

BAB V

PENUTUP

1.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di Usaha Kecil Menengah Lidiah Art dan Bandeng Darmono mengenai bagaimana Komunikasi Partisipatif yang terjadi di dalam UKM tersebut, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. UKM Lidiah Art

Tingkat Komunikasi Partisipatif yang terjadi di UKM Lidiah Art sampai pada tahap Pemberian ide, implementasi, pemanfaatan hasil, hingga evaluasi. Menandakan seluruh tingkat komunikasi partisipatif terjadi dalam UKM Lidiah Art.

Partisipasi dalam Pembuatan Keputusan adalah Masyarakat berpartisipasi dalam pembuatan keputusan, yaitu ketika masyarakat secara berkelompok berinisiatif untuk berdiskusi serta membuat sebuah keputusan bersama mengenai sebuah proyek pembangunan. Terjadi Saat pak Nuryanto pemilik UKM Lidiah Art mengajukan proposal ke pihak Telkom Jakarta, kemudian melakukan perekrutan untuk karyawan online, dan kemudian memasang papan UKM Goes Digital sepanjang desa Djowahan. Lalu, keputusan atas apa yang akan di upload di media sosial UKM Lidiah Art diinisiatif sendiri oleh pihak Lidiah Art. Selain itu juga pemasangan papan UKM Goes Digital sepanjang jalan Djowahan atas ide pak Nuryanto.

Komunikasi Partisipatif dalam Implementasi adalah di mana masyarakat mengambil sebuah tindakan untuk mendukung dan mengarahkan sebuah proyek. Sedangkan Komunikasi dalam Pemanfaatan Hasil adalah di mana masyarakat menikmati buah dari proyek yang telah berjalan. Masyarakat turut menikmati hasil dari proyek tersebut misalnya saja dalam jaminan kesehatan yang diberikan.

Pemanfaatan hasil dengan memanfaatkan kelancaran internet dengan lebih intens melakukan publisitas kegiatan yang terjadi di Lidiah Art. Sedangkan partisipasi dalam pemanfaatan hasil UKM Lidiah Art, memasang dua titik jaringan WiFi dan masyarakat sekitar dapat lebih mudah apabila ingin memasang jaringan WiFi. Kebebasan dan kemudahan untuk dapat mengakses suatu program dari pemerintah. Pada tahap Partisipasi dalam Implementasi Lidiah Art melakukan pengoptimalan pemasaran online melalui media sosial seperti Instagram dan facebook.

Kemudian pada Pemberian Evaluasi, saat masyarakat aktif berpartisipasi dalam evaluasi proyek yaitu dengan memberikan kritikan serta saran yang mendukung agar proyek tersebut dapat berjalan dengan lancar. Ada di mana UKM Lidiah Art merasakan terjadi perubahan atau keuntungan semakin meningkat setelah bergabung dengan UKM Goes Digital, dan juga melakukan koordinasi dalam hal penguploadan di media sosial.

Konsep komunikasi partisipatif terbagi atas empat konsep yaitu: Heteroglasia, dialogis, poliponi dan karnaval. Heteroglasia merupakan penunjukan fakta bahwa sistem pembangunan dilandasi oleh berbagai kelompok dan komunitas yang berbeda-beda dengan berbagai variasi ekonomi, sosial dan faktor budaya yang saling mengisi satu sama lain. Dialogis adalah komunikasi transaksional yang mana pengirim dan penerima pesan saling berinteraksi dalam suatu periode waktu tertentu hingga sampai pada makna yang saling berbagi. Sedangkan Poliponi merupakan bentuk tertinggi dari suatu dialog di mana suara-suara yang tidak menyatu menjadi terbuka. Karnaval membawa semua varian dari semua ritual seperti: legenda, komik, festival, permainan, parody, dan dan hiburan. Proses karnaval dilakukan dengan tidak formal diselingi humor dan canda tawa.

Di UKM Lidiah Art ditemukan seluruh konsep yang ada disetiap tingkat komunikasi partisipatifnya. Heteroglasia, Dialogis hingga poliponi terjadi disetiap tingkat komunikasi partisipatifnya. Konsep karnaval juga ditemukan karena UKM Lidiah Art seringkali mengikuti acara pameran kepariwisataan dan budaya, acara yang tidak formal dibumbui oleh lawakan dan acara hiburan menunjukkan terjadi konsep karnaval di UKM Lidiah Art.

