

**PENGEMBANGAN EKONOMI
KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI
(Studi pada Pedagang Jajanan Tradisional Pudukpayung)**

Skripsi

Program Sarjana (S-1)

Jurusan Sosiologi



Oleh:

Willy Prilia Riefera

1906026046

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2023

PERNYATAAN

Dengan ini saya Willy Prilia Riefera menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah hasil sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di UIN Walisongo Semarang atau perguruan tinggi pada lembaga lainnya. Temuan dan sumber dari hasil publikasi dan tidak dipublikasi tertuang dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 12 Maret 2023

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a signature over it. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '10000', and '10000 RUPIAH'. The signature is written in black ink over the banknote's details.

Willy Prilia Riefera

NIM. 1906026046

PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN EKONOMI KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI
(Studi pada Pedagang Jajanan Tradisional Pudukpayung)

Disusun Oleh :

Willy Prilia Riefera

NIM. 1906026046

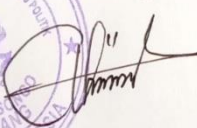
Telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu
Politik

UIN Walisongo Semarang pada tanggal 30 Mei 2023 dan dinyatakan lulus

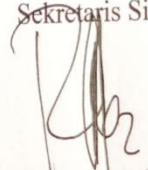
Susunan Dewan Penguji



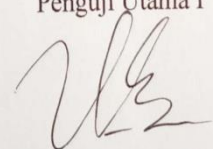
Ketua Sidang


Dr. Ahwan Fanani, M.Ag.
NIP. 197809302003121000

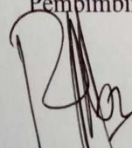
Sekretaris Sidang


Ririh Megah Safitri, M.A.
NIP. 199209072019032000

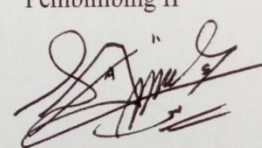
Penguji Utama I


Kaisar Atmaja, M.A.
NIP. 198207132016011901

Pembimbing I


Ririh Megah Safitri, M.A.
NIP. 199209072019032000

Pembimbing II


Siti Azizah, M.Si.
NIP. 199206232019032000

NOTA PEMBIMBING

Lamp : 5 (lima) eksemplar

Hal : Persetujuan Naskah Skripsi

Kepada:

Yth. Dekan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka kami menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Willy Prilia Riefera

NIM : 1906026046

Jurusan : Sosiologi

Judul Skripsi : Peran Kampung Tematik Swekar Wangi dalam Pengembangan Ekonomi (Studi pada Pedagang Jajanan Tradisional Pudukpayung)

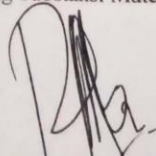
Dengan ini telah saya setuju dan mohon agar segera diujikan pada sidang munaqosah. Demikian atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 1 April 2023

Pembimbing

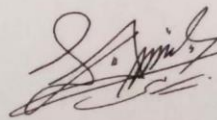
Bidang Substansi Materi



Ririh Megah Salitri, M.A.

199209072019032000

Bidang Metodologi dan Penulisan



Siti Azizah, M.Si.

199206232019032000

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang terkasih dan tersayang

Bapak Wiharso dan Mamah Muslimah yang sudah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh sabar. Bapak, Mamah terima kasih atas perjuangan dan pengorbanannya selama ini.

Semoga Bapak dan Mamah panjang umur, sehat selalu, lancar reekinya, dan bisa terus menemani putrid semata wayangmu ini hingga tua nanti.

Dan juga untuk Almamater Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang, semoga semakin banyak mencetak lulusan-lulusan yang berkualitas.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah SWT tidak akan mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.

(Q.S. Ar-Rad: ayat 11)

ABSTRACT

The Swekar Wangi Thematic Village in Pudukpayung Village, Banyumanik District, Semarang City is an interesting social phenomenon to study in relation to economic development. Membership of the Swekar Wangi Thematic Village is dominated by the Pudukpayung RW 07 Village community, especially women who are not working and as housekeepers with special skills, namely micro-entrepreneurs who produce traditional snacks. Therefore, this study aims to describe the formation of Swekar Wangi Thematic Village and digital media marketing of Swekar Wangi Thematic Village in economic development. The goal is to create social change in the fields of economy, education, and environmental infrastructure that are oriented towards overcoming macro-problems in the slum environment.

This study uses qualitative research methods through a descriptive approach. For this reason, this type of research is field research, and the data sources used are primary and secondary. The data were obtained from non-participant observations, in-depth interviews, documentation, and literature studies. In the process the researcher conducted interviews with the management of Swekar Wangi Thematic Village, such as the chairman, treasurer, adviser, and along with 3 members as micro business actors who produce traditional snacks. In addition, the data in this study were analyzed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions.

The results showed that the formation of the Swekar Wangi Thematic Village in economic development was carried out in four ways. First, building a cooperative network that is oriented towards creating social capital. Second, upgrading skills by holding independent training and on-duty training oriented towards building human capital. Third, building a Snack Market Marketing Room as physical capital related to facilities. Fourth, there is a health program, namely the Occupational Health Enterprises (UKK), the aim of which is that in the midst of dense production activities, micro-entrepreneurs maintain health that is oriented towards economic development so that it includes physical capital. As for the digital media marketing of Swekar Wangi Thematic Village in economic development, it is carried out by optimizing social media in the Market Snacks Marketing Room by promoting Instagram social media through the Sekarwangisnack account since 2016 and the GULO ASEM application since 2020. This was done due to the influence of world social phenomena namely Covid-19 which has a negative impact on the community's economy. For this reason, Swekar Wangi Thematic Village functions as an economic development to create social change, such as the economy, education, and infrastructure.

Keywords: Thematic Village, Economic Development, Digital Media Marketing

ABSTRAK

Kampung Tematik Swekar Wangi di Kelurahan Pudakpayung, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang merupakan salah satu fenomena sosial yang menarik untuk dikaji dalam kaitannya dengan pengembangan ekonomi. Keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi di dominasi oleh masyarakat Kelurahan Pudakpayung RW 07 khususnya perempuan yang tidak bekerja dan sebagai pengurus rumah tangga dengan keterampilan khusus yakni pelaku usaha mikro yang memproduksi jajanan tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi dan pemasaran media digital Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi. Tujuannya adalah untuk menciptakan perubahan sosial baik dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan infrastruktur lingkungan yang berorientasi mengatasi permasalahan lingkungan kumuh yang bersifat makro.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan deskriptif. Untuk itu, jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, dan sumber data yang digunakan adalah primer dan sekunder. Data tersebut diperoleh dari observasi non partisipan, wawancara mendalam, dokumentasi, dan studi literatur. Pada prosesnya peneliti melakukan wawancara dengan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi, seperti ketua, bendahara, penasehat, dan beserta 3 orang anggota sebagai pelaku usaha mikro yang memproduksi jajanan tradisional. Di samping itu, data dalam penelitian ini dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi dilakukan dengan empat cara. Pertama, membangun jejaringan kerjasama yang berorientasi menciptakan modal sosial. Kedua, melakukan upgrade skill dengan mengadakan pelatihan mandiri dan pelatihan kedinasan yang berorientasi dalam membangun modal manusia. Ketiga, membangun Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai modal fisik terkait sarana. Keempat, terdapat program kesehatan yakni Usaha Kesehatan Kerja (UKK) tujuannya adalah agar ditengah padatnya aktivitas produksi para pelaku usaha mikro tetap menjaga kesehatan yang berorientasi dalam pengembangan ekonomi sehingga termasuk pada modal fisik. Adapun pemasaran media digital Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi dilakukan dengan optimalisasi media sosial pada Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dengan melakukan promosi pada media sosial instagram melalui akun *Sekarwangisnack* sejak 2016 dan aplikasi GULO ASEM sejak 2020. Hal ini dilakukan akibat adanya pengaruh dari fenomena sosial dunia yakni Covid-19 yang memberikan pengaruh negative terhadap perekonomian masyarakat. Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi berfungsi sebagai pengembangan ekonomi untuk menciptakan perubahan sosial, seperti ekonomi, pendidikan, dan infrastruktur.

Kata Kunci: Kampung Tematik, Pengembangan Ekonomi, Pemasaran Media Digital

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT karena atas nikmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peran Kampung Tematik Swekar Wangi dalam Pengembangan Ekonomi (Studi pada Pedagang Jajanan Tradisional di Kelurahan Pudakpayung, Kecamatan Banyumanik, Kota Semarang) dengan tepat waktu.

Selama penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun materil. Akhirnya, skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini dengan ketulusan hati yang paling dalam, peneliti mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag., selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Ibu Dr. Hj. Misbah Zulfa Elizabeth, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang.
3. Ibu Ririh Megah Safitri, M.A., selaku Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan pikiran, tenaga, dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Siti Azizah, M.Si., selaku Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan pikiran, tenaga, dan waktunya untuk memberikan arahan dan bimbingan bagi peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. H. Mochamad Parmudi, M.Si., selaku Ketua Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah membantu peneliti selama proses menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang.
6. Bapak Drs. Sugiarto, M.Si., selaku Wali Dosen peneliti yang telah membimbing dan membantu peneliti selama proses menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang.
7. Seluruh Dosen dan Staff Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Walisongo Semarang yang telah mendidik dan membantu peneliti selama proses menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang.
8. Bapak M. Yasin, Bapak Swasono, Bapak Supriyanto, Ibu Sriyani, Ibu Triwaluyani, Ibu Sudartini, Ibu Eni Nursayati, Ibu Sripamuji, Ibu Ita Rikiana, Ibu Ismiyati, Ibu Srisumiasri, dan seluruh pengurus serta anggota dari Kampung Tematik Swekar

Wangi yang telah bersedia menjadi informan dan telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data penelitian skripsi.

9. Kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Wiharso dan Mamah Muslimah yang selalu memberikan doa, semangat, kasih sayang dan telah banyak berkorban serta berjuang selama ini. Semoga Allah SWT mengganti jerih payah Bapak dan Mamah dengan kesehatan, keselamatan, dan keberkahan di dunia dan akhirat kelak
10. Ajay Subhan, S. Pd selaku laki-laki spesial yang telah memberikan semangat, membantu, menemani, dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
11. Sahabat peneliti yaitu Rini Adiyanti yang telah memberikan semangat, dukungan, dan do'a dalam proses penyelesaian skripsi. Semoga persahabatan kita bertahan sampai tua nanti.
12. Khumairah Praselia selaku teman hidup selama diperantauan Kota Semarang yang telah memberikan semangat dan membantu dalam proses penelitian skripsi.
13. Teman-teman KKN MIT-14 Kelompok 24 yaitu Rajendra Walad Jihad, Tiara Kusuma Dewi, Amelia Alfi Nurjanah, Dhinny Indikhri Azzah'ra, Rizal Wahid Arrofikki, Riko Malvi Mustika Isnen, Muyassir Al-Arba'I, Ayuk Hanifah, Risma Hesti Yuni Astuti, Ita Erviana, Dwi Kuniawan, Ahmad Yuli Prasetyo, Supriyadi, dan Jamaluddin Pamrayoga yang telah memberi semangat.
14. Teman-teman KKN MIT-14 Kelompok 24 yaitu Rajendra Walad Jihad, Tiara Kusuma Dewi, Amelia Alfi Nurjanah, Dhinny Indikhri Azzah'ra, Rizal Wahid Arrofikki, Riko Malvi Mustika Isnen, Muyassir Al-Arba'i, Ayuk Hanifah, Risma Hesti Yuni Astuti, Ita Erviana, Dwi Kurniawan, Ahmad Yuli Prasetyo, Supriyadi dan Jamaluddin Pamrayoga yang telah memberi semangat
15. Teman-Teman PPL Dinas Sosial Provinsi Jawa Tengah yaitu Amelia Alfi Nurjanah, Dhinny Indikhri Azzah'ra dan Ahmad Rohendi yang telah memberi semangat dan dukungan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
16. Teman-teman Sosiologi B angkatan 2019 yang telah menjadi bagian dari perjalanan peneliti selama menempuh pendidikan di UIN Walisongo Semarang.
17. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat dituliskan satu persatu. Peneliti ucapkan terima kasih.

Demikian ucapan terima kasih yang tidak terhingga kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi berkah untuk kita semua dan dibalas berkali-kali lipat oleh Allah SWT. Di samping itu, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti memohon kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna perbaikan skripsi ini.

Semarang, 12 Maret 2023



Willy Prilia Riefera

NIM. 1906026046

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MATTO.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
D. Tinjauan Pustaka.....	5
E. Metode Penelitian.....	11
F. Sistematika Penulisan Skripsi.....	18
BAB II AKTOR DAN PENGEMBANGAN EKONOMI KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI.....	21
A. Definisi Konseptual.....	21
1. Pengembangan Ekonomi.....	21
2. Kampung Tematik Swekar Wangi.....	21
B. Teori Pilihan Rasional James S. Coleman.....	22

1. Asumsi Dasar Teori Pilihan Rasional.....	22
2. Konsep Kunci Teori Pilihan Rasional.....	24
C. Implementasi Teori Pilihan Rasional James S. Coleman.....	29
D. Perekonomian dalam Perspektif Islam.....	34
BAB III KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI KELURAHAN PUDAKPAYUNG KECAMATAN BANYUMANIK KOTA SEMARANG.....	36
A. Kondisi Geografis Pudukpayung.....	36
B. Kondisi Demografis Pudukpayung.....	37
C. Profil Kelurahan Pudukpayung.....	44
D. Profil Kampung Tematik.....	50
BAB IV PEMBENTUKKAN KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI.....	64
A. Membangun Jejaring Kerjasama.....	64
B. Upgrade Skill.....	67
C. Ruang Pemasaran Jajanan Pasar.....	81
D. Usaha Kesehatan Kerja.....	85
BAB V PEMASARAN MEDIA DIGITAL KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI.....	89
A. Optimalisasi Media Sosial dalam Pemasaran Ruang Jajanan Pasar.....	89
B. Aplikasi Gulo Asem dalam Pemasaran Media Digital.....	97
C. Utility Pemasaran Media Digital.....	104
D. Implikasi Teori Pilihan Rasional James S. Coleman.....	110
BAB V PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN.....	122
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jumlah Penduduk setiap RW di Kelurahan Pudukpayung.....	38
Tabel 2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin.....	39
Tabel 3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia.....	40
Tabel 4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan.....	40
Tabel 5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Pekerjaan.....	41
Tabel 6 Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama.....	43
Tabel 7 Jumlah Tempat Ibadah di Kelurahan Pudukpayung.....	44
Tabel 8 Pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi.....	52
Tabel 9 Data Keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi.....	55
Tabel 10 Aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi.....	59
Tabel 11 Lokasi dan Tema Kampung Tematik Tingkat Kota Semarang.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Peta Wilayah di Kelurahan Pudakpayung.....	36
Gambar 2 Kondisi Kemiringan Lahan di Kelurahan Pudakpayung.....	37
Gambar 3 Struktur Organisasi di Kelurahan Pudakpayung.....	46
Gambar 4 Pelatihan bersama PT. Rose Brand.....	71
Gambar 5 Pelatihan bersama PT. Sriboga Flour Mill.....	72
Gambar 6 Edukasi Sentra Pasar.....	72
Gambar 7 Membentuk Adonan Arem-arem dan Lemper menjadi Lonjong.....	75
Gambar 8 Pengukusan Arem-arem dan Lemper.....	76
Gambar 9 Adonan Jajanan Tradisional Mendut akan Dicetak.....	77
Gambar 10 Memasukkan Adonan Susfla yang sudah Dicetak ke Mesin Oven.....	79
Gambar 11 Susfla yang sudah Matang Diletakkan pada Loyang Besar.....	80
Gambar 12 Aktivitas Pemasaran di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar.....	83
Gambar 13 Pemeriksaan Suhu Badan.....	86
Gambar 14 Pengukuran Tinggi Badan.....	87
Gambar 15 Pemeriksaan Tensi Badan.....	87
Gambar 16 Senam Peregangan Lansia.....	88
Gambar 17 Ruang Pemasaran Jajanan Pasar Tahun 2023.....	94
Gambar 18 Aktivitas Kunjungan Tahun 2021.....	94
Gambar 19 Akun Instagram Sekarwangisnack Tahun 2016.....	96
Gambar 20 Tampilan Aplikasi GULO ASEM Tahun 2020.....	100
Gambar 21 Katalog Elektronik Kampung Tematik Swekar Wangi	101
Gambar 22 Gapura Utama sebagai Pintu Masuk Tahun 2016.....	108
Gambar 23 Gapura Kedua menjadi Perbatasan bagian Timur Tahun 2015.....	109
Gambar 24 Gapura Ketiga menjadi Perbatasan bagian Selatan Tahun 2022.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kampung Tematik merupakan sebuah wadah yang diinovasikan oleh Pemerintah Kota Semarang untuk mengatasi pemenuhan kebutuhan dasar utama yang bertujuan meningkatkan kualitas lingkungan rumah tangga warga miskin dalam memperbaiki prasarana dasar pemukiman. Titik sasaran Kampung Tematik terletak pada tingkat kelurahan dengan melakukan perbaikan kondisi lingkungan kumuh, penghijauan wilayah, dan mengangkat potensi ekonomi. Perbaikan tersebut dilihat dari pengembangan potensi lokal yang dominan dalam arti sebagian besar masyarakat memiliki aktivitas kolektif sehingga terdapat ciri khas kuat yang dapat dijadikan ikon wilayah (Diskominfo Kota Semarang, 2022).

Kampung Tematik merupakan bagian dari program **GERBANG HEBAT** yang dikeluarkan oleh Pemerintah Kota Semarang tahun 2016 dengan kepanjangan **GER**akan **B**ersama **P**enanggul**A**ngan **K**emiskina**N** dan **P**en**G**angguran melalui **H**armonisasi, **E**konomi, **E**dukasi, **E**kosistem, dan **E**tos **B**ersama **M**asyarak**A**T (Martuti dkk, 2017). Penulis mengambil objek Kampung Tematik ini sebagai tempat penelitian karena setiap daerah memiliki keunikan karakteristik masyarakat dan potensi yang berbeda sehingga proses pengembangan ekonomi dalam aktivitas Kampung Tematik akan berbeda tingkat keberhasilannya. Sedangkan keunikan di Kampung Tematik Swekar Wangi adalah modal sosial dapat diciptakan ditengah keberagaman agama yang dapat menghasilkan kerjasama yang baik dalam pengembangan ekonomi yang berorientasi pada perubahan sosial. Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi memiliki nilai yang dapat mendorong pengembangan ekonomi terkait kualitas jajanan tradisonalnya yakni cipta rasa terjamin, kemasan menarik, harga ekonomis, penyajian *higenis*, dan pelayanan baik karena produsen menyesuaikan kebutuhan konsumen sehingga ketahanan pangan sudah terhitung sesuai kebutuhan konsumen terkait penyajiannya. Akibatnya pengembangan ekonomi di Kelurahan Pudahpayung dapat diciptakan melalui Kampung Tematik Swekar Wangi yang diinisiasi oleh pedagang jajanan tradisional sebagai pelaku usaha mikro RW 07 Pudahpayung yang menjadi sumber daya.

