

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN PROPOSISI

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu mengkaji sumber-sumber penelitian dahulu yang relevan dengan fokus penelitian. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi perbedaan antara penelitian yang sudah dilakukan dengan penelitian yang sedang akan peneliti lakukan. Kajian peneliti terdahulu juga dapat memberikan gambaran garis depan (*front line*) pengetahuan yang mendasari penelitian, yang kemudian menjadi rujukan bagi peneliti terkait pengembangan objek fokus penelitian yang sedang dilakukan. Selain itu, elaborasi hasil penelitian terdahulu juga akan mencerminkan originalitas penelitian yang peneliti lakukan, berikut ini merupakan beberapa kajian penelitian terdahulu, diantaranya ialah:

1. Artikel ilmiah karya Rizky Ilhami (2023) yang berjudul *Policy network Actors as Units of Public Policy Analysis* menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Artikel ini menunjukkan bahwa jaringan kebijakan sebagai suatu unit analisis kebijakan publik merupakan suatu kerangka yang kompleks dan terdiri dari interaksi antara berbagai aktor kunci seperti otoritas eksekutif, lembaga legislatif, sektor swasta, masyarakat sipil, dan organisasi internasional. Faktor-faktor yang mempengaruhi jaringan kebijakan antara lain kompleksitas hubungan antar aktor, keterbukaan dan akses terhadap informasi, dinamika politik, perbedaan nilai dan kepentingan, serta sistem pemantauan dan evaluasi yang efektif. Pemahaman mendalam mengenai faktor-faktor ini penting untuk memastikan bahwa pembentukan kebijakan dilakukan dengan

mempertimbangkan segala bentuk kepentingan secara adil terhadap kebutuhan masyarakat yang terus berkembang. Atas dasar keresahan tersebut sehingga artikel ini mampu memberikan gambaran secara jelas bahwasanya pembentukan jaringan kebijakan yang responsif terhadap kebutuhan masyarakat memerlukan kolaborasi yang kuat antara berbagai aktor utama seperti pemerintah, sektor swasta, masyarakat sipil, dan organisasi internasional. Pentingnya keterbukaan, transparansi dan partisipasi aktif dalam proses pembuatan kebijakan juga menjadi faktor penentu dalam mencapai kebijakan publik yang responsif dan inklusif.

Berdasarkan penelitian yang sedang peneliti lakukan, secara umum terdapat konteks kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky ilhami (2023) yang berjudul: "*Policy network Actors as Units of Public Policy Analysis*", dimana sama-sama membahas kebijakan publik. Namun dalam hal ini penelitian yang dilakukan oleh Rizky Ilhami (2023) lebih membahas pelibatan aktor dalam mengambil sebuah kebijakan menurut Considine (2005). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih mengarah pada jejaring kebijakan menurut Frans van Waarden(1992). Meskipun terdapat perbedaan tetapi teori Considine (2005) dapat menjadi teori pendukung dalam jejaring kebijakan menurut Frans van Waarden (1992).

2. Artikel ilmiah karya Dedy Tardiyo (2020) yang berjudul Jejaring Kebijakan dalam implementasi program kota tanpa kumuh (KOTAKU) di Kabupaten Subang memiliki permasalahan yang diantaranya Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Kabupaten Subang kurang mempunyai personil yang profesional di sekretariat Pokja PKP di Bidang Data informasi sehingga

penanganan dan pencegahan tidak berjalan secara efektif, lemahnya representasi elemen masyarakat sipil dalam kelembagaan pokja PKP, kurang mampu meningkatkan mobilisasi kepada masyarakat dalam pengambilan keputusan dan penyediaan layanan dasar yang lebih responsive dan jangka panjang, tidak mereplikasi berbagai model kolaborasi dan partisipasi para pemangku kepentingan dalam penanganan kumuh serta lemahnya kapasitas pemangku kepentingan di Kabupaten Subang.

Berdasarkan penelitian yang sedang peneliti lakukan, secara umum memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dedy Tardiyo (2020) yang berjudul: “Jejaring Kebijakan dalam implementasi program kota tanpa kumuh (KOTAKU) di Kabupaten Subang”. Dimana terdapat kesamaan dalam penggunaan teori, yaitu teori yang dikemukakan oleh Frans Van Waarden (1992) tentang jejaring kebijakan. Namun penelitian yang dilakukan oleh Dedy Tardiyo (2020) mendasarkan diri pada sebuah *multipartners governance* di Kabupaten Subang. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan memfokuskan pada jejaring kebijakan pada Pengamanan Pembangunan Strategis yang dilaksanakan oleh Kejaksaan Tinggi Jawa Barat, imbas dari program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) di Provinsi Jawa Barat khususnya Kabupaten Bandung Barat.

3. Artikel ilmiah karya Rizky Ilhami (2023) yang berjudul *Policy network In Implementing The City Wuthout Slums (Kotaku) Program In Cimhai City*. Artikel ilmiah ini menggunakan pendekatan Kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam artikel ini diketahui bahwasanya meluasnya permasalahan permukiman kumuh memberikan dampak yang merugikan, terutama terkait

dengan meningkatnya risiko konflik sosial dan kerentanan masyarakat. Permasalahan infrastruktur yang belum memadai dalam pembangunan perumahan dan permukiman perkotaan juga menjadi sumber ketidakpuasan yang besar sehingga berdampak pada menurunnya kualitas hidup penghuninya. Oleh karena itu artikel ini memberikan beberapa opsi solutif dalam mengatasi permasalahan Penerapan Kota Tanpa Kumuh (Kotaku) Program di Kota Cimahi melalui melibatkan berbagai aktor penting, baik pemerintah pusat, pemerintah daerah, masyarakat, dan dunia usaha, yang bersinergi untuk mewujudkan lingkungan perkotaan yang lebih bersih dan layak huni. Keterlibatan para aktor tersebut dalam jaringan kebijakan dan jaringan kerja sama terbukti memberikan dukungan yang kuat bagi keberhasilan program serta struktur birokrasi dan tingkat kelembagaan yang jelas pada instansi terkait. Melalui kolaborasi berbagai aktor, struktur birokrasi yang jelas, dan aturan main yang disiplin, program Kotaku di Kota Cimahi telah menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam upaya peningkatan kualitas lingkungan perkotaan.

Berdasarkan penelitian yang sedang peneliti lakukan, secara umum memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Ilhami (2023) yang berjudul : *“Policy network In Implementing The City Wuthout Slums (Kotaku) Program In Cimhai City”*. Dimana terdapat kesamaan dalam penggunaan teori, yaitu teori yang dikemukakan oleh Frans Van Waarden (1992) tentang jejaring kebijakan. Namun penelitian yang dilakukan oleh Rizky Ilhami ini berfokus pada program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) di Kota Cimahi. Sedangkan pada kesempatan ini peneliti memfokuskan pada

jejaring kebijakan pada Pengamanan Pembangunan Strategis yang dilaksanakan oleh Kejaksaan Tinggi Jawa Barat, imbas dari program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) di Provinsi Jawa Barat khususnya Kabupaten Bandung Barat.

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Terdahulu

Nama peneliti	Judul penelitian	Teori Digunakan	Pendekatan	Metode	Teknik Pengumpulan Data
Rizky Ilhami	<i>Policy network Actors as Units of Public Policy Analysis</i>	Proses pengambilan keputusan dalam konteks kebijakan publik melibatkan berbagai kelompok kepentingan yang terorganisir, seperti lembaga pemerintah, lembaga swasta, LSM, dan masyarakat sipil (Considine, 2005).	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif	Menggunakan metode deskriptif	Pengumpulan data didasarkan pada <i>studi literature</i> .
Dedy Tardiyo (2020)	Jejaring Kebijakan Dalam Implementasi Program Kota Tanpa Kumuh(KOTAKU) di Kabupaten Subang	Menurut Frans Van Waarden (1992) Jejaring Kebijakan mendasarkan diri pada sebuah <i>multipartners governance</i> yang melibatkan sektor publik, sektor swasta, dan masyarakat	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif	Menggunakan metode deskriptif	Pengamatan, wawancara, dokumentasi
Rizky Ilhami (2023)	<i>Policy network In Implementing The City Wuthout Slums (Kotaku) Program In Cimhai City</i>	Jejaringan kebijakan menurut Frans Van Waarden (1992), dengan menggunakan tujuh variabel yaitu Aktor, Fungsi, Struktur, Kelembagaan, Aturan Tindakan, Hubungan Kekuasaan dan Strategi Aktor	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif	Menggunakan metode deskriptif	Menggunakan metode deskriptif

Sumber : Peneliti(2024)

2.1.2 Administrasi

Administrasi secara etimologi berasal dari bahasa latin *Ad* dan *Ministrare*, yang memiliki arti “memenuhi, melayani dan membantu”. Selain itu dalam bahasa Inggris administrasi dikenal dengan “*administration*” yang bermakna “pemberian bantuan, pengelolaan, pemeliharaan”. Adapun didalam bahasa Belanda disebut “*Administratie*” kata ini telah dikenal pada saat pengaruh sistem administrasi publik klasik masuk. Kata ini mencakup pengertian *stellmatige verkrijging, en verwerking van gegevens* (tata usaha atau administrasi dalam arti sempit) dan *Bestuur* adalah manajemen akan kegiatan organisasi dan *Beheer* adalah manajemen akan sumber dayanya (finansial, personel, materiil, gedung dan sebagainya).

Dalam arti luas, administrasi memiliki arti yakni proses (rangkaiian) kegiatan usaha Kerja sama sekelompok orang secara efisien. Dengan demikian, menurut Syafri (Sawir,dkk 2020: 3) dalam pengertian Administrasi terkandung hal-hal berikut :

1. Sekelompok manusia, manusia dapat dikatakan sekelompok manusia jika berkumpulnya dua orang atau lebih dalam satu perkumpulan atau yang biasa disebut organisasi, seperti organisasi sipil, atau militer, negeri, atau swasta, maupun organisasi besar atau kecil.
2. Kegiatan, merupakan berbagai aktivitas yang selalu dilakukan individual saja, namun aktivitas ini masih ada kaitannya dengan kegiatan orang lain, ataupun mencapai tujuan yang ingin dicapai secara bersama-sama.
3. Kerja sama, merupakan kegiatan antar individu dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu pekerjaan tidak dapat diselesaikan/dituntaskan seorang diri, sehingga dilakukan bersama.

4. Tujuan, yakni sesuatu yang ingin didapatkan/diraih oleh sekelompok orang yang bekerja sama. Biasanya tujuan ini berupa kebutuhan bersama yang tidak bisa diraih seorang diri.
5. Efisiensi, yakni perbandingan terbaik antara masukan (*input*) dan keluaran (*output*).

