# BAB II

# TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

## 2.1 Tinjauan Pustaka

### 2.1.1 Pengertian Pemerintahan

Pemahaman konsep pemerintahan dalam arti luas meliputi seluruh lembaga dan seluruh kegiatan suatu negara. Sedangkan dalam arti sempit, pemerintahan berarti pemegang kekuasaan yakni eksekutif. Inu Kencana dalam buku *Pengantar Ilmu Pemerintahan* mendefinisikan Pemerintahan yaitu :

> "Pemerintahan berasal dari kata pemerintah, yang paling sedikit kata "perintah" tersebut memiliki empat unsur dan ada dua pihak yang terkandung, kedua pihak tersebut saling memiliki hubungan, pihak yang memerintah memiliki wewenang, dan pihak yang diperintah memiliki ketaatan". (Kencana, 2007 : 20)

Maksud dari kalimat diatas ialah bahwa pemerintahan berasal dari kata "perintah", dimana didalam arti kata "perintah" terdapat empat unsur Inu Kencana menjelaskan dalam buku *Etika Pemerintahan* (2011 : 61) yang dapat disimpulkan yaitu didalam kata perintah terdapat dua pihak yang terlibat. Diantaranya yang pertama yaitu pihak yang memerintah atau dapat dikatakan sebagai pihak yang memerintah dan yang kedua yaitu pihak yang diperintah jika diartikan pihak yang diperintah ini adalah masyarakat yang hidup di tempat tertentu dimana antara kedua hal tersebut terdapat hubungan saling terkait yang tidak dapat dipisahkan. Dalam

hubungan ini, dapat kita lihat dari suatu gejala pemerintahan yang terjadi dan atau peristiwa pemerintahan.

Inu Kencana dalam bukunya *Etika Pemerintahan* menganalogikan peristiwa pemerintahan dan gejala pemerintahan sebagai berikut :

> "Peristiwa pemerintahan yaitu yang hanya berlaku sekali lalu habis seperti contoh proklamasi, sedangkan jika berulang kali dapat dicontohkan dengan pemilihan umum. Walaupun pemerintah berganti-ganti dalam bagai revolusi tetapi negara dapat tetap sama. Khusus untuk gejala pemerintahan dapat terjadi bentuk sentralistik yang tirani dan dapat pula berbentuk desentralistik yang mengandalkan demokrasi tetapi beresiko munculnya anarkis". (Kencana, 2011 : 61)

Suatu hubungan pemerintahan terdapat dua unsur yang saling terkait dimana yang pertama yaitu pihak yang mempunyai kewenangan dan kekuasaan dan yang kedua yaitu pihak yang diperintah atau dalam kata lain masyarakat. Kedua hubungan ini dapat ditunjukkan melalui gejala pemerintahan dan juga peristiwa pemerintahan.

Pada definisi pemerintahan terdapat perbedaan antara pemerintahan dalam arti luas dengan pemerintahan dalam arti sempit. Pemerintahan dalam arti sempit dapat didefinisikan hanya meliputi lembaga yang mengurus pelaksanaan roda pemerintahan (eksekutif), sedangkan pemerintahan dalam arti luas tidak hanya lembaga-lembaga eksekutif saja, melainkan juga termasuk lembaga pembuat peraturan perundang-undangan (legislatif) maupun juga lembaga yang melaksanakan urusan peradilan (yudikatif).

Pendapat di atas dikuatkan oleh Erliana Hasan dalam bukunya yang berjudul *Komunikasi Pemerintahan* yang menyebutkan pengertian pemerintahan dalam arti sempit dan luas yakni :

> “Pemerintahan dalam arti sempit dapat dipandang sebagai aktivitas memerintah yang dilakukan oleh pemerintah (eksekutif saja) dan jajarannya guna mencapai tujuan negara. Sedangkan pemerintahan dalam arti luas dapat pula dipandang sebagai aktivitas pemerintah yang dilakukan oleh organ-organ atau badan-badan legislatif, yudikaif, dan eksekuif dalam mencapai tujuan Negara”. (Hasan, 2005 : 61)

Pendapat Erliana Hasan di atas memandang bahwa pemerintahan dalam arti sempitnya hanya berisikan satu lembaga saja yakni eksekutif. Hal ini dapat dipahami karena fungsi dari lembaga eksekutif itu sendiri, dimana lembaga eksekutif negara yang menjalankan roda pemerintahan dalam upaya menjalankan kebijakan-kebijakan yang diputuskan. Sedangkan lembaga legislatif dimana seperti yang kita tahu hanya mempunyai tugas legislasi, pengawasan, dan penganggaran. Sesuai dengan tugasnya, lembaga yudikatif mengurusi permasalahan hukum saja.

Suatu pemerintahan hadir karena adanya suatu komitmen bersama yang terjadi antara pemerintah dengan rakyatnya sebagai pihak yang diperintah dan yang memerintah dimana sifat dari pemerintah tersebut juga dapat bermakna untuk melindungi, memberdayakan dan mensejahterakan rakyat. Ndraha (2000 : 70-73) mengatakan bahwa pemerintah memegang pertanggungjawaban atas kepentingan rakyat. Lebih lanjut Ndraha juga mengatakan bahwa pemerintah adalah semua badan yang memproduksi, mendistribusi, atau menjual alat pemenuhan kebutuhan rakyat berbentuk jasa publik dan layanan *civil*.

### 2.1.2 Tugas dan Fungsi Pemerintah

Lahirnya pemerintahan pada awalnya adalah bertujuan untuk menjaga suatu sistem ketertiban di dalam masyarakat sehingga masyarakat tersebut bisa menjalankan kehidupannya secara wajar. Seiring dengan perkembangan masyarakat modern, yang ditandai dengan meningkatnya kebutuhan, peran pemerintah kemudian berubah menjadi melayani masyarakat. Pemerintah modern, dengan kata lain pada hakekatnya adalah pelayanan pada masyarakat. Pendapat ini dikuatkan oleh Ryass Rasyid dalam buku *Makna Pemerintahan Ditinjau Dari Etika dan Kepemimpinan* (2000 : 20) dimana pemerintah tidaklah diadakan untuk melayani diri sendiri, tetapi untuk melayani masyarakat, menciptakan kondisi yang memungkinkan setiap anggota masyarakat mengembangkan kemampuan dan kreatifitasnya demi kemajuan bersama.

Pemerintah mempunyai tugas yaitu tentang pelayanan umum dan juga dengan bagaimana cara mengatur pelayanan umum tersebut. Pada hakekatnya pemerintah merupakan suatu organisasi yang mengatur tentang pemenuhan kebutuhan seluruh warganya dengan mempunyai fungsi kewenangan yang diberikan oleh warganya untuk mengatur segala kepentingan dari warganya sendiri.

Pendapat di atas mempunyai maksud dan tujuan yang sama dimana pemerintah juga mempunyai tugas dan fungsi yang menjadikan pemerintah sebagai organisasi yang mengatur mengenai sistem birokrasi, pembangunan sumber daya dan pemanfaatan lingkungan disamping itu menciptaan kondisi yang stabil baik dalam keamanan dalam negeri dan juga kepastian hukum yang dapat menciptakan keadaan

yang kondusif. Hal ini mengacu pada pendapat yang dikemukakan oleh Prajudi Atmosudirjo dalam (Kencana, 2011 : 65) yang mengatakan bahwa tugas pemerintah antara lain adalah tata usaha negara, pembangunan dan pelestarian lingkungan hidup. Sedangkan fungsi dari pemerintah yaitu pengaturan, pembinaan masyarakat, kepolisian dan peradilan.

