teknologi ini tentu pengetahuan hadir secara *explosive* seperti bom yang datang tiba-tiba dihadapan. Tidak mengharapkannya, tetapi informasi tersebut dengan mudah ada secara *real time* dengan internet. Paparan informasi yang datang secara berkala juga membuat para pemain *game* harus terus *up-to-date* dengan perkembangan dan inovasi yang memang membuat pemain repot dengan perkembangannya. Jangan pernah lupa istilah yang dikemukakan oleh Foucault, “*knowledge is power*”. Siapa yang tau siapa yang berkuasa. Di era serba cepat ini dituntut untuk tahu

karena pengetahuan memiliki nilai yang setara dengan kekuasaan.

Dromologi didefinisikan Virilio sebagai “*a hidden science (that of speed), both a logistical complement and supplement to the science of life*” (James, 2007, p. 42). Pernyataan tersebut menggambarkan bahwa mereka yang bergerak cepat bakal menguasai mereka yang lambat, dengan bergerak dan penguasaan teritori yang didasarkan pada perkara gerak dan sirkulasi (bukan kontrak dan hukum). Perubahan mindset yang terjadi melihat bagaimana perubahan yang memperlihatkan pergantian pandangan.

Kecemasan bahwa kejadian yang terjadi saat ini yang melibatkan *game online mobile* pada kaum muda akan dapat saja menjadi sebuah *integral accident* (Udasmoro, 2020, p. 250) yang nantinya akan memicu kecelakaan-kecelakaan lainnya. Cepatnya perkembangan, maka semakin sulit dibendunginya arus tersebut. Diperlukan wawasan dan pengetahuan lebih banyak lagi bagi lingkungan ruang sosial dalam lingkup *game online mobile* agar nantinya *game dapat* lebih dimaksimalkan potensinya. Kecelakaan dalam *game* memang tidak terjadi secara instan atau tiba-tiba seperti kecelakaan kendaraan, tetapi dalam proses yang bertahap sehingga nantinya berdampak besar kedepannya. Salah satu potensi yang sering terjadi dalam ruang lingkup hiburan adalah tentang kecanduan dalam bermain. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aspek sosial kaum muda dalam menjalani kehidupan sehari-hari akan mudah dipengaruhi apabila telah mengalami kecanduan pada *game online* (Yee, 2006) Keterampilan sosial sendiri merupakan salah satu aspek yang krusial dalam kehidupan

sehari-hari bagi pemuda. Sebagai informasi ukuran adiksi bagi beberapa masyarakat cukup bervariasi, namun beberapa penelitian menyebutkan lebih dari 3 jam per hari atau 21 jam seminggu (McGonigal, 2011).

Inovasi dan *update* yang diberikan membuat *game* tidak *game* terasa repetitif cenderung membosankan karena dalam *game online mobile* segalanya bisa berubah sesuai keinginan pihak developer yang juga mendengar suara pemain, dan menjadi yang tercepat dengan pesaingnya. Fokus penting dari dromologi tentu berasal dari kecepatan. Hal ini membuat segala sesuatu harus cepat, menjadi yang pertama, dan terdepan. Dalam hidup kita semua ingin menjadi yang paling pertama tahu dan paling pertama berkembang. Karena jika kita diam, kita akan mati tergilas oleh laju percepatan. Segalanya diputuskan oleh satu pertimbangan: cepat. Hal ini yang membuat kita khususnya para *gamer* harus mengetahui *update* perkembangan *Meta* dari setiap *game MOBA*. Hal ini menjadi satu dari sekian faktor yang sudah dijelaskan sebelumnya mengapa *game* memiliki efek candu dan tak jarang bersifat “*real-time*”.

Sebenarnya dalam beberapa penelitian oleh Griffith bahwa ada dua tipe pemain yang mengalami gaya bermain berlebihan dalam *game*, yaitu *pertama*, Orang yang mengalami kecanduan dalam *game* itu sendiri (kecanduan primer) dimana mereka memiliki keinginan lebih untuk bermain demi mengasah kemampuan mereka untuk mendapat *reward* dan kesenangan.

Kedua, Mereka yang bermain *game* karena menjadi bentuk pelarian, dimana *game* memiliki kemungkinan sebagai “teman elektronik”. Biasanya ini disebut kecanduan

sekunder dimana para pemain menggunakan *game* sebagai pelarian dari masalah utama seperti masalah keluarga, hubungan percintaan, atau sampai depresi dengan lingkungan belajar. Biasanya kalau masalah sudah menghilang, durasi bermain mereka menjadi lebih normal (Griffith & Hunt, 1995).

Untuk mengetahui bahwa seseorang mengalami kecanduan atau tidak, ada beberapa komponen utama dalam mendeteksi kecanduan dalam bermain *game* (Lemmens et al., 2009) yaitu: *pertama, Salience*: Ketika sebuah *game* merupakan aktivitas paling penting dalam kehidupan seseorang atau setidaknya cukup mendominasi pikiran mereka (larut dalam bermain dari distorsi kognitif), perasaan dan perilaku (mengglorifikasi dan mengagungkan).

Kedua, Mood modification: menjadikan *game* sebagai pengalaman subyektif untuk media menenangkan dalam upaya pelarian maupun menghilangkan *mood* negatif. *Ketiga, Tolerance*: Meningkatkan kapasitas waktu bermain agar memenuhi efek *mood modification* dalam bermain *game*. Mereka secara bertahap meningkatkan waktu bermain mereka dalam bermain *game*. *Keempat, Withdrawal symptoms*: Perasaan atau efek tidak nyaman saat mereka dihentikan atau dikurangi waktunya saat bermain *game* dengan berperilaku negatif dan cenderung seperti marah, sebal, murung, dan lain-lainnya.

Kelima, Conflict: Bisa saja menimbulkan konflik antara pengguna *game* dan orang-orang yang berada di lingkungan mereka (keluarga, teman, dan lain-lainnya.) baik secara interpersonal ataupun intrapersonal karena menghabiskan banyak waktu untuk terlibat dalam dunia virtual *game*.

Keenam, Relapse: Kecenderungan mengulang pola dan perilaku adiktif, dimana hal yang ditakutkan adalah perilaku tersebut kembali diulang seakan dapat dikontrol oleh waktu dan perasaan dengan cukup lama.

Ketujuh, Problem: Mengacu pada permasalahan yang disebabkan oleh bermain *game* secara berlebihan. Terutama yang mengganggu kegiatan wajib karena bermain *game* seperti sekolah, kuliah, ibadah, dan lain-lainnya.

Ruang sosial merupakan tempat untuk mendistribusikan kekuatan yang aktif dalam ruang tersebut seperti modal ekonomi, modal budaya, dan modal sosial serta modal simbolik yang biasa disebut prestise, reputasi, kemasyuran, dsb (Udasmoro, 2020, p. 298). Nilai tersebut yang membuat *game* sudah memiliki nilai yang berbeda di era serba cepat saat ini, dengan perubahan makna sehingga membuat bahkan potensi yang dapat dihasilkan juga dapat saja menguatirkan keluarga.

“Kemarin keluarga saya sampai menasehati saya soal bermain *game* (MOBA). Karena setiap dirumah, saya hanya memegang handphone dan bermain AOV atau Mobile Legends saja. Sampai ayah pernah mengancam dengan menyita hp saya.” – LorionX.

“Saya merasa seperti ketagihan mas. Saya sampai nelat kuliah satu tahun karena kecanduan *game*, baik dari mobile ataupun dari Personal Computer saya. Main *game* begini bisa dari pagi ke pagi lagi, mas. Tapi memang lagi proses menyesuaikan jadwal lah ini” – Pepyculo.

Virilio yang memang memiliki pemikiran berdasarkan pengalamannya di peperangan, memikirkan bagaimana ruang kecepatan

terjadi perang yang tidak disengaja, sehingga yang muncul adalah “*totality involuntary war*” (Virilio & Moshenbergl, 2012, p. 136). Inilah yang diberi maksud sebagai *pure war*, dengan diibaratkan masyarakat bisa memegang senjata (*smartphone*), mengamati makna dan citra lewat layar, membuat citraan.

Ilusi dan *vision* yang dihadirkan dan dinikmati merupakan bentuk *new energy* yang memperlihatkan sisi yang berbeda dari dunia nyata. (Virilio, 2005, p. 23) Hal ini bias mengalihkan pemikiran dunia nyata menjadi lebih fokus pada dunia virtual. Dan masyarakat seperti sulit menolak dan bersikap *taken for granted*. Dan inilah yang mengubah *mindset* pada pemain *game* saat ini yang dulunya berfokus pada permainan, namun saat ini juga menekankan nilai yang terdorong oleh kecepatan yang beresiko.

SIMPULAN

Sebagai salah satu *genre* paling populer bagi pemain *game mobile* di Indonesia, *game MOBA* seperti *Mobile legends*, *Arena of Valor* dan *League of Legends: Wild Rift* memiliki perhatian dengan melihat teknologi *game* dengan para pemain *game* itu sendiri dan juga arena *game* itu sendiri sebagai dunia virtual. Lewat pemaparan data dan suara narasumber yang dibalut dengan teori ini yang peneliti yang mana memperlihatkan komunitas yang ikut mengalami peningkatan mengikuti perkembangan angka pengguna. Dunia *game MOBA* memiliki sudut pandang yang menarik melihat bagaimana teknologi menjadi jembatan tarik ulur memperkenalkan budaya yang mereka ciptakan.

Perkembangan teknologi khususnya dalam *game* memiliki pengaruh yang sangat besar dalam membangun ulang perilaku dan

pemberian makna pada *game* itu sendiri. Perilaku bermain yang awalnya menetap dan hanya terhubung dengan ruang lingkup kecil di lingkungan *gamer*, kini semuanya berubah mengikuti kecepatan inovasi. Terutama saat internet menjadi jembatan penghubung. Paul Virilio sendiri menilai internet menjadi *the last vehicle* karena hingga saat ini menjadi media “kendaraan” bagi masyarakat terutama bagi pemain *game online mobile* itu sendiri untuk saling berinteraksi satu sama lainnya. Berbeda dari zaman dahulu yang membuat diam di satu tempat, kini hasrat bermain terpenuhi di mana saja. Teknologi semakin mewujudkan hal yang tidak mungkin menjadi mungkin dalam media permainan virtual. Akan tetapi, potensi kecepatan yang tercipta berpotensi menimbulkan kecelakaan yang sampai saat ini masih menjadi kekurangan dari *game MOBA* seperti kecanduan ketika bermain dan konsumerisme tinggi dalam dunia virtual. Hal ini dapat terlihat dari suara narasumber dalam artikel ini, dimana mereka sangat menikmati perubahan arus ini tanpa memerhatikan kebutuhan mereka.