Administrasi juga dapat diartikan sebagai keseluruhan proses pelaksanaan dari keputusan yang telah diambil dan pelaksanaan itu pada umumnya dilakukan oleh dua orang manusia atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya Sondang P.Siagian (Inu Kencana Syafii, 2006:14). Sedangkan menurut Dwight Waldo (Syafri,2012:10) administrasi merupakan “*corporative rational action*”(usaha kerja rasional) dimana kegiatan kerja sama sekelompok orang dilakukan secara efisien agar mencapai tujuan yang dikehendaki secara bersamaan.

2.1.3 Publik

Publik yang merupakan istilah adopsi dari bahasa Inggris yaitu “*Public*” dengan makna umum, masyarakat atau negara. Publik saat ini dapat diartikan pula sebagai penduduk, masyarakat, warga negara, dan rakyat. Melalui pendekatan sosiologi, masyarakat dapat diartikan sebagai suatu sistem hubungan sosial antar manusia yang hidup, dengan norma atau nilai-nilai yang disepakati bersama. Sementara itu, Publik adalah kumpulan orang-orang yang menaruh perhatian, minat, atau kepentingan yang sama dan tidak terikat oleh nilai dan norma tertentu.

Public menurut Kimball Young dalam (Syafri,2012:14-16) dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. *People* (orang atau manusia).

2. *The general body or totality of member of community, nation, or society* (keseluruhan anggota suatu komunitas, bangsa ataupun masyarakat).
3. *A non-contiguous and transitory mass individuals with a common or general interest* (kumpulan individu dengan kepentingan sama).

Sedangkan itu, terdapat pengertian yang lain menurut Inu kencana (Syafie, 2006:18) publik adalah sejumlah manusia yang memiliki kesamaan berpikir, harapan, sikap dan tindakan yang mereka miliki. Penduduk adalah sejumlah orang yang mempunyai hak untuk memilih dan dipilih dalam masyarakat negara, rakyat ini-lah yang menjadi syarat keberadaan negara. Menurut H. George Fredickson (1997:46) menjelaskan konsep publik dalam lima perspektif yaitu : (1) publik sebagai kelompok kepentingan yaitu publik dilihat sebagai manifestasi dan interaksi kelompok yang melahirkan kepentingan masyarakat (2) publik sebagai pemilih yang rasional yaitu masyarakat terdiri atas individu-individu yang berusaha memenuhi kebutuhan dan kepentingan publik diwakili melalui “suara”. (4) publik sebagai konsumen yaitu, yaitu konsumen yang sebenarnya tidak terdiri dari individu-individu yang tidak berhubungan satu sama lain, namun dalam jumlah yang cukup besar mereka menimbulkan tuntutan pelayanan publik sebagai warga negara, yaitu warga negara dianggap sebagai publik karena partisipasi masyarakat sebagai ketidakikutsertaan warga negara dalam suatu proses penyelenggaraan pemerintahan dipandang sebagai suatu yang paling penting.

2.1.4 Administrasi Publik

Menurut Stephen P. Robbins sebagaimana dikutip dalam Pandji Santosa 2017, mendefinisikan administrasi sebagai “*Administration in the universal process of vilocioncy getting activities completed with and through other people*”

(Administrasi adalah keseluruhan proses dari aktivitas-aktivitas pencapaian tujuan secara efisien dengan dan melalui orang lain). Dalam hal ini tentu saja masyarakat atau publik pasti memiliki kebutuhan yang berbeda satu sama lain, dengan itu tugas administrator dalam pemenuhan aktivitas kebutuhan masyarakat atau publik dengan melayani segala kegiatan secara efisien sesuai kebijakan publik yang ditentukan agar dapat tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

Administrasi publik merupakan proses pengorganisir sumber daya dan personel publik dan dikoordinasikan untuk memformulasikan, mengimplementasikan agar dapat membuat suatu kebijakan dengan keputusan yang tepat didalamnya Chandler dan Plano (Keban,2019:8). Chandler dan Plano disini menegaskan pula bahwa Administrasi Publik sebagai disiplin ilmu memiliki tujuan dalam memecahkan permasalahan publik melalui suatu perbaikan terutama pada bidang organisasi, sumber daya manusia, dan bidang keuangan.

Paradigma menurut Gordon (Ariffin.dkk, 2019:1161) menyatakan Administrasi publik memiliki keterlibatan dalam perumusan suatu kebijakan publik, pengimplementasiannya hingga pada evaluasi kebijakan. Peran administrator sebagai aktor dalam kebijakan publik sangat menentukan akan terumusnya suatu kebijakan untuk tercapainya suatu tujuan dengan berbagai keahlian yang dimiliki oleh administrator, sebagaimana dikemukakan oleh Anderso (Ariffin.dkk, 2019:1161) *“Public policy is purposive course of action, followed by an actor or a set of actors in dealing with a problem or matter of concern”*.

2.1.5 Kebijakan Publik

2.1.5.1 Pengertian Kebijakan Publik

Menurut (Hayat, 2017:1) “Kebijakan publik adalah keputusan-keputusan yang dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kewenangan dalam pemerintahan, baik bersifat formal maupun informal”. Sedangkan Bakry (Hayat,2017:17) mengungkapkan bahwa “kebijakan publik adalah keputusan-keputusan atau pilihan-pilihan yang secara langsung mengatur pengelolaan dan pendistribusian sumber daya alam, finansial dan manusia untuk kepentingan masyarakat, publik maupun warga negara”.

Kebijakan Publik atau biasa dikenal dengan “*Public Policy*” berasal dari kata “*policy*” dan “*public*”. Istilah “*policy*” diturunkan dari kata dalam bahasa lain “*politia*” yang artinya pemerintah, yang berasal dari kata “*policy*” dalam bahasa Yunani Kuno yang artinya negara. Kata *polis* tersebut menurunkan kata *politeia*, *polities* yang berarti penduduk suatu negara. Selanjutnya dalam bahasa kita dikenal istilah politik dan ilmu politik sebagai salah satu cabang keilmuan yang tergolong ke dalam ilmu sosial. Dalam arti luas *policy* atau kebijakan mempunyai dua aspek pokok, yaitu :

1. *Policy* merupakan praktika sosial, dalam arti bahwa sesuatu yang dihasilkan pemerintah berasal dari segala kejadian dalam masyarakat dan dipergunakan untuk kepentingan masyarakat. Kejadian semacam ini tumbuh dalam kehidupan masyarakat, dan tidak merupakan peristiwa yang berdiri sendiri, terisolasi dan asing bagi masyarakat.
2. *Policy* adalah suatu peristiwa yang ditimbulkan oleh karena diperlukan untuk mendamaikan “*claim*” (tuntutan) dari pihak-pihak yang konflik, atau untuk

menciptakan insentif bagi tindakan bersama oleh pihak-pihak yang ikut menetapkan tujuan akan tetapi mendapatkan perlakuan yang tidak rasional dalam usaha bersama tersebut. Dengan demikian jika ada pihak-pihak yang konflik maka untuk mengatasinya antara lain dihasilkan suatu *policy*. Selain itu jika terjadi beberapa pihak yang bersama-sama ikut menentukan tujuan yang ingin dicapai bersama, akan tetapi dalam perjalannya ada pihak yang mendapatkan perlakuan yang tidak sama dan tidak rasional, maka diciptakan suatu tindakan yang berupa *policy* yang dapat mendorong agar terciptanya situasi yang rasional. *Policy* semacam ini merupakan dorongan insentif bagi pihak yang sudah sepakat menentukan tujuan bersama tersebut untuk bersama-sama bekerja secara rasional.

Berdasarkan aspek *policy* secara luas diatas dapat diketahui bahwasanya kebijakan publik bukan hanya berbicara tentang bagaimana kebijakan publik dipandang sebagai bentuk praktik sosial semata melainkan kebijakan publik pula perlu di perhatikan sebagai dasar atas terjadinya suatu peristiwa sebagai bagian dari kebijakan yang gulirkan. Sehingga dengan kata lain, kebijakan publik harus menyeimbangkan antara kebijakan yang hendak diterapkan dengan dampak dari adanya kebijakan tersebut. Oleh karena itu kebijakan publik mampu berjalan optimal tatkala memperhatikan aspek-aspek yang mampu memengaruhi keberhasilan suatu kebijakan serta tercapainya tujuan bersama.

2.1.6 Jejaring Kebijakan

Jejaring Kebijakan mendasarkan diri pada sebuah *multipartners governance* yang melibatkan sektor publik, sektor swasta, dan masyarakat. Interaksi antara sejumlah departemen dan organisasi pemerintahan dengan organisasi masyarakat

merupakan *policy networks* yang bersifat instrumental dalam proses kebijakan publik Howlet dan Ramesh (Suwitri, 2008:32). Kekuatan *policy networks* atau jejaring kebijakan tergantung pada tingkat integrasi, kemampuan anggota, sumber daya dan hubungan dengan publik.

Jejaring kebijakan merujuk pada kelompok organisasi yang saling terkait dalam hal ketergantungan akses sumber daya. Jejaring ini dibentuk oleh lebih dari dua organisasi yang membentuk hubungan untuk bekerja sama mencapai tujuan yang telah ditetapkan Raab dan Kennis (Ilhami 2024 : 19). Sedangkan di sisi lain menurut De Leon dan Varda (Ilhami 2024 : 19), secara umum menjelaskan bahwa jejaring kebijakan adalah elemen struktural dari jaringan kolaborasi antara berbagai komponen yang terlibat dalam hubungan timbal balik, keterwakilan, dan kesetaraan. Dalam konteks ini, jejaring kebijakan membentuk kerangka kerja yang memungkinkan berbagai pihak untuk berkolaborasi dalam merumuskan dan melaksanakan kebijakan publik.

Menurut Warden (1992:32) Jejaring kebijakan adalah suatu hubungan yang terbentuk akibat koalisi diantara aktor pemerintah, masyarakat termasuk privat. Jejaring kebijakan memiliki beberapa dimensi yaitu aktor, fungsi, struktur, pelembagaan, aturan bertindak, hubungan kekuasaan dan strategi aktor. Semua dimensi tersebut saling terhubung satu sama lain sehingga tidak dapat dipisahkan. Tak hanya itu dalam konteks penelitian tentu semua dimensi haruslah di telaah secara komprehensif.