Sejalan dengan ini, pendapat lain dikemukakan oleh Ryaas Rasyid yang menyebutkan secara umum tugas-tugas pokok pemerintahan mencakup:

> *"Pertama*, menjamin keamanan negara dari segala kemungkinan serangan dari luar, dan menjaga agar tidak terjadi pemberontakan dari dalam yang dapat menggulingkan pemerintahan yang sah melalui cara-cara kekerasan.
> *Kedua*, memelihara ketertiban dengan mencegah terjadinya gontok-gontokan diantara warga masyarakat, menjamin agar perubahan apapun yang terjadi di dalam masyarakat dapat berlangsung secara damai.
> *Ketiga*, menjamin diterapkannya perlakuan yang adil kepada setiap warga masyarakat tanpa membedakan status apapun yang melatarbelakangi keberadaan mereka.
> *Keempat*, melakukan pekerjaan umum dan memberi pelayanan dalam bidang-bidang yang tidak mungkin dikerjakan oleh lembaga non pemerintah, atau yang akan lebih baik jika dikerjakan oleh pemerintah.
> *Kelima*, melakukan upaya-upaya untuk meningkatkan kesejahteraan sosial : membantu orang miskin dan memelihara orang-orang cacat, jompo dan anak-anak terlantar, menampung serta menyalurkan para gelandangan ke sektor kegiatan yang produktif, dan semacamnya.
> *Keenam*, menerapkan kebijakan ekonomi yang menguntungkan masyarakat luas, seperti mengendalikan laju inflasi, mendorong penciptaan lapangan kerja baru, memajukan perdagangan domestik dan antar bangsa, serta kebijakan lain yang secara langsung menjamin peningkatan ketahanan ekonomi negara dan masyarakat.
> *Ketujuh*, menerapkan kebijakan untuk memelihara sumber daya alam dan lingkungan hidup, seperti air, tanah, dan hutan".
> (Rasyid, 2000 : 13)

Lebih lanjut Rasyid menyatakan bahwa, tugas-tugas pokok tersebut dapat diringkas menjadi 3 (tiga) fungsi, yaitu : pelayanan (*service*), pemberdayaan

(*empowerment*), dan pembangunan (*development*). Jadi dapat diartikan bahwa pelayanan akan membuahkan keadilan dalam masyarakat, pemberdayaan akan mendorong kemandirian masyarakat, dan pembangunan akan menciptakan kemakmuran dalam masyarakat. Pendapat diatas hingga saat ini masih dijadikan suatu formulasi definisi tentang tugas dan fungsi pemerintah yang paling dipakai oleh para sarjana-sarjana dan para akademisi Ilmu Pemerintahan di seluruh Indonesia.

Masih berkaitan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Ryaas Rasid diatas, Taliziduhu Ndraha mengemukakan pendapat mengenai ketiga fungsi diatas dan kemudian diringkas menjadi 2 (dua) macam fungsi, yaitu :

> "*Pertama*, pemerintah mempunyai fungsi primer atau fungsi pelayanan (*serving*), sebagai *provider* jasa publik yang tidak di privatisasikan dan layanan civil termasuk layanan birokrasi. *Kedua*, pemerintah mempunyai fungsi sekunder atau fungsi pemberdayaan (*empowerment*), sebagai penyelenggara pembangunan dan melakukan program pemberdayan". (Ndraha, 2001 : 85)

Pendapat di atas dapat dijelaskan yaitu pemerintah mempunyai 2 (dua) fungsi yaitu fungsi primer dan fungsi sekunder. Fungsi primer didefinisikan ndraha yaitu fungsi pelayanan, dimana pemerintah mempunyai tugas utama untuk melayani masyarakat. Pelayanan ini dapat digambarkan dalam proses birokrasi yang ada dan juga pemerintah berperan sebagai penyedia kebutuhan masyarakat. sebagai fungsi sekunder dimana pemerintah menjadi penyelenggara negara dan wajib memberdayakan masyarakatnya hingga mereka semua mandiri dan dapat mencapai tujuan yang mereka ingin capai.

Untuk menjalankan roda pemerintahan, pemerintah harus mewujudkan keadaan yang kondusif. Keadaan yang kondusif tersebut dapat berdampak positif bagi perkembangan masyarakat. Berkaitan dengan ini Soemendar mengatakan tentang kewajiban yang dilakukan oleh pemerintah adalah :

> "Pemerintahan sebagai badan yang penting dalam rangka pemerintahannya, pemerintah musti memperhatikan pula ketentraman dan ketertiban umum, tuntutan dan harapan serta pendapat rakyat, kebutuhan dan kepentingan masyarakat, pengaruh-pengaruh lingkungan, pengaturan-pengaturan, komunikasi peran serta seluruh lapisan masyarakat dan legitimasi". (Kencana, 1981 : 1)

Pendapat tersebut menyatakan bahwa pemerintah harus mengayomi seluruh masyarakat dimana mempunyai tugas untuk memenuhi segala sesuatu yang dibutuhkan oleh masyarakat. Dalam konteks ini, pemerintah diwajibkan untuk responsif dengan keadaan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pemaparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tugas dan fungsi pemerintah sungguh kompleks. Dimana telah dibahas sebelumnya bahwa tugas pemerintah yaitu pelayanan, pemberdayaan dan juga pembangunan. Tidak hanya itu, pemerintah pun harus mewujudkan kondisi yang stabil dan aman sehingga terwujudnya ketertiban umum.

### 2.1.3 Pengertian Pemberdayaan

Istilah pemberdayaan merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris yaitu *empowerment*. Secara harfiah, *empowerment* berarti pemberian kekuasaan atau pemberian kekuatan supaya mampu untuk menjalani hidup secara mandiri. Sejalan

dengan ini, Ife mengatakan bahwa : "*empowerment means providing people with the resources, opportunities, knowledge, and skill to increase their capacity to determine their own future and to participate in and affect the life of their community*". (Fahrudin, 2011 : 16) Artinya bahwa pemberdayaan sebagai sarana untuk memberikan orang dengan sumber-sumber daya, kesempatan-kesempatan, pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan kapasitas mereka sehingga dapat menentukan masa depannya dan berpartisipasi dalam kehidupan komunitas mereka.

Berdasarkan teori di atas, pemberdayaan ada dikarenakan individu atau organisasi tidak dapat bersaing dengan pihak lain. Maka dari itu pemberdayaan dapat dilakukan dengan cara memberikan sumber daya yang dibutuhkan, pelatihan-pelatihan, pengetahuan dan keterampilan dan kesempatan-kesempatan sehinga pihak yang tidak berdaya tersebut dapat kembali berpartisipasi kembali dengan sesuai keahliannya masing-masing.

Pengertian yang berbeda terkait dengan konsep pemberdayaan didefinisikan kembali oleh Kartasasmita dalam bukunya *Pembangunan Untuk Rakyat* mengemukakan bahwa pemberdayaan :

> "Sebagai upaya untuk membangun daya dengan mendorong keberanian (*encurage*), memotivasi (*motivation*), dan membangkitkan kesadaran (*awareness*) akan potensi yang dimilikinya serta berupaya untuk mengembangkannya". (Kartasasmita, 1996 : 159)

Kartasasmita dengan pendapatnya diatas melihat bahwa setiap individu akan lebih berdaya dimana setiap individu tersebut mengetahui kelebihan yang dimilikinya. Kelebihan tersebut harus ditransformasikan kepada pihak yang tidak

berdaya tersebut dengan cara memberikan ia motivasi dan rasa tidak pernah merasa menyerah akan suatu hal. Sedangkan Kiefler (1981) mengemukakan tentang tiga dimensi yang berkaitan dengan makna pemberdayaan (*empowerment*) yaitu : "kompetensi kerakyatan (*citizenship competence*), tidak buta/melek sosio politik (*sociopolitical literacy*) dan kompetensi partisipasi (*participatory competence*)". (Kiefler dalam Fahrudin, 2014 : 17)

Kompetensi-kompetensi menurut Kiefler di atas dipengaruhi oleh sikap personal atau perasaan diri sehingga mendorong secara aktif untuk berkembang secara sosial, pengetahuan dan kapasitas untuk menganalisis secara kritis sistem sosial dan politik sehingga mengerti dan memahami keadaan lingkungannya, kemampuan untuk mengembangkan strategi kegiatan dan penggunaan sumber-sumber untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan kemampuan melakukan penataan dengan sumber-sumber untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan kemampuan melakukan penataan dengan sumber-sumber eksternal dalam kerangka mencapai tujuan kolektif.