Perlunya habit positif agar para pemain muda sebagai konsumen paling banyak, masih dapat mengontrol perilaku mereka. Jika secara berlebihan akan menimbulkan habit buruk seperti yang dialami oleh para narasumber. Ekosistem *game online mobile* di Indonesia sudah sangat luas dan mulai dikenal oleh berbagai kalangan. Bisa dikatakan bahwa *e-sport game mobile* di berbagai platform adalah salah satu tontonan yang cukup ramai yang membuktikan ekosistem *game online mobile* sangat besar. Seperti yang peneliti sebutkan bahwa ini dapat menjadi pedang bermata dua.

Persepsi individu tentang ketersediaan sumber daya (misalnya, dukungan teknis) memengaruhi penggunaannya sistem informasi (Taylor & Todd, 1995). Hal ini pun juga berlaku untuk game online (Novrialdy, 2019, p. 154). Bisa dikatakan bahwa peran besar orang tua terhadap pengenalan dunia digital, salah satunya adalah *game online mobile* menjadi hal yang cukup krusial untuk perkembangan anak. Orang tua di era saat ini cenderung tidak mau repot menjaga anaknya dan ketika anaknya rewel, gadget menjadi solusi terbaik bagi mereka. Gadget menawarkan segala kemudahannya, namun perlu diperhatikan jika pengawasan bagi teknologi baru sangat diperlukan. Ada kutipan sebuah film bahwa “kekuatan besar akan melahirkan tanggung jawab yang besar”, dan teknologi yang sangat cepat memiliki potensi mengubah masyarakat dengan sangat cepat pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: The Internet in everyday life*. SAGE.
- Bayu, D. J. (2021, June 8). Masa Depan Cerah Gim Online di Indonesia [Information]. *Jurnalisme Data*. <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-online-di-indonesia>
- Chua, B. H. (Ed.). (2000). *Consumption in Asia: Lifestyles and identities*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (3rd ed). SAGE Publications.
- Debord, G. (2013). *The Society of the spectacle* (Paperbound edition). Bureau of Public Secrets.
- Febriani, R. (2017). *Sigmund Freud vs Carl Jung*. Sociality.
- Griffith, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. *Psychology Department, University of Plymouth*, 5. <https://doi.org/10.1002/casp.2450050307>
- Istarwati, F. (2019). *Konsep Artificial Intellegent Pada Film Trancendence Karya Wally Pfister Ditinjau dari Teori Inhuman Jean-Francois Lyotard*. Gadjah Mada.
- James, I. (2007). *Paul Virilio*. Routledge.
- Kaonang, G. (2021, December 17). *Daftar Game Premium Keluaran Tahun 2021 Dengan Angka Penjualan Terbesar*. Hybrid. <https://hybrid.co.id/post/daftar-game-aaa-keluaran-tahun-2021-dengan-angka-penjualan-terbesar>
- Kristianto, D. (2021, August 11). *2021 Mobile Gaming Tear Down: App Annie's DeepDive on Gaming SubGenres, Monetization and User Acquisition Trends [Data]*. <https://www.data.ai/en/insights/mobile-gaming/2021-mobile-gaming-teardown/>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>
- Lyotard, J.-F. (1984). *The postmodern condition: A report on knowledge*. University of Minnesota Press.
- Lyotard, J.-F., Bennington, G., Bowlby, R., & Stanford University Press. (1991a). *The inhuman: Reflections on time*. Stanford University Press.
- Lyotard, J.-F., Bennington, G., Bowlby, R., & Stanford University Press. (1991b). *The inhuman: Reflections on time*. Stanford University Press.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin Press.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>

- Poerwandari, E. K. (1998a). Poerwandari, E. Kristi. "Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi. Jakarta: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia 2.
- Poerwandari, E. K. (1998b). Poerwandari, E. Kristi. "Pendekatan kualitatif dalam penelitian psikologi. Jakarta: LPSP3 Fakultas Psikologi Universitas Indonesia 2.
- Rifki, B. (2019, August 8). 1 Milyar Orang Di Dunia Nonton Esports, Indonesia Berapa Banyak? [E-sport news website]. <https://esports.id/other/news/2019/08/7c78335a8924215ea5c22fda1aac7b75/1-milyar-orang-di-dunia-nonton-esports-indonesia-berapa-banyak>
- Ritzer, G. (1997). *Postmodern social theory*. McGraw-Hill.
- Sandvik, K., Thorhauge, A. M., & Valtysson, B. (Eds.). (2016). *The media and the mundane: Communication across media in everyday life*. Nordicom.
- Tashia. (2017). *Evolusi dan Klasifikasi Permainan Elektronik di Indonesia*. Kominfo. <https://aptika.kominfo.go.id/2017/03/evolusi-dan-klasifikasi-permainan-elektronik-di-indonesia/>
- Taylor, S., & Todd, P. A. (1995). Understanding Information Technology Usage: A Test of Competing Models. *Information Systems Research*, 6(2), 144–176. <https://doi.org/10.1287/isre.6.2.144>
- Udasmoro, W. (2020). *Gerak kuasa: Politik wacana, identitas, dan ruang/waktu dalam bingkai kajian budaya dan media*.
- Virilio, P. (1989). *War and cinema: The logistics of perception*. Verso.
- Virilio, P. (2005). *The information bomb*. Verso.
- Virilio, P. (2006). *Speed and politics* (2006 ed.). Semiotext(e).
- Virilio, P., & Moshenberg, D. (2012). *The lost dimension*. Semiotext(e).
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

Mengukur Kinerja Pegawai Pemerintahan di Masa Krisis: Konstruksi Instrumen Kinerja Pegawai Dinas Sosial Kota Kupang Saat Masa Pandemi Covid-19

Measuring Government Performance in the Time of Crisis: Construction of Performance Instruments for Social Office of Kota Kupang During the Covid-19 Pandemic

*Jefirstson Richset Riwukore,¹ Tien Yustini,² Fellyanus Habaora³

Indo Global Mandiri University

*Corresponding author: jefritson@uiugm.ac.id

ABSTRACT Performance indicators are usually designed to apply under one condition. When an institution faces a period of crisis, such as during the Covid-19 pandemic, there needs to be a change in the mechanism for measuring employee performance as a form of adaptation to the situation that occurs. For this reason, this research was carried out to evaluate employee performance indicators so that they are appropriate to the situation. This research took place at the Social Office of Kota Kupang. The research approach was explanatory with a research population of 77 employees, and a census research sample approach or all employees were the research subjects. The type of data consists of primary and secondary data obtained using observation techniques, questionnaire interviews, and documentation. Data analysis was done using exploratory factor analysis (EFA). As a result, it is known that employee performance indicators that are appropriate to COVID-19 conditions consist of 9 components, namely: professional, target, credible, work team, focus, capability, innovation, infrastructure, and perfectionist. The ability of these performance indicators to explain the construct was 74.04%, which shows that the results of this research are consistent with abnormal situations, such as during the COVID-19 pandemic.

KEYWORDS Employee Performance; Factor Component; Performance Instrument.

ABSTRAK Indikator kinerja biasanya dirancang untuk berlaku dalam satu kondisi. Ketika lembaga menghadapi masa krisis, seperti dalam masa pandemi Covid-19, maka perlu ada perubahan mekanisme pengukuran kinerja pegawai sebagai bentuk adaptasi terhadap situasi yang terjadi. Untuk itu penelitian ini dilakukan dalam rangka mengevaluasi indikator kinerja pegawai agar sesuai dengan situasi tersebut. Penelitian ini berlangsung di Dinas Sosial Kota Kupang. Pendekatan penelitian secara eksplanatif pada populasi penelitian sebanyak 77 pegawai, dan pendekatan sampel penelitian secara sensus atau seluruh pegawai menjadi subjek penelitian. Jenis data terdiri dari data primer dan sekunder yang diperoleh dengan teknik observasi, wawancara kuisisioner, dan dokumentasi. Analisis data secara *exploratory factor analysis* (EFA). Hasilnya, diketahui indikator kinerja pegawai yang sesuai dengan kondisi Covid-19 terdiri dari 9 komponen, yaitu: profesional, target, kredibel, tim kerja, fokus, kapabilitas, inovatif, infrastruktur, dan perfeksionis. Kemampuan indikator kinerja tersebut menjelaskan konstruk sebesar 74,04% yang menunjukkan hasil penelitian ini eksisten terhadap situasi tidak normal, seperti di masa pandemi Covid-19.

KATA KUNCI Instrumen Kinerja; Komponen Faktor; Kinerja Pegawai.

PENGANTAR

Indikator kinerja biasanya dirancang untuk berlaku dalam satu kondisi. Ketika lembaga menghadapi masa krisis, sebagaimana terjadi pada masa pandemi Covid-19, pertanyaan muncul terkait bagaimana desain pengukuran kinerja dapat diterapkan dalam situasi yang tidak normal. Kinerja adalah hasil kerja maksimal yang dicapai oleh individu, sekelompok orang atau organisasi berdasarkan perangkat penilaian yang telah ditentukan sebelumnya dalam mencapai tujuan organisasi selama periode tertentu. Untuk mencapai kinerja yang maksimal maka seluruh kemampuan personal maupun organisasi digerakkan sesuai dengan petunjuk atau standar capaian kinerja yang ditetapkan dalam mencapai keberhasilan organisasi sehingga berdampak positif dalam aspek kualitas, kuantitas, dan output pekerjaan, monitoring, dan evaluasi. Berdasarkan hal tersebut maka kinerja memiliki indikator-indikator untuk mengukur sejauh mana capaian kinerja seorang individu, sekelompok orang, atau organisasi.