2.1.6.1 Perspektif Jaringan

1. *Actors* (Aktor)

Dalam perumusan kebijakan, aktor berkaitan dengan jumlah orang yang terlibat (*participant*). Faktor ini kemudian menentukan ukuran dari jaringan yang akan dibangun. Selanjutnya karakteristik jaringan kebijakan akan dipengaruhi oleh tipe aktor dari *background* yang berbeda-beda (Waarden,1992:33). Aktor dalam jaringan merupakan individu-individu namun dapat juga sebagai representasi dari kelompok/pihak tertentu. Dalam hal ini aktor kebijakan publik melibatkan berbagai kelompok kepentingan yang terorganisir, seperti lembaga pemerintah, lembaga swasta, LSM, dan masyarakat sipil (Considine, 2005). Aktor yang terlibat dalam pelaksanaan program didominasi oleh aktor pemerintah, oleh sebab itu karakteristik dari pada pelaksanaan program adalah *bureaucratic* dimana petunjuk dan instruksi dalam pelaksanaan dimiliki oleh pemerintah.

2. *Functions* (Fungsi)

Jejaring adalah media komunikasi yang berwujud dalam beberapa fungsi. Fungsi-fungsi bergantung pada kebutuhan, niat, sumber daya dan strategi para aktor-aktor yang terlibat. Konsep “fungsi” ini kemudian membentuk penghubung perspektif antara struktur dan aktor di dalam jejaring. Fungsi utama *policy network* adalah sebagai *tools* yang digunakan untuk meningkatkan intensitas hubungan (*relationship*) antara pihak-pihak yang berkepentingan terhadap suatu kebijakan publik baik pada tahapan formulasi maupun implementasi. Fungsi dalam jejaring kebijakan tergantung pada kebutuhan, niat, sumber daya, dan strategi para aktor yang terlibat. Fungsi dapat dijalankan dengan adanya jejaring, karena jejaring merupakan alat komunikasi. Sehingga fungsi akan menjadikan sebuah jembatan

antara perspektif aktor dengan sebuah struktur jejaring (Waarden,1992:33). Fungsi paling umum dari 'jaringan kebijakan' adalah, dalam rangka meningkatkan intensitas hubungan:

- Menyalurkan akses ke proses pengambilan keputusan;
- Konsultasi, atau pertukaran informasi;
- Negosiasi, yaitu pertukaran sumber daya dan / atau pertunjukan, atau, dilihat dari perspektif yang berbeda, mobilisasi sumber daya;
- Koordinasi tindakan yang sebaliknya independen;
- Kerjasama dalam pembentukan kebijakan, implementasi dan legitimasi.

3. *Structure* (Struktur)

Struktur jejaring kebijakan merujuk pada pola hubungan antar aktor-aktor yang terlibat. Struktur menurut Waarden (1992) mengacu pada pola hubungan yang dilakukan oleh antar aktor. Dimana terdapat hal-hal yang membentuk struktur yaitu, jumlah anggota akan menentukan ukuran jejaring (*size of the network*), jenis keanggotaan (*type of membership*), batas-batas (*boundaries*) yang ada pada jejaring, pola hubungan atau jenis koordinasi (*linking pattern or type of coordination*), serta sifat hubungan (*nature of the relations*). Struktur merupakan bagian terpenting dalam jejaring karena dapat menjelaskan situasi dari jejaring kebijakan yang akan digulirkan (Waarden,1992:34).

4. *Institutionalization* (pelebagaan)

Tingkat pelembagaan merujuk pada karakteristik formal jaringan dan stabilitasnya. Hal ini akan bergantung pada bentuk/karakteristik struktur jaringan dan semakin tinggi tingkat pelembagaan sebuah jaringan, semakin efektif pula jaringan kebijakan tersebut. Pelebagaan sangat berhubungan dengan karakteristik

struktural dalam jejaring, pelebagaan merupakan suatu wadah yang formal dalam menjalankan suatu kebijakan (Waarden,1992:35). Dalam pelaksanaan perlindungan dan penanganan kasus kekerasan terhadap anak memang tidak memiliki petunjuk pelaksana yang formal di buat oleh Pemerintah Daerah, oleh sebab itu masing-masing dari aktor tersebut memiliki *Standard Operating Procedure* (SOP) tersendiri dalam penanganan kasus kekerasan terhadap anak.

Meskipun aktor sudah mengetahui tupoksi masing-masing, akan tetapi pada pelaksanaanya sering terjadi koordinasi yang pingpong, artinya tugas yang seharusnya di tujukan kepada instansi terkait sering di tunjuk kepada instansi lainnya. Padahal, salah satu hal yang dapat menentukan hasil suatu kebijakan bukan hanya melihat pada struktur jejaring saja, akan tetapi melihat juga pada peran aktor, dimana peran aktor sangat mempengaruhi hasil dari kebijakan (Marsh & Smith, 2000) Maka dari itu, perlu adanya penguatan peran pada tupoksi yang harus dijalankan dalam pelaksanaan program.

5. *Rules Of Conduct* (Aturan Bertindak)

Jejaring selanjutnya dibentuk oleh kebiasaan atau aturan main (*rules of the game*) dalam interaksi yang mengatur pertukaran (*exchange*) dalam suatu jaringan. Hal ini bersumber dari persepsi peran (*role perception*), sikap (*attitudes*), kepentingan (*interest*), dan latar belakang, sosial dan pendidikan (*social and intellectual-educational background*) para aktor yang terlibat (Waarden,1992:36). Dalam aturan bertindak ini maka berbicara mengenai kebiasaan yang ada pada pola interaksi aktor-aktor di dalam jejaring kebijakan pengawalan Pelaksanaan Proyek Strategis (PPS) di Kabupaten Bandung Barat. Fragmentasi aktor terjadi pada pembahasan mengenai klasifikasi atau identifikasi kawasan kumuh sesuai dengan

Peraturan Menteri PUPR Nomor 14 tahun 2018: (1) bangunan gedung, (2) jalan lingkungan, (3) prasarana dan sarana air bersih, (4) drainase lingkungan, (5) pengelolaan air limbah, (6) pengelolaan persampahan, dan (7) pengamanan/proteksi kebakaran.

6. *Power Relations* (Hubungan Kekuasaan)

Salah satu karakteristik utama dari jaringan kebijakan adalah *power relation* yang dapat dipahami melalui pengamatan terhadap pembagian kekuasaan (*distribution of power*). Proses ini berwujud fungsi distribusi sumber daya (*resources*) dan kebutuhan (*needs*) di antara aktor-aktor dan antara struktur-struktur organisasi ketika yang terlibat adalah organisasi (Waarden, 1992:36).

7. *Actor Strategies* (Strategi Aktor)

Dalam jaringan kebijakan, aktor-aktor menggunakan *network* sebagai strategi untuk mengatur saling ketergantungan mereka. Mereka menciptakan dan atau menggunakan jaringan untuk memperoleh kebutuhan, kepentingan, dan tujuannya. Strategi dalam jejaring kebijakan diperlukan untuk mencari jalan keluar dalam permasalahan dengan melihat bagaimana respon dari aktor tersebut bertindak ketika menemui hambatan dan tantangan (Waarden, 1992:37). Strategi yang dilakukan antar aktor dalam mempengaruhi keputusan kebijakan dilakukan dalam forum diskusi atau rapat koordinasi dengan cara negosiasi, musyawarah atau audiensi.

2.1.7 Stakeholder dalam Jejaring Kebijakan

2.1.7.1 Konsep *Triple helix*

Model *Triple helix* diperkenalkan oleh Etzkowitz dan Leydesdorff oleh pada tahun 1995. Aktor yang bertanggung jawab untuk menciptakan pengetahuan yaitu bidang Universitas Aktor yang bertanggung jawab untuk menciptakan

inovasi adalah bidang Industri. Kemudian berinteraksi dengan bidang ketiga yaitu Pemerintah. Dalam hal ini, ketiganya melaksanakan kerjasama melalui pendekatan *top-down* agar terciptanya inovasi yang dapat meningkatkan kondisi perkonomian suatu negara. Model *Triple helix* mengasumsikan bahwa potensi untuk inovasi dan pengembangan ekonomi dan pengetahuan dalam masyarakat terletak pada peran yang lebih menonjol bagi universitas dan dalam hibridisasi unsur-unsur dari universitas, industri dan pemerintah untuk menghasilkan format kelembagaan dan sosial baru untuk produksi, transfer dan penerapan pengetahuan.

Bergerak dari Cara 1 ke Cara 2, Gibbons et al. (1994) menyusun karakteristik produksi pengetahuan dalam atribut tertentu yaitu penerapan, transdisipliner, heterogenitas, heterarkisitas, transiensiensi, akuntabilitas sosial, dan reflektivitas. Universitas kehilangan peran eksklusif produsen pengetahuan yang mendukung mekanisme yang difasilitasi oleh interaksi dan bergantung pada komunikasi dan koneksi jaringan. Cara 2 menyiratkan "peningkatan jumlah lokasi potensial dimana pengetahuan dapat diciptakan; Tidak lagi hanya universitas dan perguruan tinggi, namun lembaga non-universitas, pusat penelitian, lembaga pemerintah, laboratorium industri, konsultan saling berinteraksi yang menghubungkan keseluruhan informasi melalui elektronik, organisasional, sosial, formal dan informal melalui fungsi jaringan komunikasi (Gibbons et al., 1994).

Berdasarkan gagasan yang sama mengenai interaksi antara kontributor inovasi, yang disebut sebagai bidang kelembagaan (Universitas, Industri, dan Pemerintah), Etzkowitz dan Leydesdorff (1995) mengembangkan model *Triple helix* yang mengadopsi model inovasi spiral (versus linier tradisional) yang menangkap beberapa hubungan timbal balik antara pengaturan kelembagaan

(publik, swasta dan akademis) pada tahap yang berbeda dalam kapitalisasi pengetahuan "(Viale dan Ghiglione, 1998). Pendekatan baru interaksi ditandai oleh: i) peran kunci universitas sebagai produsen pengetahuan utama; ii) misi strategis perusahaan dalam menghasilkan inovasi melalui peningkatan proses organisasi dan penempatan produk dan layanan yang ada di pasaran; Dan iii) peran penting pemerintah dalam mendukung pengembangan teknologi berbasis sains dan dalam merumuskan kebijakan yang ditargetkan inovasi (Arnkil et al., 2010).