Definisi pemberdayaan yang ditulis di atas berasal dari berbagai teori yang disebutkan oleh pakar-pakar bidang pembangunan sosial dimana secara khusus mengkaji tentang pemberdayaan dengan berbagai macam sudut pandang. Akan tetapi secara umum dapat disimpulkan bahwa berbagai teori yang diungkapkan diatas bermuara pada pemahaman yang hampir sama, yakni memberikan daya kepada mereka yang lemah agar dapat mandiri dalam menjalankan kehidupannya. Dalam penjelasan diatas kita dapat memahami bahwa tujuan dari sebuah proses

pemberdayaan adalah membantu orang-orang yang lemah dan tidak berdaya baik secara personal maupun komunitas, dimana output dari upaya tersebut adalah kemampuan tiap individu yang tidak berdaya tersebut menjadi suatu kemandirian bagi mereka.

### 2.1.4 Tujuan Pemberadayaan

Pemberdayaan masyarakat memiliki tujuan yang harus dicapai. Edi Suharto dalam buku *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat* menyatakan tujuan pemberdayaan yaitu :

> "Tujuan pemberdayaan merujuk kepada keadaan atau hasil yang ingin dicapai oleh sebuah perubahan sosial : yaitu masyarakat yang berdaya, memiliki kekuasaan atau kemampuan dan pengetahuan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya baik yang bersifat fisik, ekonomi, maupun sosial seperti memiliki kepercayaan diri, mampu menyampaikan aspirasi, mempunyai mata pencaharian, berpartisipasi dalam kegiatan sosial dan mandiri dalam melaksanakan tugas-tugas kehidupannya". (Suharto, 2005 : 63)

Tujuan pemberdayaan masyarakat adalah memampukan dan memandirikan masyarakat terutama dari kemiskinan, keterbelakangan, kesenjangan yang dapat menghasilkan ketidakberdayaan. Kemiskinan dapat dilihat dari indikator pemenuhan kebutuhan dasar yang belum mencukupi/layak. Kebutuhan dasar itu, mencakup pangan, pakaian, papan, kesehatan, pendidikan, dan transportasi. Sedangkan keterbelakangan, misalnya produktivitas yang rendah, sumberdaya manusia yang lemah, terbatasnya akses pada tanah padahal ketergantungan pada sektor pertanian masih sangat kuat. Kesenjangan dapat dilihat pada semakin jauhnya jarak antara si miskin dan si kaya dalam sektor ekonominya.

Tujuan pemberdayaan yang lebih spesifik diungkapkan oleh Tjokowinoto yang sejalan dengan tujuan diatas dimana dalam hal ini Tjokrowinoto menyebutkan tujuan pemberdayaan yang dirumuskan dalam 3 (tiga) bidang yaitu ekonomi, politik, dan sosial budaya :

> "Kegiatan pemberdayaan harus dilaksanakan secara menyeluruh mencakup segala aspek kehidupan masyarakat untuk membebaskan kelompok masyarakat dari dominasi kekuasan yang meliputi bidang ekonomi, politik, dan sosial budaya. Konsep pemberdayaan dibidang ekonomi adalah usaha menjadikan ekonomi yang kuat, besar, mandiri, dan berdaya saing tinggi dalam mekanisme pasar yang besar dimana terdapat proses penguatan golongan ekonomi lemah. Sedang pemberdayaan dibidang politik merupakan upaya penguatan rakyat kecil dalam proses pengambilan keputusan yang menyangkut kehidupan berbangsa dan bernegara khususnya atau kehidupan mereka sendiri. Konsep pemberdayaan masyarakat di bidang sosial budaya merupakan upaya penguatan rakyat kecil melalui peningkatan, penguatan, dan penegakan nilai-nilai, gagasan, dan norma-norma, serta mendorong terwujudnya organisasi sosial yang mampu memberi kontrol terhadap perlakuan-perlakuan politik dan ekonomi yang jauh dari moralitas". (Tjokrowinoto dalam Christie, 2005 : 16)

Berdasarkan paparan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pemberdayaan adalah memandirikan masyarakat terutama dari kemiskinan, keterbelakangan, kesenjangan, dan ketidakberdayaan. Kemiskinan dapat dilihat dari indikator pemenuhan kebutuhan dasar yang belum mencukupi/layak. Kebutuhan dasar itu, mencakup pangan, pakaian, papan, kesehatan, pendidikan, dan transportasi. Sedangkan keterbelakangan, misalnya produktivitas yang rendah, sumberdaya manusia yang lemah, kesempatan pengambilan keputusan yang terbatas. Kemudian ketidakberdayaan adalah melemahnya kapital sosial yang ada di masyarakat yang pada akhirnya dapat mendorong pergeseran perilaku masyarakat yang semakin jauh

dari semangat kemandirian, kebersamaan, dan kepedulian untuk mengatasi persoalannya secara bersama.

### 2.1.5 Cara-Cara Pemberdayaan

Pihak yang diberdayakan dalam pandangan konsep pemberdayaan sosial yaitu mencakup pihak individu, kelompok, keluarga, organisasi dan masyarakat. Jenis-jenis pemberdayaan yang berbeda-beda ini sudah tentu harus berbeda pula teknik-teknik yang dipakai untuk mengatasi pemberdayaan bagi tiap-tiap jenis pemberdayaan yang ada sesuai dengan kliennya. Samiaji mengungkapkan bahwa cara-cara pemberdayaan dapat dilihat dari tiga sisi :

> "*Pertama*, menciptakan suasana iklim yang memungkinkan potensi masyarakat berkembang, *Kedua*, memperkuat potensi ekonomi atau daya yang dimiliki oleh masyarakat, upaya yang amat pokok adalah peningkatan taraf pendidikan, dan derajat kesehatan serta akses kedalam sumber-sumber kemajuan ekonomi seperti modal, teknologi, lapangan pekerjaan dan pasar. *Ketiga*, pemberdayaan melalui pengembangan ekonomi rakyat berarti mencegah dan melindungi masyarakat dari kesenjangan ekonomi serta menciptakan kebersamaan dan kemitraan antara yang sudah maju dengan yang belum berkembang".(Samiaji, 2011 : 65)

Menurut pendapat di atas dapat dikatakan bahwa cara-cara dalam pemberdayaan mempunyai 3 cara yaitu menciptakan suasana iklim yang stabil. Iklim yang stabil ini cenderung bersifat iklim politis, karena dalam iklim politis yang tidak stabil dapat memacu krisis yang dapat mematikan sektor-sektor pembangunan negara. Kemudian yang kedua yaitu memperkuat potensi ekonomi, sektor ekonomi merupakan hal paling pokok dimana setiap individu tersebut kelak berguna untuk menopang kelanjutan hidup pihak yang tidak berdaya. Yang ketiga yaitu

mengembangkan ekonomi kerakyatan, dimana hal ini akan berdampak baik bahwa pemerintah memilih untuk mengundang partisipasi masyarakat untuk aktif berpartisipasi di sektor ekonomi sehingga potensi kesenjangan sosial akan semakin berkurang.