Permasalahan ekonomi merupakan suatu permasalahan yang masih terus diselesaikan. Dimana permasalahan ini sangat umum ditemui diperkotaan maupun pedesaan (Subiyakto dkk, 2020). Kelurahan Pudakpayung sempat mengalami stunting yakni permasalahan gizi yang kurang baik disebabkan karena tingkat pendidikan rendah. Akibatnya, terdapat keterbatasan sumber daya dan kondisi lingkungan tidak dipelihara sehingga angka pengangguran serta kemiskinan sempat mengalami peningkatan. Dalam hal ini, masyarakat lokal sebagai aktor dijadikan penggerak untuk mendobrak perubahan ekonomi masyarakat ke arah yang lebih baik dengan melihat pendekatan mikro dari sumber daya yang dimiliki oleh individu sebagai pelaku usaha mandiri untuk membentuk kelompok paguyuban yang terdiri dari 38 orang. Tujuannya adalah untuk diberikan edukasi tentang keterampilan pengolahan pangan agar dapat berkembang dan diinovasikan sehingga bermanfaat bagi kebutuhan pangan keluarga serta perekonomian. Untuk itu, kelompok paguyuban dinamakan dengan Swekar Wangi yang di bentuk pada tanggal 11 Juli 2012.

Terbentuknya Swekar Wangi dihasilkan oleh perilaku kolektif sebab perilaku ini di bentuk secara spontan. Artinya, tidak terstruktur dari sekelompok orang yang bereaksi terhadap pengaruh aktor dalam mendobrak ekonomi masyarakat melalui rangsangannya sehingga dapat menghasilkan tujuan yang sama untuk pengembangan ekonomi (Agisna, 2016). Berkaitan dengan itu, pada tahun 2016 Pemerintahan Kota Semarang mengeluarkan program Kampung Tematik dan Kelurahan Pudakpayung menjadi salah satu kelurahan yang mengikuti program tersebut sebab memiliki sumber daya berupa keterampilan pengolahan pangan hasil olahan rumah tangga sehingga bertemakan sentra produksi pasar. Oleh karena itu, pada tanggal 8 Januari 2017 dicanangkan sebagai Kampung Tematik Swekar Wangi yang berfokus di satu titik yakni RW 07 dengan jumlah anggota menjadi 47 orang sebagai pelaku usaha mikro yang memproduksi jajanan tradisional.

Kampung Tematik Swekar Wangi sudah berjalan selama 5 tahun sehingga terdapat norma yang mengikat keanggotaanya baik dalam pembagian jam kerja maupun pembagian pendapatan. Tujuannya adalah untuk mengutamakan kepentingan kelompok di atas kepentingan pribadi. Adapun jenis Jajanan Tradisional yang paling banyak diproduksi adalah *sosis*, *onde-onde*, *arem-arem*, *lemper*, *resol mayo*, *resol jagung*, *resol*

ragut, sur vla, piscok, dadar ijo, kueku, misua, mendut, donat, klepon, bolu gulung, putu ayu, hawuk-hawuk, dan pudding labudimana untuk jam operasional pemasaran dimulai pukul 05.00-10.00 pagi. Namun, pada masa Pandemi Covid-19 Ruang Pemasaran dinonaktifkan sekitar pertengahan bulan Maret 2020 untuk menghindari kerumunan atau keramaian, yang mana hal ini merupakan perintah dari pihak Kelurahan. Akibatnya, aktivitas produksi dan pemasaran berhenti total dan pendapatan mengalami penurunan hingga 50%.

Peristiwa tersebut mengakibatkan penjual jajanan tradisional (*bakul-bakul*) memutuskan untuk melakukan pemasaran di era digital dengan sistem *open order*. Dimana mereka mulai memproduksi kembali sekitar awal Mei 2020 tepatnya sebelum lebaran Idul Fitri sehingga jaraknya kurang lebih 1 bulan tidak produksi. Pengrajin Kampung Tematik memutuskan untuk melakukan aktivitas pemasaran secara digital berdasarkan pertimbangan-pertimbangan dan alasan kondisi lingkungan sehingga mereka dapat memilih alur tindakan untuk mengoptimalkan keuntungan yang akan didapatkan dari tindakannya tersebut.

Sumber daya tersebut diharapkan masyarakat dapat bersinergi dalam mengembangkan ekonomi yang ada di lingkungan untuk mengatasi permasalahan pengangguran dan kemiskinan yang terjadi pada Kelurahan Pudukpayung. Urgensi penulis dalam mengambil penelitian ini adalah bagaimana tindakan aktor dan sumber daya dalam membentuk perilaku kolektif dengan perasaan senasib, sehingga dapat menghasilkan modal sosial di masyarakat untuk mengembangkan, memajukan dan meningkatkan pendapatan ekonomi melalui potensi lokal sebagai penjual jajanan tradisional yang dapat dipadukan melalui kerjasama di masyarakat. Akibatnya, dapat membentuk organisasi sosial yang bermanfaat dan menguntungkan bagi masyarakat itu sendiri yang berkontribusi dalam kegiatan tersebut. Untuk itu, penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengembangan Ekonomi Kampung Tematik Swekar Wangi Studi pada Pedagang Jajanan Tradisional Pudukpayung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan dua rumusan masalah, diantaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi?
2. Bagaimana pemasaran media digital Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi.
 - b. Untuk mengetahui bagaimana pemasaran media digital Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi.
2. Manfaat Penelitian
 - a. Secara Teoritik
 - 1) Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang Kampung Tematik Jajanan Tradisional Swekar Wangi Pudakpayung di Kecamatan Banyumanik.
 - 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu sosiologi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dikaji tentang Kampung Tematik.
 - 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi mahasiswa dan mahasiswi dalam ilmu sosial dengan paradigma dan metode berbeda sehingga dapat menghasilkan khazanah keilmuan baru.
 - b. Manfaat Praktis
 - 1) Penelitian ini diharapkan dapat menjadi koleksi bacaan dan menambah referensi untuk mendalami pengetahuan dan wawasan serta harapannya dapat merubah mindset perempuan bahwa pendidikan bukan menjadi penghalang untuk berkontribusi dalam pengembangan ekonomi keluarga.
 - 2) Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang aktor dan sumber daya yang ada di Kampung Tematik Jajanan Tradisional Swekar Wangi Pudakpayung.

- 3) Penelitian ini diharapkan menjadi penunjang untuk mengetahui perjalanan Kampung Tematik Pudakpayung dalam pengembangan ekonomi.

D. Tinjauan Pustaka

Kajian mengenai Kampung Tematik di Kota Semarang telah banyak dilakukan oleh para ilmuwan. Hasil pencarian penulis terkait artikel jurnal Kampung Tematik di Kota Semarang terbagi menjadi tiga sub kajian, yaitu pertama mengenai pengarusutamaan gender Kampung Tematik, kedua mengenai pemanfaatan *marketplace* Kampung Tematik, dan ketiga mengenai *stakeholders* Kampung Tematik. Adapun ketiga sub kajian dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pengarusutamaan Gender Kampung Tematik

Artikel jurnal **pertama** ditulis oleh Triatmoko & Esariti (2019) dengan judul Pengentasan Kemiskinan Berbasis Gender pada Program Kampung Tematik (Studi Kasus: Kampung Jajanan Tradisional, Pudakpayung). Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa program kampung tematik jajanan tradisional diketahui telah membantu Pemerintahan Kota Semarang dalam mengentaskan masalah kemiskinan. Tercapainya pengentasan kemiskinan ini tidak terlepas dari peran gender baik laki-laki maupun perempuan yang berkontribusi dalam pemberdayaan. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis *scoring* diperoleh 46% terjadinya peningkatan pendapatan yang diterima oleh perempuan sebagai pelaku Kampung Tematik Pudakpayung dan 78% perempuan menyatakan bahwa hasilnya dapat membantu pemenuhan kebutuhan (Triatmoko & Esariti, 2019).

Artikel jurnal **kedua** ditulis oleh Sarigih, Esariti, & Wahyuno (2021) dengan judul Pencapaian Tujuan Program Kampung Tematik Berbasis Pengarusutamaan Gender di Kampung Sentra Bandeng. Metode Penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif. Artikel ini menjelaskan apakah pelaksanaan program kampung tematik sudah menerapkan pengarusutamaan gender. Indikator dalam pengarusutamaan gender yang digunakan adalah akses, partisipasi, manfaat, dan kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa indikator akses dapat dilihat dari kelancaran komunikasi antara Pemerintah Daerah dan Pemerintah Kota Semarang. Sedangkan indikator partisipasi bisa dilihat dari kontribusi masyarakat dalam membangun

kampung tematik Sentra Bandeng berbasis gender dapat dikatakan cukup baik dengan prosentase 63%. Adapun indikator manfaat yang dirasakan oleh masyarakat adalah meningkatnya kualitas fisik yang berhubungan dengan segala sesuatu yang dipakai. Namun, untuk pengentasan kemiskinan belum bisa terselesaikan sebab modal sosial terkait peralatan dalam mengolah bandeng saja tidak memadai dengan prosentase 50%, sehingga masyarakat berusaha mengajukan permohonan bantuan kepada Badan Usaha Milik Negara (BUMN) melalui Kredit Usaha Rakyat (KUR) dengan jaminan usaha Sentra Bandeng (Saragih dkk, 2021).

Berdasarkan artikel jurnal diatas yang ditulis oleh Sarigih (2021) dan Triatmoko Esariti (2019) memiliki kesamaan yakni metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan tema pengarusutamaan gender untuk mengentaskan kemiskinan. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada keterbatasan peralatan dalam mengembangkan keterampilan maka aktivitas Kampung Tematik belum dikatakan berhasil sebab masih ada keterbatasan modal secara fisik berupa fasilitas.

