

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep *Cyber City*

Cyber City sebagai sebuah kota yang berbasis jaringan, dimana jaringan tersebut dapat memberikan pelayanan publik untuk menciptakan nilai sosial-ekonomi bagi para pelaku bisnis serta masyarakat (Dameri, 2012) dalam (Deakin, 2014). Konsep *cyber city* merupakan konsep pembangunan sebuah lingkungan dimana orang yang berada di kawasan regional dapat berinteraksi dan berbagi pengetahuan, pengalaman, dan kepentingan bersama. Selain itu, fungsi konsep *cyber city* untuk mengintegrasikan informasi perkotaan dan menciptakan ruang publik melalui sebuah jaringan internet untuk masyarakat yang tinggal atau mengunjungi kota. Dengan menggunakan konsep *cyber city* sebuah kota dapat meringkas (seperti data, informasi, layanan publik, dan lain sebagainya) untuk memudahkan setiap orang dalam mengambil keputusan (Ishida dan Hiramotsu, 2001) dalam (Deakin, 2014).

Penerapan *Cyber City* mampu membangun *image* baru kota tersebut sebagai kota yang berbasis ICT. *Image* tersebut dapat dibangun melalui pengembangan industri-industri berbasis ICT sehingga dapat menjadi daya tarik bagi para pengusaha atau investor untuk menanamkan modalnya di industri tersebut dan membuka lapangan kerja bagi masyarakat kota tersebut. Seperti Singapura, memiliki inisiatif untuk membangun Singapura sebagai pusat IT terbesar. Negara ini sudah memiliki komunitas bisnis IT yang sangat baik, dan

berencana untuk memperluas ke industri ICT bahkan di Singapura saat ini sudah memiliki industri animasi yang namanya sudah mendunia dan karya-karyanya sudah banyak di lirik oleh perusahaan-perusahaan animasi di Amerika dan Eropa (McCurtis dan Wimberly, 2002).

Cyber City menunjukkan daerah yang menggabungkan *broadband* infrastruktur komunikasi yang fleksibel dengan sistem komputasi yang berorientasi pada layanan. Infrastruktur ini berusaha untuk memastikan pelayanan yang lebih baik bagi pemerintah, masyarakat, konsumen, industri dan bisnis di kawasan tertentu (Komninos, 2008) dalam (Deakin, 2014). Tujuan dari *cyber city* adalah menciptakan lingkungan untuk berbagi informasi, berbagi pengalaman dan berkolaborasi bagi semua penghuni yang ada di kota tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut sebuah kota yang harus memiliki rencana dan menetapkan tujuan kebijakan publik untuk memberdayakan warganya agar memiliki akses ke jaringan informasi global dengan menggunakan fasilitas publik serta bermitra dengan perusahaan swasta untuk mencapai tujuan tersebut (Yovanof dan Hazapis, 2009) dalam (Deakin, 2014).

Salah satu alasan sebuah daerah menerapkan konsep *cyber city* dalam strategi pengembangan wilayahnya adalah untuk meningkatkan keunggulan kompetitif daerah, isu keunggulan kompetitif daerah menjadi sangat relevan mengingat kondisi dari setiap daerah yang tidak sama dapat menimbulkan kesenjangan sosial maupun ekonomi. Dengan melakukan investasi dalam bentuk infrastruktur *cyber* diharapkan investasi tersebut dapat menarik investor untuk menanamkan modalnya di kota tersebut, hal tersebut menjadi salah satu strategi

untuk membentuk keunggulan kompetitif suatu wilayah. Selain itu, dengan melakukan investasi pada infrastruktur *cyber* diharapkan dapat menumbuhkan kembangkan UKM (McCurtis dan Wimberly, 2002).