Indikator kinerja adalah ukuran kuantitatif dan atau kualitatif yang menggambarkan tingkat pencapaian suatu sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan (Habaora et al., 2021). Oleh karena itu, indikator kinerja harus merupakan sesuatu yang diukur dan dihitung serta digunakan sebagai dasar untuk menilai atau melihat tingkat kinerja, baik dalam tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, maupun tahap setelah kegiatan selesai. Indikator dalam mengukur kinerja sampai saat ini belum ada yang baku, dan cenderung kompleks. Ragamnya indikator

pengukuran kinerja yang digunakan oleh para pakar menunjukkan bahwa kinerja bersifat multidimensional sehingga tidak ada faktor yang bersifat tunggal. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Kristiyanti (2011) bahwa kinerja bersifat multidimensional sehingga tidak ada indikator tunggal yang dapat digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan secara komprehensif untuk semua jenis organisasi yang ada. Selanjutnya dikatakan bahwa indikator kinerja yang dipilih akan sangat tergantung pada faktor kritikal keberhasilan yang telah diidentifikasi. Dengan demikian tanpa memahami faktor kritikal indikator kinerja, sulit bagi kita untuk menilai tingkat keberhasilan dan ketidakberhasilan kebijakan maupun program suatu organisasi. Dengan indikator kinerja, suatu organisasi mempunyai wahana yang jelas bagaimana dia akan dikatakan berhasil atau tidak berhasil di masa yang akan datang.

Salah satu strategi untuk mereduksi ragamnya indikator yang dipergunakan dalam pengukuran kinerja tetapi tidak menghilangkan informasi lainnya adalah analisis faktor. Artaya (2012) menyatakan bahwa analisis faktor adalah alat analisis statistik yang dipergunakan untuk mereduksi faktor-faktor yang mempengaruhi suatu variabel menjadi beberapa set indikator saja, tanpa kehilangan informasi yang berarti. Sebagai ilustrasi, terdapat 50 indikator yang diidentifikasi mempunyai pengaruh terhadap keputusan pembelian konsumen. Dengan analisis faktor, ke-50 indikator tersebut akan dikelompokkan menjadi beberapa sub set indikator yang sejenis. Masing-masing kelompok subset tersebut kemudian diberi nama sesuai dengan indikator yang mengelompok. Pengelompokan berdasarkan

kedekatan korelasi antar masing-masing indikator dan penentuan banyaknya subset berdasarkan nilai *eigenvalues*, yang biasanya diambil dengan nilai di atas 1 (satu). Analisis faktor digunakan untuk penelitian awal di mana faktor-faktor yang mempengaruhi suatu variabel belum diidentifikasi secara baik (*explanatory research*).

Dinas Sosial Kota Kupang merupakan organisasi perangkat daerah (OPD) yang melaksanakan semua tugas dan kewenangan Walikota Kupang di bidang sosial-humaniora. Pelaksanaan kewenangan tersebut untuk menjawab tantangan dalam menjaga kesejahteraan sosial bagi segenap masyarakat Indonesia di Kota Kupang, termasuk dimasa pandemi Covid-19. Apabila pengukuran kinerja tidak sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan organisasi, terutama dalam menjalankan roda organisasi di masa pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, dikhawatirkan menurunkan dan menghambat kemampuan organisasi dalam mencapai tujuan organisasi. Berdasarkan hasil analisa atau telaah yang dilakukan terhadap kinerja Dinas Sosial Kota Kupang atas dasar Lakip, Dinas Sosial Kota Kupang dalam kurun waktu 5 tahun (2013-2017) belum pernah mencapai realisasi pencapaian target kinerja yang ideal (100%), yang kemungkinan dipengaruhi oleh ragamnya alat ukur indikator kinerja (Habaora, 2020:21). Dengan demikian, analisis faktor yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dimensi indikator kinerja pegawai dengan studi kasus di Dinas Sosial Kota Kupang. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kalangan akademisi dan peneliti, masyarakat, pemangku kepentingan, dan pengambil

kebijakan di lingkungan Pemerintah Kota Kupang.

Kinerja adalah tentang apa yang dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakan, termasuk hasil apa yang dicapai dari pekerjaan itu Muday et al. (2022). Susanto et al. (2021) menyatakan bahwa kinerja adalah penilaian hasil kerja seseorang dalam suatu organisasi sesuai dengan tugas dan tanggungjawab dalam rangka mencapai tujuan organisasi. Menurut Sanjaya et al. (2021), kinerja diartikan sebagai prestasi kerja atau pelaksanaan kerja atau hasil unjuk kerja. Susanto & Riwu Kore (2020:32) menjelaskan bahwa kinerja dipahami sebagai interaksi dari fungsi kemampuan, motivasi, dan kesempatan (KMK). Kinerja dapat didefinisikan sebagai hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh pegawai berdasarkan standar penilaian tertentu yang ditetapkan oleh organisasi (Riwu Kore, 2010:51). Kinerja pegawai dalam suatu organisasi perlu diketahui karena organisasi akan memperoleh informasi sejauhmana kualitas dan kuantitas output kerja yang dihasilkan pegawai. Sejalan dengan hal tersebut, setiap organisasi berkepentingan untuk melakukan penilaian terhadap kinerja pegawai. Hal ini sesuai yang dinyatakan oleh Akbar (2018) bahwa kinerja merupakan suatu usaha yang maksimal yang dikeluarkan oleh para pekerja dalam rangka menggapai suatu prestasi kerja yang memuaskan, artinya apabila suatu pekerjaan tersebut dapat diselesaikan dengan hasil yang memuaskan akan memberikan dampak positif terhadap pribadi pekerja dan lingkungan tempatnya bekerja. Kinerja dapat didefinisikan sebagai suatu prestasi atau tingkat keberhasilan yang dicapai oleh individu atau suatu organisasi

dalam melaksanakan pekerjaan pada suatu periode tertentu (Aditama & Widowati, 2017).

Beragamnya defenisi terkait dengan kinerja sesuai uraian defenisi kinerja di atas, dapat dikemukakan bahwa kinerja adalah hasil kerja maksimal yang dicapai oleh individu, sekelompok orang atau organisasi berdasarkan perangkat penilaian yang telah ditentukan sebelumnya dalam mencapai tujuan organisasi selama periode tertentu. Untuk mencapai kinerja yang maksimal maka seluruh kemampuan personal maupun organisasi digerakkan sesuai dengan petunjuk atau standar capaian kinerja yang ditetapkan dalam mencapai keberhasilan organisasi sehingga berdampak positif dalam aspek kualitas, kuantitas, dan output pekerjaan, monitoring, dan evaluasi.

Indikator kinerja adalah ukuran kuantitatif dan atau kualitatif yang menggambarkan tingkat pencapaian suatu sasaran atau tujuan yang telah ditetapkan (Kristiyanti, 2011). Oleh karena itu, indikator kinerja harus merupakan sesuatu yang diukur dan dihitung serta digunakan sebagai dasar untuk menilai atau melihat tingkat kinerja, baik dalam tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, maupun tahap setelah kegiatan selesai. Aditama & Widowati (2017) menyatakan bahwa indikator kinerja terdiri atas indikator responsivitas, kualitas layanan, kerjasama, ketepatan waktu, sumber daya manusia, dan sarana prasarana. Selanjutnya, dinyatakan bahwa umumnya indikator yang bermasalah dalam kinerja pegawai adalah indikator sumber daya manusia dan indikator sarana prasarana. Riwu Kore (2020:18) menyatakan bahwa indikator kinerja terdiri atas kualitas kerja, kuantitas kerja, hubungan kerja, dan ketangguhan. Supriyadi & Sarino

(2019) mengemukakan bahwa indikator kinerja terdiri atas kualitas diri, inisiatif, tanggungjawab, kerjasama, kreativitas, pengetahuan tentang pekerjaan, kualitas kerja, dan kuantitas kerja. Menurut Harsasto (2013), indikator kinerja yang ideal terdiri atas kejelasan, konsistensi, komparabilitas, kontrolabilitas, kontijensi, komprehensif, terbatas, relevansi, dan fisibilitas. Indikator kinerja dikemukakan juga oleh Khikmah (2014), indikator kinerja terdiri dari pengukuran ekonomi, pengukuran efisiensi, dan pengukuran efektivitas. Menurut Sadjiarto (2000), indikator kinerja terdiri dari *service efforts*, *service accomplishment*, dan gabungan antara *efforts and accomplishment*.

Diversifikasi indikator kinerja dalam manajemen organisasi dikemukakan juga oleh beberapa peneliti. McDonald & Lawton (1977:55) mengemukakan indikator kinerja terdiri atas orientasi hasil, efisiensi, dan efektivitas. Salim & Woodward (1992:18) mengemukakan bahwa indikator kinerja terdiri atas ekonomis, efisiensi, efektivitas, dan keadilan. Lenvinne (1990:5) menyatakan indikator kinerja terdiri atas responsivitas, responsibilitas, dan akuntabilitas. Indikator kinerja menurut Zeithaml et al. (1990:13), yaitu ketampakan fisik, reabilitas, responsivitas, kepastian, dan perlakuan atau perhatian pribadi. Kumorotomo (2011) menyatakan indikator kinerja adalah efisiensi, efektivitas, keadilan, dan daya tanggap. Dwiyanto (2006:9) menjelaskan bahwa indikator kinerja terdiri atas produktivitas, kualitas layanan, responsivitas, responsibilitas, dan akuntabilitas.

Ragamnya indikator pengukuran kinerja yang digunakan oleh para pakar menunjukkan bahwa kinerja bersifat

multidimensional sehingga tidak ada faktor yang bersifat tunggal. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Kristiyanti (2011) bahwa kinerja bersifat multidimensional sehingga tidak ada indikator tunggal yang dapat digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan secara komprehensif untuk semua jenis organisasi yang ada. Selanjutnya dikatakan bahwa indikator kinerja yang dipilih akan sangat tergantung pada faktor kritical keberhasilan yang telah diidentifikasi. Dengan demikian tanpa memahami faktor kritical indikator kinerja, sulit bagi kita untuk menilai tingkat keberhasilan dan ketidakberhasilan kebijaksanaan maupun program suatu organisasi. Dengan indikator kinerja, suatu organisasi mempunyai wahana yang jelas bagaimana dia akan dikatakan berhasil atau tidak berhasil di masa yang akan datang.