2. Pemanfaatan *Marketplace* Kampung Tematik

Artikel jurnal **pertama** ditulis oleh Asmiatun, Cholil, & Utomo (2022) dengan judul Pemanfaatan *Marketplace Shopee* untuk Keberlangsungan UMKM Batik Kampung Tematik Durenan Indah Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberadaan *marketplace* dapat bermanfaat untuk aktivitas promosi dan pemasaran berbasis digital melalui salah satu aplikasi yang populer yaitu *marketplace shopee*. Dimana Kampung Batik Durenan Indah Semarang sempat mengalami penurunan pendapatan yang menyebabkan mereka bergabung dengan *marketplace shopee*. Hal ini sebagai upaya untuk menghindari angka kerugian, sehingga Kampung Batik Durenan Indah Semarang terdapat dua aktivitas pemasaran yaitu berbasis offline dengan cara datang langsung ke tempat penjualan, dan berbasis online melalui *marketplace shopee* (Asmiatun dkk, 2022).

Artikel jurnal **kedua** ditulis oleh Basori, Albab, & Aliya (2021) dengan judul Pemberdayaan Karangtaruna dalam Pembuatan E-Katalog Kampung Tematik Kota Semarang. Artikel ini menjelaskan bahwa karang taruna dianggap sebagai generasi muda yang menjadi ujung tombak keberhasilan suatu pemberdayaan. Dimana

berdasarkan hasil survey pada acara *workshop* pelatihan E-Katalog membuktikan bahwa 50% mereka hanya mengetahui desain grafis, dan untuk mengaplikasikannya mereka masih minim akan pengetahuan tersebut. Acara *workshop* pelatihan E-Katalog dihadiri oleh 32 orang yang merupakan anggota Karangtaruna Kota Semarang dengan usia 18-35 tahun, jumlah tersebut merupakan perwakilan dari 16 Kelurahan. Tujuan adanya program *workshop* pelatihan E-Katalog adalah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Karangtaruna sebagai aktor agar berperan aktif dalam program Kampung Tematik yang menjadi bekal keahlian dalam bidang promosi untuk menarik konsumen terhadap produk yang dihasilkan dari keterampilan dan potensi yang dimiliki oleh masyarakat (Basori dkk, 2021).

Berdasarkan artikel jurnal diatas yang ditulis oleh Asimiaturun (2022) dan Basori (2021) memiliki kesamaan yakni pemasaran melalui *marketplace* memiliki peluang besar dalam aktivitas promosi agar produk yang dijual bisa dikenal oleh banyak kalangan sehingga aktor penting mempelajari desain grafis untuk mengembangkan pengetahuan akan E-Katalog. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada metode yang digunakan baik kualitatif maupun kuantitatif dan artikel kedua lebih fokus pada pengembangan keterampilan dan pengetahuan akan desain grafis terutama bagi generasi milenial seperti Karangtaruna yang memiliki kontribusi dalam pengembangan ekonomi masyarakat.

3. *Stakeholders* Kampung Tematik

Artikel jurnal **pertama** yang ditulis oleh Warsono dkk (2019) dengan judul Peran *Stakeholders* dalam Pemberdayaan di Kampung Pelangi. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menyatakan bahwa dalam mewujudkan pemberdayaan lingkungan kumuh yang dijadikan Kampung Pelangi, maka melibatkan 5 pilar sebagai *Stakeholders* diantaranya: pemerintah, swasta, masyarakat, media massa, dan akademisi. Pilar akademisi berperan sebagai penggalan dalam mengembangkan potensi (perencanaan). Pilar masyarakat berperan sebagai pelaksanaan program pemberdayaan melalui arahan dari Kelompok Sadar Wisata (Pokdawis). Pilar pemerintah berperan sebagai perumusan kebijakan terhadap pengelolaan Kampung Pelangi sampai tahap evaluasi. Hal ini dikarenakan program Kampung Pelangi adalah program *top down* yang bertujuan

mengurangi angka perkampungan kumuh. Selain itu, terdapat pilar swasta berperan sebagai *supporting program* terkait dana dan bahan baku, dan pilar media sosial pada penelitian ini mengatakan belum memadai, sehingga terdapat kendala pada tahap promosi (Febriandini dkk, 2019).

Artikel jurnal **kedua** ditulis oleh Saputri & Setiono (2019) dengan judul Analisis *Stakeholders* dalam Pemberdayaan Masyarakat melalui Program Kampung Tematik Kota Semarang (Studi Kasus: Kampung Tematik Jajanan Pasar, Kelurahan Gajahmungkur). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menjelaskan bahwa pemberdayaan masyarakat Kampung Tematik Jajanan Pasar Kecamatan Gajahmungkur dilatarbelakangi oleh keantusiasan masyarakat dan pengalaman seseorang yang menjadi aktor diwilayahnya untuk berperan aktif dalam menggerakkan masyarakat, sehingga membutuhkan peran-peran *stakeholders* yang menjadi kualitas masyarakat untuk membentuk kerjasama yang optimal. Disisilain terdapat faktor penghambat yang dialaminya yaitu adanya keterbatasan akan sarana prasarana yang sulit dijangkau sebab membutuhkan peran *stakeholder* dengan melibatkan semua pihak dalam masyarakat termasuk individu dan kelompok yang memiliki kepentingan dan peran, baik dari dukungan perusahaan atau organisasi tertentu yang saling berhubungan dan terikat (Saputri & Setiono, 2019).

Artikel jurnal **ketiga** yang ditulis oleh Ashar & Purnaweni (2019) dengan judul Faktor Penentu Implementasi Program Kampung Tematik di Kampung Jajanan Tradisional dan Kampung Jahe Kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan dua paradigma gabungan untuk melihat faktor pembentuk pemberdayaan masyarakat dalam mewujudkan Kampung Jajanan Tradisional Pudakpayung dan Kampung Jahe Kota Semarang. Dua paradigma ini dikemukakan oleh George C. Edwards III dan Marille S yang melihat keberhasilan dalam membangun Kampung Jajanan Tradisional dan Kampung Jahe termasuk pada sudut pandang *topdown* dan *battom up* dengan melihat lima faktor dalam pemberdayaan diantaranya: 1). Komunikasi 2). Jenis manfaat yang akan dihasilkan 3). Derajat perubahan yang diinginkan 4). Sumber daya yang dikerahkan serta 5). Kepatuhan dan daya tanggap. Melalui paradigma ini hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi program Kampung Tematik Jajanan Tradisional Kelurahan

Pudakpayung dan Kampung Jahe dapat dikatakan berhasil sebab komunikasi berjalan dengan baik, adanya perubahan kondisi sosial, ekonomi, dan budaya kearah yang lebih baik, meningkatnya kesejahteraan masyarakat, dan partisipasi masyarakat baik (Ashar & Purnaweni, 2019).

Artikel jurnal **keempat** ditulis oleh Margunani dkk (2018) dengan judul Potensi Pengembangan Pasar Tematik di Kota Semarang. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa potensi pengembangan pasar tematik diarahkan pada dua hal. Pertama, berbasis produk tematik. Kedua, berbasis Kampung Tematik Wisata yang mana keduanya dikembangkan melalui ekonomi kreatif. Untuk pengembangan pasar tematik difokuskan pada sentra industri seperti sentra bandeng, batik, dan jajanan pasar. Sedangkan kampung tematik diarahkan pada beberapa wilayah yang sudah memiliki karakteristik sebagai ciri khas terkait dengan keterampilan masyarakat. Namun, tidak semua kampung tematik berbasis wisatawan sebab disesuaikan dengan potensi lingkungannya, sehingga kampung tematik di Kota Semarang menjadi beragam ada yang memfokuskan pada jenis kuliner dan ada pula jenis wisatawan baru, yang mana keduanya ini berbasis pemberdayaan untuk mengentaskan permasalahan lingkungan kumuh dan membantu ekonomi masyarakat. Biasanya strategi pengembangan mencakup fasilitas dana dan birokrasi promosi pemasaran secara berkala di masyarakat, seperti bekerjasama dengan perguruan tinggi, dan komunitas atau organisasi tertentu yang menjadi aktor dalam sebuah perubahan (Margunani dkk, 2018).

Artikel jurnal **kelima** ditulis oleh Irhandayaningsih (2018) dengan judul Kampung Tematik sebagai Upaya Melestarikan Seni dan Budaya Daerah di Jurang Blimbing Tembalang Semarang. Metode Penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembentukan Kampung Tematik ini diperlukan untuk melestarikan seni dan budaya masyarakat seperti seni Kuda Lumping, Kethoprak dan Kalighrafi yang kini sudah mulai luntur peminatnya, sehingga apabila tidak dilestarikan melalui Kampung Tematik maka akan hilang kebudayaannya di masyarakat. Pada artikel ini terdapat konsep dalam mewujudkan kampung tematik, sebagai berikut; 1). Terdapat problem dimasyarakat yang harus

diatasi secepat mungkin 2). Menentukan tema sesuai potensi lingkungan yang menjadi permasalahan sosial di masyarakat 3). Melakukan koordinasi dengan beberapa aktor yang terlibat seperti aparat kewilayahan, dan pemerintahan kota Semarang. Tujuannya adalah agar modal sosial dapat terbentuk, sehingga permasalahan sosial di masyarakat dapat diminimalisir, dimana program pemberdayaan ini harus berkelanjutan dengan diadakannya pembinaan tanpa putus oleh dukungan dari elemen masyarakat agar tidak berhenti ditengah jalan (Irhandyaningsih, 2018).