Menurut Tapscott (1998), pembangunan industri-industri TIK, aktivitas *e-commerce* antar perusahaan dan individu, distribusi digital barang-barang dan jasa-jasa, dukungan pada penjualan-penjualan barang-barang terutama sistem dan jasa-jasa yang menggunakan internet merupakan era ekonomi baru (ekonomi digital). Era ekonomi digital merupakan sebuah sosiopolitik dan sistem ekonomi yang mempunyai karakteristik sebagai sebuah ruang intelijen, meliputi informasi, berbagai akses instrumen informasi, dan pemrosesan informasi dan kapasitas komunikasi. Era ekonomi digital digunakan untuk menjelaskan dampak global teknologi informasi dan komunikasi, tidak hanya pada internet, tetapi juga pada bidang ekonomi. Konsep ini menjadi sebuah pandangan tentang interaksi antara perkembangan inovasi dan kemajuan teknologi dan dampaknya pada ekonomi makro maupun ekonomi mikro. Ekonomi digital adalah sektor ekonomi meliputi barang-barang dan jasa-jasa saat pengembangan, produksi, penjualan atau suplainya tergantung kepada teknologi digital (Zimmerman, 1995) dalam (Tapscott, 1998).

2.2 Konsep Pengembangan Ekonomi Lokal

International Labour Organization (2005), mendefinisikan ekonomi lokal sebagai proses partisipatif yang mendorong kemitraan antara dunia usaha dan pemerintah dan masyarakat pada wilayah tertentu yang memungkinkan kerjasama dalam perancangan dan pelaksanaan strategi pembangunan secara

umum, dengan menggunakan sumber daya lokal dan keuntungan kompetitif dalam konteks global dengan tujuan akhir menciptakan lapangan pekerjaan yang layak dan merangsang kegiatan ekonomi.

Pembangunan ekonomi lokal dimaksudkan untuk menggambarkan proses dimana pemerintah daerah maupun masyarakat mengorganisir aktifitas bisnis maupun lapangan kerja untuk tujuan bersama. Tujuan dari pembangunan ekonomi lokal adalah untuk memberikan kesempatan kerja serta mampu memperbaiki masyarakat dengan menggunakan sumber daya yang ada (Firman, 1999). Pembangunan ekonomi lokal antara lain disebutkan bahwa:

- a. Pembangunan memfokuskan pada pengurangan kemiskinan, pembangunan perdesaan, polarisasi sosial serta perubahan pola pikir.
- b. Terminologi lokal atau daerah ekonomi menggambarkan area geografis suatu kekuasaan pemerintahan.
- c. Daya saing adalah kemampuan suatu usaha untuk menciptakan keseimbangan baru.

Ekonomi lokal adalah pengembangan wilayah yang sangat ditentukan oleh tumbuh kembangnya wiraswasta lokal yang ditopang oleh kelembagaan-kelembagaan di wilayah tersebut meliputi, pemerintah daerah, perguruan tinggi, pengusaha lokal dan masyarakat. Selain itu, konsep pembangunan ekonomi yang bersifat sektoral tersebut mengabaikan konteks kewilayahan dan partisipasi masyarakat lokal, sasaran utama pembangunan ekonomi dalam konsep pengembangan ekonomi lokal ini adalah meningkatkan jumlah dan jenis peluang

kerja yang tersedia, yang diperoleh dari pengembangan potensi ekonomi yang ada pada suatu masyarakat (Helmsing, 2001) dalam (Polnaya, 2015).