Cara-cara pemberdayaan di atas harus berkesinambungan dengan strategi pemberdayaan untuk mewujudkan pemberdayaan yang tepat bagi pihak yang tidak berdaya. Berkaitan dengan hal itu, Priono mengemukakan bagaimana strategi pemberdayaan sumber daya manusia dilakukan dengan cara-cara sebagai berikut :

a. *Pemerataan Kesempatan.* Pemerataan kesempatan untuk memperoleh pendidikan, meliputi persamaan aksebilitas dan keadilan atau kewajaran tidak membeda-bedakan dalam mendapatkan kesempatan yang sama.
b. *Pengkoordinasian Kegiatan.* Disebut pengkoordinasian karena dalam segala bentuk kegiatan harus dilakukan kerjasama sehingga hubungan kerja yang dicapai bisa maksimal dan mendapatkan hasil yang wajar.
c. *Peningkatan Kualitas Sarana dan Prasarana.* Artinya pemberdayaan dilakukan dengan penyediaan sarana dan prasarana untuk proses kegiatan pelaksanaan, sehingga pelaksanaan kegiatan tidak ditemui hambatan.

(Priono, 1996 : 73)

Adi Fahrudin menyebutkan secara garis besar strategi dan teknik pemberdayaan dapat dilihat melalui tiga bentuk intervensi pekerjaan sosial. Tiga bentuk intervensi tersebut adalah intervensi mikro, mezzo dan makro. (Fahrudin, 2014 : 18) Menurut Adi Fahrudin, intervensi mikro ditujukan kepada individu dan keluarga, intervensi mezzo ditunjukan kepada kelompok kecil dan sedangkan intervensi makro ditujukan kepada organisasi dan masyarakat.

**Tabel 2.1 : Model Pemberdayaan Klien**

| No | Strategi/Pendekatan | Sasaran | Teknik | Tujuan |
|---|---|---|---|---|
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| 1 | MIKRO (Sering disebut sebagai pendekatan yang berpusat pada tugas (*task centered approach*) | Individu, Keluarga | Konseling, terapi, bimbingan, pembinaan, managemen stres, konseling perkawinan, dan intervensi krisis (*crisis intervention*) | Mengurangi tekanan, menumbuhkan kesadaran, konsep diri, tumbuhnya motivasi, mengenal potensi, kemampuan dan kelemahan, mengarahkan, membimbing dan melatih klien dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) |
| 2 | MEZZO | Kelompok, *peer groub*, *self-help group* | Pendidikan, pelatihan, dinamika kelompok | Peningkatan kesadaran, pengetahuan, keterampilan, sikap-sikap agar dapat mengatasi masalah sendiri dan kelompok |
| 3 | MAKRO | Komunitas dan Masyarakat | Kebijakan sosial, perencanaan sosial, aksi sosial, kampanye, *lobbying*, media massa *appeal*, pengorganisasian masyarakat dan manajemen konflik | Partisipasi masyarakat, meningkatkan performa/kinerja organisasi, perubahan kebijakan, dan perubahan sosio-ekonomi |

Sumber: Hasil adaptasi Ife (1995 : 64), Parson, Jorgensen & Hernandes (1994 : 60-61), serta Netting Kettner & Mcmurtry (1993 : 251) dalam Adi Fahrudin (2014)

Dapat disimpulkan bahwa, Adi Fahrudin melihat tiga strategi yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan pemberdayaan yaitu dengan strategi mikro, mezzo dan makro. Jika kita mengacu pada strategi ini, permasalahan tentang pelaku industri kreatif bidang desain dapat diberdayakan dengan mengacu pada strategi

mezzo. Dimana kebanyakan pelaku industri kreatif yang bergerak di bidang desain terbentuk secara kelompok-kelompok orang yang mendirikan suatu perusahaan sendiri yang bergerak di bidang desain.

### 2.1.6 Pengertian Industri Kreatif

Manusia pada perkembangannya mengenal bahwa terdapat 3 (tiga) era dalam peradaban manusia. Dimana diawali pada era pertanian kemudian beralih pada era industri lalu beralih lagi hingga saat ini kita masuk pada era teknologi informasi. Era teknologi informasi yang saat ini terjadi dapat dikatakan menjadi sebuah pintu masuk kegiatan industri kreatif terjadi, dimana segala sesuatu hasil dari tindakan kreatif oleh setiap individu atau kelompok dapat dihasilkan dengan mudah melalui teknologi yang saat ini semakin berkembang pesat. Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi dapat menciptakan berbagai peluang usaha yang salah satunya yaitu bidang industri kreatif, dimana didalam industri ini membutuhkan teknologi yang baik disamping modal utamanya yaitu sebuah kreatifitas.

Definisi industri kreatif yang saat ini mencadi acuan dasar dari industri kreatif adalah definisi yang berdasarkan *UK DCMS Task Force* 1998 yaitu :

> "*Creatives industries as those industries which have their orign in individual creativity, skill, talent, and which have a potential for wealth and job creation through the generation and exploitation of intellectual property and content"*(industri kreatif dimana sebuah industri yang diciptakan melalui kemampuan individu kreatifitas, keahlian, talenta, dan sebuah kemampuan untuk memperkaya dan menciptakan pekerjaan melalui generasi dan eksploitasi dari kekayaan intelektual dan konten).(UK DCMS Task Force, 1998 : 201)

Pemerintah Indonesia mengeluarkan definisi resmi melalui Instrusksi Presiden No. 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif. Akan tetapi, pemerintah melalui inpres tersebut tidak menyebutkan definisi industri kreatif, melainkan definisi ekonomi kreatif dimana jika kita tarik kesimpulan industri kreatif dan ekonomi kreatif pun merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Maka dengan ini Instruksi Presiden No. 6 Tahun 2009 tersebut berbunyi :

> "Pengembangan kegiatan ekonomi yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia".(Instruksi Presiden No. 6 Tahun 2009)

Banyak pakar ekonom internasional yang mendefinisikan industri kreatif sesuai dengan sudut pandang individu mereka. Salah satunya yaitu menurut Lucy Montgomery (2010 : 36) yang berpendapat bahwa "industri kreatif adalah kegiatan ekonomi yang dibangun oleh para pekerja kreatif dan pekerja di sektor budaya". Selanjutnya Richard Caves (dikutip oleh Basuki Antariksa) mendefinisikan industri kreatif yaitu "industri yang menyediakan barang dan jasa yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya (*cultural goods and services*)". Kedua pendapat tersebut melihat industri kreatif sebagai suatu jenis kegiatan industri yang bergerak dibidang kekreatifan individu dengan menggunakan nilai-nilai budaya yang ada.

Selanjutnya terdapat beberapa organisasi yang mendefinisikan industri kreatif diantaranya menurut *United Nation Conferece on Trade and Development* (UNCTAD) didalam laporannya yang berjudul "*Creative Economi Report 2008*" mendifinisikan industri kreatif sebagai berikut :

> "*Creative industries' can be defined as the cycles of creation, productions and distributions of goods and services that use creativity and intellectual capital as primary inputs. They comprise a set of knowledge-based activities that produce tangible goods and intangible intellectual or artistic services with creative content, economic value and market objectives*". (industri kreatif dapat didefinisikan sebagai roda kreatif, produksi dan distribusi barang dan layanan dimana menggunakan kreatifitas dan bermodal intelektual sebagai modal utamanya. Mereka terdiri dari satu kesatuan ilmu pengetahuan aktif dimana menghasilkan barang nyata dan intelektual tidak berwujud atau layanan seni dengan konten kreatif, bernilai ekonomis dan selera pasar) (Laporan UNCTAD, 2008 : 15)

Industri kreatif dalam implementasinya sangat menghargai kreativitas individu, bakat dan kreatifitas adalah faktor utama guna menjalnkan industri kreatif disamping juga budaya disekitar. Pembangunan industri kreatif bergantung pada input dan output dari modal manusia kreatif dimana semakin kreatif individu pelaku industri kreatif tersebut. Industri kreatif tercipta melalui tindakan dan pikiran kreatif yang dapat menghasilkan barang atau jasa yang dapat bernilai ekonomis dan juga sesuai dengan perkembangan jaman.