Faktor yang mempengaruhi kinerja

Setyawan (2018) melaporkan bahwa ada pengaruh signifikan dari faktor penghargaan pegawai, kepuasan pegawai, perilaku pegawai, dan gaya kepemimpinan terhadap kinerja pegawai, tetapi kinerja tidak dipengaruhi secara signifikan oleh faktor motivasi pegawai, pengembangan pegawai, dan lingkungan kerja pegawai. Rizki (2016) melaporkan bahwa faktor yang paling dominan mempengaruhi kinerja adalah faktor kompetensi, sedangkan secara parsial, faktor kompensasi, motivasi, disiplin kerja, lingkungan kerja, dan budaya kerja tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja, meskipun seluruh faktor tersebut secara simultan memiliki pengaruh terhadap kinerja pegawai. Menurut Indriasari et al. (2018), faktor yang paling dominan

mempengaruhi kinerja pegawai adalah faktor kualitas pekerjaan, kemudian diikuti oleh faktor lain seperti pengetahuan pekerjaan, kuantitas pekerjaan, inisiatif, kerjasama tim, kreatifitas, dan inovasi. Selain itu, faktor kesehatan dan keselamatan kerja merupakan faktor yang signifikan mempengaruhi kinerja pegawai (Latief et al., 2018).

Wanasaputra & Dewi (2017) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja secara signifikan adalah kemampuan, disiplin, waktu kerja, input, upaya, inisiatif, dan motivasi. Chuzaimah (2009) melaporkan bahwa signifikansi pengaruh kinerja baik secara parsial maupun simultan ditentukan oleh faktor kemampuan kerja, hubungan kerja, dan kepuasan terhadap kompensasi. Selanjutnya, Akbar (2018) bahwa faktor yang mempengaruhi kinerja pegawai terdiri atas kemampuan pegawai, motivasi yang diperoleh, kondisi pekerjaan dan lingkungan kerja, dan sistem kompensasi. Kinerja pegawai menurut Riwu Kore & Habaora (2021), sangat dipengaruhi oleh profil karakteristik pegawai, metode kerja, dan pengadaan kegiatan. Menurut Danila & Riwu Kore (2019), kinerja dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berhubungan dengan tenaga kerja itu sendiri maupun faktor-faktor lainnya seperti pendidikan, ketrampilan, disiplin, sikap dan etika kerja, motivasi, gizi dan kesehatan, tingkat penghasilan, jaminan sosial, lingkungan dan iklim kerja, kesempatan kerja dan kesempatan berprestasi. Menurut Oktavia & Amar (2014), faktor yang berkemungkinan paling dominan yang mempengaruhi kinerja pegawai adalah kepemimpinan, budaya organisasi, dan komitmen organisasi.

Riwu Kore (2020:17) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja terdiri atas (1) struktur organisasi sebagai hubungan internal yang berkaitan dengan fungsi yang menjalankan aktivitas organisasi, (2) kebijakan pengelolaan berupa visi dan misi organisasi, (3) sumber daya manusia yang berhubungan dengan kualitas pegawai untuk bekerja dan berkarya secara maksimal, (4) sistem informasi manajemen yang berhubungan dengan pengelolaan data base yang digunakan untuk mempertinggi kinerja organisasi, dan (5) sarana prasarana yang dimiliki yang berhubungan dengan penggunaan teknologi bagi penyelenggaraan organisasi pada setiap aktivitas organisasi. Selanjutnya, Yuwono et al. (2005:11) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja suatu organisasi meliputi upaya manajemen dalam menerjemahkan dan menyelaraskan tujuan organisasi, budaya organisasi, kualitas sumber daya manusia yang dimiliki organisasi, dan kepemimpinan yang efektif.

Ruky (2001:27) mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh langsung terhadap tingkat pencapaian kinerja organisasi, yaitu: (1) teknologi yang meliputi peralatan kerja dan metode kerja yang digunakan untuk menghasilkan produk dan jasa yang dihasilkan oleh organisasi, semakin berkualitas teknologi yang digunakan, maka akan semakin tinggi kinerja organisasi tersebut, (2) kualitas input atau material yang digunakan oleh organisasi, (3) kualitas lingkungan fisik yang meliputi keselamatan kerja, penataan ruangan, dan kebersihan, (4) budaya organisasi sebagai pola tingkah laku dan pola kerja yang ada dalam organisasi yang bersangkutan, (5) kepemimpinan

sebagai upaya untuk mengendalikan anggota organisasi agar bekerja sesuai dengan standard dan tujuan organisasi, dan (6) pengelolaan sumber daya manusia yang meliputi: aspek kompensasi, imbalan, promosi, dan lain sebagainya.

Menurut Atmosoeparto (2000:33), kinerja organisasi dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal terdiri atas (1) faktor politik, yaitu hal yang berhubungan dengan keseimbangan kekuasaan negara yang berpengaruh pada keamanan dan ketertiban, yang akan mempengaruhi ketenangan organisasi untuk berkarya secara maksimal; (2) faktor ekonomi, yaitu tingkat perkembangan ekonomi yang berpengaruh pada tingkat pendapatan masyarakat sebagai daya beli untuk menggerakkan sektor-sektor lainnya sebagai suatu sistem ekonomi yang lebih besar; dan (3) faktor sosial, yaitu orientasi nilai yang berkembang di masyarakat, yang mempengaruhi pandangan mereka terhadap etos kerja yang dibutuhkan bagi peningkatan kinerja organisasi. faktor internal terdiri atas: (1) tujuan organisasi, yaitu apa yang ingin dicapai dan apa yang ingin diproduksi oleh suatu organisasi; (2) struktur organisais, sebagai hasil desain antara fungsi yang akan dijalankan oleh unit organisasi dengan struktur formal yang ada; (3) sumber daya manusia, yaitu kualitas dan pengelolaan anggota organisasi sebagai penggerak jalannya organisasi secara keseluruhan; dan (4) budaya organisasi, yaitu gaya dan identitas suatu organisasi dalam pola kerja yang baku dan menjadi citra organisasi yang bersangkutan.

Kontribusi faktor yang mempengaruhi kinerja

Setyawan (2018) melaporkan bahwa sebesar 52,5% kinerja pegawai sangat

dipengaruhi oleh faktor penghargaan pegawai, kepuasan pegawai, perilaku pegawai, gaya kepemimpinan, motivasi pegawai, pengembangan pegawai, dan lingkungan kerja pegawai, dan sebesar 47,5% kinerja dipengaruhi oleh faktor pembinaan tim, budaya organisasi, evaluasi karyawan, keterlibatan karyawan, evaluasi karyawan, kepuasan dan kebahagiaan, dan pelibatan tugas. Menurut Rizki (2016), sebesar 82,6% kinerja pegawai sangat dipengaruhi oleh faktor kompensasi, kompetensi, motivasi, disiplin kerja, lingkungan kerja, dan budaya kerja. Latief et al. (2018) melaporkan bahwa sebesar 59,9% kinerja sangat dipengaruhi oleh faktor keselamatan kerja dan kesehatan kerja. Chuzaimah (2009) melaporkan bahwa optimalisasi kinerja pegawai (53,2%), ditentukan oleh kontribusi dari faktor kemampuan kerja, hubungan kerja, dan kepuasan terhadap kompensasi.

Menurut Akbar (2018), faktor dominan yang mempengaruhi kinerja pegawai adalah proses rekrutmen dan pemberian motivasi. Proses rekrutmen karyawan membutuhkan perencanaan yang baik terkait kebutuhan organisasi akan tenaga kerja serta perlu analisa yang baik pula dalam menempatkan seorang pekerja pada posisi yang sesuai dengan kompetensinya. Selanjutnya, pemberian motivasi merupakan faktor penting lainnya dalam meningkatkan hasil kerja karyawan. Pemberian motivasi oleh sebuah organisasi merupakan suatu kewajiban dan tuntutan, dengan pemberian motivasi yang baik dan berkelanjutan dalam bentuk arahan atau penghargaan kepada karyawan dapat memberikan rangsangan kepada karyawan untuk bekerja lebih baik lagi dalam rangka mencapai tujuan organisasi

yang telah ditetapkan semula. Danila & Riwu Kore (2019) melaporkan bahwa faktor dimensi motivasi dan kompetensi merupakan faktor paling penting dalam signifikansi pencapaian kinerja maksimal dalam organisasi baik secara parsial maupun simultan. Penelitian lain menyebutkan bahwa pengaruh motivasi, kepemimpinan, dan kompetensi pegawai terhadap kinerja sebesar >80,6% (Riwu Kore & Habaora, 2021).

Batasan Operasional

Batasan operasional dalam penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Responsivitas adalah kemampuan organisasi dalam mengenali kebutuhan melayani untuk menyusun prioritas pelayanan, serta pengembangan program-program pelayanan publik sesuai dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat (Aditama & Widowati, 2017).
2. Kualitas berorientasi pada persepsi pegawai terhadap kualitas pekerjaan yang dihasilkan serta kesempurnaan tugas terhadap ketrampilan dan kemampuan pegawai (Akbar, 2018).
3. Kuantitas diukur dari persepsi pegawai terhadap jumlah aktivitas yang ditugaskan beserta hasilnya (Riwu Kore & Habaora, 2021).
4. Kerjasama berhubungan dengan kerjasama yang terjadi dengan orang lain dalam organisasi (Latief et al., 2018).
5. Ketepatan waktu diukur dari persepsi pegawai terhadap suatu aktivitas yang diselesaikan di awal waktu sampai menjadi output (Riwu Kore, et al., 2021).
6. Sumberdaya manusia berhubungan dengan kualitas karyawan untuk bekerja