Pengembangan ekonomi lokal adalah kegiatan ekonomi yang menekankan pada lokal atau setempat. Dapat berupa usaha atau kegiatan yang sedang dirintis pengembangannya (*business start-up*). Pengembangan ekonomi lokal merupakan isu terbaru dalam upaya peningkatan pendapatan masyarakat dan wilayah melalui pengembangan usaha (kecil dan menengah utamanya) karena lebih mengandalkan pada bahan baku lokal dan tenaga kerja lokal sehingga dipandang tidak rentan terhadap krisis ekonomi. Pengembangan ekonomi lokal menaruh perhatian pada pengembangan kelembagaan baru berbasis lokal yang mampu menggerakkan masyarakat kedalam *marketplace* dan lebih menempatkan kelompok masyarakat dibanding individual pada pusat sistem ekonomi dan mampu menciptakan tenaga kerja (Blakely, 1987) dalam (Susanti, 2014). Pengembangan ekonomi lokal adalah suatu proses yang mencoba merumuskan kelembagaan-kelembagaan pembangunan di daerah, peningkatan kemampuan sumber daya manusia untuk menciptakan produk-produk unggulan yang lebih baik, pencarian pasar, alih pengetahuan dan teknologi, serta pembinaan industri kecil dan kegiatan usaha pada skala lokal (Fristia dan Navastara, 2014).

2.3 Industri Telematika Sebagai Industri Kreatif

Telematika merupakan industri yang berhubungan dengan penggunaan komputer dalam sistem telekomunikasi (Sirait, 2009). Istilah telematika merujuk pada perkembangan konvergensi antara teknologi telekomunikasi, media, dan informatika yang semula masing-masing berkembang secara terpisah.

Konvergensi telematika kemudian dipahami sebagai sistem elektronik berbasis digital atau *the net* (Karmila, 2014). Telematika dapat dibagi menjadi beberapa bagian, diantaranya adalah:

1. Telekomunikasi: Telekomunikasi adalah teknik pengiriman atau penyampaian informasi, dari suatu tempat ke tempat lain. Perangkat telekomunikasi bertugas menghubungkan pemakainya dengan pemakai lain. Kedua pemakai ini bisa berdekatan tetapi bisa berjauhan, teknik telekomunikasi dikembangkan manusia untuk menebus perbedaan jarak yang jauhnya bisa tak terbatas menjadi perbedaan waktu yang sekecil mungkin (Hidayatulloh, 2008).
2. Animasi: Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek (Suheri, 2006).

Menurut Cokorda (2007), pekerja kreatif di dalam industri film, musik, permainan kreatif, layanan komputer & piranti lunak, arsitek, riset & pengembangan memiliki penghasilan di atas rata-rata penghasilan di atas sektor lain. Individu yang bekerja di industri kreatif seringkali merasa bahagia, karena dapat mengembangkan ide yang dimilikinya.

Departemen Perdagangan RI mendefinisikan industri kreatif sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat

individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Selain itu, industri kreatif juga merupakan penyediaan produk kreatif langsung kepada pelanggan dan pendukung penciptaan nilai kreatif pada sektor lain. Kekuatan yang menggerakkan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kota atau daerah dapat dilihat dari tingkat produktifitas klaster orang-orang bertalenta dan orang-orang kreatif atau manusia-manusia yang mengandalkan kemampuan ilmu pengetahuan yang ada pada dirinya (Lucas, 1995) dalam (Syarif, 2015).

Dengan adanya produksi barang dan jasa dari industri kreatif, maka terdapat penambahan jumlah output dalam perekonomian. Barang dan jasa yang dihasilkan industri kreatif tersebut dikonsumsi, baik oleh rumah tangga maupun oleh pemerintah, diinvestasikan serta digunakan untuk perdagangan nasional maupun internasional. Dalam proses produksi barang dan jasa, maka tercipta lapangan kerja, sehingga ada tenaga kerja yang terserap sehingga terdapat peningkatan kesejahteraan karena adanya laba, atau penerimaan upah. Industri kreatif juga memberi nilai tambah pada barang (terutama dengan memasukkan unsur nilai budaya) oleh karena itu, produk industri kreatif berorientasi ekspor. Bila terjadi peningkatan industri, maka juga akan terjadi penguatan nilai tukar (Dornbusch, 1997).

