

PENGUATAN KAPASITAS PENGELOLA ORGANISASI LOKAL DALAM PENGEMBANGAN JEJARING

Rudi Saprudin Darwis, Risna Resnawaty, Dessy Hassanah

e-mail: rudi.darwis@unpad.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan organisasi lokal dalam menjalankan fungsinya sangat tergantung kepada kemampuan para pengelolanya, yaitu secara internal mengoptimalkan keterlibatan stakeholders yang ada, secara eksternal membangun jejaring untuk mengoptimalkan berbagai sumber. Tulisan ini akan menggambarkan upaya penguatan kapasitas para pengelola Rumah Inspirasi melalui kegiatan workshop penguatan kapasitas pengelola dalam pengembangan jejaring. Workshop dilaksanakan di Desa Dangdeur Kecamatan Subang Kabupaten Subang. Peserta workshop adalah para pengelola Rumah Inspirasi beserta para anggota pengelola kegiatan Rumah Inspirasi dan tokoh masyarakat. Materi penguatan kapasitas yang disampaikan dalam workshop adalah mengenai perencanaan partisipatif dan pengembangan jaringan organisasi. melalui social campaign. Materi perencanaan partisipatif disampaikan menggunakan nominal group technique (NGT), sedangkan materi pengembangan jaringan dengan cara praktik pemanfaatan media *kitabisa.com* dan industri kreatif (*Bekraf*). Hasil workshop menunjukkan para peserta dapat merasakan proses perencanaan yang partisipatif menggunakan NGT dapat menghimpun pemikiran kreatif dari berbagai pihak. Dengan mempraktikkan pemanfaatan media online, para peserta juga dapat menemukan cara dan sumber yang dapat diakses dan dimanfaatkan untuk pengembangan jejaring organisasinya. Rekomendasi dari hasil kegiatan ini adalah para pengelola perlu lebih ekspresif dalam menyampaikan pemikirannya dengan disertai kesediaan menerima pemikiran orang lain secara terbuka, sedangkan untuk pengembangan jejaring Rumah Inspirasi perlu menyiapkan personalia untuk mengelola keberlanjutannya.

Kata kunci: *jejaring organisasi, organisasi lokal, penguatan kapasitas, perencanaan partisipatif*

PENDAHULUAN

Masyarakat tidak lagi dipandang sebagai obyek dalam pembangunan, namun juga sebagai subyek yang turut menentukan rencana dan realisasi pembangunan. Tjokroamidjojo (1988) mengemukakan bahwa keberhasilan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan tergantung dengan adanya keterlibatan aktif masyarakat. Berkaitan dengan pentingnya partisipasi masyarakat dalam perencanaan pembangunan, Conyers (1994) mengemukakan bahwa sangatlah penting dan diperlukan adanya komponen pendidikan dalam setiap bentuk perencanaan pembangunan partisipatif. Masyarakat harus faham bagaimana sistem pengambilan keputusan bekerja, dan pilihan-pilihan apa saja yang ada bagi mereka sehingga mereka dapat berpartisipasi secara efektif. Oleh karena itu, penguatan kapasitas melalui pemberian pengalaman terlibat dalam proses perencanaan yang partisipatif akan memperkuat kemampuan dalam berkontribusi.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat harus dapat dimanfaatkan dengan baik oleh masyarakat. Pemanfaatan platform, kerjasama pemasaran produk dan promosi di media sosial merupakan hal yang harus dilakukan oleh masyarakat terlebih masyarakat yang menaungi dan menggeluti seni dan kreatifitas. Rumah Inspirasi merupakan rumah yang menaungi berbagai kegiatan positif bagi pemuda dan kader muda serta masyarakat yang bertempat di Kelurahan Dangdeur, Kecamatan Subang, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Rumah Inspirasi Subang mempunyai misi untuk melestarikan lingkungan melalui Bank Roentah Inspirasi serta melestarikan budaya melalui Sanggar Inspirasi.