2. UKM Bandeng Darmono

Tingkat Komunikasi Partisipatif yang ada di UKM Bandeng Darmono juga sampai pada tingkat implementasi, pemanfaatan hasil, dan Pemberian Evaluasi. Menandakan seluruh tingkat komunikasi partisipatif juga ada di UKM Bandeng Darmono.

Komunikasi Partisipatif dalam Implementasi adalah di mana masyarakat mengambil sebuah tindakan untuk mendukung dan mengarahkan sebuah proyek. Sedangkan Komunikasi dalam Pemanfaatan Hasil adalah di mana masyarakat menikmati buah dari proyek yang telah berjalan. Masyarakat turut menikmati hasil dari proyek tersebut misalnya saja dalam jaminan kesehatan yang diberikan.

Implementasi yang ada berupa melakukan inovasi produk, merubah warna produk menjadi semakin cerah dengan gaya yang lebih nyaman dan menarik. Bergabung dengan Blanja.com menjadi ajang implementasi UKM Goes Digital, selain itu Bandeng Darmono juga membuka akun Instagram untu mulai mencoba bergerak di dunia online. Sedangkan untuk tahap Pemanfaatan hasil, UKM Bandeng Darmono masuknya kabel profaider ke desa sentar bandeng dapat mempermudah setiap masyarakat sekitar apabila ingin memasang WiFi, selain itu Telkom kerap kali mengadakan pelatihan online di Bandeng Darmono yang dapat diikuti oleh berbagai pihak, dan saat ini telah memasang WiFi yang dapat diakses oleh setiap karyawan dan pembeli atau tamu yang berkunjung ke Bandeng Darmono.

Komunikasi partisipatif dalam Evaluasi terjadi saat masyarakat aktif berpartisipasi dalam evaluasi proyek yaitu dengan memberikan kritikan serta saran yang mendukung agar proyek tersebut dapat berjalan dengan lancar. UKM Bandeng Darmono memiliki toko virtual di Belanja.com namun, Asti, karyawan Bandeng Darmono mengatakan pesanan yang datang dari Belanja.com sejauh ini adalah yang paling sedikit. Pihak Bandeng Darmono masih kurang dalam SDM dalam hal digital sehingga sampai saat penelitian ini dilakukan admin Belanja.com masih dipegang oleh pihak Telkom Semarang.

Konsep komunikasi partisipatif terbagi atas empat konsep yaitu: Heteroglasia, dialogis, poliponi dan karnaval. Heteroglasia merupakan penunjukan fakta bahwa sistem pembangunan dilandasi oleh berbagai kelompok dan komunitas yang berbeda-beda dengan berbagai variasi ekonomi, sosial dan faktor budaya yang saling mengisi satu sama lain. Dialogis adalah komunikasi trnsaksional yangmana pengirim dan penerima pesan saling berinteraksi dalam suatu periode waktu tertentu hingga sampai pada makna yang saling berbagi. Sedangkan Poliponi merupakan bentuk tertinggi dari suatu dialog di mana suara-suara yang tidak menyatu menjadi terbuka. Karnaval membawa semua varian dari semua ritual seperti: legenda, komik, festival, permainan, parody, dan dan hiburan. Proses karnaval dilakukan dengan tidak formal diselingi humor dan canda tawa.

Konsep Heteroglasia, dialogis dan Poliponi juga ditemukan pada setiap tingkat komunikasi partisipatif di UKM Bandeng Darmono. Heteroglosia dibuktikan dengan keberagaman umur yang ada antara para karyawan. Usia yang beragam merupakan salah satu ciri terbentuknya konsep ini. Adapun Konsep karnaval terjadi di UKM Bandeng Darmono dengan mengikuti pameran.

Kedua objek penelitian memiliki dasar fokus bidang bisnis yang berbeda. Sehingga terjadi perbedaan dalam konsep komunikasi partisipatif adalah hal yang sangat mungkin terjadi.