- dan berkarya secara optimal (Riwu Kore, et al., 2021).
7. Sarana prasarana terkait dengan dukungan teknologi, alat bantu, dan fasilitas kerja dalam organisasi (Aditama & Widowati, 2017).
 8. Ketangguhan terkait dengan kedisiplinan, inisiatif, loyalitas, dan ketaatan pada peraturan yang ditetapkan (Oktavia & Amar, 2014).
 9. Inisiatif berorientasi pada kemampuan untuk menghasilkan ide dalam merencanakan sesuatu yang berkaitan dengan tujuan organisasi (Wanasaputra & Dewi, 2017). Inisiatif dapat dimaknai cakupan aspek seperti kemampuan untuk mengambil langkah yang tepat dalam menghadapi kesulitan, kemampuan untuk melakukan sesuatu pekerjaan tanpa bantuan, kemampuan untuk mengambil tahapan pertama dalam kegiatan (Indriasari et al., 2018).
 10. Kreativitas berorientasi pada kemampuan seorang pegawai dalam menyelesaikan pekerjaannya dengan cara yang dianggap mampu secara efektif dan efisien serta mampu menciptakan perubahan-perubahan baru guna perbaikan dan kemajuan organisasi (Wanasaputra & Dewi, 2017).
 11. Pengetahuan pekerjaan (*job knowledge*) beorientasi pada proses penempatan seorang pegawai yang sesuai dengan *background* pendidikan atau keahlian dalam suatu pekerjaan yang ditinjau dari kemampuan pegawai dalam memahami hal-hal yang berkaitan dengan tugas yang mereka lakukan (Indriasari et al., 2018).
 12. Kejelasan berorientasi pada tujuan yang harus dicapai oleh pegawai, dan tujuan ini harus jelas agar pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai dapat terarah dan berjalan lebih efektif dan efisien (Harsasto, 2013).
 13. Konsistensi berorientasi pada defenisi untuk menghasilkan indikator harus konsisten (Harsasto, 2013).
 14. Komparabilitas berorientasi pada aspek konsistensi (Harsasto, 2013).
 15. Kontrolabilitas berorientasi pada kinerja pimpinan atau manajer yang diukur hanya pada area dimana ia memiliki kontrol (Harsasto, 2013).
 16. Kontijensi diartikan bahwa kinerja tidak berdiri sendiri dari lingkungan pengambilan keputusan. Termasuk dalam lingkungan ini adalah struktur organisasi, gaya manajemen dan ketidakpastian dan kompleksitas lingkungan eksternal (Harsasto, 2013).
 17. Komprehensif menunjukkan apakah indikator-indikator mencerminkan aspek-aspek perilaku yang penting bagi pengambil keputusan (Harsasto, 2013).
 18. Terbatas berorientasi pada pemusatan perhatian kepada sejumlah kecil ukuran kinerja, yaitu hanya ukuran-ukuran yang memiliki kemungkinan memberikan hasil yang paling besar (Harsasto, 2013).
 19. Relevansi berorientasi apakah indikator yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi organisasi (Harsasto, 2013).
 20. Fisibilitas berorientasi pada apakah target dibuat berdasarkan harapan yang tidak realistis (Harsasto, 2013).
 21. Ekonomi beorientasi pada penggunaan biaya untuk mendapatkan sumberdaya yang diharapkan, yaitu murah (Khikmah, 2014).

22. Efisiensi terkait dengan apakah input (orang, uang, dan peralatan) secara bersama-sama menghasilkan output (hasil) secara maksimal (Kumorotomo, 2011).
23. Efektivitas terkait dengan tingkat penggunaan sumberdaya organisasi (tenaga, uang, teknologi, bahan baku) dimaksimalkan dengan maksud menaikkan hasil dari setiap unit di dalam penggunaan sumber daya, efektivitas kerja pegawai dalam menilai pemanfaatan waktu dalam menjalankan tugas, efektivitas penyelesaian tugas yang dibebankan organisasi (Dwiyanto, 2006).
24. *Service efforts* berarti bagaimana sumber daya digunakan untuk melaksanakan berbagai program atau pelayanan jasa yang beragam (Sadjiarto, 2000).
25. *Service accomplishment* diartikan sebagai prestasi dari program tertentu (Sadjiarto, 2000).
26. Orientasi hasil terkait dengan sejauh mana manajemen/pimpinan yang berfokus pada hasil ketimbang pada teknik dan proses yang digunakan untuk mencapai hasil tersebut (McDonald & Lawton, 1977).
27. Keadilan adalah pelayanan publik yang diselenggarakan dengan memperhatikan aspek-aspek pemerataan (Salim & Woodward, 1992).
28. Responsibilitas menjelaskan apakah pelaksanaan kegiatan organisasi publik itu dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip administrasi yang benar atau sesuai dengan kebijakan organisasi yang diukur melalui analisis terhadap dokumen dan laporan kegiatan organisasi dengan mencocokkan pelaksanaan kegiatan dan program organisasi dengan prosedur organisasi dengan prosedur organisasi dan ketentuan-ketentuan dalam organisasi (Lenvinne, 1990).
29. Akuntabilitas publik menunjuk pada seberapa besar kebijakan dan kegiatan organisasi publik tunduk pada para pejabat publik yang dipilih oleh rakyat (Zeithaml et al., 1990).
30. Kepastian
31. Perhatian adalah empati atau perlakuan pribadi yang diberikan oleh pegawai terhadap *customer* atau publik (Kumorotomo, 2011).
32. Daya tanggap berkaitan dengan daya tanggap pemerintah atau organisasi akan kebutuhan vital masyarakat (Kumorotomo, 2011).
33. Produktivitas umumnya dipahami sebagai rasio antara input dengan output atau seberapa besar pelayanan publik itu memiliki hasil yang diharapkan sebagai satu indikator kinerja yang penting (Dwiyanto, 2006).

Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Sosial Kota Kupang selama 5 bulan, yaitu bulan Januari-Maret 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Aparatur Sipil Negara (ASN) sebanyak pegawai. Metode penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sensus atau sampel jenuh dimana seluruh populasi menjadi sampel penelitian. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksplanatif karena menjelaskan saling hubungan atau sumbangan satu variabel terhadap variabel lainnya ataupun hubungan sebab akibat (Sugiyono, 2017). Jenis data penelitian terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dengan cara observasi dan wawancara menggunakan kuisioner yang

telah dipersiapkan. Data sekunder diperoleh dengan teknik dokumentasi. Pengukuran variabel menggunakan pengukuran skala Likert sesuai petunjuk (Riwu Kore, et al., 2021), yaitu: sangat setuju (5), setuju (4), cukup setuju (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis faktor dengan pendekatan *exploratory factor analysis* (EFA), yaitu metode rinci yang menunjukkan hubungan antara variabel laten dengan variabel teramati yang tidak dispesifikasikan terlebih dahulu (Artaya, 2012). Selanjutnya, hasil analisis data dijelaskan secara deskriptif atau naratif.

PEMBAHASAN

Hasil

Nilai KMO dan signifikansi dari hasil analisis faktorial merupakan indikator yang menunjukkan kelayakan data dalam analisis data penelitian (Tabel 1). Artaya (2012) menyatakan bahwa nilai KMO yang diharapkan adalah $> 0,50$ dan nilai signifikansinya $< 0,05$ untuk data layak dilakukan analisis faktor. Hasil analisis KMO dan signifikansi menunjukkan bahwa nilai KMO sebesar $0,747 > 0,5$ dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian data penelitian layak dilakukan analisis faktor.

Tabel 1. KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		0,747
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	1603,8243
	df	528
	Sig.	0,000

Nilai communalities yang diharapkan dalam analisis faktor sebesar $> 0,4$ (Artaya, 2012). Berdasarkan hasil analisis communalities (Tabel 2), seluruh besaran

nilai extraction dalam tabel communalities SPSS menunjukkan besaran nilai lebih besar dari 0,4. Dengan demikian seluruh variabel data penelitian menunjukkan kelayakan analisis faktor.

Tabel 2. Communalities

Indikator	Initial	Extraction
Responsivitas	1,000	,663
Kualitas	1,000	,878
Kerjasama	1,000	,718
Ketepatan Waktu	1,000	,648
Sumberdaya Manusia	1,000	,762
Sarana Prasarana	1,000	,810
Kuantitas	1,000	,672
Ketangguhan	1,000	,737
Inisiatif	1,000	,643
Kreativitas	1,000	,836
Pengetahuan Pekerjaan	1,000	,728
Kejelasan	1,000	,811
Konsistensi	1,000	,636
Komparabilitas	1,000	,701
Kontrolabilitas	1,000	,696
Kontijensi	1,000	,681
Komprehensif	1,000	,842
Terbatas	1,000	,739
Relevansi	1,000	,614
Fisibilitas	1,000	,773
Ekonomi	1,000	,800
Efisiensi	1,000	,713
Efektivitas	1,000	,809
Service Efforts	1,000	,784
Service Accomplishment	1,000	,842
Orientasi Hasil	1,000	,762
Keadilan	1,000	,703
Responsibilitas	1,000	,771
Akuntabilitas	1,000	,809
Kepastian	1,000	,727
Perhatian	1,000	,685
Daya Tanggap	1,000	,771
Produktivitas	1,000	,668

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Komponen data penelitian dalam analisis faktor yang dilakukan sebanyak 33 komponen (Tabel 3), dan berdasarkan informasi hasil analisis dari total variance explained yang memiliki nilai *initial Eigenvalues* di atas 1

hanya ada 9 komponen. Artinya, bahwa 33 menjadi 9 kelompok tanpa kehilangan item indikator tersebut dapat dikelompokkan informasi penting.

Tabel 3. Total Variance Explained

Component	Initial Eigenvalues			Extraction Sums of Squared Loadings		Rotation Sums of Squared Loadings			
	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %	Total	% of Variance	Cumulative %
1	7,695	23,318	23,318	7,695	23,318	23,318	7,602	23,036	23,036
2	6,167	18,687	42,005	6,167	18,687	42,005	5,759	17,452	40,488
3	2,553	7,737	49,743	2,553	7,737	49,743	2,016	6,110	46,598
4	1,827	5,535	55,278	1,827	5,535	55,278	1,840	5,577	52,175
5	1,473	4,463	59,741	1,473	4,463	59,741	1,725	5,226	57,401
6	1,307	3,960	63,701	1,307	3,960	63,701	1,574	4,770	62,171
7	1,176	3,564	67,265	1,176	3,564	67,265	1,344	4,072	66,243
8	1,126	3,412	70,677	1,126	3,412	70,677	1,319	3,998	70,241
9	1,110	3,363	74,039	1,110	3,363	74,039	1,253	3,798	74,039
10	,881	2,670	76,709						
11	,804	2,437	79,146						
12	,785	2,379	81,525						
13	,715	2,167	83,692						
14	,649	1,966	85,657						
15	,532	1,611	87,268						
16	,504	1,527	88,795						
17	,410	1,243	90,038						
18	,384	1,163	91,200						
19	,371	1,125	92,326						
20	,321	,972	93,298						
21	,304	,922	94,220						
22	,290	,880	95,100						
23	,249	,754	95,854						
24	,227	,688	96,542						
25	,217	,657	97,199						
26	,195	,592	97,791						
27	,166	,504	98,294						
28	,149	,452	98,747						
29	,104	,316	99,063						
30	,100	,302	99,364						
31	,085	,256	99,620						
32	,076	,231	99,851						
33	,049	,149	100,000						

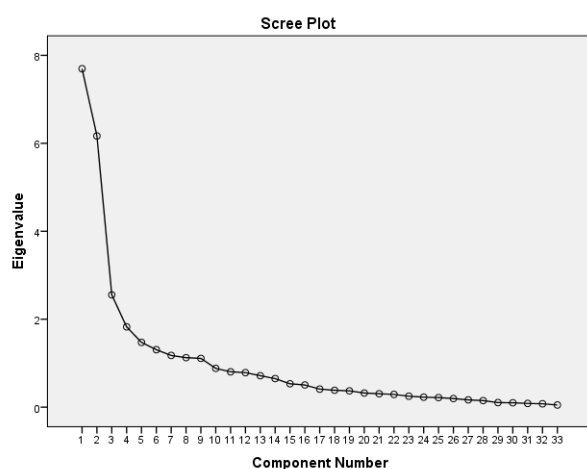
Extraction Method: Principal Component Analysis.