Artikel jurnal **keenam** yang ditulis oleh Syifa & Wijaya (2019) dengan judul Partisipasi Masyarakat dalam Kegiatan Pemberdayaan melalui Program Kampung Tematik (Studi Kasus Kampung Batik Kelurahan Rejomulyo Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang). Metode Penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberdayaan Kampung Batik dapat dilihat dari partisipasi masyarakat dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi. Dalam perencanaan, masyarakat melakukan musyawarah mengenai kebutuhan apa saja yang diperlukan seperti mengadakan pelatihan batik kepada masyarakat, perbaikan lingkungan, dan membuat ikon. Selain itu, terdapat rumusan bantuan lain yang dihasilkan dalam proses musyawarah diantaranya bantuan bidang infrastruktur, sosial, dan ekonomi. Setelah adanya Kampung Tematik masyarakat menjadi mandiri dan meningkatnya kesejahteraan, tetapi pelaksanaan program Kampung Tematik di Kampung Batik belum dikatakan optimal sebab belum adanya pemerataan aktor di beberapa RT yang menjadi penggerak dalam pemberdayaan kampung batik. Hal ini terjadi karena kurangnya motivasi. Motivasi ialah serangkaian sikap dan nilai yang dapat mempengaruhi individu untuk mencapai tujuan yang spesifik dalam mengembangkan wilayahnya secara swadaya, sehingga masyarakat merespon hal tersebut dengan cara saling memberikan masukan berupa ide atau gagasan dalam mengembangkan kampung batik (Syifa & Wijaya, 2019).

Berdasarkan artikel jurnal diatas yang ditulis oleh Warsono (2019), Saputri (2019), Ashar (2019), Margunani (2018), Irhandyaningsih (2018), dan Syifa (2019) memiliki persamaan yakni terletak pada metode penelitian yaitu kualitatif yang menyatakan bahwa peran *stakeholders* itu penting untuk melancarkan program

Kampung Tematik seperti, partisipasi internal dan partisipasi eksternal. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada karakteristik masyarakat yang berbeda maka akan menghasilkan modal sosial yang berbeda pula sehingga keberhasilan program Kampung Tematik ini dapat dilihat dari aktor yang berkontribusi baik dari partisipasi pemerintah maupun non pemerintah.

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan karena segala penyajian data membutuhkan analisa langsung dari aktivitas Kampung Tematik sebagai objek dalam penelitian. Di samping itu, metode yang digunakan peneliti adalah kualitatif. Jadi, peneliti ditempatkan sebagai subjek dalam memahami suatu peristiwa yang tidak hanya dipandang secara tunggal, tetapi banyak aspek atau unsur lainnya yang membentuk fenomena tersebut. Menurut Creswell (2008) metode kualitatif adalah suatu metode atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral (Raco, 2010). Untuk mengetahui gejala sentral tersebut peneliti menggunakan pendekatan *narrative research* dengan melakukan wawancara bersama informan berdasarkan pengalamannya melalui pertanyaan terstruktur dan sedikit luas, maka informasi yang didapatkan akan dituangkan dalam bentuk kata atau teks, sehingga menghasilkan catatan deskriptif sesuai dengan urutan waktu (Darmanita & Yusri, 2020).

2. Sumber dan Jenis Data

Penelitian ini terdapat dua jenis data yakni data primer dan data sekunder, diantaranya sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer sebagai data utama yang diperoleh langsung dari informan yang akan diteliti (Sutinah & Suyanto, 2007). Dalam penelitian ini, data primer akan diperoleh melalui serangkaian teknik pengumpulan data yakni observasi non partisipan dan wawancara bersama sumber-sumber asli dengan informan yang ada di Kampung Tematik Swekar Wangi, seperti pihak-pihak yang terlibat dalam struktur organisasi kepengurusan Kampung Tematik, tokoh masyarakat yang

berkontribusi, serta keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi sehingga data yang dihasilkan dapat mengurangi plagiasi dalam suatu karya ilmiah (Hamid & Susilo, 2011).

b. Data Sekunder

Data sekunder didapatkan dari lembaga atau instansi tertentu (Sutinah & Suyanto, 2007). Artinya, data yang diperoleh tidak secara langsung dari objek penelitian sebab data-data tersebut telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpulan data dan datanya sudah dipublikasikan, sehingga data tersebut bersifat siap saji sebab tidak memerlukan wawancara untuk mendapatkannya. Melainkan, ada kekhawatiran data yakni dapat menciptakan plagiasi pada suatu karya ilmiah (Hamid & Susilo, 2011). Pengambilan data sekunder bisa didapatkan melalui informasi yang berasal dari media cetak seperti, buku-buku yang menjadi kerangka pikir dalam melihat fenomena sosial. Selain itu, bisa melalui media elektronik, seperti yang terdapat dalam web site library genesis, connected papers, dan google scholar dengan menggunakan studi literatur untuk melihat keterkaitan suatu permasalahan yang ada dalam penelitian ini tentang Kampung Tematik dalam pengembangan ekonomi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi berupa data yang dibutuhkan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi dalam penelitian ini adalah observasi non partisipan. Mengobservasi artinya memperhatikan, mengamati, secara intensif dengan fokus pada satu bagian tertentu atau keseluruhan yang disesuaikan dengan kebutuhan informasi untuk menjawab rumusan masalah yang telah dimunculkan. Adapun menurut Cartwright (1984) observasi ialah proses pengamatan dan pencatatan perilaku secara sistematis. Sedangkan menurut Nislen (2004) kata observasi memiliki makna kegiatan melihat aktivitas, tetapi peneliti tidak ikut berpartisipasi sebab hanya mengamati perilaku seseorang hanya dari luar (Novianti, 2012). Dengan demikian, teknik pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan

informasi terkait Kampung Tematik Swekar Wangi Kelurahan Pudakpayung adalah dengan cara observasi non partisipan, dimana peneliti tidak terlibat langsung dan hanya mengamati saja terkait aktivitas produksi dan pemasaran.

b. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua orang atau lebih dengan tujuan untuk mendapatkan informasi data yang dibutuhkan dari informan dengan cara bertanya langsung secara tatap muka untuk mendapatkan keterangan dari pendapatnya secara lisan (Sutinah & Suyanto, 2007). Untuk itu, panduan wawancara bersifat semi struktur yakni panduan pertanyaan wawancara yang sudah disiapkan oleh peneliti yang kemudian pada saat proses penggalian data maka pertanyaan tersebut dapat dikembangkan sesuai dengan informasi yang dibutuhkan (Sunarsi, 2020). Selain itu, proses wawancara pun bisa dilakukan secara mudah tanpa bertemu langsung dengan informan, seperti melalui aplikasi *whatsapp* dengan pesan *chat*, *video call*, maupun *panggilan telephone*. Semua itu, termasuk dalam proses wawancara sebab komunikasi ini di bangun atas dasar tujuan dan kepentingan tertentu untuk mendapatkan data atau informasi. Upaya ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam melengkapi data-data yang dibutuhkan sehingga dapat mengurangi biaya transportasi dan menghemat waktu dalam aktivitas wawancara.

Sehubungan dengan itu, peneliti menggunakan metode *in deep interview* artinya, melakukan wawancara mendalam terhadap objek penelitian. Tujuan wawancara mendalam adalah mencari keterangan yang dibutuhkan berdasarkan pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti untuk mendapatkan kajian data yang pernah diambil sebelumnya tentang perjalanan Kampung Tematik yang sudah dilalui. Harapannya bisa mengetahui bagaimana pola aktivitas, motivasi, harapan pribadi, tanggapan dan persepsi seseorang tentang apa yang mereka ketahui. Sehingga dapat menghasilkan keterangan yang dapat diolah untuk pemenuhan data-data selanjutnya. Berhubungan dengan itu, untuk memudahkan peneliti dalam mencari informasi yang dibutuhkan maka peneliti menggunakan *carasnowball* yaitu dengan menunjuk informan kunci (*key informans*) yang memiliki pengetahuan luas dan mendalam tentang komunitas yang menjadi

bagian dari anggotanya (Sutinah & Suyanto, 2007). Kemudian *key informans* memilih anggota yang menjadi rekomendasi berdasarkan kriteria yang telah dibuat oleh peneliti (Nurdiani, 2014).

Peneliti melakukan wawancara dengan informan yang berjumlah 7 orang, maka peneliti membuat kriteria sebagai berikut:

1) Kriteria Tokoh Masyarakat

Kriteria ini ditentukan berdasarkan kontribusi partisipasi karena lebih mengetahui alasan dan tujuan tentang terbentuknya Kampung Tematik Swekar Wangi Pudukpayung secara mendalam yakni bernama Bapak Swasono selaku Ketua RW 07 dan Penasehat Kampung Tematik. Untuk itu, alasan penulis melakukan wawancara dengan beliau adalah karena beliau mengetahui kondisi lingkungan Pudukpayung RW 07 tepatnya sebelum terbentuknya paguyuban Swekar Wangi yang kini menjadi bagian dari Kampung Tematik.