Model *Triple helix* menyiratkan kompleksitas yang meningkat dalam hal elemen operasional utama, atau komponen, dan hubungan di antara elemen-elemen ini dengan mempertimbangkan fungsinya. Ranga dan Etzkowitz (2012, 2013) mendefinisikan sebagai komponen dasar (yaitu aktor) inovator individu dan lembaga inovator, Penelitian dan Pengembangan dan Non-Riset Inovator Pengembangan, dan lembaga hibrida '*single-sphere*' dan '*multi-sphere*'. Dalam kerangka ini, komponen yang membuat perbedaan dalam hal interaksi di luar batas tiga bidang adalah:

1. Inovator R & D menempati tiga ranah institusional. Di Universitas, pemain utama Litbang adalah kelompok penelitian akademis dan pusat penelitian interdisipliner; Di Industri, mereka adalah divisi litbang perusahaan atau departemen; Di Pemerintahan, mereka adalah organisasi riset publik dan laboratorium riset berorientasi misi. Selain itu, pemain R & D dapat ditemukan di sektor non-profit (misalnya badan amal, yayasan, organisasi nirlaba), dan beberapa kegiatan artistik, budaya, dan sosial juga dapat berasimilasi dengan R & D ilmiah dalam mendorong inovasi.
2. Inovator NR & D terutama terkait dengan Industri meskipun hadir dalam

berbagai bentuk di Pemerintahan dan Universitas. Mereka melakukan intervensi dalam "desain, produksi, pemasaran, penjualan, perolehan teknologi atau mesin yang diproduksi di tempat lain, penyesuaian atau modifikasi produk dan proses yang diperoleh dari tempat lain, pelatihan personil dan pengembangan kompetensi, interaksi dengan pengguna, perolehan hak paten dan lisensi, layanan konsultasi , Dan sebagainya."
(Ranga dan Etzkowitz, 2013).

3. Lembaga atau organisasi, yang lebih selaras dengan universitas adalah, misalnya, pusat penelitian interdisipliner, atau kantor pengalihan teknologi di universitas. Mereka selaras dengan industri adalah laboratorium penelitian perusahaan, konsorsium riset industri-universitas, institusi pendukung bisnis termasuk taman sains, dan inkubator bisnis / teknologi. Mereka selaras dengan pemerintah adalah pusat penelitian atau inovasi yang didanai publik.

Akhirnya, hubungan antara komponen *Triple helix* didasarkan pada kolaborasi berbasis obyektif dan substitusi fungsional dalam mencapai inovasi. Kerjasama berbasis obyektif dipandu oleh konvergensi kepentingan semua pihak terkait yang telah memilih secara strategis untuk bekerja sama sambil tetap menjalankan fungsinya. Untuk penggantian Ranga dan Etzkowitz (2012) muncul ketika, selain memenuhi fungsi tradisional, universitas, industri dan pemerintah masing-masing berperan. Contohnya adalah lembaga publik yang meluncurkan program investasi industri dan menyediakan modal ventura publik, atau universitas yang memberikan dukungan dan dana untuk mendorong kegiatan kewirausahaan, sehingga bertindak sebagai industri.

Ruang Inovasi dibuat oleh industri-industri (yaitu kantor transfer teknologi, taman sains, inkubator bisnis, akselerator pemula) dan oleh perusahaan di sektor swasta dan pengusaha perorangan, pemodal ventura, malaikat bisnis, Dll. Misi Ruang Inovasi adalah pengembangan sumber daya memfasilitasi komersialisasi pengetahuan, menyediakan layanan dan struktur pendukung, dan bermitra dengan pemerintah kota dan pemerintah daerah untuk menemukan sumber daya untuk tujuan mereka" (Ranga dan Garzik, 2015). Ruang Inovasi juga mencakup dimensi spesialisasi industri yang harus ditangani oleh tindakan kebijakan untuk mengembangkan potensi kewiraswastaan dan untuk memastikan keunggulan kompetitif bagi wilayah tersebut.

Ruang Konsensus (Pemerintahan) "mencakup aktor pemerintah dan non-pemerintah yang berkumpul untuk menghasilkan gagasan dan menegosiasikan sumber daya untuk kemajuan rezim berbasis pengetahuan, dalam visi pemerintahan yang luas dimana pemupukan silang dari perspektif beragam dapat menghasilkan hasil yang tidak mungkin dicapai secara individual "(Ranga dan Etzkowitz, 2013). Tujuan utamanya adalah definisi peraturan perundang-undangan, promosi program dan kebijakan penelitian dan inovasi, dan keterlibatan aktor dari bidang lain dalam proses interaktif. Selain itu, ia harus mempromosikan budaya inovasi dan meningkatkan komunikasi terus menerus dengan para aktor di ruang lain.

Ranga dan Garzik (2015), Seiring berjalannya waktu, pemerintah daerah telah mengambil peran untuk mempertahankan kondisi yang diperlukan untuk mendukung inovasi, terutama kondisi yang mendukung konsentrasi massa kritis

dari aset tak berwujud di wilayah mereka. Sementara aset berwujud berhubungan dengan endapan intrinsik industri dan bidang universitas (misalnya spesialisasi sektoral, laboratorium penelitian terapan), aset tak berwujud lebih berkaitan dengan pendekatan interaktif untuk inovasi di antara para pemangku kepentingan. Berkenaan dengan aset tidak berwujud, literatur sangat menekankan budaya untuk inovasi. Dalam model inovasi regional, budaya dan kuasanya dianggap perlu untuk interaksi antara pemangku kepentingan penelitian dan inovasi (Tabel 2 1):

Tabel 2. 2 *Innovation culture in the regional dimension* (Ranga dan Garzik, 2015)

<i>Definition and proxies</i>	<i>Reference Model</i>	<i>Reference Author</i>
<i>Trust and reciprocity</i>	<i>Innovative Milieus</i>	Aydalot, 1986
	<i>Industrial Districts</i>	Bagnasco, 1977 Becattini, 1987 Brusco, 1986
<i>Networking and social Interaction</i>	<i>New Industrial Spaces</i>	Storper and Scott, 1988 Saxenian, 1994
<i>Part of a local society-culture nexus for development</i>	<i>Localised Production Systems</i>	Bouchrara, 1987
<i>Source of learning by Interacting</i>	<i>Regional Innovation Systems</i>	Edquist, 1997 Lagendijk, 1998
<i>Part of the interaction between economic and social Life</i>	<i>Learning Regions</i>	Moulaert and Sekia, 2003
<i>Culture as a key dimension</i>	<i>High-Tech Clusters</i>	Saxenian, 1994; James, 2005; Saliba <i>et al.</i> , 2012; Salo, 2014
	<i>High-Density Art, Cultural And Media Clusters</i>	Currid and Connolly, 2008
	<i>Cultural Technology Districts</i>	Di Pietro <i>et al.</i> , 2014
	<i>Cultural Districts</i>	Le Blanc, 2010
	<i>Open Innovation</i>	Todtling <i>et al.</i> , 2011

Dikonfigurasi sedemikian rupa, TH dapat diadopsi sebagai pendekatan operasional untuk mendorong kegiatan inovasi di tingkat teritorial. Ini sangat fungsional untuk daerah dengan ekonomi berbasis pengetahuan yang relevan, industri yang didorong oleh inovasi dan kehadiran institusi *hybrid*, semuanya didukung oleh tindakan konsensus oleh LRA yang bersangkutan. Namun, di daerah di mana kondisi yang diperlukan ini tidak terpenuhi, penerapan TH mungkin kurang efektif.

Hal ini dapat terjadi terutama di daerah yang kurang berkinerja di tingkat pertumbuhan ekonomi, di mana ruang inovatif kurang karena dominasi UKM tradisional dan / atau di mana ruang pengetahuan tidak memanfaatkan universitas yang berfokus pada ilmu terapan, dan / atau di mana ruang konsensus menderita dukungan institusional terbatas (Viale dan Ghiglione, 1998). Hal ini karena model TH bergantung pada eksistensi di wilayah apa yang disebut sebagai 'paradigma teknologi' yang dihasilkan oleh interaksi dan pertukaran pengetahuan (ilmiah / teknis) pengetahuan di antara lingkungan TH (Arnkil et al., 2010).

Paradigma teknologi diperbaharui secara siklis. Proses inovasi terdiri dari fase-fase spesifik di mana setiap bidang TH mengubah bobot dan peran relatifnya. Misalnya, bentuk kerja sama pemerintah dan industri mungkin memerlukan dukungan dari universitas kewirausahaan untuk mendorong industri dalam upaya inovasi. Pada fase pertumbuhan awal paradigma teknologi, peran kedua universitas dan pemerintah dikurangi untuk disukai pelaku industri. Karena paradigma teknologi yang ada mencapai kematangannya, universitas dan pemerintah mulai memainkan peran kepemimpinan lagi dalam mengajukan paradigma teknologi baru dan mulai meletakkan dasar bagi gelombang inovasi

baru. Sayangnya, dalam analisis mereka, Etzkowitz dan Klofsten (2005) menemukan bahwa daerah yang relatif sedikit telah menunjukkan "kemampuan memperbarui diri" menciptakan paradigma teknologi baru melalui gelombang inovasi yang dihasilkan dalam model TH.

Kurang dari 10 tahun yang lalu, para periset, praktisi dan pembuat kebijakan mulai bereksperimen dengan pendekatan inovasi yang lebih baik mulai dari model TH dan mencoba untuk mengatasi keterbatasan yang terkait dengan pembentukan paradigma teknologi. Salah satu kontribusi adalah dari Yawson (2009). Sementara membangun kerangka arsitektur baru untuk Sistem Inovasi Ekologi Nasional, penulis memperkenalkan Teori *Quadruple Helix*: "Helix tiga negara, universitas dan industri kehilangan heliks keempat yang penting, publik."

Selanjutnya, dimasukkannya *helix* keempat menjadi sangat penting karena pengetahuan ilmiah semakin dievaluasi oleh ketahanan sosial dan inklusivitasnya. Kepentingan umum penting dalam hal ini. *Helix* keempat menyoroti penemuan dan inovasi baru yang meningkatkan kesejahteraan sosial mis. Eko-inovasi ". Dalam proposal mereka tentang pendekatan QH, Arnkil dkk. (2010) menekankan perlunya memperbesar konsep inovasi model TH dengan perspektif masyarakat "karena TH dapat dilihat sebagai cara sistematis untuk melakukan inovasi penelitian / inovasi berbasis teknologi, QH juga dapat dilihat sebagai cara sistematis untuk mengejar permintaan. - atau inovasi yang berorientasi pada pengguna ".

Sejak saat itu, literatur tentang model inovasi berdasarkan pendekatan heliks telah berkembang. Secara khusus, model *Triple helix* dapat diraih dengan menekankan konsep kolaborasi. Model *Triple helix* ini tidak hanya berfungsi

sebagai kerangka kerja untuk memahami hubungan dan interaksi antara aktor-aktor kunci dalam sistem inovasi, melainkan juga menjadi penting dalam kebijakan industri dan ilmu pengetahuan serta teknologi. Penerapan Model *Triple helix* akan sangat berguna didalam implementasi pembangunan berbasis masyarakat dengan berbagai inovasi yang ditawarkan. Dari sinergi yang terbangun tersebut diharapkan dapat memunculkan sirkulasi pengetahuan antar aktor yang terlibat untuk melahirkan berbagai inovasi pengetahuan yang memiliki potensi untuk dikembangkan dalam berbagai sektor salah satunya pembangunan. Tidak hanya itu model ini mampu menjadi pisau analisis dalam mengembangkan studi kebijakan kerjasama *knowledge-based economy*. Termasuk dalam penanganan kawasan kumuh melalui kolaborasi antar aktor, keikutsertaan antar aktor tersebut mampu mendorong optimalisasi suatu kebijakan.