Dalam buku rencana Pembangunan Industri Kreatif di Indonesia yang dikeluarkan oleh Kementrian Perdagangan RI (2009 : 61), industri kreatif akan dapat berkembang pesat jika dalam praktiknya menggunakan konsep *triple helix*. Konsep ini menggunakan tiga aktor dalam proses perkembangannya dimana yang pertama yaitu peran dari cendekiawan, peran bisnis dan yang terakhir peran pemerintah.

Cendekiawan disini memiliki peran sebagai sebagai agen yang menyebarkan dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan, seni dan teknologi, serta sebagai agen yang membentuk nilai-nilai yang konstruktif bagi pengembangan industri kreatif

dalam masyarakat. Akademisi sebagai bagian dari komunitas cendekiawan di dalam lembaga pendidikan tinggi dan lembaga penelitian, memiliki peranan yang besar dalam mengembangkan ekonomi kreatif.

Kontribusi akademisi tersebut dapat dijabarkan dalam tiga bentuk peranan, seperti juga yang termuat dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu:

1. Peran pendidikan ditujukan untuk mendorong lahirnya generasi kreatif Indonesia dengan pola pikir yang mendukung tumbuhnya karsa dan karya dalam industri kreatif;
2. Peran penelitian dilakukan untuk memberi masukan tentang model kebijakan pengembangan industri kreatif dan instrumen yang dibutuhkan, serta menghasilkan teknologi yang mendukung cara kerja dan penggunaan sumber daya yang efisien dan menjadikan industry kreatif nasional yang kompetitif;
3. Peran pengabdian masyarakat dilakukan untuk membentuk masyarakat dengan institusi/tatanan sosial yang mendukung tumbuh suburnya industri kreatif nasional.

(Kementrian Perdagangan RI, 2009 : 61)

Aktor bisnis adalah pengusaha, investor dan pencipta teknologi-teknologi baru, serta juga merupakan konsumen industri kreatif. Aktor bisnis juga perlu mempertimbangkan dan mendukung keberlangsungan industri kreatif dalam setiap peran yang dilakoninya. Misalnya melalui prioritas penggunaan input antara industri kreatif domestik, seperti jasa-jasa industri kreatif dalam riset, iklan dan lain-lain.

Peran bisnis dalam industri kreatif ini adalah :

1. Pencipta, yaitu sebagai *center of excellence* dari kreator produk dan jasa kreatif, pasar baru yang dapat menyerap produk dan jasa yang dihasilkan, serta pencipta lapangan pekerjaan bagi individu-individu kreatif ataupun individu pendukung lainnya.
2. Pembentuk Komunitas dan *Entrepreneur* kreatif, yaitu sebagai motor yang

> membentuk ruang publik tempat terjadinya sharing pemikiran, mentoring yang dapat mengasah kreativitas dalam melakukan bisnis di industri kreatif, *business coaching* atau pelatihan manajemen pengelolaan usaha di industri kreatif.
>
> (Kementrian Perdagangan RI, 2009 : 64)

Keterlibatan pemerintah dalam pembangunan industri kreatif sangatlah dibutuhkan terutama melalui pengelolaan otonomi daerah yang baik, penegakan demokrasi, dengan prinsip-prinsip *good governance*. Ketiganya bukan merupakan hal yang baru, memang sudah menjadi agenda utama reformasi. Jika berhasil dengan baik, ketiganya merupakan kondisi positif bagi pembangunan industri kreatif.

Pemerintah haruslah memiliki kepekaan dan apresiasi terhadap aspirasi rakyat. Memahami bahwa di dalam membangun insan Indonesia yang cerdas tidak dapat dijalankan hanya dalam jangka pendek, karena pembangunan kecerdasan berarti ada proses permbelajaran, pemuliaan dan pengkayaan. Mengejar hasil akhir dalam jangka pendek tanpa dilandasi pembangunan pilar yang kuat akan membuat struktur ekonomi yang lemah dan tidak berkelanjutan. Untuk itu aktor pemerintah harus dapat menempatkan birokrasi secara proporsional, transparan dengan semangat mencapai interaksi yang sejajar.

Peran utama Pemerintah dalam pengembangan industri kreatif adalah :

1. Katalisator, fasilitator dan advokasi yang memberi rangsangan, tantangan, dorongan, agar ide-ide bisnis bergerak ke tingkat kompetensi yang lebih tinggi. Tidak selamanya dukungan itu haruslah berupa bantuan finansial, insentif ataupun proteksi, tetapi dapat juga berupa komitmen pemerintah untuk menggunakan kekuatan politiknya dengan proporsional dan dengan memberikan pelayanan administrasi publik dengan baik;

2. Regulator yang menghasilkan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dengan people, industri, insititusi, intermediasi, sumber daya, dan teknologi. Pemerintah dapat mempercepat perkembangan industri kreatif jika pemerintah mampu membuat kebijakan-kebijakan yang menciptakan iklim usaha yang kondusif bagi industri kreatif. Pemerintah juga harus mengatur bahwa kebijakan yang telah dikeluarkan dijalankan dengan baik.
3. Konsumen, investor bahkan *entrepreneur*. Pemerintah sebagai investor harus dapat memberdayakan asset negara untuk menjadi produktif dalam lingkup industri kreatif dan bertanggung jawab terhadap investasi infrastruktur industri. Sebagai konsumen, pemerintah perlu merevitalisasi kebijakan *procurement* yang dimiliki, dengan prioritas penggunaan produk-produk kreatif. Sebagai *entrepreneur*, pemerintah secara tidak langsung memiliki otoritas terhadap badan usaha milik pemerintah (BUMN)
4. *Urban planner*. Kreativitas akan tumbuh dengan subur di kota kota yang memiliki iklim kreatif. Agar pengembangan ekonomi kreatif ini berjalan dengan baik, maka perlu diciptakan kota-kota kreatif di Indonesia. Pemerintah memiliki peran sentral dalam penciptaan kota kreatif (*creative city*), yang mampu mengakumulasi dan mengkonsentrasikan energi dari individu-individu kreatif menjadi magnet yang menarik minat individu/perusahaan untuk membuka usaha di Indonesia.

(Kementrian Perdagangan RI, 2009 : 71)

Dari ketiga peran aspek di atas yakni peran cendekiawan, peran pebisnis dan juga peran pemerintah dibutuhkan suatu kerja kolektif dan saling bersinergi. Industri kreatif akan dapat berkembang jika terdapat kualitas dari produk kreatif tersebut dimana dibalik suatu kualitas terdapat individu kreatif yang mempunyai skill yang handal dalam menciptakan karya kreatif dan juga dibutuhkan perlindungan bagi mereka yang bergerak dibidang ini.

Industri kreatif dewasa ini merupakan terobosan baru dibidang ekonomi di seluruh dunia. Indonesia sebagai negara yang mempunyai keanekaragaman budaya sejatinya akan mampu bersaing di dunia seperti Inggris, Amerika Serikat, Tiongkok, dll yang saat ini terkenal dengan produk-produk industri kreatif mereka. Dengan

ketiga peranan aspek diatas diharapkan untuk mampu berfungsi secara kolektif dan bersinergi supaya industri kreatif dalam negeri mampu bersaing di dunia global.