2) Kriteria Kampung Tematik

Pertama, kriteria ini ditentukan untuk keanggotaan Kampung Tematik yang sudah bergabung sejak 5 tahun sehingga dapat mengetahui perubahan apa yang dirasakan dalam pengembangan ekonomi. Kedua, Janjanaan tradisional yang paling populer atau terkenal sehingga proses produksi meningkat dan keuntungan yang didapatkan cukup bermanfaat dalam kebutuhan ekonomi. Berikut anggota Kampung Tematik yang termasuk dalam dua kriteria di atas, sebagai berikut:

- a) Ibu Sriyani selaku ketua Kampung Tematik Swekar Wangi. Untuk itu, alasan penulis melakukan wawancara dengan beliau adalah karena beliau merupakan ketua Kampung Tematik periode pertama dan saat ini masih menjabat sebagai ketua di Kampung Tematik sehingga memiliki pengetahuan tentang perjalanan Kampung Tematik Swekar Wangi.
- b) Ibu Dartik selaku bendahara Kampung Tematik Swekar Wangi. Untuk itu, alasan penulis melakukan wawancara dengan beliau adalah karena beliau salah satu penggerak dalam membentuk

Kampung Tematik dan sekaligus sebagai ketua RW sehingga mengetahui secara mendalam tentang perjalanan Kampung Tematik.

- c) Ibu Ita Rikiana selaku anggota Kampung Tematik Swekar Wangi. Untuk itu, alasan penulis melakukan wawancara dengan beliau adalah karena beliau sudah bergabung di Kampung Tematik sejak 5 tahun dan memproduksi jajanan yang cukup populer yaitu kue *sus fla*.
- d) Ibu Srisumiasri selaku anggota Kampung Tematik Swekar Wangi. Untuk itu, alasan penulis melakukan wawancara dengan beliau adalah karena beliau sudah bergabung di Kampung Tematik sejak 5 tahun dan memproduksi jajanan yang cukup populer yaitu kue *mendhut*.
- e) Ibu Ismiyati selaku anggota Kampung Tematik Swekar Wangi. Untuk itu, alasan penulis melakukan wawancara dengan beliau adalah karena beliau sudah bergabung di Kampung Tematik sejak 5 tahun dan memproduksi jajanan yang cukup populer yaitu kue *lemper* dan *arem-arem*. Selain itu, beliau memproduksi *nasi kotak* untuk acara tertentu. Hal ini dilakukan apabila terdapat pesanan, sehingga tidak setiap hari membuat.

3) Kriteria Perangkat Desa

Aparat pemerintah daerah di Kelurahan Pudukpayung yang dapat memberikan informasi tentang gambaran umum Kelurahan Pudukpayung sebagai lokasi dari Kampung Tematik Swekar Wangi yakni Bapak M. Yamin selaku Perangkat Desa Bagian Staff Aset. Untuk itu, alasan penulis melakukan wawancara dengan beliau adalah karena beliau yang melayani tamu sehingga peneliti menanyakan struktur organisasi pemerintah Kelurahan Pudukpayung kepada beliau.

c. Studi Dokumentasi dan Literatur

Studi dokumentasi adalah salah satu metode yang ada dalam penelitian kualitatif dengan cara mencermati dan melihat. Studi dokumentasi biasanya dikumpulkan oleh subjek secara sengaja untuk dijadikan bukti mengenai

gambaran aktivitas yang telah dilakukan dalam proses penggalian data dan untuk mengetahui siapa saja aktor yang terlibat. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan dokumen pendukung dalam penelitian, seperti peta, data statistik, gambar objek penelitian, foto proses wawancara dan lainnya (Mardawani, 2020). Sedangkan studi literatur adalah sebuah karya ilmiah terdahulu yang dijadikan rujukan atau acuan dalam serangkaian ilmu sosial yang dijadikan kerangka pikir dalam melihat realitas sosial. Tujuannya adalah untuk menganalisis berbagai teori terkait fokus penelitian yang sedang dilakukan tentang Kampung Tematik meliputi aktor dan sumber daya.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis merupakan suatu cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengolah data dan informasi dari hasil wawancara dan observasi sehingga fenomena sosial dapat dipahami sesuai dengan penggolongan rumusan masalah yang telah dimunculkan. Menurut Muhadjir (1998) mengatakan bahwa analisis data merupakan upaya mencari catatan sistematis yang dihasilkan dari proses wawancara dan observasi yang dilakukan secara terus menerus agar menghasilkan pemahaman yang tidak terlewatkan. Dimana tujuan analisis data adalah mendapatkan penjelasan tentang fenomena sosial dan mengapa bisa terjadi sehingga peneliti dapat memahami secara jelas (Rijali, 2019).

Analisis data merupakan sesuatu hal yang kritis dalam proses penelitian kualitatif. Dimana analisis digunakan untuk memahami hubungan dan konsep dalam data lapangan sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan di evaluasi. Analisis yang biasa digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bersifat induktif yakni proses analisis berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, kemudian dikembangkan menjadi hipotesis. Apabila data tersebut sudah terkumpul secara berulang-ulang maka data tersebut bisa dihubungkan dengan teori sosial yang menjadi konsep dalam melihat realitas sosial dimasyarakat sehingga bisa berkembang menjadi teori. Menurut Miles and Huberman (1984) mengatakan bahwa aktivitas dalam penelitian kualitatif dilakukan secara intensif dan berulang secara terus menerus sampai data itu tuntas dan bersifat jenuh (Sugiyono, 2014). Dimana menurut Miles and

Huberman aktivitas dalam analisis data terdapat 3 proses, yakni data reduksi, data display, dan data verifikasi, diantaranya sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Reduksi Data merupakan proses transformasi data kasar yang diperoleh dari hasil catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini, berlangsung secara terus menerus selama penelitian berlangsung sebagaimana dilihat dari kerangka konseptual penelitian, dan permasalahan studi penelitian (Rijali, 2019). Transformasi data abstrak dihasilkan dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam bersama *key informans*, dan dokumentasi. Dimana pengumpulan data dilakukan berhari-hari, atau bisa saja berbulan-bulan sehingga data yang diperoleh akan kompleks. Pada tahap awal ini, peneliti melakukan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial atau objek yang diteliti, semua yang dilihat dan didengar terekam semua. Dengan demikian, peneliti akan memperoleh data yang sangat banyak dan bervariasi. Mereduksi data berarti merangkum, memilih, dan memilih hal-hal yang pokok, penting, inti. Memfokuskan pada hal-hal yang dicari sesuai dengan tema dan polanya. Dengan demikian, data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, sehingga mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan bisa mencari bila mana diperlukan kembali untuk kelengkapan data yang akan diolah (Sugiyono, 2014).

b. Display Data

Display Data dapat diartikan dengan penyajian data yang mana sekumpulan informasi dapat disusun sehingga memberikan peluang kepada peneliti untuk menarik sebuah kesimpulan dari pengambilan data yang telah dilakukan (Rijali, 2019). Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, dan hubungan antar kategori. Dalam hal ini Miles and Huberman (1984) mengatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah berupa teks catatan lapangan yang bersifat naratif (Sugiyono, 2014).

c. Verifikasi Data

Verifikasi Data diartikan sebagai penarikan kesimpulan. Miles and Huberman mengatakan bahwa apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal di dukung dengan bukti-bukti yang konsisten dan valid saat penelitian kembali dilakukan maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan disini dianggap sebagai temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Dimana temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran objek penelitian yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menghasilkan data yang jelas tentang hubungan kausal atau interaktif, maupun hipotesis dari suatu teori (Sugiyono, 2014).

F. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan sehingga dapat tersusun menjadi suatu karya ilmiah yang utuh.

BAB II AKTOR DAN PENGEMBANGAN EKONOMI KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI

Pada bab ini terbagi menjadi tiga sub pembahasan. Pertama, adalah konsep dasar teori pilihan rasional James S. Coleman yang terdiri dari aktor, sumber daya, perilaku kolektif, organisasi sosial, dan keuntungan (*utility*). Kedua, adalah implementasi teori pilihan rasional James S. Coleman. Serta Ketiga, adalah implementasi ayat suci Al-Qur'an.

BAB III KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI KELURAHAN PUDAKPAYUNG, KECAMATAN BANYUMANIK, KOTA SEMARANG

Pada bab ini terbagi menjadi dua sub pembahasan. Pertama, adalah gambaran umum di Kelurahan Pudakpayung terkait kondisi geografis, demografis, topologi, visi & misi, prasarana, kelembagaan, pemberdayaan, dan struktur pemerintahan Kelurahan Pudakpayung. Kedua, adalah gambaran umum Kampung Tematik Swekar Wangi terkait sejarah Kampung Tematik, visi & misi, syarat mengikuti kegiatan Kampung Tematik, struktur kepengurusan Kampung Tematik, fasilitas, jenis kegiatan, dan data keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi.

BAB IV PEMBENTUKKAN KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI

Pada bab ini terbagi menjadi empat sub pembahasan. Pertama, adalah membangun jejaring kerjasama untuk menciptakan modal sosial masyarakat dalam pengembangan ekonomi. Kedua, adalah melakukan *upgrade skill* untuk membangun modal manusia dengan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki. Ketiga adalah membangun Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai sarana modal fisik. Keempat adalah terdapat aktivitas bidang kesehatan yakni Usaha Kesehatan Kerja (UKK) sebagai modal fisik agar ditengah padatnya aktivitas produksi kesehatannya tetap terjaga. Dengan demikian, Pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pemikiran James S. Coleman terdapat 3 cara yakni, menciptakan modal sosial, membangun modal manusia, dan membangun modal fisik.