Visi dan misi yang mulia ini tidak dapat direalisasikan dengan mudah dan berkelanjutan karena pengelolaan

organisasi yang kurang memanfaatkan teknologi informasi. Akibatnya, masyarakat yang mengikuti kegiatan-kegiatan yang ada di Rumah Inspirasi belum mendapatkan manfaat yang lebih, karena kurangnya tingkat kesadaran untuk memanfaatkan teknologi. Kebiasaan penggunaan media sosial yang sudah hampir dilakukan oleh sebagian besar anggota masyarakat tidak dimanfaatkan sebagai kegiatan yang dapat mendukung perkembangan organisasi lokal dalam memberikan pelayanan.

Perkembangan teknologi internet telah mendorong munculnya portal-portal yang menyediakan berbagai kesempatan kepada setiap orang untuk memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhannya. Bagi organisasi yang sedang mengembangkan jaringan, kondisi ini sangat menguntungkan karena memiliki kesempatan untuk mengakses sumber-sumber tersebut. Demikian juga dengan organisasi lokal yang sedang membangun kembali organisasinya seperti Rumah Inspirasi.

Rumah Inspirasi yang sedang melakukan pengembangan organisasi perlu melakukan tindakan memperbaiki kapasitas organisasi agar memiliki relasi serta fondasi organisasi yang kokoh. Keharusan memiliki fondasi organisasi yang kokoh juga berguna sebagai media menuju kemandirian organisasi yang lebih baik dan dapat menjadi organisasi mandiri yang dapat menjadi pengembangan potensi bagi masyarakat.

Hal pertama yang dibenahi ialah kemampuan memiliki relasi bagi Rumah Inspirasi sendiri. Karena salah satu syarat keajeagan organisasi adalah relasi yang kuat. Salah satu program yang dicanangkan rumah inspirasi adalah pelayanan kesehatan bagi masyarakat kurang mampu. Melihat kenyataan demikian, salah satu cara menarik relasi adalah melalui social campaign menggunakan platform *kitabisa.com*. Platform *kitabisa.com* sendiri memungkinkan

kita untuk mendapat relasi yang peduli terhadap kegiatan sosial yang diadakan oleh suatu instansi/individu. Atas dasar itulah kemudian Rumah Inspirasi hendaknya memanfaatkan platform tersebut untuk menarik relasi dari pihak luar.

Selain melalui social campaign, pengembangan Rumah Inspirasi sebagai organisasi juga bisa dilaksanakan melalui ekonomi kreatif. Dewasa ini kesempatan untuk berkembang di bidang ekonomi kreatif terbuka sangat lebar karena terbentuknya Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Alasan Rumah Inspirasi bisa memanfaatkan Badan Ekonomi Kreatif sendiri didasarkan atas kemampuan Rumah Inspirasi untuk menciptakan berbagai produk kreatif yang bisa bermanfaat bagi masyarakat. Dengan memiliki potensi tersebut memungkinkan Rumah Inspirasi untuk mengembangkan dan memasarkan produknya hingga dikenal oleh masyarakat. Tentu jika merujuk hal demikian, pemanfaatan Badan Ekonomi Kreatif sangat diperlukan agar Rumah Inspirasi memiliki kesempatan untuk mengembangkan organisasi, khususnya di bidang ekonomi kreatif.

Pentingnya Perencanaan Partisipatif

Pentingnya partisipasi adalah karena dalam berpartisipasi diperoleh kekuasaan untuk ikut serta dalam pengambilan keputusan. Untuk dapat terlibat dalam proses pengambilan keputusan diperlukan adanya kesiapan dari masyarakat (Cary, 1971). Meskipun keterlibatan masyarakat akan menjadi penjamin bagi suatu proses yang baik dan benar, kapasitas masyarakat dalam berpartisipasi akan menentukan kualitas partisipasi. Perlu dilakukan serangkaian upaya untuk mengembangkan kapasitas masyarakat agar keterlibatan masyarakat secara langsung akan memberi banyak arti, dan tidak menjadi sumber masalah (Darwis & Zulfan, 2018).