2.1.7.2 Konsep *Quadruple Helix*

Carayannis dan Campbell (2009) menyatakan pentingnya kebijakan dan praktik pemerintah, universitas dan industri serta masyarakat sipil saling berinteraksi secara cerdas, efektif dan efisien. Secara paralel, konsep *Quadruple Helix* dikembangkan dengan mempertahankan interaksi dari lingkungan TH (UNI, IND, dan GOV) dan dengan meresmikan peran masyarakat sipil (misalnya, Yawson, 2009). Akademisi dan perusahaan menyediakan kondisi yang diperlukan untuk ekosistem inovasi terpadu. Pemerintah menyediakan kerangka peraturan dan dukungan finansial untuk definisi dan implementasi strategi dan kebijakan inovasi. Masyarakat sipil tidak hanya menggunakan dan menerapkan pengetahuan, dan menuntut inovasi dalam bentuk barang dan jasa, namun juga menjadi bagian aktif dari sistem inovasi. Teknologi informasi dan

komunikasi (TIK) bekerja sebagai faktor pendukung partisipasi *bottom-up* masyarakat sipil.

Pendekatan *Quadruple Helix* (QH) jauh dari dianggap sebagai konsep yang mapan dalam penelitian dan kebijakan inovasi. Umum untuk semua versi yang diusulkan adalah dimasukkannya bola keempat / heliks ke model TH. Selain itu, dalam kerangka kerja yang diturunkan, sumber inovasi tidak lagi terbatas pada interaksi antara universitas, industri dan pemerintah. Sebaliknya, mereka menjadi lebih dekat dengan pendekatan 'ruang' serta lebih heterogen dan didistribusikan secara sosial. Di luar versi tertentu (Tabel 2.1), "*Quadruple Helix* mengkontekstualisasikan TH dengan menambahkan sebagai masyarakat sipil *helix* " dan publik berbasis media dan budaya. " Ini adalah pemahaman bahwa perspektif tambahan harus Ditambahkan untuk memahami inovasi dalam abad ke-21 yang sedang berlangsung. Sebenarnya, demokrasi membingkai dan mengubah kondisi inovasi kita. TH tidak benar-benar cukup sensitif untuk mendapatkan *additionality* demokratik ini, sedangkan *Quadruple Helix* merefleksikan ini "(Woo Park, 2014). Perspektif ini memungkinkan wilayah untuk mengikuti jalur inovasi non- tradisional, seperti yang terkait dengan peningkatan non-teknologi, penciptaan layanan dan eksploitasi kreativitas. Ini juga memungkinkan bergerak menuju 'inovasi terbuka', di mana inovasi menjadi sebuah proses yang mencakup "semua pemangku kepentingan sebagai pemain aktif dalam menciptakan dan bereksperimen bersama dengan cara baru dalam melakukan sesuatu dan menciptakan layanan dan produk baru" (EC, 2015).

Tabel 2. 3 *Fourth Helix definitions in the literature*

Reference author	Definition
Yawson (2009)	<i>The public as user in user-driven innovation context and as an essential factor for firms and public sector organisations.</i>
Arnkil <i>et al.</i> (2010)	<p>Citizens or users who give information about their needs and experiences. Versions:</p> <p><i>The Triple helix + user model.</i></p> <p><input type="checkbox"/> <i>The firm-centred living lab model, where industry remains the key element.</i></p> <p><input type="checkbox"/> <i>The public sector-centred living lab model, where the government remains the key element.</i></p> <p><i>The citizen-centred model, where citizen remains the key element.</i></p>
Carayannis and	<i>The media-based and culture-based public and civil</i>
Campbell (2012)	<i>society.</i> <i>It also includes the following: culture and innovation culture; values and life styles; multiculturalism and creativity; media; arts and arts universities; and multilevel innovation systems (local, national, and global), with both universities in hard and soft sciences.</i>
RIS3 Guide (EC, 2012)	<i>Civil society as innovation users (NGOs and citizens' initiatives related to societal challenges for which innovative solutions would be helpful, consumers associations, etc.).</i>
Baber (2001)	<i>External scientific experts</i> <i>who advised the Singaporean government during the early 1980s on science and industrial policy</i>
Mehta (2003)	<i>Institutional actors and individuals forming an “extended peer community” (advanced scientific and Technical areas, e.g. biotechnology And nanotechnology).</i>
Delman and Madsen (2007)	<i>Independent, non-profit, member-based organisations</i> <i>which combine funding From government and private sector.</i>
Caduff <i>et al.</i> (2010)	<i>Arts and artistic research</i> , <i>as a new form of creation and possibly also as a new form of knowledge creation.</i>

Sebagian besar usulan pendekatan QH berfokus pada inovasi yang dihasilkan oleh warga negara. Inklusi sosial, sentralitas pengguna, dan kreativitas telah tercakup dalam proses produksi pengetahuan sebagai elemen penting dan masyarakat sipil telah ditambahkan sebagai heliks keempat dari sistem inovasi. Yawson (2009) meresmikan pengguna sebagai ruang keempat yang didukung oleh gagasan bahwa inovasi didorong oleh kebutuhan pengguna. Inovasi dalam hal produk dan layanan yang disediakan oleh IND dan GOV dan berorientasi untuk memenuhi kebutuhan warga negara (inovasi yang didorong oleh pengguna) menyadari secara *de facto* pertumbuhan sosio-ekonomi wilayah ini. Proses ini menyiratkan dua elemen: interaksi yang efektif antara setidaknya UNI dan IND (yaitu inovasi berbasis teknologi tradisional) dan kontribusi warga terhadap model inovasi. Ini memerlukan pergeseran dari inovasi teknis ke inovasi sosial.

Arnkil et al. (2010) mengajukan empat jenis model QH yang mengadopsi pendekatan *Living Lab* dan mempertimbangkan "*Quadruple Helix* sebagai sebuah kontinum Atau ruang daripada sebagai satu kesatuan ". Masing-masing model yang diusulkan dicirikan oleh pemilik proses inovasi yang spesifik dan oleh keterlibatan pengguna. Model pengguna 'TH +' pada dasarnya adalah sebuah pendekatan dimana inovasi memiliki sifat teknis dan pengetahuan yang ilmiah, dan di mana pemilik inovasi termasuk dalam Industri atau Universitas. Perbedaan dengan pendekatan TH terletak pada "koleksi sistematis dan pemanfaatan informasi pengguna" karena inovasi dirancang untuk pengguna.

Model lab hidup yang berpusat pada perusahaan mencakup semua sumber inovasi potensial yang berbasis pada penelitian perbatasan atau pada aplikasi baru atau kombinasi dari pengetahuan dan / atau pengetahuan pengguna yang sudah

ada. Meskipun pemilik proses inovasi tetap menjadi industri bola dan pengguna dianggap sebagai informan dan pengembang, inovasi dirancang dengan pengguna. Model lab kehidupan yang berpusat pada sektor publik berfokus pada inovasi di sektor publik dan layanannya.

Pemilik proses inovasi adalah bidang pemerintahan. Interaksi para ahli dengan pengguna bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas produk dan layanan administrasi publik bagi warga negara. Juga dalam hal ini, inovasi dirancang dengan pengguna dan informasi umpan balik dari warga dapat dikumpulkan dengan metode tradisional (misalnya survei, wawancara), dengan acara dialog (misalnya forum virtual, acara) atau lingkungan laboratorium yang hidup. Dalam inovasi model QH Citizen berpusat dipimpin oleh warga dengan dukungan dari tiga bidang lainnya. Masyarakat sipil adalah pemilik proses inovasi dan inovasi yang dirancang oleh pengguna. Dalam prakteknya, model terakhir ini pada dasarnya adalah pendekatan teoretis. Sebenarnya, Arnkil et al (2010) melaporkan bahwa hanya model pengguna + TH + dan model lab hidup yang berpusat pada Perusahaan memiliki aplikasi aktual. Kasus model lab kehidupan yang berpusat pada sektor publik juga telah diidentifikasi dalam beberapa proyek yang bertujuan untuk mengembangkan layanan publik.

Carayannis et al. (2012) berfokus pada aspek budaya dan berbagi aspek-aspek ini ketika mengacu pada peran publik sebagai heliks keempat dari sistem inovasi. "Subsistem keempat, masyarakat berbasis media dan berbasis budaya, mengintegrasikan dan menggabungkan dua bentuk 'modal'. Di satu sisi, *helix* ini memiliki, melalui masyarakat berbasis budaya (misalnya: tradisi, nilai, dll.), Sebuah 'modal sosial'.

Di sisi lain, *helix* media berbasis publik (misalnya: televisi, internet, surat kabar, dll) berisi juga 'modal informasi' (misalnya: berita, komunikasi, jejaring sosial). Penulis menekankan peran Masyarakat dalam proses inovasi sebagai pemilik dan pembeda pengetahuan: "Pengetahuan, sebagai sumber daya, diciptakan melalui proses kreatif, kombinasi, dan produksi yang disebut 'Model Pengetahuan' atau 'Model Inovasi' dan dengan demikian menjadi tersedia untuk masyarakat "(Carayannis et al., 2012). Dalam RIS3 Guide (EC, 2012) keterlibatan masyarakat sipil dimaksudkan untuk meningkatkan potensi inovasi kawasan Eropa. "Di dalam Open Era inovasi, di mana inovasi sosial dan inovasi ekologis memerlukan perubahan perilaku di tingkat individu dan masyarakat. Keterlibatan individu dan masyarakat ini harus dimulai dengan tata kelola sistem pemerintahan daerah yang transparan atau dengan kata lain dibuka untuk kelompok pemangku kepentingan baru yang berasal dari masyarakat sipil yang dapat mendorong budaya tantangan konstruktif terhadap status quo regional. Pengguna inovasi, yang mewakili perspektif sisi permintaan, dimasukkan sebagai kelompok aktor keempat dalam "model penanganan bersama tradisional dari *triple helix*, berdasarkan interaksi antara dunia akademis, otoritas publik, dan komunitas bisnis." Dengan begitu semua aktor yang ada mampu dilibatkan secara bersama-sama untuk terdorongnya tingkat kolaborasi yang efektif.