Rukmawati (2009) menyatakan bahwa sedikitnya terdapat 2 hal utama yang mendasari suatu sektor tersebut dikatakan sebagai kreatif, yaitu berdasarkan:

1. Substansi yang dominan

- a. Media, yaitu sektor tersebut menghasilkan barang atau jasa yang mengandalkan media sebagai sarana untuk menghasilkan nilai tambah.
 - b. Aspek seni budaya, sektor tersebut mengandalkan adanya kandungan seni budaya sebagai nilai tambahnya.
 - c. Adanya Desain Perancangan
 - d. Penggunaan teknologi berbasis pengetahuan sebagai nilai tambahnya.
2. Intensitas Sumber Daya Yang Dibutuhkan
- a. Peran kreativitas merupakan sentral sebagai sumber daya utama, akan tetapi terdapat beberapa industri yang masih sangat membutuhkan sumber daya yang bersifat fisik, berupa sumber daya alam baik sebagai bahan mentah maupun bahan baku antara industri tersebut.
- Berdasarkan 2 hal tersebut, maka terdapat 125 lapangan usaha yang termasuk industri kreatif dan dikelompokkan ke dalam 14 sektor, yaitu:
1. Periklanan
 2. Arsitektur
 3. Kerajinan
 4. Pasar seni dan barang antik
 5. Desain
 6. Fesyen
 7. Video, Film dan Fotografi
 8. Permainan interaktif
 9. Musik
 10. Seni pertunjukan

11. Penerbitan dan Percetakan
12. Layanan komputer dan piranti lunak
13. Televisi dan Radio
14. Riset dan Pengembangan

Menurut Departemen Perdagangan (2007), untuk memanfaatkan industri kreatif maka harus dipertimbangkan keunggulan dan kelemahannya. Keunggulan industri kreatif diantaranya adalah :

- a. Berbasiskan pikiran manusia (ilmu pengetahuan, kreativitas dan talenta, ketiga hal tersebut merupakan sumber daya yang terbarukan), bahkan kreativitas cenderung tumbuh pesat di saat krisis.
- b. Berdasarkan budaya setempat, sehingga mempunyai ciri khas dan keunikan, serta keanekaragaman yang tinggi
- c. Margin keuntungan yang tinggi, atau mempunyai penghasilan yang besar
- d. Lebih mengutamakan ketrampilan
- e. Penyerapan tenaga kerja yang tinggi,
- f. Mampu melibatkan masyarakat setempat,
- g. Industri kreatif cenderung dapat bertahan pada krisis karena mempunyai domestik market dan Industri Kreatif dapat tetap tumbuh pada era produksi non massal. Daur hidup yang semakin singkat, mendorong lahirnya sistem produksi non-massal (*limited edition*) yang kemudian justru sesuai dengan produksi industri kreatif.

Kelemahan Industri Kreatif diantaranya, adalah :

- a. Mudah ditiru, karena produknya berasal dari budaya sendiri

- b. Menggunakan teknologi tepat guna, maka banyak masyarakat yang juga dapat meniru produk kreatif tersebut, sedangkan perlindungan kekayaan intelektual belum berjalan dengan baik.
- c. Oleh karena itu terjadi persaingan yang tinggi,
- d. Siklus hidup yang singkat, karena industri kreatif terpengaruh oleh mode, artinya suatu desain terbaru akan habis masa berlakunya dengan cepat, bila ada mode yang lebih baru lagi tercipta.

2.4 Perilaku Sumber Daya Manusia

Perilaku manusia adalah seseorang yang selalu bertindak secara rasional dalam mencapai tujuannya dan kemudian mengambil keputusan yang konsisten dengan tujuan tersebut. Manusia berperilaku karena dituntut oleh dorongan. Dorongan merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan yang harus terpuaskan, diantaranya ada dua macam kebutuhan yaitu kebutuhan dasar dan kebutuhan tambahan. Kebutuhan dasar adalah kebutuhan yang menentukan kelangsungan hidup manusia, sedangkan kebutuhan tambahan sifatnya mendukung atau menambah kebutuhan dasar manusia (Kemenkes, 2010). Dengan adanya *need* atau kebutuhan diri seseorang maka akan muncul motivasi atau penggerak, sehingga manusia itu berperilaku, baru tujuan tercapai dan individu mengalami kepuasan. Siklus melingkar kembali memenuhi kebutuhan berikutnya atau kebutuhan lain dan seterusnya dalam suatu proses terjadinya perilaku manusia (Widyatun, 1999).