Terkait dengan hal tersebut, Abe (2005) menyatakan bahwa untuk mengorganisasikan perencanaan partisipatif perlu diperhatikan adanya prinsip dasar yang penting yakni: (1) dalam perencanaan bersama rakyat, yang melibatkan banyak orang, maka harus dipastikan bahwa di antara para peserta memiliki rasa saling percaya, saling mengenal dan saling bisa bekerja sama; (2) agar semua orang bisa berbicara dan mengemukakan pandangannya secara fair dan bebas, maka di antara peserta tidak boleh ada yang lebih tinggi dalam kedudukan; (3) perencanaan bersama masyarakat harus bermakna bahwa masyarakat selaku peserta perumusan bisa menyepakati hasil yang diperoleh, yang merupakan keputusan bersama, baik pada saat proses maupun setelahnya; (4) suatu keputusan yang baik tentu tidak boleh didasarkan pada dusta dan kebohongan, sehingga kejujuran penting dalam penyampaian informasi; (5) berproses dengan berdasarkan fakta, dengan sendirinya menuntut cara berpikir yang obyektif; dan (6) prinsip partisipasi hanya akan mungkin terwujud secara sehat, jika apa yang dibahas merupakan hal yang dekat dengan kehidupan keseharian masyarakat yakni berfokus pada masalah-masalah masyarakat.

Upaya peningkatan kapasitas terhadap warga masyarakat dalam perencanaan partisipatif tidak dapat mengabaikan aspek pengetahuan maupun aspek mental. Pengetahuan yang memadai mengenai berbagai hal yang terkait dengan permasalahan yang ditangani akan membuat masyarakat dapat memberikan sumbangan pemikiran yang berarti. Penguatan kapasitas aspek mental untuk kepentingan perencanaan partisipatif diorientasikan kepada pentingnya saling percaya, mau bekerja sama, memandang orang lain setara, keterbukaan dan kejujuran, serta obyektif dan konsekuen terhadap keputusan bersama. (Darwis & Zulfan, 2018)

Teknologi Informasi untuk Pengembangan Jejaring

Perkembangan teknologi informasi internet saat ini telah sampai pada tingkat yang memungkinkan setiap orang untuk menyampaikan pesan secara luas yang menjangkau berbagai pihak. Teknologi informasi juga memungkinkan kita untuk mengakses berbagai sumber yang terpublikasi. Oleh karena itu, penggunaan media sosial bagi sebuah lembaga pelayanan maupun lembaga komersial sudah menjadi kebutuhan. Setidaknya ada dua portal yang dapat digunakan oleh sebuah lembaga, yaitu: (1) Kitabisa.com (<http://www.kitabisa.com>), dan (2) Bekraf (<http://www.bekraf.go.id>). Berikut gambaran tentang kedua portal tersebut.

1. Kitabisa.com (<http://www.kitabisa.com>)

Kitabisa.com adalah website untuk menggalang dana dan berdonasi secara online dan transparan. Sejak tahun 2013, kami menyediakan wadah dan teknologi online bagi individu, komunitas, organisasi, maupun perusahaan (kami sebut para **#OrangBaik**) yang ingin:

1. Menggalang dana dengan membuat halaman donasi online (kami sebut halaman campaign) untuk beragam tujuan sosial, personal, kreatif dan lainnya.
2. Berdonasi kapan saja secara online ke campaign-campaign di Kitabisa sesuai dengan kategori atau organisasi yang ia peduli.

Dengan semangat gotong-royong menghubungkan kebaikan, Kitabisa menerapkan kebijakan open platform. Artinya, dalam hitungan menit siapapun dapat membuat halaman donasi di Kitabisa selama mereka melengkapi syarat verifikasi identitas dan tidak melanggar hukum di Indonesia. Yayasan Kitabisa tercatat di Kemenkumham, mendapatkan izin PUB (Penggalangan Uang dan Barang) dari Kemensos dengan SK Menteri no 478/HUK-PS/2017, dan diaudit oleh Kantor Akuntan Publik dengan hasil Wajar Tanpa Pengecualian.

Salah satu langkah mudah yang dapat kamu lakukan untuk membantu sesama adalah dengan menggalang dana. Melalui platform *crowdfunding online* yakni Kitabisa, kamu dapat mengakses aksi nyata penggalangan dana dengan mudah.

2. Bekraf (<http://www.bekraf.go.id>)

Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) adalah lembaga pemerintah nonkementerian yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Presiden melalui menteri yang membidangi urusan pemerintahan di bidang pariwisata. Badan Ekonomi Kreatif merupakan badan yang pertama kali dibentuk oleh Presiden Joko Widodo melalui Peraturan Presiden Nomor 6 Tahun 2015. Semula urusan ekonomi kreatif menjadi bagian dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Badan Ekonomi Kreatif mempunyai tugas membantu Presiden dalam merumuskan, menetapkan, mengoordinasikan, dan sinkronisasi kebijakan ekonomi kreatif di berbagai bidang.

Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Badan Ekonomi Kreatif menyelenggarakan fungsi:

1. perumusan, penetapan, dan pelaksanaan kebijakan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
2. perancangan dan pelaksanaan program ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
3. pelaksanaan koordinasi dan sinkronisasi perencanaan dan pelaksanaan kebijakan dan program ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
4. pemberian bimbingan teknis dan supervisi atas pelaksanaan kebijakan dan program ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
5. pelaksanaan pembinaan dan pemberian dukungan kepada semua pemangku kepentingan ekonomi kreatif di bidang aplikasi dan game developer, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film, animasi, dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, dan televisi dan radio;
6. pelaksanaan komunikasi dan koordinasi dengan Lembaga Negara, Kementerian, Lembaga Pemerintah Non Kementerian, Pemerintah Daerah, dan pihak lain yang terkait; dan
7. pelaksanaan fungsi lain yang ditugaskan Presiden yang terkait dengan ekonomi kreatif.

Bentuk dukungan yang diberikan Bekraf adalah

- a. Bantuan operasional;
- b. Bantuan Sarana dan Prasarana;
- c. Bantuan rehabilitasi/pembangunan gedung/bangunan;
- d. Pemberian penghargaan;
- e. Bekraf belum bisa memfasilitasi pengajuan pendukungan produksi film; dan
- f. Bantuan lainnya.

Yang dapat melakukan pengajuan adalah

- a. Perseorangan
- b. Organisasi/komunitas di 16 subsektor ekonomi kreatif
- c. Satuan pendidikan/lembaga yang diselenggarakan oleh pemerintah atau masyarakat
- d. Lembaga/organisasi masyarakat lainnya yang bergerak di bidang ekonomi kreatif
- e. Pemerintah daerah yang melaksanakan urusan pemerintahan bidang ekonomi kreatif

Workshop Penguatan Kapasitas Pengelola Rumah Inspirasi

Kegiatan Workshop Penguatan Jejaring dilaksanakan pada hari Rabu, 7 November 2018, di Desa Dangdeur, Kecamatan Subang, Kabupaten Subang. Workshop berisi materi tentang perencanaan partisipatif dan pengembangan jaringan, namun lebih menitik beratkan pada bagaimana pengembangan jaringan organisasi melalui social campaign dan industri kreatif. Adapun tujuan workshop pengembangan jaringan organisasi melalui social campaign ini memiliki tujuan agar semua pihak yang berada di Organisasi Rumah Inspirasi Subang dapat memanfaatkan social campaign sebagai sarana memperoleh relasi serta berbagai hal yang berkaitan dengan operasional organisasi. Hal ini sangat penting agar organisasi yang berjalan dapat memenuhi kebutuhan operasionalnya serta memiliki berbagai relasi yang bermanfaat untuk mengembangkan organisasi melalui program-program sosial yang dimiliki oleh organisasi.

Sedangkan untuk industri kreatif, dikarenakan organisasi Rumah Inspirasi memiliki output berupa kerajinan tangan serta makanan, sehingga memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan juga disebarluaskan. Melalui industri kreatif juga organisasi dapat lebih dikenal melalui produk-produk yang dihasilkan dan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan domestik. Sehingga workshop ini dipandang sangat penting dan diharapkan dapat menjadi sarana pelaku organisasi dalam usaha mengembangkan organisasi Rumah Inspirasi menjadi semakin maju.

Metode yang digunakan dalam workshop sesi pertama ini berupa ceramah dan sharing serta diakhiri oleh praktik salah satu media yang digunakan. Di bagian awal pemaparan memaparkan strategi-strategi yang bisa dilakukan Organisasi Rumah Inspirasi dalam mengembangkan jejaring. Yang pertama ialah melalui social campaign yang memanfaatkan media *kitabisa.com* yang memiliki fungsi

sebagai media untuk social funding berbagai hal yang berkaitan dengan kegiatan sosial. Adapun pengembangan organisasi melalui industri kreatif materi yang disampaikan ialah teknis mengajukan proposal kepada Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf). Materi diakhiri dengan praktik membuat social campaign di platform *kitabisa.com*.