2.1.7.3 Konsep *Quintuple Helix*

Bergerak melampaui konsep ekonomi pengetahuan TH dan konsep masyarakat pengetahuan QH, pendekatan inovasi *Quintuple Helix* (QuiH) yang diajukan oleh Carayannis et al. (2012), selain universitas, industri, pemerintah dan masyarakat sipil, mencakup lingkungan alam sebagai "menentukan untuk

pembangunan berkelanjutan" dan menyediakan "orang dengan 'modal alam' (misalnya: sumber daya, tanaman, variasi hewan, dll.) "Menurut Carayannis dan Campbell, 2010 *Quintuple Helix* selanjutnya menguraikan apa arti pembangunan berkelanjutan dan berarti 'eco-innovation' dan 'eco-entrepreneurship' dalam situasi saat ini dan untuk masa depan kita".

Quintuple Helix menekankan transisi sosioekologis yang diperlukan masyarakat dan ekonomi di abad kedua puluh satu; Oleh karena itu, *Quintuple Helix* sensitif secara ekologis. Dalam kerangka model inovasi *Quintuple Helix*, lingkungan alami masyarakat dan ekonomi juga harus dilihat sebagai pendorong untuk produksi pengetahuan dan inovasi, sehingga menentukan peluang bagi ekonomi pengetahuan. Komisi Eropa pada tahun 2009 mengidentifikasi transisi sosioekologis sebagai tantangan besar bagi peta pembangunan masa depan. *Quintuple Helix* mendukung pembentukan situasi win-win antara ekologi, pengetahuan dan inovasi, menciptakan sinergi antara ekonomi, masyarakat, dan demokrasi (Carayannis et al 2012).

Quintuple Helix adalah model inovasi yang dapat mengatasi tantangan pemanasan global yang ada melalui penerapan pengetahuan dan pengetahuan karena berfokus pada pertukaran sosial dan pertukaran pengetahuan di dalam subsistem negara atau negara tertentu. (Barth 2011). Model inovasi 'nonlinier' dari *Quintuple Helix*, yang menggabungkan pengetahuan, pengetahuan, dan sistem lingkungan alami bersama-sama ke dalam kerangka 'interdisipliner' dan 'transdisipliner', dapat memberikan model langkah demi langkah untuk memahami Manajemen berbasis kualitas pembangunan yang efektif, memulihkan keseimbangan dengan alam, dan membiarkan generasi masa depan memiliki

kehidupan pluralitas dan keragaman di bumi (lihat Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69; Barth 2011). Singkatnya, *Quintuple Helix* mewakili model yang sesuai dalam teori dan praktik yang ditawarkan kepada masyarakat untuk memahami kaitan antara pengetahuan dan inovasi, untuk mempromosikan pembangunan yang langgeng.

Elemen penyusun paling penting dari *Quintuple Helix* - terlepas dari 'agen manusia' aktif - adalah sumber pengetahuan ', yang, melalui sirkulasi (yaitu sirkulasi pengetahuan) antara subsistem sosial (begitu kaya), Perubahan inovasi dan pengetahuan dalam masyarakat dan ekonomi (lihat Barth 2011a, hal 6). *Quintuple Helix*, dengan demikian, memvisualisasikan interaksi kolektif dan pertukaran pengetahuan dalam sebuah negara (nation-state) melalui lima sistem subsistem berikut (yaitu, heliks): (1) sistem pendidikan, (2) sistem ekonomi, 3) lingkungan alam, (4) masyarakat berbasis media dan berbasis budaya (juga masyarakat sipil), (5) dan sistem politik (lihat Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69). Untuk menganalisis keberlanjutan dalam *Quintuple Helix* dan untuk membuat penentuan pembangunan berkelanjutan untuk kemajuan, berarti masing-masing dari kelima subsistem yang dijelaskan (heliks) memiliki aset khusus dan perlu, dengan relevansi sosial (sosial) dan akademis (ilmiah) untuk Gunakan (lihat Gambar 3; lihat juga Barth 2011 dan 2011; Meyer 2008; Carayannis 2004), sebagai berikut:

1. Sistem pendidikan: Sistem pendidikan, sebagai subsistem pertama, mendefinisikan dirinya mengacu pada 'akademisi', 'universitas', 'sistem pendidikan tinggi', dan sekolah. Dalam heliks ini, diperlukan 'modal manusia' (misalnya: siswa, guru, ilmuwan / peneliti, pengusaha akademis,

dan lain-lain) sebuah negara (nation-state) sedang dibentuk oleh difusi dan penelitian pengetahuan.

2. Sistem ekonomi: Sistem ekonomi, sebagai subsistem kedua, terdiri dari 'industri / industri', 'perusahaan', jasa dan perbankan. Heliks ini berkonsentrasi dan memfokuskan 'modal ekonomi' (misalnya: kewiraswastaan, mesin, produk, teknologi, uang, dll.) Sebuah negara (negara-bangsa).
3. Lingkungan alam: Lingkungan alami sebagai subsistem ketiga sangat menentukan untuk pembangunan berkelanjutan dan memberi orang dengan 'modal alam' (misalnya: sumber daya, tanaman, variasi hewan, dan lain-lain).
4. Masyarakat berbasis media dan berbasis budaya: Subsistem keempat, publik berbasis media dan berbasis budaya, mengintegrasikan dan menggabungkan dua bentuk 'modal'. Di satu sisi, helix ini memiliki, melalui masyarakat berbasis budaya (misalnya: tradisi, nilai, dll.), Sebuah 'modal sosial'. Di sisi lain, helix media berbasis publik (misalnya: televisi, internet, surat kabar, dll) berisi juga 'modal informasi' (misalnya: berita, komunikasi, jejaring sosial).
5. Sistem politik: Sistem politik, sebagai subsistem kelima, juga sangat penting, karena merumuskan 'kehendak', di mana negara (negara-bangsa) menuju ke masa sekarang dan masa depan, dengan demikian juga Mendefinisikan, mengatur serta mengelola kondisi umum negara (nation-state). Oleh karena itu, heliks ini memiliki 'modal politik dan hukum' (misalnya: gagasan, undang-undang, rencana, politisi, dll.).

2.1.7.4 Perkembangan Model *Helix*

Dalam perkembangan model *Helix* terdapat beberapa 3 mode yang memiliki ciri dan karakteristik yang saling berkaitan. Mode 1 (Gibbons et al 1994). Mode 1 'berfokus pada peran tradisional riset universitas dalam model "inovasi model linier" lansia, dan kesuksesan dalam mode 1' didefinisikan sebagai kualitas atau keunggulan yang disetujui oleh rekan-rekan yang terjalin secara hierarkis '(Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69).

Mode 2 (Gibbons et al 1994). Mode 2 dapat dicirikan oleh lima prinsip berikut: (1) 'pengetahuan yang dihasilkan dalam konteks penerapan'; (2) 'transdisciplinarity'; (3) 'heterogenitas dan keragaman organisasi'; (4) 'pertanggungjawaban sosial dan reflektivitas'; (5) dan 'kontrol kualitas' (Gibbons et al 1994.). *Triple helix* (Etzkowitz dan Leydesdorff 2000). Hamparan *Triple helix* memberikan model pada tingkat struktur sosial untuk penjelasan mode 2 sebagai struktur yang muncul secara historis untuk produksi pengetahuan ilmiah, dan hubungannya dengan Mode 1, 'dan ini adalah' model "jaringan trilateral Dan organisasi hibrida "hubungan universitas-industri-pemerintah" '(Etzkowitz dan Leydesdorff 2000).

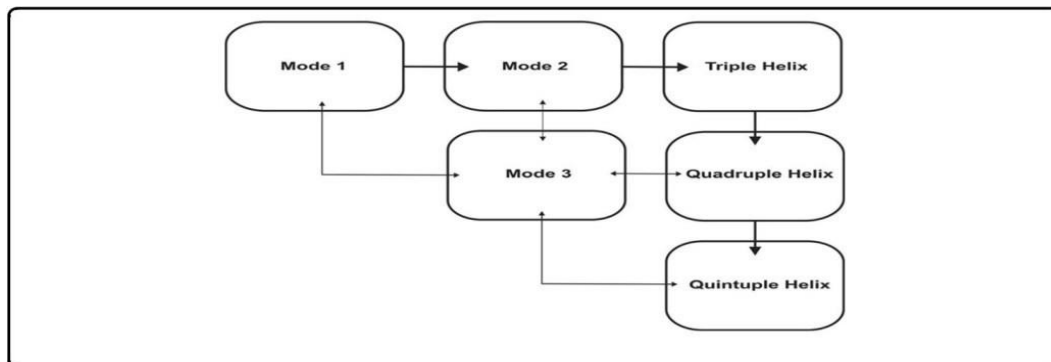
Mode 3 (lihat Carayannis dan Campbell 2006). 'Konsep mode 3 lebih cenderung menekankan koeksistensi dan koevolusi berbagai mode pengetahuan dan inovasi. Mode 3 bahkan menonjolkan pluralisme dan keragaman mode pengetahuan dan inovasi seperti yang diperlukan untuk memajukan masyarakat dan ekonomi. Pluralisme ini mendukung proses saling belajar silang dari mode pengetahuan yang berbeda. Antara mode 1 dan mode 2 bermacam-macam pengaturan kreatif dan konfigurasi yang memungkinkan, menghubungkan

bersama penelitian dasar dan pemecahan masalah '(Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69). Mode 3 'mendorong pemikiran interdisipliner dan penerapan transdisipliner pengetahuan interdisipliner' serta 'memungkinkan dan menekankan koeksistensi dan koevolusi paradigma pengetahuan dan inovasi yang berbeda' (Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69 : 41–69).

Quadruple Helix (Carayannis dan Campbell 2009). Model *Quadruple Helix* didasarkan pada model *Triple helix* dan menambahkan sebagai *helix* keempat 'publik', lebih spesifik didefinisikan sebagai 'publik berbasis media dan berbasis budaya' dan masyarakat sipil. Ini 'heliks keempat berhubungan dengan "media", "industri kreatif", "budaya", "nilai", "gaya hidup", "seni", dan mungkin juga gagasan tentang "kelas kreatif" (Carayannis dan Campbell 2009 : 201-234).