Manusia akan melakukan tindakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, yaitu dengan bekerja. Manusia akan bekerja karena ingin mendapatkan

penghasilan yang bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup (Maslow dalam Shinta, 2002). Selain itu, menurut Fisher (1982) dalam Shinta (2002), manusia akan bekerja keras agar dapat menghasilkan pendapatan yang maksimal.

2.4.1 Perilaku SDM dalam Memilih Pekerjaan

Pekerjaan yaitu sebuah aktifitas antar manusia untuk saling memenuhi kebutuhan dengan tujuan tertentu, dalam hal ini pendapatan atau penghasilan. Penghasilan tersebut yang nantinya akan digunakan sebagai pemenuhan kebutuhan, baik ekonomi, psikis maupun biologis (Ubay, 2014). Faktor pendorong penting yang menyebabkan manusia bekerja adalah adanya kebutuhan yang harus dipenuhi. Aktivitas dalam kerja mengandung unsur suatu kegiatan sosial, menghasilkan sesuatu, dan pada akhirnya bertujuan untuk memenuhi kebutuhannya. Dengan demikian di balik tujuan yang tidak langsung tersebut orang bekerja untuk mendapatkan imbalan yang berupa upah atau gaji dari hasil kerjanya itu. Jadi pada hakikatnya orang bekerja, tidak saja untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya, tetapi juga bertujuan untuk mencapai taraf hidup yang lebih baik (As'ad, 2002). As'ad menambahkan, gaji merupakan faktor utama untuk mencapai kepuasan kerja, sebab dengan mendapatkan gaji setiap orang akan dapat melangsungkan kehidupannya sehari-hari.

Menurut Blau (1950) dalam Sukardi (1987), pilihan pekerjaan seseorang merupakan suatu proses yang berlangsung lama dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor penunjang maupun faktor penghambat bagi seseorang dalam membuat keputusan karir. Faktor-faktor yang mempengaruhi individu dalam pembuatan keputusan pekerjaan di antaranya sebagai berikut: pengalaman sosial,

interaksi dengan orang lain, potensi-potensi yang dimiliki, aspirasi orang tua, keadaan sosial ekonomi, pengetahuan tentang dunia kerja, minat, pertimbangan pilihan karir, serta keterampilan. Pilihan seseorang terhadap suatu pekerjaan didorong oleh faktor adanya kecenderungan untuk mendapatkan ganjaran dan faktor pengharapan terhadap terjadinya perubahan. Setiap jenis pekerjaan menuntut pola khas dari kemampuan, minat, nilai-nilai, dan sifat-sifat kepribadian. Karena kepuasan kerja dan kepuasan hidup sangat bergantung pada luasnya individu dapat menyalurkan potensi-potensi, kepribadian dan nilai-nilai yang dimilikinya (Super, 1957) dalam (Semiawan, 1997).

2.4.2 Perilaku SDM dalam Memperoleh Pendapatan

Menurut Samuelson dan William (1997) dalam Paturochman (2007), pendapatan menunjukkan jumlah seluruh uang yang di terima oleh seseorang atau rumah tangga selama jangka waktu tertentu, pendapatan terdiri dari upah, atau penerimaan tenaga kerja. Pendapatan perseorangan adalah bagian pendapatan nasional yang menjadi hak individu sebagai balas jasa keikutsertaan individu dalam proses produksi. Atau bisa dalam pengertian lain pendapatan yang secara formal diterima oleh masyarakat/rumah tangga (Yudistira, 2006).