Setelah mendengarkan pemaparan dari pemateri dalam sesi ini. Peserta workshop memiliki keinginan kuat untuk mengembangkan organisasi lebih jauh lagi. Terutama setelah banyak mengetahui bagaimana cara yang dilakukan untuk mempertahankan organisasi agar berkembang dan semakin maju. Perubahan yang terlihat ialah munculnya kembali semangat peserta dalam usaha mengembangkan organisasi lebih jauh lagi.

Adapun output dari pelatihan yang dilaksanakan ialah terdapat akun *kitabisa.com* dan juga sebuah proposal yang bisa diajukan ke Badan Ekonomi Kreatif. Akun *kitabisa.com* ini bisa dimanfaatkan untuk mempromosikan kegiatan-kegiatan yang ada di Rumah Inspirasi serta mengajak masyarakat berpartisipasi baik melalui donasi atau turun langsung pada agenda yang dilaksanakan Rumah Inspirasi. Adapun proposal sendiri dimanfaatkan untuk pengajuan kepada Badan Ekonomi Kreatif yang harapannya dapat diterima sehingga produk-produk dari Rumah Inspirasi memiliki pasar yang lebih luas.

Seperti yang sudah disinggung di awal, pelatihan yang diberikan dalam workshop sesi pertama ialah mengenai strategi pengembangan jaringan organisasi melalui social campaign (*kitabisa.com*) serta melalui pemanfaatan industri kreatif (Bekraf). Dalam pemaparan mengenai *kitabisa.com*, pemateri menjelaskan bagaimana latar belakang platform tersebut sebagai media social campaign bagi berbagai kegiatan sosial yang akan dilaksanakan. Selain itu juga pemaparan materi sampai kepada bagaimana teknis membuat sebuah social campaign serta kegiatan yang bisa dilakukan agar social campaign ini berjalan dengan sukses dan mampu menarik minat masyarakat umum untuk ikut bergerak dalam mengembangkan organisasi tersebut.

Secara lebih rinci, berikut petikan cara penggunaan portal *kitabisa.com*:

1. Hal pertama yang dapat kamu lakukan adalah dengan mengunjungi situs Kitabisa di sini. dan pilih menu *Galang Dana*. Setelah masuk ke menu *Galang Dana*, kamu dapat mengisi form online seperti identitas, target donasi yang ingin dicapai, deadline, cerita lengkap berupa latar belakang dari penggalangan dana hingga tujuanmu untuk membuat penggalangan dana ini. Saran dari kami saat menceritakan latar belakang penggalangan dana adalah buatlah se-detil mungkin. Tulislah cerita se-menarik namun tidak berlebihan agar orang tergugah dan memperkuat alasan calon donatur untuk memberikan donasi di campaign-mu.
2. Langkah selanjutnya yang dapat kamu lakukan adalah memverifikasi identitas-mu di Kitabisa.

Saat kamu mengisi identitas, pastikan kamu juga melengkapi data diri di akun Kitabisa. Melalui proses verifikasi, tim Kitabisa dapat melakukan penilaian serta kamu juga dapat mencairkan donasi yang sudah didapatkan.

Tanpa adanya verifikasi, donasi yang sudah terkumpul tidak dapat dicairkan begitu saja. Nah, nggak mau seperti itu kan? Pastikan kamu verifikasi data diri dengan melengkapi data KTP, akun sosial media dan foto. Oh iya, pastikan identitas KTP terbaca dengan jelas terutama pada bagian foto dan tanda tangan ya. Selain itu, pastikan juga kamu telah mengunggah foto sesuai dengan ketentuan yang kami berikan. Jangan lupa juga untuk memasukkan nomor rekening bank yang nama pemegangnya sesuai dengan identitas KTP yang kamu masukkan. Kamu juga harus tahu bahwa penggalangan dana tidak dapat kamu lakukan sendiri. Tentunya kamu juga membutuhkan dukungan orang lain bukan? Viral jadi salah satu poin penting agar khalayak umum dapat mengetahui penggalangan dana yang kamu lakukan. Jangan lupakan untuk selalu mengawasi perkembangan campaign. Jika kamu merasa donasi jauh dari target, kamu dapat menggunakan kekuatan media sosial untuk membagikan link campaign mulai dari orang terdekat hingga khalayak umum. Kamu dapat membagikan aksi galang dana melalui media sosial yang familiar. Contohnya saja facebook, instagram, serta twitter. Kamu dapat memulai untuk mengajak keluarga, teman, serta kolega kerja untuk menyukseskan aksi galang dana yang kamu unggah. Survey membuktikan bahwa 70% donasi di Kitabisa berasal dari teman/keluarga terdekat campaigner.