BAB V PEMASARAN MEDIA DIGITAL KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI

Pada bab ini terbagi menjadi tiga sub pembahasan. Pertama, adalah optimalisasi media sosial dalam pemasaran ruang jajanan pasar yang memutuskan untuk melakukan pemasaran *online* akibat ruangan tersebut tidak strategis dan adanya pengaruh dari fenomena sosial dunia yakni Covid-19 yang menyebabkan ruangan tersebut dinonaktifkan sejak pertengahan bulan Maret 2020. Akibatnya, Kampung Tematik Pudukpayung memanfaatkan media sosial *instagram* melalui akun *Sekarwangisnack* sejak 2016. Kedua adalah terdapat sumber daya media digital yakni aplikasi GULO ASEM yang dibuat oleh pemerintah Kota Semarang sejak tahun 2020. Adapun hasil dari kedua sumber daya media digital tersebut, maka dapat membawa perubahan sosial, seperti ekonomi, pendidikan, dan infrastruktur yang menjadi *utility* atau kepuasan. Dengan demikian, Pemasaran Media Digital Kampung Tematik Swekar Wangi dalam Pengembangan Ekonomi memiliki 2 sumber daya yakni melalui akun media sosial *instagram* *Sekarwangisnack* dan Aplikasi GULO ASEM guna mengoptimalkan Ruang Pemasaran Jajanan Pasar. Akibatnya, dapat mencapai perubahan sosial yang disebut sebagai *utility* dalam pemikiran James S. Coleman yang berarti kepuasan yang dihasilkan dari tindakan aktor dengan melihat sejauh mana kebutuhan ekonomi dapat terpenuhi.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini terbagi menjadi dua sub bagian. Pertama, adalah kesimpulan yakni deskripsi temuan baru yang ada di lapangan atau lokasi penelitian. Kedua, adalah saran yakni rekomendasi atau masukan untuk penelitian berikutnya agar kekurangan dalam penelitian ini dapat disempurnakan untuk berbagai pihak.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bab ini berisi daftar pustaka terkait sumber referensi yang menjadi rujukan dalam penulisan karya ilmiah yang berasal dari artikel jurnal, buku-buku, *library genesis*, maupun *website* sebagai perbandingan dan informasi pendukung untuk data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi lampiran berupa pedoman wawancara dan bukti dokumentasi saat mewawancarai sebagai bukti dalam proses penelitian disertai dengan teks atau penjelasan tertentu.

BAB II

AKTOR DAN PENGEMBANGAN EKONOMI KAMPUNG TEMATIK

SWEKAR WANGI

A. Definisi Konseptual

1. Pengembangan Ekonomi

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata pengembangan disamakan dengan cara, upaya, dan proses untuk meningkatkan mutu kebutuhan hidup di masyarakat dengan tahapan yang dikendaki secara bersama dengan masyarakat (Setiawan, 2021). Sedangkan kata ekonomi berasal dari bahasa Yunani Kuno yakni *ikos* artinya keluarga dan rumah tangga, dan *nomos* artinya peraturan. Adapun menurut Paul A. Samuelson (2003) mengatakan ekonomi adalah suatu cara yang dipakai oleh individu untuk memanfaatkan sumber daya atau potensi terbatas dalam memperoleh berbagai produk dan melakukan penyaluran agar produk dapat di konsumsi oleh masyarakat (Sholihin dkk, 2018).

2. Kampung Tematik Swekar Wangi

Istilah Kampung Tematik terdiri dari dua kata yakni kampung dan tematik. Menurut Budiharjo (1992) mengatakan bahwa kampung adalah sebuah pemukiman kumuh yang ditandai dengan sarana umum yang terbatas atau kurang memadai sehingga disebut *slum* atau *squater* dengan ciri penduduk padat dan lingkungan kumuh. Adapun pendapat lain, yang mengatakan bahwa kampung adalah suatu kawasan pemukiman yang diduduki oleh masyarakat pribumi yang sebagian besar bekerja sebagai pembantu keluarga dalam sector non formal. Sedangkan istilah tematik berarti sumber daya yang mendominasi suatu wilayah sehingga dapat dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan lingkungan dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat lokal. Oleh karena itu, dapat dijadikan tema dalam pengembangan ekonomi masyarakat dengan membentuk kelompok paguyuban tertentu. Untuk itu, aktivitas yang dilakukan biasanya terdapat proses pelatihan keterampilan untuk menumbuhkan kreatifitas masyarakat dalam mengembangkan pengetahuan (Ujianto dkk, 2018).

Istilah Swekar Wangi terdiri dari dua kata yakni swekar dan wangi. Berdasarkan pernyataan dari salah satu informan yakni ketua Kampung Tematik Pudakpayung

bernama ibu Sriyani mengatakan bahwa kata swekar berarti mekar atau luas, sedangkan wangi berarti harum sehingga dimaknai dengan terkenal, populer, dan dikenal oleh masyarakat dikalangan luas. Pemaknaan nama tersebut sesuai dengan kondisi Kampung Tematik Jajanan Tradisional Swekar Wangi saat ini yang semakin populer dikalangan kedinasan maupun lingkungan masyarakat lokal sehingga aktivitas produksi dan pemasaran selalu aktif setiap hari. Pemberian nama Swekar Wangi dimaknai sebagai jajanan tradisional yang terkenal dikalangan masyarakat secara luas, sehingga harapannya arti dari nama Swekar Wangi tersebut dapat menjadi do'a dan harapan bagi sekumpulan aktor yang mengikuti kegiatan di Kampung Tematik Swekar Wangi.

B. Teori Pilihan Rasional James S. Coleman

1. Asumsi Dasar Teori Pilihan Rasional James S. Coleman

Aktor adalah seorang individu yang memiliki tanggung jawab untuk menafsirkan segala tindakannya yang berasal dari motivasi sehingga dapat menghasilkan ide atau gagasan untuk bertindak secara rasional. Berkaitan dengan itu, biasanya seorang aktor memiliki pengetahuan dan pengalaman yang membuat ia mengetahui tindakan apa yang harus dilakukan dalam mengatasi suatu permasalahan tertentu. Untuk itu, seorang aktor dikenal dengan karakter yang kompeten dalam menyelesaikan segala pekerjaannya yang menjadi tanggung jawab sehingga dikenal oleh masyarakat memiliki kapasitas yang bersinergi dalam menciptakan perubahan sosial. Teori pilihan rasional James S. Coleman memiliki fokus kajian terhadap aktor. Oleh sebab itu, aktor dianggap sebagai individu yang memiliki tujuan atau maksud tertentu dalam membangun hubungan sosial. Untuk itu, aktor memiliki tujuan dalam tindakannya yang berfokus pada usaha untuk mencapai tujuan yang menjadi harapannya. Jadi, seorang aktor memiliki kebutuhan yang didasarkan atas nilai dan pilihannya. Berkaitan dengan itu, James S. Coleman menyatakan bahwa “tindakan manusia mengarah pada tujuan dan tindakan itu ditentukan oleh pilihan serta nilai”. Namun, pilihan tersebut harus melihat rasionalitas dari sisi ekonomi untuk memaksimalkan utilitas atau kepuasan yang dapat mengoptimalkan keinginan dan kebutuhan mereka dimana aktor bertindak dengan penuh perencanaan (Sa'adah, 2022).

Aktor diposisikan sebagai pemula dalam membangun hubungan sosial di masyarakat. Artinya, hubungan sosial yang dimunculkan oleh aktor berusaha untuk memanfaatkan sumber daya yang dimiliki dengan sebaik-baiknya. Tujuannya adalah untuk kepentingan tertentu dengan melihat struktur sosial masyarakat (Coleman, 1990). Dengan demikian, dalam teori pilihan rasional James S. Coleman terdapat dua elemen utama yang dapat mengatakan bahwa tindakan tersebut rasional yakni *aktor* dan *sumber daya*. Dalam konteks ini, sumber daya yang dimiliki seorang aktor harus mencakup tiga hal yakni Sumber daya Modal Sosial, Modal Manusia, dan Modal Fisik. Tujuannya adalah untuk mencapai kesuksesan dalam setiap tindakannya sebagai penyelesaian masalah makro melalui pendekatan mikro. Oleh karena itu, dapat menghasilkan perilaku kolektif yang menyebabkan terbentuknya organisasi sosial. Sehubungan dengan ini, organisasi sosial terdiri dari sekumpulan aktor yang memiliki kepentingan satu sama lain dalam menyelesaikan suatu problem sehingga hubungan sosial dapat terjalin melalui sumber daya maka disitulah muncul harapan-harapan positif. Jadi, tingkat makro digambarkan dalam struktur institusional, dan mikro digambarkan sebagai perilaku aktor dalam struktur. Apabila mengalami kecenderungan antara sistem dan perilaku aktor maka aktor mengalami kepanikan dan kecemasan sehingga aktor akan bertindak rasional dengan membandingkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan aktor mengendalikan tindakan tersebut untuk hasil yang optimal dengan mempertimbangkan manfaat dan biaya (Coleman & Fararo, 1992).

Sebagaimana terdapat enam postulat yang mengantarkan seorang aktor bertindak secara rasional yakni; pertama adanya fenomena sosial yang menjadi permasalahan; kedua adanya motivasi yang dapat memunculkan alasan-alasan; ketiga setiap tindakan disebabkan oleh alasan aktor yang ada dipikirkannya; keempat alasan ini muncul dari pertimbangan tentang akibat yang akan muncul dari tindakannya itu; kelima aktor mengharapkan akibat yang baik dari tindakannya; keenam aktor melihat untung-rugi dengan memilih alur tindakan untuk mencapai keseimbangan yang paling baik dan positif sehingga fenomena sosial dapat diselesaikan sesuai dengan harapan aktor. Akibatnya, tindakan yang dilakukan aktor bersifat rasional (Turner, 2012).