Komponen 1 memiliki nilai sebesar 7,695 dan mampu menjelaskan varians sebesar 23,318%, komponen 2 memiliki nilai 6,167 dan mampu menjelaskan varians sebesar 18,687%, komponen 3 memiliki nilai sebesar 2,553 dan

mampu menjelaskan varians sebesar 7,737%, dan seterusnya hingga komponen 9 dengan nilai sebesar 1,110 dan mampu menjelaskan varians sebesar 3,363%. Dengan demikian ke-9 komponen indikator kinerja tersebut

mampu menjelaskan variansi sebesar 74,039% atau hanya kehilangan informasi sebesar 25,961% saja.

Gambar scree plot (Gambar 1) menunjukkan bahwa indikator 1 dan 2 memiliki jarak yang jauh dan curam ke indikator 3-5 dan selanjutnya memiliki jarak yang cukup jauh ke indikator ke-6, kemudian ke indikator yang lain, jaraknya sangat berdekatan. Ini berarti, semua indikator dianggap wajar dan normal dan dianggap memenuhi kelayakan (Sugiyanto, 2008).



Gambar 1. Scree plot indikator

Pengelempokan indikator dilakukan dengan *rotated component matrix* (Tabel 4), yaitu komponen 1 (ketangguhan, terbatas, fisibilitas, ekonomi, service efforts, service accomplishment, keadilan, akuntabilitas, kepastian, perhatian, daya tanggap, produktivitas), komponen 2 (sumber daya manusia, kejelasan, komparabilitas, kontijensi, komprehensif, relevansi, efisiensi, efektivitas, tanggungjawab), komponen 3 (responsivitas, konsistensi, kontrolabilitas), komponen 4 (kerjasama, kreativitas), komponen 5 (ketepatan waktu, orientasi hasil), komponen 6 (kuantitas, pengetahuan pekerjaan), komponen 7 (inisiatif), komponen 8 (sarana prasarana), dan komponen 9 (kualitas). Penentuan komponen tidak ditentukan oleh keadaan nilai yang negatif maupun positif, dimana sesuai petunjuk Artaya (2012) bahwa apabila loading faktor yang ada pada satu baris memiliki nilai negatif semua maka nilai negatif tersebut tetap dianggap positif, kemudian ambil loading faktor yang nilainya paling besar untuk mengelompokkannya ke komponen tertentu.

Tabel 4. Rotated Component Matrix^a

Indikator	Component								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Responsivitas	,300	-,051	,386	-,055	,174	,266	,356	,332	,284
Kualitas	-,212	-,098	,182	,123	,049	-,037	-,071	,014	,875
Kerjasama	,009	-,189	,219	,567	,455	,119	-,269	,043	,134
Ketepatan Waktu	-,021	-,018	,158	,145	,771	-,040	-,012	-,015	,065
Sumberdaya Manusia	,377	-,435	,124	,359	,086	,210	,277	,369	-,150
Sarana Prasarana	-,098	-,153	-,125	,024	-,006	-,129	-,217	,835	,008
Kuantitas	-,079	-,134	,037	,204	-,229	,703	,239	,001	,012
Ketangguhan	,793	-,222	,152	,044	,126	,010	-,097	-,002	-,088
Inisiatif	,127	-,091	,072	,074	,053	,047	-,750	,189	,069
Kreativitas	-,008	-,123	,008	,897	-,046	,098	-,017	,013	,069
Pengetahuan Pekerjaan	,170	,040	,031	,004	,109	,735	-,352	-,139	-,037
Kejelasan	,324	-,797	,181	,038	-,037	-,114	,069	,001	,132
Konsistensi	-,073	,109	-,707	-,133	,044	-,066	,113	,125	-,258
Komparabilitas	-,317	-,529	,338	,166	,167	,353	-,012	,029	-,162
Kontrolabilitas	,533	-,080	-,580	,088	-,219	,063	-,047	-,025	,082

Lanjutan tabel 4.

Indikator	Component								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Kontijensi	,417	-,638	,111	,204	-,055	-,077	,188	-,027	-,031
Komprehensif	-,114	,854	,016	-,159	,169	-,119	,010	-,171	-,047
Terbatas	,588	-,516	-,193	-,140	,178	-,088	-,095	-,146	-,010
Relevansi	,093	,612	,295	,060	,016	-,312	-,056	-,149	-,133
Fisibilitas	,796	-,178	-,134	-,221	,053	-,010	,183	,069	-,006
Ekonomi	,845	-,023	-,132	,116	-,056	,068	-,139	-,094	,138
Efisiensi	,086	,808	,129	-,020	-,107	-,060	,040	-,057	-,123
Efektivitas	,299	,737	-,066	,218	,166	-,067	,230	-,199	-,015
Service Efforts	,735	-,158	-,339	,037	,208	-,055	,005	,211	,107
Service Accomplishment	,759	,330	,227	,226	-,085	-,031	,036	-,206	-,044
Orientasi Hasil	,064	,202	-,393	-,291	,683	-,064	-,010	,046	-,073
Keadilan	,698	,269	,251	,054	-,194	-,035	,000	-,124	-,151
Responsibilitas	,009	,828	-,114	-,182	-,056	,065	,121	,068	,110
Akuntabilitas	-,731	-,167	-,260	-,093	,139	,227	,112	-,144	,258
Kepastian	,817	-,035	,079	-,070	,120	,157	-,030	,038	-,078
Perhatian	,658	,367	-,129	-,074	-,085	,079	,214	-,159	,100
Daya Tanggap	-,751	,392	,118	-,050	-,015	,001	,110	-,005	,157
Produktivitas	-,589	-,464	,151	,218	,105	-,004	-,028	-,119	,100

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 11 iterations.

Berdasarkan komponen transformation yang diberi warna merupakan hubungan matrix (Tabel 5), terlihat bahwa masing-masing komponen memiliki keterkaitan yang dengan besaran paling tinggi diantara sangat erat diantara komponen. Nilai-nilai komponen.

Tabel 5. Component Transformation Matrix

Component	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	,982	-,164	-,031	,057	,006	,018	,008	,014	-,056
2	,163	,932	-,095	-,200	-,053	-,139	,067	-,148	-,091
3	,033	,216	,728	,564	,017	,238	-,025	-,160	,142
4	,019	,099	-,044	,049	,888	-,147	-,348	,176	,152
5	-,016	,121	-,435	,145	,147	,852	,153	,007	,062
6	,017	-,113	,277	-,410	,358	,025	,730	-,236	,155
7	,025	,115	-,169	,298	-,141	-,243	,374	,541	,597
8	,023	-,080	-,268	,071	-,066	-,129	-,191	-,709	,597
9	-,071	-,041	-,303	,594	,183	-,315	,375	-,265	-,452

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

Berdasarkan *rotated component matrix* dapat dibuatkan hasil akhir analisis terkait komponen indikator kinerja berdasarkan *loading factor, PCT of varians, dan cumulative procentance* (Tabel 6). Besaran nilai *loading factors* yang tercetak tebal pada Tabel 6 merupakan faktor/indikator yang paling dominan, dan menjadi dasar sebagai masukan atau bahan untuk menyusun strategi. Faktor paling besar yang memberikan kontribusi terhadap kontrak (indikator komponen) adalah faktor (komponen 1) karena memiliki

nilai *PCT of varians* tertinggi, yaitu 23,036% dan kontribusi terendah adalah konstrak komponen 9 yaitu 3,798%. Kemampuan ke-9

komponen untuk menjelaskan konstrak sebesar 74,039%, dan sisanya sebesar 25,961% merupakan informasi yang hilang dan tidak mampu dijelaskan.

Tabel 6. Hasil final analisa faktor dari 33 item indikator kinerja

Component	Performance Indicators	Loading Factors	PCT of varians	Cummulative Procentage	Faktor
Komponen 1	Ketangguhan	0,793	23,036	23,036	Profesional
	Terbatas	0,588			
	Fisibilitas	0,796			
	Ekonomi	0,845			
	Service Efforts	0,735			
	Service accomplishment	0,759			
	Keadilan	0,698			
	Akuntabilitas	0,731			
	Kepastian	0,817			
	Perhatian	0,658			
	Daya tanggap	0,751			
	Produktivitas	0,589			
Komponen 2	Sumberdaya manusia	0,435	17,452	40,488	Target
	Kejelasan	0,797			
	Komparabilitas	0,529			
	Kontijensi	0,638			
	Komprehensif	0,854			
	Relevansi	0,612			
	Efisiensi	0,808			
	Efektivitas	0,737			
	Responsibilitas	0,828			
Komponen 3	Responsivitas	0,386	6,110	46,598	Kredibel
	Konsistensi	0,707			
	Kontrolabilitas	0,580			
Komponen 4	Kerjasama	0,567	5,577	52,175	Teamwork
	Kreativitas	0,897			
Komponen 5	Ketepatan waktu	0,771	5,226	57,401	Fokus
	Orientasi hasil	0,683			
Komponen 6	Kuantitas	0,703	4,770	62,171	Kapabilitas
	Pengetahuan Pekerjaan	0,735			
Komponen 7	Inisiatif	0,750	4,072	66,243	Inovatif
Komponen 8	Sarana prasarana	0,835	3,998	70,241	Infrastruktur
Komponen 9	Kualitas	0,875	3,798	74,039	Perfeksionis

Berdasarkan hasil final analisis faktor menunjukkan bahwa komponen faktor yang mempengaruhi kinerja dapat dikelompokkan atas profesional (komponen 1), target (komponen 2), kredibel (komponen 3), teamwork (komponen 4), fokus (komponen

5), kapabilitas (komponen 6), inovatif (komponen 7), infrastruktur (komponen 8), dan perfeksionis (komponen 9). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ke-9 indikator kinerja tersebut apabila diimplementasi akan mempengaruhi hasil

dari kinerja pegawai dalam menghadapi pandemi Covid-19 di Kota Kupang.