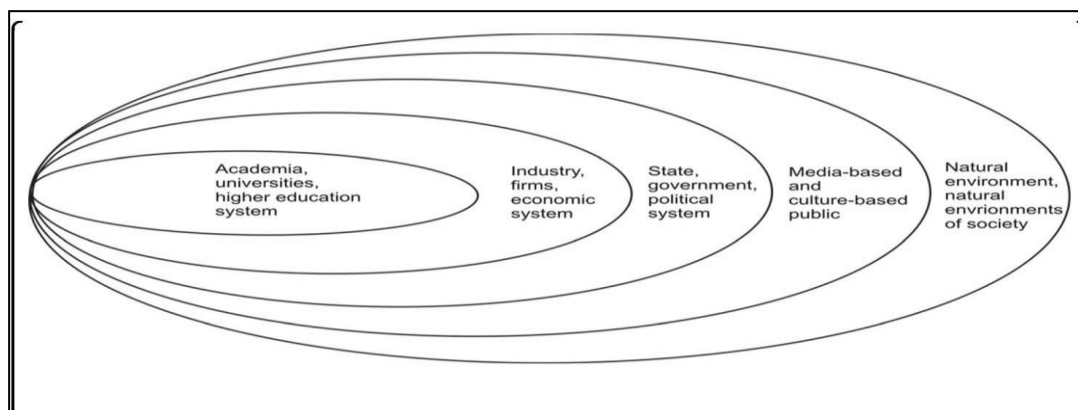
Quintuple Helix (lihat Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69). Model *Quintuple Helix* didasarkan pada model *Triple helix* dan model *Quadruple Helix* dan menambahkan sebagai *helix* kelima 'lingkungan alami'. *Quintuple Helix* adalah 'model lima heliks', 'di mana lingkungan atau lingkungan alami mewakili heliks kelima' (Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69): '*Quintuple Helix* dapat diusulkan sebagai kerangka kerja untuk transdisipliner (dan Interdisipliner) tentang pembangunan berkelanjutan dan ekologi sosial '(Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69) (lihat juga analisis kami di Bagian' Apa Model *Quintuple Helix*? ').

Gambar 2. 1 *The evolution of the models of knowledge creation.*



Model *Quintuple Helix* dapat dijelaskan dengan gambar 1. Yaitu model teoretis dan praktis untuk pertukaran sumber pengetahuan, berdasarkan pada lima subskala sosial (sosial) Dengan 'modal' yang harus dimiliki, untuk menghasilkan dan mempromosikan pembangunan masyarakat yang berkelanjutan (Carayannis dan Campbell, 2010).

Gambar 2. 2 *The subsystems of the Quintuple Helix model. Modified from Etzkowitz and Leydesdorff (2000) and Carayannis and Campbell (2009 ; 2010)*



Dalam Model Kumulatif *Quintuple Helix* ini, sumber pengetahuan bergerak melalui sirkulasi pengetahuan dari subsistem ke subsistem (Barth 2011). Peredaran pengetahuan dari subsistem ke subsistem ini menyiratkan bahwa pengetahuan memiliki kualitas input dan output dan subsistem dalam keadaan

(*nation-state*) atau juga antar negara. Jika masukan pengetahuan dimasukkan ke dalam salah satu dari lima subsistem, maka sebuah penciptaan pengetahuan terjadi. Penciptaan pengetahuan ini sejalan dengan pertukaran pengetahuan dasar dan menghasilkan penemuan baru atau pengetahuan sebagai keluaran. Output dari penciptaan pengetahuan subsistem memiliki dua rute (cara): (1) rute pertama menghasilkan output untuk produksi inovasi agar lebih mudah disensor dalam sebuah negara (negara-negara); (2) rute kedua mengarah pada keluaran pengetahuan baru kembali ke dalam lingkaran pengetahuan.

Melalui peredaran pengetahuan, keluaran baru pengetahuan baru yang dihasilkan dari perubahan subsys-tem menjadi masukan pengetahuan untuk subsistem yang berbeda dari *Quintuple Helix*. (Carayannis dan Campbell 2010 : 41–69; Barth 2011). Soal input dan output pengetahuan, bisa dikatakan konsekuensinya: "Di satu sisi, pengetahuan berfungsi sebagai masukan atau sumber daya bagi masyarakat maju dan ekonomi, yang semakin bergantung pada pengetahuan.

Di sisi lain, produksi pengetahuan (*knowledge creation*) juga menghasilkan pengetahuan sebagai keluaran, yang kemudian diberi umpan balik (daur ulang) sebagai masukan pengetahuan "(Carayannis dan Campbell 2006). Oleh karena itu, dalam sebuah *Quintuple Helix* oleh dan dengan sarana lima heliks, pertukaran pengetahuan dalam sebuah negara (*nation-state*) ditangani dengan semua konjungsinya, untuk mempromosikan pembangunan berkelanjutan berbasis pengetahuan.

2.1.8 Konsep Permukiman Kumuh

Permukiman kumuh merupakan permasalahan klasik yang sudah ada sejak lama dan berkembang di kota-kota besar sehingga menjadi salah satu faktor utama penghambat perkembangan kota Robo & Purwati (Ilhami, 2023:62). Laju perkembangan kota yang sangat pesat menjadikan penggunaan lahan semakin kompetitif, dan sebaliknya perkembangan kota menjadi daya tarik urbanisasi yang pada akhirnya menyebabkan tingginya permintaan terhadap perumahan di kota (Dahlan, 2018). Permukiman kumuh juga menimbulkan berbagai permasalahan, jika dilihat dari segi kesehatan, permukiman kumuh dapat menimbulkan penyakit. Dari segi sosial, permukiman kumuh dapat menimbulkan berbagai permasalahan sosial, antara lain mempengaruhi pola perilaku, pola pikir, hingga menimbulkan kebiasaan hidup tidak sehat (Christiawan, 2017).

Permukiman kumuh merupakan keadaan lingkungan hunian dengan kualitas yang sangat tidak layak huni, dengan ciri-ciri antara lain kepadatan bangunan sangat tinggi dalam luasan yang terbatas, rawan penyakit sosial dan penyakit lingkungan, serta kualitas bangunan yang sangat rendah, tidak terlayannya prasarana lingkungan yang memadai dan membahayakan keberlangsungan kehidupan dan penghidupan penghuninya. (Budiharjo, Eko. 2005). Dengan kata lain permukiman kumuh ditandai dengan kurangnya kualitas lingkungan hidup termasuk: kualitas hidup, kualitas bangunan serta kualitas sarana prasarana yang kurang.

Penanganan kumuh merupakan bagian dari perumahan dan kawasan permukiman. Aspek ini diatur dalam peraturan tertinggi Undang-Undang No 1 tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman. Di dalam peraturan

tersebut dijelaskan bahwa perumahan dan kawasan permukiman adalah satu kesatuan sistem yang terdiri atas pembinaan, penyelenggaraan perumahan, penyelenggaraan kawasan permukiman, pemeliharaan dan perbaikan, pencegahan dan peningkatan kualitas terhadap perumahan kumuh dan permukiman kumuh, penyediaan tanah, pendanaan dan sistem pembiayaan, serta peran masyarakat. Perumahan dan Kawasan permukiman dibedakan dari skalanya kawasannya. Perumahan adalah kumpulan rumah sebagai bagian dari permukiman, baik perkotaan maupun perdesaan, yang dilengkapi dengan prasarana, sarana, dan utilitas umum sebagai hasil upaya pemenuhan rumah yang layak huni. Sementara kawasan permukiman adalah bagian dari lingkungan hidup di luar Kawasan lindung, baik berupa kawasan perkotaan maupun perdesaan, yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian dan tempat kegiatan yang mendukung perikehidupan dan penghidupan.

Permukiman kumuh adalah suatu kawasan yang bentuk perumahannya tidak terstruktur, tidak berpola dan termasuk dalam kriteria permukiman kumuh berdasarkan Peraturan Menteri PUPR Nomor 14 Tahun 2018 (Nuribadah, 2023): (1) bangunan, (2) jalan lingkungan, (3) prasarana dan sarana air bersih, (4) drainase lingkungan, (5) pengelolaan air limbah, (6) penpergelolaan sampah, dan (7) pengamanan/perlindungan kebakaran. Permukiman kumuh perkotaan muncul karena ketidakmampuan masyarakat, khususnya warga yang sebagian besar merupakan Masyarakat Berpenghasilan Rendah (MBR). Pada tahun 2016 saja, masih terdapat 35.291 Ha permukiman kumuh perkotaan yang tersebar hampir di seluruh wilayah Indonesia berdasarkan pendataan yang dilakukan oleh Direktorat Jenderal Cipta Karya (Wulan, 2020). “Masalah perumahan dan kawasan kumuh

tidak akan selesai hanya dengan membangun infrastruktur, tetapi harus diimbangi dengan pengelolaan sosial dan ekonomi,” (Ponto dkk, 2022).

Secara umum pembangunan perumahan dan kawasan permukiman perkotaan menghadapi permasalahan rendahnya kualitas dan kuantitas infrastruktur perumahan yang mengakibatkan rendahnya kualitas hidup penghuninya (Achmad et al., 2023). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman dan Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 2015 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) periode 2015-2019 mengamanatkan penanganan Ketahanan Air, infrastruktur dasar dan konektivitas serta lingkungan hidup.

2.1.9 Konsep Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU)

Pembangunan Kawasan Permukiman di Indonesia masih dihadapkan pada berbagai tantangan seperti rendahnya tingkat kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat, belum terpenuhinya pelayanan dasar dan sarana prasarana permukiman, keterisolasian wilayah, dan sebagainya. Kondisi ini merupakan pekerjaan rumah yang perlu kita tuntaskan bersama. Berbagai upaya terus dilakukan oleh pemerintah sebagai bentuk komitmen dalam merespon tantangan tersebut serta mendukung pencapaian tujuan lingkungan perkotaan dan perdesaan yang sesuai dengan kehidupan yang baik, berkelanjutan, serta mampu memberikan nilai tambah bagi masyarakat sesuai amanat Undang-undang Nomor 1 Tahun 2011. Sejalan dengan hal tersebut, pada tahun 2022 Kementerian PUPR melalui Ditjen. Cipta Karya berkomitmen untuk melaksanakan kegiatan Infrastruktur Berbasis Masyarakat (IBM) Direktorat Pengembangan Kawasan Permukiman yang di dalamnya terdapat kegiatan Pengembangan Infrastruktur Sosial Ekonomi dan

Wilayah (PISEW) dan Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU). Secara prinsip, Kegiatan IBM Direktorat PKP berupaya untuk mempercepat dan meningkatkan kualitas pembangunan infrastruktur, meningkatkan pendayagunaan potensi lokal, dan pemberdayaan masyarakat Kawasan Permukiman melalui pendekatan pembangunan partisipatif. Peran serta masyarakat, yang dalam kegiatan ini direpresentasikan oleh Penyelenggara Swakelola tingkat masyarakat memiliki posisi penting dalam menggerakkan roda pembangunan di wilayahnya masing-masing. Adapun maksud dan tujuan disusunnya Petunjuk Teknis Pelaksanaan Kegiatan PISEW dan KOTAKU ini adalah sebagai petunjuk, arahan dan pedoman dalam pelaksanaan Kegiatan PISEW dan KOTAKU baik secara teknis maupun administratif serta untuk menyamakan persepsi dan gerak langkah pelaksanaan di lapangan. Dengan tersusunnya Petunjuk Teknis Pelaksanaan ini diharapkan Kegiatan PISEW dan KOTAKU dapat berjalan dengan baik, tepat biaya, tepat mutu, tepat waktu, tepat sasaran dan tertib administratif sesuai dengan persyaratan dan tata cara yang telah ditetapkan.