### 2.1.7 Industri Kreatif Bidang Desain

Industri kreatif dapat dikelompokkan menjadi 14 subsektor. Menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia dalam buku *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025*, ke 14 subsektor industri kreatif Indonesia adalah :

1. Periklanan (*advertising*)
2. Arsitektur
3. Pasar Barang Seni
4. Kerajinan (*craft*)
5. Desain
6. Fesyen (*fashion*)
7. Video, Film dan Fotografi
8. Permainan Interaktif (*game*)
9. Musik
10. Seni Pertunjukan
11. Penerbitan dan Percetakan
12. Layanan Komputer dan Piranti Lunak (*software*)
13. Televisi & Radio (*broadcasting*)
14. Riset dan Pengembangan (R&D)

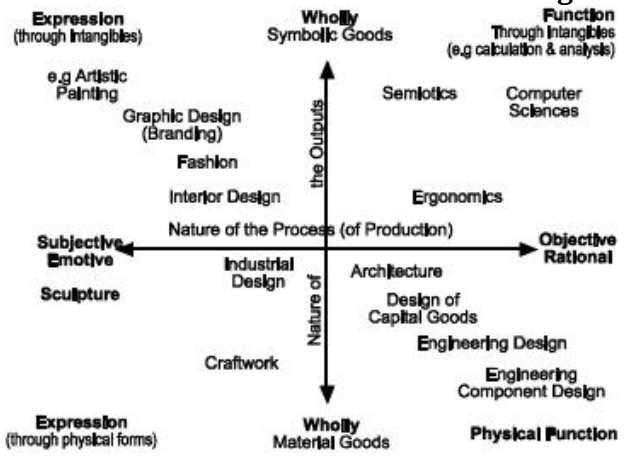
(Departemen Perdagangan Republik Indonesia, 2008)

Jumlah industri kreatif diatas adalah jumlah yang ditentukan oleh Departemen/Kementrian Perdagangan Republik Indonesia dimana keempat belas industri kreatif di atas dijelaskan di dalam buku *Pengembangan Industri Kreatif Menuju Visi Ekonomi Kreatif 2025*. Pemerintah pusat telah membuat rancangan industri kreatif di atas mengacu kepada sumber daya yang dimiliki dimana potensi tersebut sudah ada di masyarakat.

Pemerintah pusat melalui Kementrian Perdagangan mengklasifikasikan industri kreatif menjadi 14 sub sektor, berbeda dengan John Howkins didalam bukunya yang berjudul *The Creative Economy* mendefinisikan industri kreatif kedalam 15 sub sektor diantaranya yaitu : "*advertising, architecture, art, crafts, design, fashion, film, music, performing arts, publishing, R&D, software, toys and games, TV and radio, and video game.*"(Howkins, 2001 : 116)

Industri kreatif bidang desain bersifat multidimensional dan kompleks. Dari sisi proses penciptaan ide-ide dan gagasan, desain dapat bersifat subyektif dan emosional (sisi kiri dari gambar) dan bisa juga bersifat obyektif dan rasional. Dari sisi *output* desain dapat berupa sesuatu yang bersifat simbolis (sisi atas dari gambar) dan bisa pula bersifat material (sisi bawah dari produk).

**Gambar 2.1: Kuadran Kreativitas Terkait Dengan Desain**




Sumber: Kementrian Perdagangan Republik Indonesia, 2008

Peranan subsektor desain dan juga hampir seluruh subsektor industri kreatif lainnya sangat berat pada bobot kreasi. Desain sebagai kata kerja, terkait dan dipakai

oleh semua subsektor industri kreatif lainnya, walaupun mungkin yang melakukan aktivitas tersebut bukan berasal dari orang yang berlatar belakang desain. Desain sebagai kata benda (produk) juga digunakan sebagai elemen-elemen baik estetis maupun fungsional, dan juga sebagai properti di dalam subsektor industri kreatif lainnya.

Kemudian dari pada itu, Stephen Bayley dalam buku *Art and Industry* mendifinisikan industri desain yaitu : "Desain adalah sesuatu yang muncul ketika seni bertemu dengan industri, ketika orang mulai membuat keputusan mengenai seperti apa seharusnya produk-produk yang dibuat secara masal". (Bayley, 1982 : 9) Dapat dikatakan bahwa definisi ini memandang asal usul desain dengan munculnya industrialisasi dan metode-metode produksi masal.

Lebih lanjut, Heskett dalam bukunya yang berjudul *industrial desain* mendefinisikan desain yaitu :

> "Desain industrial adalah proses penciptaan, penemuan, dan definisi yang terpisah dari cara-cara produksi, yang menyertakan sintesis antara faktor-faktor yang kontributif dan saling konfliktual ke dalam konsep bentuk tiga dimensi, dan realitas materialnya, yang sanggup melakukan reproduksi berulang-ulang secara mekanis. Karena itu, sintesis tersebut terkait dengan perkembangan industrialisasi dan mekanisasi yang mengiringi Revolusi Industri di Inggris sekitar tahun 1770." (Hesket, 1980 : 12)

Definisi di atas adalah definisi yang lebih kompleks dan lebih rumit. Kemunculan desain diposisikan secara historis maupun geografis, dan juga dibedakan dengan produksi kriya (kerajinan). Dalam definisi tersebut tidak dijelaskan peran dari konsumen atau pasar dalam mempengaruhi proses dari desain. Heskett melihat bahwa desain hanya mengkhususkan model bentuk tiga dimensi dalam desain dan tidak

melihat produk-produk model dua dimensi seperti contoh iklan dalam definisinya.

Dalam dunia desain, pelaku industri desain ini sendiri disebut sebagai desainer. Mercer dalam bukunya *The industrial design consultant* mendefinisikan desainer yaitu sebagai :

> "Desainer industrial adalah orang spesialis teknis dalam daya tarik visual. Ia dikuasai oleh pemilik pabrik dengan satu tujuan saja, yaitu meningkatkan permintaan akan produk-produknya melalui peningkatan daya tarik produk kepada konsumen. Ia dibayar oleh pemilik pabrik sesuai dengan kesuksesannya mencapai tujuan tersebut. Sukses atau gagalnya desainer industrial bergantung pada kemampuannya menciptakan dan mempertahankan perdagangan yang menguntungkan. Pertama dan terpenting, dia adalah teknisi industri dan terutama bukan seorang pendidik selera publik. Dibawah kondisi yang ada, urusan dia pastilah demi mendapatkan keuntungan bagi para majikannya." (Mercer, 1947 : 12)

Deskripsi ini lebih melihat bahwa desainer sebagai pelayan majikannya, dimana dalam melayani majikannya ia harus melihat apa dan bagaimana perkembangan pasar saat itu. Ia mendefinisikan desainer adalah pekerja, mereka menjual karya mereka kepada pemilik pabrik atau usaha dengan imbalan gaji atau upah dimana dengan karya yang dihasilkan tersebut produk-produk yang diproduksi akan laku dipasaran dan pemilik usaha mendapatkan keuntungan.

### 2.1.8 Pengertian Desain Grafis

Secara umum dapat dipahami desain adalah suatu karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan suatu permasalahan dan juga dipergunakan untuk memudahkan kerja masyarakat penggunanya. Kata grafis mengacu pada pengertian suatu gambar. Dalam *Encyclopedia of Graphic Design + Designers* (1994 : 90) kata

“desain grafis” diartikan sebagai : “*Generic term for the activity of combining typography, illustration, photography and printing for purposes of persuasion, information, or instruction*”. Definisi diatas dapat dartikan yaitu merancang gambar atau bentuk-bentuk visual dua dimensi untuk kepentingan proses komunikasi yang fungsional dan efektif. Tiga fungsi utama dari desain grafis disebutkan diatas, yaitu fungsi persuasi, fungsi informasi, dan fungsi instruksi.