Menurut (Sukirno, 2000) dalam (Rahmawati, 2010) pendapatan individu merupakan pendapatan yang diterima seluruh rumah tangga dalam perekonomian dari pembayaran atas penggunaan faktor-faktor produksi yang dimilikinya dan dari sumber lain. Dimana pendapatan adalah jumlah penghasilan yang diterima oleh penduduk atas prestasi kerjanya selama satu periode tertentu, baik harian, mingguan, bulanan maupun tahunan. Kegiatan usaha pada akhirnya akan

memperoleh pendapatan berupa nilai uang yang diterima dari penjualan produk yang dikurangi biaya yang telah dikeluarkan.

Pendapatan riil adalah pendapatan seseorang yang diukur dalam jumlah barang dan jasa pemenuhan kebutuhan yang dapat dibeli, dengan membelanjakan pendapatan nominalnya (uangnya) (Sitio dan Tamba, 2001). Setiap manusia mempunyai pendapatan yang berbeda-beda. Pendapatan itulah yang nantinya dapat digunakan sebagai alat pemenuh kebutuhan. Semakin tinggi pendapatan seseorang makin tinggi pula daya belinya dan semakin beraneka ragam kebutuhan yang harus dipenuhi, dan sebaliknya (Keynes, 1936 dalam Reksoprayitno, 2010). Semakin banyak pendapatan yang diperoleh, semakin banyak juga terpenuhinya kebutuhan yang diinginkan. Terpenuhinya kebutuhan yang diinginkan oleh seseorang membuat dirinya semakin dekat untuk mencapai kesejahteraan. Semakin tinggi pendapatan maka semakin banyak kemungkinan untuk mendapatkan kesejahteraan yang tinggi (Herawan, 2014). Dalam pengertian ekonomi, kesejahteraan itu dapat ditandai dengan tinggi rendahnya pendapatan riil. Apabila pendapatan riil seseorang atau masyarakat meningkat, maka kesejahteraan ekonomi seseorang atau masyarakat tersebut meningkat pula (Sitio & Tamba, 2001).

Menurut Mosher (1987), hal yang paling penting dari kesejahteraan adalah pendapatan, sebab beberapa aspek dari kesejahteraan rumah tangga tergantung pada tingkat pendapatan. Pemenuhan kebutuhan dibatasi oleh pendapatan rumah tangga yang dimiliki, terutama bagi yang berpendapatan rendah. Semakin tinggi besarnya pendapatan rumah tangga maka persentase

pendapatan untuk pangan akan semakin berkurang. Dengan kata lain, apabila terjadi peningkatan pendapatan dan peningkatan tersebut tidak merubah pola konsumsi maka rumah tangga tersebut sejahtera. Sebaliknya, apabila peningkatan pendapatan rumah tangga dapat merubah pola konsumsi maka rumah tangga tersebut tidak sejahtera. Mubarak (2007) kesejahteraan dapat diukur dengan membandingkan tingkat pendapatan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dasar, tingkat pendapatan minimum merupakan pembatas antara keadaan miskin dan tidak miskin atau sering disebut sebagai garis batas kemiskinan.

Pendapatan adalah uang yang diterima oleh seseorang dan perusahaan dalam bentuk gaji, upah, sewa bunga, dan laba termasuk juga beragam tunjangan, seperti kesehatan dan pensiun (Soediyono, 2009). Ada 3 kategori pendapatan yaitu :

1. Pendapatan berupa uang yaitu segala penghasilan berupa uang yang sifatnya reguler dan yang diterima biasanya sebagai balas jasa atau kontra prestasi.
2. Pendapatan berupa barang adalah segala pendapatan yang sifatnya reguler dan biasa, akan tetapi selalu berbentuk balas jasa dan diterima dalam bentuk barang dan jasa.
3. Pendapatan yang bukan merupakan pendapatan adalah segala penerimaan yang bersifat transfer redistributif dan biasanya membuat perubahan dalam keuangan rumah tangga.