Profesional sangat dibutuhkan oleh pegawai di Dinas Sosial Kota Kupang karena seorang pegawai yang profesional akan menunjukkan indikator ketangguhan, terbatas, fisibilitas, ekonomi, *service efforts*, *service accomplishment*, keadilan, akuntabilitas, kepastian, perhatian, daya tanggap, dan produktivitas. Indikator-indikator tersebut mempengaruhi profesionalisme seorang pegawai. Indikator-indikator tersebut akan tampak dalam sikap profesional yang berorientasi pada (1) orang yang tahu akan keahlian dan ketrampilannya; (2) meluangkan seluruh waktunya untuk pekerjaan atau kegiatannya itu; (3) hidup dari situ; dan (4) bangga akan pekerjaannya (Sahaka, 2019).

Seseorang yang bekerja memerlukan target sehingga dalam melaksanakan kinerja pegawai untuk mencapai tujuan organisasi diperlukan kejelasan, komparabilitas, kontijensi, komprehensif, relevansi, efisiensi, efektivitas, dan tanggungjawab. Indikator-indikator tersebut dapat dianggap sebagai sesuatu yang membatasi ruang kinerja sehingga tujuan organisasi dapat dicapai sesuai dengan target yang diharapkan. Menurut Sari & Hadijah (2016) bahwa berkaitan dengan kinerja pegawai, dewasa ini muncul beberapa fenomena dalam organisasi salah satunya adalah belum optimalnya kinerja pegawai. Indikatornya tercermin dari rendahnya tingkat ketercapaian sasaran kerja pegawai dengan target yang telah ditetapkan.

Pegawai yang kredibel memiliki karakter tanggungjawab, konsistensi, dan kontrolabilitas. Menurut Halim & Suryani (2013) bahwa

pegawai yang kredibel akan dipercaya dan membuat klien terbuka dalam menyampaikan informasi personal serta bertanya tentang berbagai hal mengenai produk maupun jasa. Kredibilitas akan tercermin dari pengetahuan atau pemahaman karyawan terhadap produk, keterbukaan karyawan, dan kemampuan karyawan dalam menghadapi masalah yang dialami klien. Kredibilitas dianggap penting bagi organisasi karena kredibilitas berkaitan dengan kepercayaan seseorang pada pegawai maupun organisasi. Kepercayaan yang dibangun akan memberikan dampak yang baik untuk kelangsungan perkembangan maupun pertumbuhan bagi organisasi.

Untuk melaksanakan tugas agar mudah mencapai tujuan organisasi dibutuhkan *teamwork* yang solid dan kreatif. Manfaat *teamwork* menurut Arizona (2018) bahwa *team work* merupakan kunci pengembangan staf, dapat menjadi strategi yang paling tepat untuk pertumbuhan, dapat mempengaruhi hasil kinerja dan sasaran organisasional, dapat meningkatkan hubungan sosial untuk mengatasi rasa terpisah dan sindrom kepercayaan yang rendah, dapat membuat orang-orang berbagi tanggungjawab dan sasaran yang sama untuk kinerja, dan dapat meningkatkan kreativitas untuk menghasilkan kerja efektivitas dan produktivitas untuk menambah keuntungan lebih bagi organisasi.

Ketepatan waktu dalam menyelesaikan pekerjaan, dan bekerja dengan berorientasi hasil merupakan bentuk dari sikap fokus terhadap pekerjaan. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Riwo Kore (2020:16) bahwa fokus terhadap pekerjaan dapat membantu pegawai untuk menghasilkan pekerjaan yang bermutu, tepat waktu, tidak tergesa-

gesa, dan memami konsep perencanaan yang selalu berbanding lurus terhadap waktu, dan berorientasi pada hasil kerja yang sesuai dengan tujuan organisasi yang telah ditetapkan.

Kapabilitas identik dengan kemampuan dalam kuantitas seseorang untuk menyelesaikan pekerjaan yang dilakukan mencapai target yang ditentukan. Hal ini seperti yang dinyatakan oleh Habaora (2020:71) bahwa kapabilitas diibaratkan sebagai kompetensi (kuantitas) yaitu kemampuan dimana seorang yang berkapabilitas lebih paham secara mendetail sehingga benar-benar menguasai kemampuannya dari titik kelemahan sampai cara mengatasinya. Selanjutnya, orang yang suka berinisiatif sudah tentu seorang yang inovatif. Sementara, infrastruktur merupakan sarana prasarana yang mendukung seseorang dalam melaksanakan pekerjaan. Kualitas memiliki implikasi terhadap perfeksionis karena kinerja berkualitas menunjukkan seseorang yang perfeksionis.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menghasilkan 9 komponen indikator yang dapat digunakan sebagai indikator pengukuran kinerja pegawai yang sesuai dengan kondisi tidak normal, seperti COVID-19. Sembilan indikator tersebut terdiri atas profesional, target, kredibel, teamwork, fokus, kapabilitas, inovatif, infrastruktur, dan perfeksionis. Konstruksi dari ke-9 indikator ini sebesar 74,04% yang menunjukkan ke-9 indikator tersebut dapat menjelaskan adaptasi eksistensi dari situasi kinerja di masa krisis yang terjadi, seperti keadaan pandemi COVID-19. Oleh karena itu, organisasi perlu

mempertimbangkan mekanisme indikator pengukuran kinerja pegawai yang sesuai dengan kondisi eksisting di masa pandemi Covid-19 sesuai hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. B., & Widowati, N. (2017). Analisis Kinerja Organisasi. *Journal of Public Policy and Management Review*, 6(2), 283–295. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jppmr.v6i2.15994>
- Akbar, S. (2018). Analisa faktor-faktor yang mempengaruhi kerja. *Jiaganis: Jurnal Ilmu Administrasi Negara Dan Bisnis*, 3(2), 1–17. <http://jurnal.stiaindragiri.ac.id/site/index.php/jiaganis/article/view/52>
- Arizona, R. (2018). Peran teamwork dalam upaya meningkatkan kinerja karyawan pada PT. Asuransi Sinar Mas Cabang Malang. *Aplikasi Administrasi: Media Analisa Masalah Administrasi*, 20(1), 52–60. <https://doi.org/10.30649/aamama.v20i1.92>
- Artaya, I. P. (2012). Analisis Faktor (Factor Analysis). *Ekonometrika Terapan*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27644.39047>
- Atmosoeparto, K. (2000). Menuju SDM berdaya. PT. Elex Media Komputindo Press.
- Chuzaimah. (2009). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja karyawan pada perusahaan furniture (Studi pada karyawan perusahaan furniture di Kecamatan Gemolong). *Benefit: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 12(1), 34–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/benefit.v12i1.1279>
- Danila, & Riwukore, J. R. (2019). Pengaruh kompetensi dan motivasi terhadap kinerja pegawai di Dinas Pekerjaan Umum Bina Marga Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Ecoment Global: Kajian Bisnis Dan Manajemen*, 4(2), 39–51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35908/jeg.v4i2.754>

- Dwiyanto, A. (2006). *Mewujudkan good governance melalui pelayanan publik*. UGM Press.
- Habaora, F. (2020). *Rekam jejak (2017-2019) dua tahun implementasi visi misi FirManmu di Kota Kupang "Ayo Berubah"* (1st ed.). Phoenix Publisher.
- Habaora, F., Riwukore, J. R., & Yustini, T. (2021). Analisis deskriptif tentang tampilan kinerja Aparatur Sipil Negara di Sekretariat Pemerintah Kota Kupang Nusa Tenggara Timur Indonesia. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 12(1), 31-41. <https://doi.org/10.36982/jiegmk.v12i1.1123>
- Halim, C. N., & Suryani, T. (2013). Pengaruh keramahan, kredibilitas dan citra karyawan terhadap kedekatan karyawan dan kepuasan nasabah produk tabungan bank konvensional di Surabaya. *Journal of Business and Banking*, 3(1), 81-92. <https://doi.org/10.14414/jbb.v3i1.256>
- Harsasto, P. (2013). Manajemen dan pengukuran kinerja pemerintahan. *Politika: Jurnal Ilmu Politik*, 2(1), 18-31. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/politika.2.1.2011.18-31>
- Indriasari, N., Yulianti, O., & Herawati. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja pegawai pada Bidang Sumber Daya Air Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang Provinsi Bengkulu. *EKOMBIS REVIEW: Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 6(2), 139-147. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v6i2.607>
- Khikmah, A. (2014). Pengukuran kinerja Pemerintah Daerah Kabupaten Lamongan berdasarkan konsep value for money. *Jurnal Akuntansi Akunesa*, 3(1), 1-25. <https://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-akuntansi/article/view/10496>
- Kristiyanti, M. (2011). Usaha Mikro dan UKM dalam Perekonomian Indonesia. *Majalah Ilmiah INFORMATIKA*, 2(3), 46-73. <https://unaki.ac.id/ejournal/index.php/majalah-ilmiah-informatika/article/view/79>
- Kumorotomo, W. (2011). Tunjangan Kinerja Daerah (TKD) dan upaya peningkatan kinerja pegawai: Kasus di Provinsi Gorontalo dan Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Kebijakan Dan Manajemen PNS*, 5(1), 22-34. <https://jurnal.bkn.go.id/index.php/asn/article/download/115/70/>
- Latief, A., Pribadi, K., & Zati, M. R. (2018). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja karyawan. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, 10(2), 167-172. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i2.11137>
- Lenvinne, C. H. (1990). *Public administration: Challenges, choices consequences*. Scoot Foreman Press.
- McDonald, V. N., & Lawton, P. J. (1977). *Improving management performance: The contributions of productivity and performance measurement*. [https://doi.org/Local Government management Project](https://doi.org/Local%20Government%20management%20Project), Publication Technical Papers
- Muday, F., Marnisah, L., Yustini, T., & Riwukore, J. R. (2022). Predictors of employee performance based on discipline, competence, and organizational culture (Case study of sub-village and village employees in Kota Raja Village, Kupang City Government). *Enrichment: Journal of Management*, 12(4), 2974-2986. <https://doi.org/https://doi.org/10.35335/enrichment.v12i4.702>
- Oktavia, E., & Amar, S. (2014). Komitmen kerja terhadap kinerja pegawai pada Dinas Kopperindag dan UMKM Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Riset Manajemen Bisnis Dan Publik*, 2(1), 1-11. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jrmbp/article/view/4197>
- Riwu Kore, J. R. (2010). Pengaruh kepemimpinan transformasional, kompetensi dan motivasi kerja terhadap komitmen organisasi dan kinerja pegawai di Sekretariat Pemerintah Kota Kupang Nusa Tenggara Timur. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.