Definisi desain grafis yang terdapat pada buku pengembangan industri kreatif yang diterbitkan oleh Kementrian Perdagangan RI yaitu : “Desain grafis adalah proses kreatif yang menggabungkan seni dan teknologi dalam mengkomunikasikan suatu gagasan atau ide.” Desainer grafis harus bekerja sama dengan perangkat komunikasi agar dapat menyampaikan pesan dari klien ke sasaran audiensnya. Perangkat-perangkat utama desain grafis adalah gambar dan tipografi22. Desain grafis dapat di identifikasi sebagai berikut :

#### 2.1.8.1 Desain berbasis gambar (*Image-based design*)

Desainer menciptakan gambar yang menggambarkan gagasan-gagasan dan ide yang ingin dikomunikasikan oleh klien. Gambar adalah perangkat yang kuat dan menarik yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian komunikasi, tidak hanya informasi namun juga suasana hati (*mood*) dan emosi. Masyarakat merespon gambar secara insting sesuai dengan personalitas, asosiasi dan pengalaman diri sebelumnya.

Dalam hal desain berbasis gambar, gambar harus mampu mengusung seluruh pesan yang ingin disampaikan, hampir tidak ada kata-kata yang dibutuhkan. Gambar

ini bisa saja foto, lukisan, gambar tangan, atau gambar hasil komputer dengan berbagai cara. Desain berbasis gambar digunakan saat desainer memutuskan bahwa dalam hal ini gambar lebih bermakna dibandingkan seribu kata-kata.

### 2.1.8.2 Desain berbasis huruf (*Type-based design*)

Dalam kasus-kasus tertentu, desainer harus bertumpu pada kata-kata, untuk menyampaikan pesan, tetapi penggunaan kata-kata tersebut berbeda dengan penggunaan kata-kata yang dilakukan oleh seorang penulis. Bagi desainer, kata-kata penting dari sisi makna (*meaning*). Bentuk visual, baik huruf (*typography*) atau huruf-huruf yang ditulis tangan memiliki fungsi komunikasi.

Huruf-huruf yang akan menarik perhatian pemirsanya dalam poster, menjadi identitas nama sebuah produk yang dicetak di atas kemasan, dan lain sebagainya. Desainer ahli dalam penyajian informasi secara visual diam seperti cetakan, kemasan dan penanda.

### 2.1.8.3 Desain berbasis gambar dan huruf (*Image and type)*

Desainer sering pula menggabungkan gambar dengan huruf untuk mengkomunikasikan pesan klien kepada pemirsanya. Desainer mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan secara kreatif dengan kata-kata (*typography*) dan gambar (fotografi, ilustrasi dan seni lukis).

Desainer grafis adalah pengubung antara klien dengan pemirsa. Di satu sisi,

dalam memilih pesan yang akan disampaikan, klien memilih pesan yang terlalu standar (biasa-biasa saja) padahal masih banyak cara lainnya. Pemirsanya, disisi lain, belum terfokus dalam menerima pesan-pesan yang masih secara mentah disajikan. Oleh karena itu desainer grafis bekerja sama dengan kliennya untuk dapat memahami isi dan tujuan dari pesan yang ingin disampaikan.

Desainer grafis biasanya berkolaborasi dengan peneliti pasar dan spesialis lainnya untuk memahami sifat-sifat audiensnya. Setelah konsep terpilih, desainer grafis akan bekerja sama dengan ilustrator dan fotografer juga spesialis huruf (*typesetters*) dan percetakan atau spesialis produksi lainnya untuk membuat desain final dari produk tersebut.

#### 2.1.8.4 Desain berbasis simbol, logo dan huruf

Simbol dan logo adalah suatu bentuk-bentuk informasi khusus yang dimampatkan atau suatu obyek penanda *(identifiers)*. Simbol adalah representasi abstrak dari sebuah ide atau identitas. Misalnya simbol berbentuk mata, adalah bentuk simbolik yang dapat menuntun audiens memahami sebuah konsep suatu perusahaan. Logo adalah identitas perusahaan yang diciptakan dengan huruf dan kata-kata yang dibuat khusus. Beberapa penanda (*identifiers*) bersifat hibrid yaitu kombinasi antara simbol dan logo. Agar dapat membuat penanda ini, desainer grafis harus memahami visi perusahaan secara jelas tentang pesan apa yang ingin disajikan kepada pemirsanya.

Desainer grafis merupakan sebuah profesi dimana ia harus membuat suatu

karya grafis yang dapat mevisualisasikan suatu karyanya dan juga desainer grafis harus memegang teguh tanggung jawab terhadap mutu karya desain grafis yang ia buat. Hal ini mengacu pada pendapat Rene Arthur didalam bukunya yang berjudul *Desain Grafis* yang menyatakan bahwa :

> "Minimal ada 2 (dua) tanggung jawab yang harus dipikul desainer grafis. Pertama, desainer grafis harus bertanggung jawab terhadap penampilan visual majalah, surat kabar, dan buku yang dibaca. Kedua, desainer grafis bertanggung jawab terhadap mutu karyanya." (Arthur, 2007:16)

Desainer grafis bertanggung jawab terhadap penampilan visual. Penampilan visual dapat dicontohkan seperti majalah, surat kabar, buku, dan lain sebagainya. Desainer grafis juga dapat mempengaruhi lingkungan perkotaan dengan cara mendesain rambu, papan nama toko dan logo, desain baliho. Peran dari seorang desainer grafis juga dapat menentukan dalam sebuah kampanye politik dalam sebuah pemilu. Desainer grafis mampu mem-*branding* seorang politisi yang sedang melakukan kampanye dimana potensi kampanye seperti ini akan dapat mendongkrak perolehan suara sebuah calon tertentu.

Seorang desainer grafis juga harus bertanggung jawab terhadap sebuah karya grafisnya tersebut. Di tengah lapangan pekerjaan desain grafis semakin meningkat orang yang notabene belum tentu memiliki skill pendidikan di bidang desain grafis akan gampang menobatkan dirinya seorang desainer grafis. Seorang desainer grafis harus mampu membuat karya grafis yang bermutu. Suatu karya grafis yang bermutu akan lahir kepada desainer yang mengerti dan menempuh pendidikan di bidang desainer. Akan mudah jika kita ingin mengidentifikasinya antara desainer yang

mempunyai skill yang diperoleh di jenjang pendidikan dibanding seorang yang belajar suatu software saja.

## 2.2 Kerangka Pemikiran

Lahirnya suatu pemerintahan dikarenakan adanya suatu komitmen bersama yang terjadi antara pemerintah dengan rakyatnya sebagai pihak yang diperintah dalam suatu posisi dan peran, yang mana komitmen tersebut hanya dapat dipegang apabila rakyat dapat merasa bahwa pemerintah itu memang diperlukan untuk melayani, memberdayakan, dan membangun rakyat. Lebih lanjut Kaufman (dalam Thoha, 1995 : 101) menyebutkan tugas pemerintahan yakni :

> "Untuk melayani dan mengatur masyarakat. Kemudian dijelaskan lebih lanjut bahwa tugas pelayanan lebih menekankan upaya mendahulukan kepentingan umum, mempermudah urusan publik dan memberikan kepuasan kepada publik, sedangkan tugas mengatur lebih menekankan pada kekuasaan yang melekat pada posisi jabatan birokrasi."

Tugas pemerintah daerah pada dasarnya untuk mewujudkan suatu tatanan kehidupan yang seimbang sesuai dengan harapan semua elemen masyarakat. Keseimbangan tatanan kehidupan tersebut salah satunya terwujud dalam kesejahteraan masyarakat. Hal ini menjadi tanggung jawab penuh oleh pemerintah ditambah dengan keleluasaan untuk menyelenggarakan pemerintahannya sendiri sebagai konsekuensi pelaksanaan otonomi daerah.