2.5 Konsep Peningkatan Kapasitas (*Capacity Building*)

Kapasitas merupakan kemampuan, keterampilan, pemahaman, sikap, nilai-nilai, hubungan, perilaku, motivasi, sumber daya, dan kondisi-kondisi yang memungkinkan setiap individu, organisasi, jaringan kerja atau sektor, dan sistem yang lebih luas untuk melaksanakan fungsi-fungsi mereka dan mencapai tujuan pembangunan yang telah ditetapkan dari waktu ke waktu (Morgan dalam Milen, 2004). Menurut Milen (2004), peningkatan kapasitas adalah proses dimana individu, kelompok, organisasi, institusi, dan masyarakat meningkatkan kemampuan mereka untuk: (a) menghasilkan kinerja pelaksanaan tugas pokok dan fungsi (*core functions*), memecahkan permasalahan, merumuskan dan mewujudkan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, dan (b) memahami dan memenuhi kebutuhan pembangunan dalam konteks yang lebih luas dalam cara yang berkelanjutan.

Dalam konteks pengembangan sumber daya manusia, perhatian diberikan kepada pengadaan atau penyediaan personel yang profesional dan teknis, kegiatan yang dilakukan antara lain pendidikan dan latihan (*training*) (Grindle, 2007) dalam (Haris, 2013). Sumber daya manusia merupakan faktor produksi dalam proses pembangunan, sehingga bentuk dan sistem yang ada merupakan produk dari sumber daya manusia yang dimiliki. Sumber daya manusia yang handal merupakan aset dalam pembangunan. Permasalahan muncul apabila sumber daya manusia yang dimiliki sangat terbatas dengan kualitas yang sangat rendah. Di Negara sedang berkembang pada umumnya sumber daya manusia yang dimiliki melimpah dengan kualitas yang rendah. Dengan kondisi seperti ini jelas sangat

menghambat proses pembangunan. Oleh karena itu perlu adanya manajemen sumber daya manusia yang baik. Manusia merupakan sumber daya yang paling penting bagi suatu organisasi dalam usaha untuk mencapai tujuannya. Berapa pun sempurnanya aspek teknologi dan keuangan, tanpa didukung oleh manusianya, maka tujuan organisasi akan sulit dicapai. Atas dasar itulah maka faktor sumber daya manusia perlu dibina dan dikembangkan (Gomes, 2002).

Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka diperlukan suatu strategi pembangunan sumber daya manusia. Salah satu strategi pengembangan sumber daya manusia baik itu perusahaan ataupun pemerintahan adalah pengembangan sistem pendidikan dan pelatihan yang sesuai, pengembangan sistem penilaian prestasi kerja dan sistem pemberian imbalan, mengefektifkan pelaksanaan rekrutmen dan seleksi, perencanaan anggaran untuk sumber daya manusia serta membina hubungan dan komunikasi karyawan (Mathis dan Jackson, 2002) dalam (Rooswiyanto, 2010).

Peningkatan kapasitas sumber daya manusia diartikan sebagai upaya membantu pemerintah, masyarakat atau individu-individu dalam mengembangkan keterampilan dan keahlian yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan-tujuan (Sensions, 1993) dalam (Soeprapto, 2010). Menurut Rondewhold, 2005 dalam (Soeprapto, 2010), peningkatan kapasitas (*capacity Building*) dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk meningkatkan kemampuan individu, kelompok, organisasi, komunitas atau masyarakat untuk: i) Menganalisa lingkungannya, ii) mengidentifikasi masalah-masalah, kebutuhan-kebutuhan, isu-isu dan peluang-peluang, iii) memformulasi strategi-strategi untuk mengatasi masalah-masalah,

isu-isu dan kebutuhan-kebutuhan tersebut, dan memanfaatkan peluang yang relevan, iv) merancang sebuah rencana aksi, serta mengumpulkan dan menggunakannya dengan efektif, dan atas dasar sumber daya yang berkesinambungan untuk mengimplementasikan, memonitor dan mengevaluasi rencana aksi tersebut, dan vi) memanfaatkan umpan balik sebagai pembelajaran.