Adapun mengenai tingkat komunikasi partisipatif dalam penyampaian ide, pemanfaatan hasil dan implementasi program, dari kedua UKM objek, peneliti menarik kesimpulan bahwa UKM Lidiah Art dapat mengimplementasikan dan memanfaatkan peluang yang ada dengan lebih baik. Hal tersebut dibuktikan dari kesiapan sumber daya manusia yang dimiliki UKM Lidiah Art yang lebih matang dengan memiliki karyawan sendiri dalam hal digital yang akan sangat menunjang kelancaran goes digital. Sesuai dengan makna dari komunikasi partisipatif (*bottom-top*) kesiapan dari bawah untuk dapat berpartisipasi dengan optimal menjadi dasar yang penting. Hal ini belum dimiliki UKM Bandeng Darmono.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat Komunikasi Partisipatif

- a. UKM Lidiah Art.** Faktor pendukung, dengan melakukan tingkat komunikasi partisipatif dan ada konsep komunikasi partisipatif disetiap tingkatannya, UKM Lidiah Art telah memiliki kekuatan internal dalam komunitasnya. Didukung lagi memiliki karyawan khusus untuk online dan telah menggunakan berbagai media sosial untuk melakukan pemasaran onlinenya seperti Instagram dan Facebook. Lidiah Art juga memiliki jaringan WiFi yang dapat menunjang segala kegiatan online secara lancar. Dengan memiliki jaringan WiFi juga dapat menjadi ajang pelayanan customer. Lidiah Art juga aktif mengadakan berbagai acara serta juga aktif dalam mengikuti pameran yang diadakan oleh pihak terkait. Segala yang ada dan merupakan kekuatan Lidiah Art adalah pendukung terbentuknya Komunikasi Partisipatif baik dari implementasi hingga pemanfaatan hasil.
- b. UKM Bandeng Darmono.** Faktor pendukung, dengan telah melakukan keseluruhan tingkat komunikasi partisipatif baik dalam penyampaian ide, implementasi pemanfaatan hasil, hingga evaluasi, UKM Bandeng Darmono telah memiliki kekuatan internal dalam komunitasnya. Diiringi dengan memiliki akun instagram dan toko virtual di Balanja.com, Bandeng Darmono melakukan pengimplementasian untuk kemajuan pemasaran online. Memasang jaringan WiFi di toko penjualan dan juga dapat dinikmati orang lain dapat membantu memudahkan kegiatan online. Selain itu UKM digital Bandeng Darmono juga memiliki lababl Halal dan SNI yangmana dapat menjadi

kekuatan kuat untuk mendukung penjualan barang yang bergelut dalam bidang makanan.

Faktor penghambat untuk UKM Bandeng Darmono salah satunya belum siapnya SDM pihak Bandeng Darmono dalam dunia digital, belum lagi apabila Program UKM Goes Digital ini Berhenti. Bergerak dalam dunia makanan yang menerima pesanan online, proses pengiriman produk agar sampai ditangan konsumen dalam keadaan fresh juga menjadi perhatian khusus.

1.2 Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini berupa belum adanya tinjauan data dari pihak Telkom Indonesia/Witel tempat kedua objek. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan juga adanya kelalaian pemahaman situasi setelah pengambilan data di lapangan.

5.3 Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Akademis
 - a. Melakukan tinjauan data kepada pihak Telkom untuk kembali dapat memastikan data yang ada.
 - b. Untuk penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan fokus lain dalam meneliti UKM Goes Digital. Seperti mengenai IMC, Peran pemimpin, Peningkatan Sumber Daya Manusia dan lain sebagainya yang dapat dikembangkan
2. Praktis
 - a. Telkom Indonesia sebagai pemilik program dapat lebih banyak melakukan pembinaan secara berkala di tempat UKM *partner*. Adanya kurang siapan sumber daya manusia dalam dunia online, menjadi permasalahan yang paling besar untuk program yang dinamakan Goes Digital.

- b. Pemilik UKM yang menjadi *partner* Telkom dapat terus bergerak maju dengan selalu melakukan inovasi, dan mengupayakan cara untuk dapat lebih baik di dunia online.
- c. Masyarakat dan karyawan yang terlibat dan tergabung dalam lingkup UKM dan Program pembangunan dapat lebih melibatkan diri, pada dasarnya kemajuan suatu komunitas bergantung dalam keinginan di dalam diri setiap individu.