Sesuai pendapat dari Ryas Rasyid, salah satu tugas dan fungsi pemerintah yaitu pemberdayaan dimana ini dipandang penting untuk mengatasi ketidakberdayaan yang terjadi. Pelaku industri kreatif bidang desain grafis saat ini patut untuk

diperhatikan lebih oleh Pemerintah Daerah Kota Bandung. Dengan didaftarkannya Bandung sebagai Kota kreatif dunia di sektor desain ke UNESCO, mengharuskan Pemerintah Daerah serius untuk mengelola sektor ini dengan cara memberdayakan para pelakunya atau yang akrab disebut desainernya. Meskipun dengan didaftarkannya Bandung sebagai Kota desain dunia, bukan berarti sektor ini dapat berdiri sendiri tanpa bantuan dari Pemerintah Kota Bandung. Hal ini sesuai dengan pendapat Edi Suharto dalam bukunya yang berjudul *Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat*. Dimana beliau mendefinisikan pemberdayaan yaitu :

> "Sebuah proses dan tujuan. Dalam sebuah proses, pemberdayaan adalah serangkaian kegiatan untuk memperkuat kekuasaan atau keberdayaan kelompok lemah dalam masyarakat, termasuk individu-individu yang mengalami masalah kemiskinan. Sebagai tujuan, maka pemberdayaan menunjuk pada keadaan atau hasil yang ingin dicapai oleh sebuah perubahan sosial ; yaitu masyarakat yang berdaya, memiliki kekuasaan atau mempunyai pengetahuan dan kemampuan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya baik yang bersifat fisik, ekonomi, maupun sosial seperti memiliki kepercayaan diri, mampu menyampaikan aspirasi, mempunyai mata pencaharian, berpartisipasi dalam kegiatan sosial, dan mandiri dalam melaksanakan tugas-tugas kehidupannya." (Suharto, 2014 : 59)

Sebuah pemberdayaan membutuhkan proses dan tujuan yang harus di tempuh. Suatu kegiatan pemberdayaan dibutuhkan serangkaian kegiatan dimana ini berfungsi untuk melatih masyarakat yang tidak berdaya untuk selalu berusaha dalam mewujudkan apa yang ingin mereka capai. Sebagai tujuan, dalam sebuah proses pemberdayaan tersebut akan dapat menghasilkan kemampuan yang dimiliki oleh masyarakat yang tidak berdaya tersebut yang dapat digunakan sebagai instrumen untuk mencapai tujuannya tersebut.

Pemberdayaan dapat berjalan dengan baik jika dapat memenuhi pendekatan-pendekatan dari pemberdayaan itu sendiri. Menurut Edi Suharto dalam bukunya yang berjudul Membangun Masyarakat Memberdayakan Rakyat, beliau menyebutkan bahwa terdapat pendekatan-pendekatan yang harus dipenuhi dalam sebuah pemberdayaan yaitu diantaranya:

a. Pemungkinan
b. Penguatan
c. Perlindungan
d. Penyokongan
e. Pemeliharaan

(Suharto, 2014 : 67)

Berkaitan dengan industri kreatif bidang desain grafis, pemberdayaan yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Bandung idealnya mampu mengakomodasi kepentingan pelaku industri kreatif bidang desain grafis. Pelaku industri kreatif bidang desain grafis tidak akan mampu berkembang jika Pemerintah Kota Bandung tidak memberdayakan pelaku usaha kreatif di bidang desain grafis itu sendiri.

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka peneliti membuat definisi oprasional didalam penelitian ini adalah :

1. Pemberdayaan adalah suatu proses dan tujuan untuk memperkuat pelaku industri kreatif di bidang desain grafis di Kota Bandung;
2. Industri kreatif adalah pengembangan kegiatan ekonomi yang berasal dari pelaku usaha kreatif bidang desain untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta di Kota Bandung;

3. Desain grafis adalah sebuah proses/kegiatan kreatif pelaku usaha di dalam industri kreatif yang menggabungkan seni dan teknologi dalam suatu karya seni di Kota bandung;
4. Pemberdayaan pelaku industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung dapat dilihat pada tingkat keberhasilannya, yakni meliputi :
    1. Pemungkinan : Pemungkinan adalah menciptakan suasana atau iklim yang memungkinkan potensi pelaku usaha industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung berkembang secara optimal. Dimana pemberdayaan harus mampu membebaskan masyarakat dari permasalahan yang ada.

        Pemungkinan tersebut meliputi :

        (a) Budaya: adalah upaya pemerintah Kota Bandung dalam memberi pemahaman pelaku usaha lain yang masih belum mempunyai logo grafis dalam produk yang ia jual

        (b) Pengetahuan: adalah pemberian informasi mengenai pengetahuan perkembangan dunia industri kreatif bidang desain grafis baik level nasional maupun level internasional
    2. Penguatan : Penguatan adalah memperkuat pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki pelaku usaha industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung dalam memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan-kebutuhannya. Pemberdayaan harus mampu menumbuhkembangkan segenap kemampuan dan kepercayaan diri masyarakat yang menunjang kemandirian mereka.

        Penguatan tersebut meliputi :

(a) Pelatihan: memberikan upaya pelatihan kepada pelaku industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung dengan memberikan pelatihan khusus/kursus-kursus pelatihan singkat

(b) Fasilitasi: memberikan suntikan modal usaha kepada pelaku industri kreatif desain grafis di Kota Bandung.

3. Perlindungan : Perlindungan adalah melindungi pelaku industri kreatif bidang desain grafis terutama pada pihak yang lemah agar dapat bersaing dan mencegah terjadinya eksploitasi pihak yang kuat terhadap pihak yang lemah. Pemberdayaan harus diarahkan pada penghapusan segala jenis diskriminasi dan dominasi yang tidak menguntungkan rakyat kecil.

   Perlindungan tersebut meliputi :

   (a) Regulasi: regulasi yaitu peraturan atau kebijakan yang melindungi pelaku usaha industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung

   (b) Inisiatif: yaitu melakukan pengembangan dan masukan ide-ide kreatif dalam produk desain grafis

4. Penyokongan : Penyokongan adalah memberikan bimbingan dan dukungan agar pelaku usaha industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung mampu menjalankan peranan dan tugas-tugas kehidupannya. Pemberdayaan harus mampu menyokong masyarakat agar tidak terjatuh ke dalam keadaan dan posisi yang semakin lemah dan terpinggirkan.

   Penyokongan terdiri dari :

(a) Bimbingan: upaya memberikan bimbingan kepada pelaku industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung

(b) Dukungan: upaya memberikan semangat mendukung untuk berwira usaha kepada pelaku industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung

5. Pemeliharaan : Pemeliharaan adalah memelihara kondisi yang kondusif agar tetap terjadi keseimbangan distribusi proyek antara berbagai kelompok dalam pelaku usaha industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung. Pemberdayaan harus mampu menjamin keselarasan dan keseimbangan yang memungkinkan setiap orang memperoleh kesempatan berusaha.

   Pemeliharaan terdiri dari :

   (a) Perhatian: yaitu upaya pemerintah Kota Bandung dalam memberikan perhatiannya dalam pengembangan usaha kepada pelaku industri kreatif bidang desain grafis

   (b) Pembinaan: upaya pembinaan usaha seperti contoh usaha yang dimulai melalui perorangan berkembang menjadi CV dan berkembang menjadi PT

Optimalisasi pemberdayaan industri kreatif di bidang desain grafis di Kota Bandung merupakan hal yang diharapkan oleh pelaku usaha industri kreatif untuk meningkatkan kualitas, kreatifitas, dan bakat pelaku usaha industri kreatif di bidang desain grafis di Kota Bandung untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta yang berguna untuk peningkatan ekonomi pelaku usaha industri kreatif bidang desain grafis di Kota Bandung. Maka berdasarkan definisi operasional diatas, maka penulis

membuat model kerangka pemikiran atau model konsep berpikir dalam penelitian ini yaitu :

**Gambar 2.2 : Model Kerangka Pemikiran**