Pengembangan sumber daya manusia (*human resource development*) secara makro adalah suatu proses peningkatan kualitas atau kemampuan manusia dalam rangka mencapai suatu tujuan pembangunan (Monica, 2016). Menurut Ife (dalam Martono, 2011) mendefinisikan konsep pemberdayaan masyarakat sebagai proses menyiapkan masyarakat dengan berbagai sumber daya, kesempatan, pengetahuan, dan keahlian untuk meningkatkan kapasitas diri masyarakat di dalam menentukan masa depan mereka, serta berpartisipasi dan mempengaruhi kehidupan dalam komunitas masyarakat itu sendiri.

Mubyarto (1998) menekankan bahwa terkait erat dengan pemberdayaan ekonomi rakyat. Dalam proses pemberdayaan masyarakat diarahkan pada pengembangan sumber daya manusia, penciptaan peluang berusaha yang sesuai dengan keinginan masyarakat. Masyarakat menentukan jenis usaha, kondisi wilayah yang pada gilirannya dapat menciptakan lembaga dan sistem pelayanan dari, oleh dan untuk masyarakat setempat. Terdapat beberapa hal yang harus menjadi prioritas utama dalam pembangunan kualitas SDM yaitu, peningkatan kapasitas SDM melalui berbagai diklat, kompetensi, pembinaan dan lain-lain. Tenaga kerja profesional dan terampil sesuai tuntutan atau kebutuhan pasar merupakan faktor keunggulan suatu bangsa dalam menghadapi persaingan global.

Pemerintah memegang peranan penting dalam menyiapkan program-program strategis guna menghasilkan SDM berkualitas dan siap memasuki pasar kerja. Yang terakhir adalah pembinaan dan pengembangan masyarakat terutama generasi muda. Sebagai penopang utama dalam roda pembangunan, pemberdayaan generasi muda diharapkan dapat menciptakan generasi yang kreatif, inovatif dan berdaya saing tinggi. Karakteristik generasi muda seperti inilah yang diharapkan mampu berkontribusi dan memenangkan persaingan global (Tarigan, 2007).

Menurut *World Bank* dalam Soeprpto (2010), pengembangan sumber daya manusia dapat dilakukan melalui pelatihan (*training*). Sya'roni (2013), menyoroti strategi pendidikan non formal (pelatihan, kursus, dll) dalam pengembangan sumber daya manusia. Menurutnya pendidikan pada dasarnya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, meningkatkan mutu kehidupan dan martabat kemanusiaannya. Pendidikan berfungsi sebagai sarana pemberdayaan individu dan masyarakat guna menghadapi masa depan. Titik berat pendidikan non formal adalah pada aspek afeksi yang diikuti aspek keterampilan dan kognisi. Penerapan strategi pendidikan non formal adalah untuk mendayagunakan berbagai peluang baru yang mungkin terjadi pada masa yang akan datang untuk memberdayakan masyarakat, strategi tersebut diantaranya adalah:

a. Pengembangan

Pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan

bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri (Wiryokusumo, 2011).

b. Pelatihan

Pelatihan adalah serangkaian aktifitas yang dirancang untuk meningkatkan keahlian-keahlian, pengetahuan pengalaman atau perubahan sikap seseorang (Simamora, 1999). Hal tersebut akan berdampak pada peningkatan keinginan atau motivasi serta upaya untuk meningkatkan kualitas pekerjaan menjadi lebih baik (Rahman, 2013).