- Riwu Kore, J. R. (2020). *Kepemimpinan transformasional peningkatan sumber daya manusia* (F. Haba Ora (ed.); 1st ed). PT. Insan Cendekia Mandiri Group.
- Riwu Kore, J. R., & Habaora, F. (2021). The Influence of Competence and Work Motivation to Teacher Performance in Smp Negeri At Kota Kupang. *İlköğretim Online*, 20(1), 1010–1017. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.01.73>
- Riwu Kore, J. R., Susanto, Y., Pilkandis, J., & Habaora, F. (2021). Analysis of employee performance in the Department of Education and Culture, Lubuklinggau City. *Asia Pacific Journal of Management and Education*, 4(2), 95–109. <https://doi.org/10.32535/apjme.v4i2.1149>
- Riwu Kore, J. R., Susanto, Y., Walyusman, Riance, A., Zubaidah, R. A., & Habaora, F. (2021). Analysis of Employee Performance Based on Competence and Work Climate in Lubuklinggau Barat I District at Indonesia. *The Journal of Social Sciences Research*, 7(71), 7–14. <https://doi.org/10.32861/jssr.71.7.14>
- Rizki, M. S. (2016). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja karyawan Kaltim Prima Coal (KPC) Sangatta-Kabupaten Kutai Timur. *Socioscientia: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 8(1), 23–32. <https://ildikti11.ristekdikti.go.id/jurnal/pdf/d3246f11-3092-11e8-9030-54271eb90d3b/>
- Ruky, S. A. (2001). *Sistem manajemen kinerja*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sadjiarto, A. (2000). Akuntabilitas dan Pengukuran Kinerja Pemerintahan. *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 2(2), 138–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/jak.2.2.pp.%20138-150>
- Sahaka, A. (2019). Profesi, profesional dan pekerjaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 2(1), 61–69. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2575110>
- Salim, G. M., & Woodward, S. A. (1992). The manager monitor. In L. Willcock & J. Harrow (Eds.), *Rediscovering Public Service Management*. McGraw - Hill Press.
- Sanjaya, A., Lisvia, L., Nursandy, F. L., & Nurlita, Y. S. (2021). Pemanfaatan Digital Marketing Dalam Memasarkan Produk di Masa Pandemi Covid-19. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(2), 167–181. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i2.6741>
- Sari, R. N. I., & Hadijah, H. S. (2016). Peningkatan kinerja pegawai melalui kepuasan kerja dan disiplin kerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 204–214. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3389>
- Setyawan, A. (2018). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja karyawan (Studi kasus pada Tiga Perusahaan Fabrikasi Lepas Pantai di Batam dan Karimun). *Journal of Accounting & Management Innovation*, 2(1), 67–89. <https://ejournal.medan.uph.edu/index.php/jam/article/view/175>
- Sugiyono. (2017). *Methods of quantitative, qualitative and combination writing (mixed methods)*. Alfa Beta Press.
- Supriyadi, N. Y., & Sarino, A. (2019). Kunci untuk meningkatkan kinerja. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 55–66. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14955>
- Susanto, Y., & Riwukore, J. R. (2020). *Perencanaan dan strategi pengembangan sumber daya manusia untuk organisasi profit dan kompetitif* (1st ed.). Alfabeta Press.
- Susanto, Y., Riwukore, J. R., Afrianti, I., & Habaora, F. (2021). Pengaruh kompetensi dan motivasi kerja terhadap kinerja guru di SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 143–152. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1578>
- Wanasaputra, S., & Dewi, L. (2017). Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja Anggota Yayasanpek. *Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(4), 494–503. <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/view/582>

Yuwono, I., Suhariadi, F., Handoyo, S., Fajrianti, Muhamad, B. S., & Septarini, B. G. (2005). *Psikologi industri dan organisasi*. Universitas Airlangga Press.

Zeithaml, V. A., Parasuraman, & Berry, L. L. (1990). *Delivering quality service: Balancing customer perceptions and expectations*. The Free Press.

INDEKS

Symbols

3M 383

5v5 players server 403

A

Addiction 402

Aditama & Widowati, 2017 423

Agenda Setting 391

alat persatuan bangsa Indonesia 311

A.Mishaal & Abu-Shana, 2015 391

Analisis Regresi Linear Berganda 329

Anxiety 402

archaeologists 296

Artificial Intellegence 391

ASEAN 359

attittude 375

Attitude 374

B

Bahasa Indonesia 310, 311

Bahasa Melayu 314

bakpia 367

Balinese gamelan 304

banana chips 367

Bantuan Langsung Tunai Dana Desa 385

Banyu Langit 365

barungan 303

beaux arts 299

Behavior 374

Bersih Desa 364

Bibliometrics 389

Bibliometrik 389

Budaya Game 402

C

Campur sari 308

Carl Jung 406

Change in Behavior 329

chocolate bars 367

Cocoa farmers 368

Community 402

Covid-19 pandemic 373

co-word 399

cyberspace 405

D

Damuri & Hirawan, 2020 374

Density Visualisation 398

Desa Kalibagor 331

Desa Lajer 331

Desa Sriharjo Kabupaten Bantul Yogyakarta 373

Desa Waluyo 331

Didi Kempot 365

dodol 367

Domain sikap 376

Double-tapping labor 342

Dromologi 402

Dromology 402

droplets 381

Dukuh Mojohuro 378

E

efforts and accomplishment 423

eigenvalues 422

Ejaan Van Ophuijsen 1902 314

Employee Performance 420

entertainment sport game online mobile 408

environmental principles 359

ethnicities 358

explanatory research 422

explosive 414

Eyang Iro Kiromo 364

F

Factor Component 420

Fairclough, 1995 314

Family labor 345

Farming 342
farming equipment 347
Febriani, 2017, p. 75 406
fertilizer 347
FGD 376
Fitria et al., 2021 397
focus group discussion 376
Frederick, W. H., & Worden, 2011 311

G

G2C 392
Gabah 335
Gabah Kering Giling 335
gambelan 303
Game Culture 402
game DOTA 405
Gamelan 295
game online mobile 403, 417
Game Online Mobile 402
gawai 403
gêndhèng 298
Genealogy 295
Gesikan 331
gong 303
Government Policy 389
Griya Batik 367
Griya Spa 367
Gunungbutak 361
Gunung Kidul 369

H

Habaora et al., 2021 421
hand sanitizer 375, 383
Hindia Baroe 319
historical and cultural experiences 358
hoaks 383
homogenization 307

I

Ikrar Sumpah Pemuda 321
in depth interview 376
Indonesia 310, 409
Indonesian traditional music 302
Indonesian Traditional Music 295
industri budaya 410
Institut Seni Indonesia 295
Instrumen Kinerja 420

J

Jan van Eck & Waltman, 2017 397
Jathilan 364
Javanese gamelan 304

K

Kabupaten Kebumen 330
karawitan 295

Karawitan 364
Karawitan Knowledge 295
KBBI 407
Kebijakan Pemerintah 389
Kecamatan Ambal 331
Kecanduan 402
Kecemasan 402
Kenduri 364
Kinerja Pegawai 420
know 375
Knowledge 374
komorbid 381
Komponen Faktor 420
komprehensif 421
Komunitas 402
Kongres Pemuda 310
Kongres Pemuda Kedua (1928) 314
Kongres Pemuda Pertama (1926) 314
Kridalaksana (2010) 324

L

laborers 347
land 347
Léglise & Migge, 2021 312
local economic development 370
Local Economy 357
localities as a group 358
Lyotard et al., 1991 403

M

Mahmoudi dan Xiong (2022) 383
Majapahit kingdom 303
Marketable Suplus 329
Marketable Surplus 329
Media Sosial 389
menggunakan masker, menjaga jarak sosial,
mencuci tangan 383
Ministry of Agriculture and Yogyakarta Agricul-
tural Technology Study Center 368
MOBA 402
Mobile Legend's Player 405
Mobile Online Game 402
Moonton 406
Muhammad Yamin 317
Multiplayer Online Battle Arena 403
Multiple Linear Regression Analysis 329
musicology 302
Myers (2010) 382

N

nationalities 358
Nglanggeran community 364, 366
Nglanggeran Mountain Area 362
Nglanggeran Village 357, 359
Nglanggeran Wetan 361
nickname Pepyculo 405

P

Padangpanjang 296
Paddy 329
Padi 329
partisipatif 390
pelog 303
Pembatasan Sosial Berskala Besar 374
Pengetahuan 374
Penggagas Bahasa Indonesia 310
Performance Instrument 420
Perilaku 374
perish 394
personal 390
Perubahan perilaku 329
pesticides 347
Petani 330
physical boundaries 414
physical distancing 374
physical distancing 374
platform WhatsApp 375
player 403
playful experimental 407
playstation 406
Poerwandari, 1998 404
politik identitas 407
Polymerase Chain Reaction 382
portabel 390
Power 295
practice 375
Practice 374
Prayoga et al., 2019 334
Proportional random sampling 331
Provinsi Jawa Tengah 330
Pupuh Asmaradana 298

R

rapid test 382
Rapid Test Antibody 382
rapid test antigen 382
Rapid Test Antigen 382
Rasulan 364
rawit 299
real-time 415
religions 358
revolusi hijau 339
Rice 342
Rice; R/C ratio; Sharecropping 342
Riot Games 406
ruang siber 404
Rural identity 370
Rural Identity 357

S

seeds 347
Serat Centhini 297
service efforts, service accomplishment 423
Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavi-
rus 2 374
Sidomoro 331
Sikap 374
Sinungrejo 331
slendro 303
smartphone 403
SMEs 374
social distancing 374
Social Media 389
socio-economic 359
sustainability 370
Sustainability 357
Sustainable Development Goals 377
swab PCR 382

T

taken for granted 403
The Initiator of The Indonesian Language 310
The National Language 310
Tindakan 374
tujuan kongres 316
Tupan, 2016 393

U

UMKM 374
Usaha Mikro Kecil Menengah 378

V

Virilio, 1989 408
virtual 404
Visi 310
Vision 310

W

Wacana politik 320
Wedang Uwuh 379
World Health Organization 374

Y

Yogyakarta 362
Youth Congress 310