3. Langkah selanjutnya yang bisa kamu lakukan adalah pencairan dana. Di langkah ini kamu harus teliti karena ada langkah-langkah untuk memverifikasi seperti verifikasi scan KTP dan nama pemegang rekening yang sesuai dengan nama di KTP.

Proses verifikasi akan memakan waktu sekitar 3 hari kerja ya #OrangBaik. Setelah itu, notifikasi akan masuk melalui email dan SMS apabila proses verifikasi sukses. Kalian juga harus tahu kalau dana donasi yang terkumpul bisa dicairkan kapan saja melalui fitur *Dompot Kebaikan* yang tersedia di akun milik kamu di Kitabisa.

Jangan khawatir juga soal *timing* atau waktu pencairannya. Kamu bisa mencairkan donasi kapan saja kok walaupun target donasi belum tercapai.

4. Last but not least adalah menulis update untuk para donatur di campaign-mu. Menulis update ini penting banget karena update digunakan sebagai laporan penggunaan dana donasi yang telah mereka percayakan.

Siapkan detail-detail yang diperlukan ya seperti jumlah pengeluaran yang digunakan dan bisa juga untuk menambahkan bukti-bukti pembayaran beserta tanggal

masuk dan keluarnya transaksi. Dengan menuliskan update yang rinci, tentunya campaign akan semakin transparan serta dapat ditanggungjawabkan. Selain pertanggungjawaban terperinci, kamu juga dapat menuliskan update berupa kabar gembira dan progress campaign ke para donatur melalui email mereka.

Sedangkan materi mengenai pemanfaatan industri kreatif dimulai melalupemaparan potensi-potensi yang sudah dimiliki oleh Rumah Inspirasi sepertikerajinan tangan dan makanan. Paparan kemudian dilanjutkan pada penjelasansingkat seputar informasi mengenai Badan Ekonomi Kreatif, bagaimana latarbelakang badan ini dibuat, apa kriteria yang dapat diajukan kepada badan ini, sertabagaimana bentuk bantuan yang diberikan oleh badan tersebut. materi diakhiridengan pemaparan bagaimana format yang harus dipenuhi oleh organisasi dalammengajukan bantuan serta sebuah peluang dari Badan Ekonomi Kreatif ini.

Adapun proses pengajuan bantuan pendukung pada portal Bekraf adalah sebagai berikut:

- a. Pengiriman proposal hanya bisa dilakukan melalui:
 - i. Email: satupintu@bekraf.go.id dengan subject 'Proposal_(nama kegiatan)_(tanggal pelaksanaan acara)';
 - ii. Atau melalui pengiriman surat beserta proposal ditujukan ke Sekretariat SATU PINTU BEKRAF di Jalan Medan Merdeka Selatan No.13, Gd. Kementerian BUMN Lt. 18, Badan Ekonomi Kreatif
- b. Pemohon wajib mengirimkan proposal pendukung tertuju ke alamat fisik dan/atau alamat surat elektronik SATU PINTU. Pengiriman yang ditujukan selain dari PINTU BEKRAF akan dikembalikan ke pihak pemohon
- c. Pemohon akan mendapatkan notifikasi melalui email yang berisi tanggal dimulainya proses administrasi oleh Admin SATU PINTU BEKRAF dan nomor proposal untuk kemudian nomor tersebut digunakan ketika mengecek status dari proposal.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan untuk pengajuan proposal adalah sebagai berikut:

- a. Surat pengantar proposal:
 - i. Ditujukan kepada Kepala BEKRAF
 - ii. Menjelaskan secara singkat rincian kegiatan
 - iii. Memberikan jenis pendukung yang diajukan
 - iv. Menjelaskan rincian bantuan yang diajukan
 - v. Mencantumkan narahubung (nomor telepon, alamat surat elektronik, dan alamat fisik)
- b. Proposal
 - i. Deskripsi Kegiatan
 - ii. Tujuan Kegiatan
 - iii. Rincian Kegiatan (Waktu dan Tempat)
 - iv. Target Peserta
 - v. Rincian Anggaran keseluruhan
 - vi. Rincian anggaran yang diajukan ke BEKRAF (bila jenis bantuan yang diajukan adalah

uang)

- vii. Menjelaskan jenis bantuan yang diajukan bila termasuk dalam jenis bantuan jasa dan/atau barang
- c. Dokumen Pendukung, contoh:
 - i. Untuk pendukung biaya perjalanan dinas dalam dan luar negeri, harus mencantumkan surat undangan dari pihak penyelenggara;
 - ii. Dokumentasi acara (bila telah dilangsungkan sebelumnya).

Ketentuan batas waktu pengajuan proposal kepada Bekraf:

- a. Proposal paling lambat diajukan 4 (empat) bulan sebelum tanggal pelaksanaan kegiatan untuk kegiatan yang bersifat penyelenggaraan;
- b. Untuk batas waktu pengajuan bantuan biaya perjalanan, diberikan pengecualian dengan menunjukkan surat undangan yang diterima kurang dari 4 (empat) bulan dari hari pelaksanaan acara;
- c. Proposal paling lambat diajukan pada bulan Juli di tahun anggaran yang bersangkutan untuk kegiatan bantuan revitalisasi infrastruktur fisik ruang kreatif, sarana ruang kreatif dan sarana teknologi informasi dan komunikasi (TIK);
- d. Proposal paling lambat diajukan 1 (satu) bulan untuk pemberian fasilitasi pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual, fasilitasi pendirian badan hukum, fasilitasi bantuan hukum, dan fasilitasi sertifikasi profesi.

Respon yang diberikan peserta cukup antusias dengan apa yang disampaikan. Bagi peserta, dua cara tersebut merupakan cara baru yang dikenal serta bisa dimanfaatkan untuk pengembangan organisasi Rumah Inspirasi. Hal tersebut terlihat setidaknya melalui pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan. Selain itu, peserta juga puas dengan apa yang disampaikan pemapar mengenai strategi-strategi yang dapat dilakukan.

SIMPULAN

Pemanfaatan workshop sebagai media edukasi merupakan suatu inovasi kreatif yang dapat diterapkan pemangku organisasi untuk meningkatkan tingkat partisipatif anggota organisasi masyarakat. Adapun output dari pelatihan yang dilaksanakan ialah terdapat akun Rumah Inspirasi pada portal *kitabisa.com* dan juga sebuah proposal yang bisa diajukan ke Badan Ekonomi Kreatif. Akun pada portal *kitabisa.com* ini bisa dimanfaatkan untuk mempromosikan kegiatan-kegiatan yang ada di Rumah Inspirasi serta mengajak masyarakat berpartisipasi baik melalui donasi atau turun langsung pada agenda yang dilaksanakan Rumah Inspirasi. Adapun proposal sendiri dimanfaatkan untuk pengajuan kepada Badan Ekonomi Kreatif yang

harapannya dapat diterimasehingga produk-produk dari Rumah Inspirasi memiliki pasar yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abe, Alexander. 2005. *Perencanaan Daerah Partisipatif*. Yogyakarta: Pustaka Jogja Mandiri
- Cary, Lee J. 1970. *Community Development as Process*. Columbia: University of Missouri Press
- Conyers, Diana. 1994. *Perencanaan Sosial di Dunia Ketiga: Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Darwis, R.S.; Zulfan, I. 2018. "Capacity Building for Community Leaders in Participative Planning of Rural Development at Kondangjajar Village, Cijulang District, Pangandaran Regency", *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, Volume 3, Issue 1, pp. 134-142
- Tjokroamidjojo, Bintoro. 1993. *Kebijaksanaan dan Administrasi Pembangunan: Perkembangan Teori dan Penerapan*, Jakarta: LP3ES
- <https://kitabisa.com/about-us>; Apa itu Kitabisa
- https://id.wikipedia.org/wiki/Badan_Ekonomi_Kreatif; Badan Ekonomi Kreatif