Pencapaian tujuan kegiatan diukur dengan merumuskan indikator kinerja keberhasilan dan target capaian kegiatan yang akan berkontribusi terhadap tercapainya program prioritas Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024 yaitu fasilitasi penanganan permukiman kumuh dengan indikasi target luasan Kawasan permukiman kumuh yang ditangani secara terpadu sebesar 10.000 Ha menjadi 0 ha.

Tabel 2. 4 Tabel Indikator Kerja Utama

No	Indikator Kinerja Utama	Indikator	Keterangan
1	Indikator Dampak (<i>outcome</i>)	Terwujudnya permukiman perkotaan yang layak huni, produktif, dan berketahanan	Meningkatnya akses masyarakat terhadap infrastruktur dan pelayanan perkotaan pada permukiman kumuh sesuai dengan kriteria permukiman kumuh yang ditetapkan.
			Menurunnya luasan permukiman kumuh karena akses infrastruktur dan pelayanan perkotaan yang lebih baik.
2	Indikator Kinerja (<i>output</i>)	Meningkatnya kemampuan masyarakat dalam menyusun rencana penanganan kawasan kumuh	<p>a) Terselenggaranya harmonisasi kegiatan yang dapat memberikan kontribusi terhadap penanganan permasalahan permukiman kumuh di perkotaan dan mencegah timbulnya permukiman kumuh baru yang sesuai rencana terkait penanganan kawasan kumuh.</p> <p>b) Adanya kelembagaan masyarakat di tingkat kelurahan/desa yang beranggotakan perwakilan dari unsur kelurahan/desa dan tokoh masyarakat yang mampu melakukan perencanaan dan pengelolaan pembangunan.</p>
		Meningkatnya pendapatan dan masyarakat dalam pelaksanaan kegiatan	<p>a) Meningkatnya pendapatan masyarakat dari upah tenaga kerja dari pekerjaan konstruksi KOTAKU</p> <p>b) Meningkatnya kesejahteraan masyarakat di wilayah kumuh melalui penyerapan tenaga kerja</p>
		Memberikan kontribusi terhadap pengurangan luasan kawasan kumuh	<p>a) Terlaksananya pembangunan infrastruktur di kawasan kumuh secara tepat sasaran</p> <p>b) Terbangunnya infrastruktur yang memenuhi standar kualitas yang bermanfaat</p>

Sumber : Disperkim 2021

2.2 Kerangka Berfikir

Policy networks atau jejaring kebijakan digambarkan dalam beberapa kategori. Pertama, didiskripsikan sebagai aktor-aktor, Kedua, linkages diantara aktor-aktor, ketiga, boundary. (Kenis & Schneider, 1991 : 41-42, dalam Carlsson, 2000 : 505).

Menurut Kickert et.al. (1997), jejaring kebijakan mengkaji pola relasi sosial antarbeberapa aktor yang memiliki ketergantungan satu sama lain dimana mereka berperan di dalam proses kebijakan publik. Sementara menurut Enroth (2011), jejaring kebijakan memiliki karakteristik, yaitu adanya saling ketergantungan (*interdependence*), koordinasi (*coordination*), dan bersifat plural (*pluralism*).

Jejaring kebijakan terbentuk dan berkembang menjadi bermacam jenis tergantung pada intensitas dan dominasi hubungan yang terjadi diantara ketiga aktor. Terdapat lima (5) sumber sistem nilai yang mempengaruhi intensitas dan dominasi hubungan diantara aktor perumus kebijakan publik (Wart, 1998 : 8-23), yakni: (1) Nilai-nilai individu, (2) Nilai-nilai profesional, (3) Nilai-nilai organisasi, (4) Nilai-nilai legal, dan (5) Nilai-nilai kepentingan publik.

Jejaring kebijakan terbentuk dalam setiap tahap perumusan kebijakan. Jones (1984), Brewer, Howlett dan M. Ramesh (1995) memandang perumusan kebijakan sebagai suatu proses yang terdiri atas serangkaian tahapan, yaitu :1) Tahap pengusulan alternatif; 2) Seleksi alternatif; 3) Penilaian alternatif; 4) Pemilihan alternatif.

Perumusan kebijakan atau penyusunan alternatif kebijakan adalah juga proses perencanaan (Quade,1984 : 108). Jejaring kebijakan akan terwadahi dalam organisasi, organisasi ini sering disebut subsistem kebijakan. Howlett dan

Ramesh (1995 : 125). Subsistem kebijakan dalam perumusan kebijakan terbentuk tatkala semua yaitu pihak pemimpin dan yang dipimpin, antara berbagai kelompok politik, masyarakat dan swasta berpartisipasi dan terjadi interaksi diantara partisipan atau aktor. Kegiatan saling mempengaruhi diantara para aktor akan membentuk suatu parameter-parameter yang relatif stabil. Parameter-parameter yang relatif stabil dibatasi oleh sistim nilai atau faktor internal dan eksternal aktor. Perubahan interaksi antar aktor yang disebabkan perubahan sistim nilai akan berakibat pada perubahan subsistem kebijakan. (Parsons, 2005:198 diadaptasi dari Sabatier, 1988, 1991).

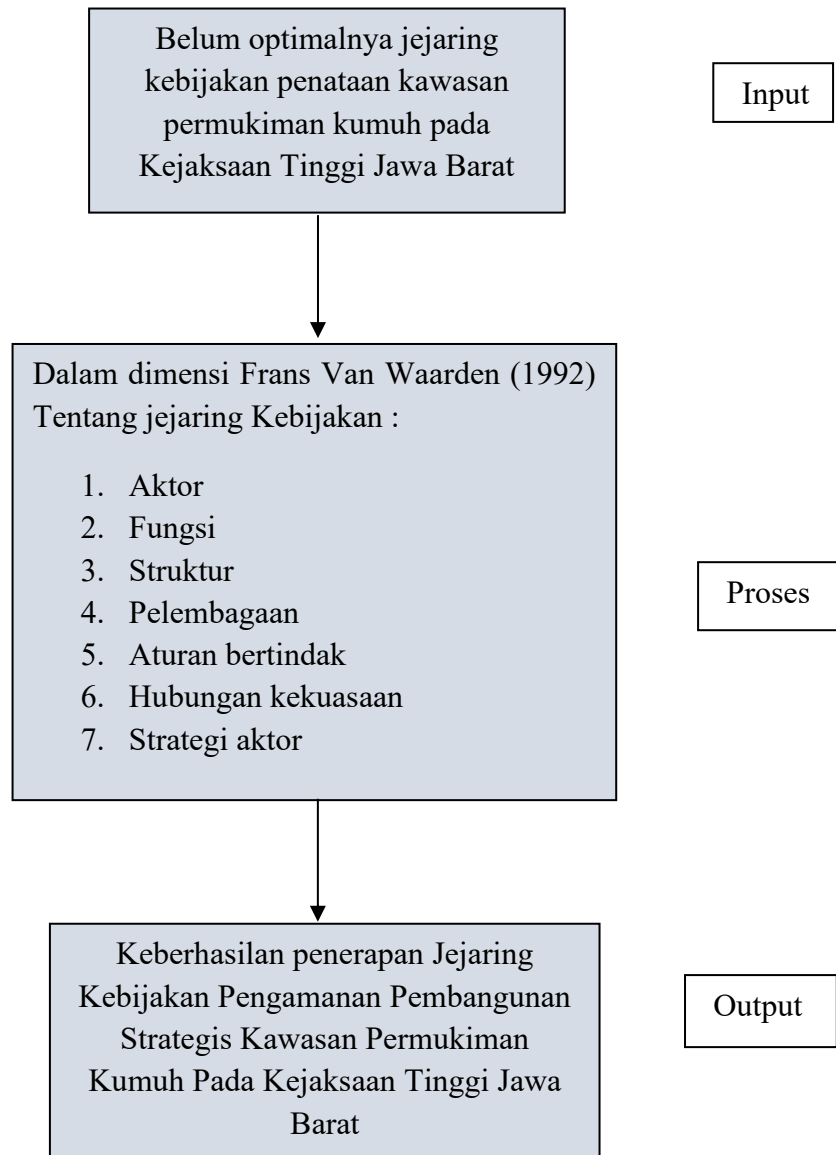
Bentuk jejaring kebijakan dalam Program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) berfokus pada masalah/isu publik dan pengambilan keputusan secara kolektif dengan melibatkan berbagai *stakeholders*. Bentuk jejaring kebijakan secara spesifik terdapat dalam teori jejaring kebijakan sebagaimana dikemukakan oleh Waarden (1992) terdapat 7 dimensi yang diantaranya : Aktor (*Actor*), Fungsi (*Function*), Struktur (*Structure*), Pelembagaan (*Institutionalization*), Aturan bertindak (*Rules Of Conduct*), Hubungan Kekuasaan (*Power Relations*) & Strategi Aktor (*Actor Strategies*).

Berkenaan dengan hal tersebut peneliti memetakan pendekatan Waarden yang meliputi : 1. Aktor (*Actor*), 2. Fungsi (*Function*), 3. Struktur (*Structure*), 4. Pelembagaan (*Institutionalization*), 5. Aturan bertindak (*Rules Of Conduct*), 6. Hubungan Kekuasaan (*Power Relations*), dan 7. Strategi Aktor (*Actor Strategies*). Pendekatan tersebut mampu mendorong tingkat optimalisasi jejaring kebijakan yang gulirkan.

Dari uraian tersebut diatas, maka berikut ini akan disajikan kerangka pikir dalam penelitian ini :

Gambar 2. 3

Kerangka Berfikir



Sumber : Hasil Peneliti (2024)

2.3 Proposisi

Proposisi memberikan arahan dalam mengidentifikasi dan mendapatkan informasi-informasi yang relevan dalam mendukung penelitian ini, artinya proposisi membatasi penelitian ini dari informasi-informasi yang tidak ada hubungannya dengan penelitian ini, yang mungkin akan dikumpulkan peneliti.

Dari hasil tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran maka disusun proposisi penelitian yaitu : Jejaring kebijakan Pengawasan Pembangunan Strategis Kawasan Permukiman Kumuh Pada Kejaksaan Tinggi Jawa Barat berkaitan dengan Aktor, Fungsi, Struktur, Kelembagaan, Aturan Bertindak, Hubungan Kekuasaan, dan Strategi Aktor.