Teori pilihan rasional James S. Coleman memfokuskan kepada proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh individu sebagai aktor yang dapat menciptakan perubahan

sosial. Di mana proses pengambilan keputusan berawal dari fenomena sosial yang dialami oleh seorang aktor sebagai permasalahan sosial di masyarakat yang memberikan pengaruh negative. Untuk itu, keputusan yang dimunculkan oleh aktor memiliki alasan-alasan yang jelas dan dapat dipahami. Akibatnya, aktor dapat mempertimbangkan tindakan apa yang harus dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan melihat sumber daya lingkungan, baik modal manusia, modal sosial, dan modal fisik. Di mana tindakan yang dilakukan aktor tersebut telah dipikirkan konsekuensi apa yang akan terjadi, sebab aktor mempertimbangkan sisi ekonomi yakni untung dan rugi. Akibatnya, aktor dapat memilih tindakan yang paling baik atau positif guna mewujudkan harapan aktor yang menjadi keuntungan dalam tindakannya sehingga dapat memperoleh manfaat yang menjadi kepuasan (*utility*) dengan melihat sejauh mana kebutuhan ekonomi terpenuhi (Coleman, 1990). Oleh karena itu, proses pengambilan keputusan yang dilakukan aktor didasarkan pada struktur dan peran yang dibawa oleh aktor dalam mengoptimalkan kewajiban yang menjadi harapannya.

2. Konsep Kunci Teori Pilihan Rasional James S. Coleman

Teori pilihan rasional dari James S. Coleman memiliki beberapa konsep utama dalam mewujudkan tindakan rasional yakni pertama aktor; kedua sumber daya yang mencakup modal sosial, modal manusia, dan modal fisik; ketiga perilaku kolektif; keempat organisasi sosial; dan kelima keuntungan (*utility*) sebagai kepuasan setiap aktor. Dengan demikian, beberapa konsep utama di atas akan diuraikan secara jelas agar memudahkan peneliti dalam menginterpretasikan aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi yang menjadi kerangka pikir untuk melihat realitas sosial di masyarakat, diantaranya sebagai berikut:

a. Aktor

Aktor diartikan sebagai individu atau manusia yang hidup di tengah masyarakat sebagai pelaku yang mampu mengontrol dirinya sendiri dalam melakukan tindakan yang didasarkan atas sebuah pilihan-pilihan. Pilihan tersebut disandarkan pada sumber daya yang dimilikinya sehingga dapat menghasilkan pertimbangan-pertimbangan untuk mencapai kepuasan yang menjadi harapan aktor dengan penuh perencanaan. Sehubungan dengan itu, hubungan sosial yang di

bangun oleh aktor atas dasar kepentingan tertentu dan sepenuhnya berada di bawah kontrol aktor yang dapat dikendalikan (Coleman, 1990).

b. Sumber Daya

Sumber Daya adalah suatu potensi tertentu yang memiliki nilai dan manfaat dalam kehidupan atau diartikan sebagai seperangkat sumber daya yang ada dalam hubungan sosial baik individu dengan individu maupun individu dengan kelompok yang dapat dikembangkan. Dimana perbedaan sumber daya dari setiap aktor akan bermanfaat bagi aktor lainnya dalam perkembangan hubungan sosial yang didasarkan atas kepentingan tertentu. Untuk itu, setiap aktor dapat mengendalikan sesuai dengan keinginannya. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan bahwa sumber daya mencakup 3 hal yakni modal sosial, modal manusia, dan modal fisik dimana dari ketiga sumber daya ini akan mengantarkan tindakan aktor yang bersifat rasional (Coleman, 1990).

1) Modal Sosial

James S. Coleman menjelaskan secara sederhana bahwa modal sosial tidak terlepas pada aktor atau kelompok dominan yang dapat mengatur segala aktivitas dalam sistem sosial, yang mana dihasilkan melalui hubungan intens yang ditandai dengan kebersamaan dalam aktivitas gotong royong. Sedangkan, Loury (1977-1987) memperkenalkan istilah modal sosial yakni seperangkat sumber daya yang terdapat dalam hubungan keluarga dan dalam organisasi sosial masyarakat sehingga berguna untuk perkembangan sosial aktor karena sumber daya ini akan berbeda keuntungannya yang didapatkan oleh setiap aktor. Untuk itu, modal sosial tidak bisa dipertukarkan, tetapi dapat dipertukarkan melalui hubungan aktivitas tertentu yang menghasilkan aktivitas produktif. Oleh karena itu, sumber daya sosial dan struktur sosial merupakan aset bagi individu sebagai modal sosial. Untuk itu, modal sosial ditentukan oleh fungsi yang ada dalam struktur (Coleman, 1990). Dengan demikian, modal sosial diartikan sebagai kemampuan setiap aktor untuk bekerja sama dalam mencapai tujuannya yang mana modal sosial tercipta ketika hubungan diantara para aktor dapat memfasilitasi tindakannya, maka disitulah modal sosial terjadi. (Syahra, 2003).

2) Modal Manusia

Modal manusia diciptakan untuk mengubah orang sedemikian rupa melalui keterampilan dan kemampuan yang membuat mereka mampu bertindak dengan cara baru. Tujuan dibentuknya modal manusia adalah untuk melahirkan sumber daya manusia yang berkompeten dalam perkembangan ekonomi. Pada konteks ini, modal manusia biasanya terjadi karena adanya kebutuhan yang mendesak seorang aktor dalam mengatasi sebuah problem sehingga membuat seorang aktor bertindak dengan cara baru melalui berbagai hal yang mereka pelajari dengan sengaja agar menciptakan modal manusia dengan keahlian khusus. Berkaitan dengan ini, maka permasalahan di masyarakat harapannya dapat diselesaikan melalui sumber daya manusia yang paling dominan, seperti keterampilan khusus yang dapat membentuk asosiasi atau kesatuan di masyarakat sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan agar setiap aktor dapat bertindak dengan cara baru dalam mengatasi permasalahan yang sedang dihadapinya (Coleman, 1990).

3) Modal Fisik

Modal fisik sepenuhnya diwujudkan dalam bentuk materi yang dapat dilihat dan diamati. Untuk itu, modal fisik dan modal manusia memiliki hubungan erat karena berfungsi untuk menyediakan fasilitas sebagai menunjang aktivitas masyarakat yang produktif. Artinya, modal fisik tidak akan terwujud apabila modal sosial dan modal manusia tidak ada. Oleh karena itu, modal fisik hanya bisa diwujudkan apabila setiap aktor memiliki modal sosial dan modal manusia sehingga dapat terjadi partisipasi internal dan eksternal. Akibatnya, komunikasi terjalin secara dua arah dan modal fisik berupa fasilitas bangunan dapat diwujudkan sebagai upaya untuk mencapai kepentingan sekumpulan aktor (Coleman, 1990).

c. Prilaku Kolektif

Prilaku kolektif terbentuk secara spontan, yang dihasilkan dari pengalaman seseorang yang terlibat dan dibagikan oleh anggota kelompok dengan menimbulkan rasa minat dan identitas yang sama. Sedangkan, menurut Horton dan Hunt (1992) mendefinikan prilaku kolektif sebagai perilaku yang dilakukan oleh

sejumlah orang secara bersama-sama, tidak bersifat rutin sebab merupakan tanggapan terhadap rangsangan tertentu. Lebih mudahnya, perilaku kolektif terbentuk secara spontan dan tidak memiliki struktur yang jelas karena sebagian orang bertindak dengan saling memberikan pengaruh terhadap individu lain (Rochadi, 2020). Selain itu, perilaku kolektif disebabkan oleh perasaan senasib dan sepenanggungan, seperti frustrasi, dirugikan, maupun terdapat pada ancaman yang dialami oleh seorang aktor (Soeroso, 2008).

d. Organisasi Sosial

Organisasi Sosial merupakan sebuah lembaga sosial yang dihimpun oleh sekumpulan aktor dengan kesamaan sumber daya sehingga dapat membentuk kesatuan atau asosiasi untuk kepentingan tertentu. Berkaitan dengan ini, asosiasi bisa berasal dari sekelompok teman maupun tetangga yang biasanya bertemu dan berinteraksi langsung dengan saling memberikan gagasan kepada satu orang yang dipercayainya sebagai aktor yang memberikan pengaruh pada masyarakat. Geertz (1962) mengatakan bahwa asosiasi berfungsi sebagai lembaga yang efisien untuk mengumpulkan tabungan pada modal belanja dan bantuan penting dalam pengembangan ekonomi masyarakat, tetapi asosiasi ini harus dilandasi dengan kepercayaan antar anggota lainnya sebab asosiasi ini tidak akan bisa terwujud apabila di tengah masyarakat terdapat disintegrasi (Coleman, 1990).

Organisasi sosial dibentuk secara sukarela untuk mengatasi permasalahan sosial di masyarakat. Permasalahan sosial ini, muncul dari perbedaan struktur sosial yang berkaitan dengan kewajiban yang belum diselesaikan melalui beberapa alasan yang ada dipikiran aktor. Oleh karena itu, kebutuhan aktual seorang aktor yakni bantuan yang sangat dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan sosial makro sebagai fenomena sosial. Untuk itu, membutuhkan sumber daya lain yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan kewajiban yang menjadi harapan mereka, sehingga tujuan aktor menerima bantuan adalah sebagai upaya untuk membebaskan diri mereka dari kewajiban, dimana kewajiban ini diciptakan dengan sengaja yang dilakukan demi orang lain, seperti kepala keluarga yang memiliki struktur dan peran yang mana posisi ini seorang aktor memiliki tanggung jawab.

Oleh karena itu, kewajiban diciptakan dengan sengaja demi anggota keluarga lain sebagai pemenuhan kebutuhan dalam bidang ekonomi (Coleman, 1990).

Sebagaimana James S. Coleman menyatakan bahwa Organisasi Sosial terbentuk melalui beberapa tahapan yakni sebagai berikut:

1) Potensi Informasi

Organisasi sosial di bentuk melalui peran aktor dengan modal sosial yang dimilikinya. Untuk itu, bentuk penting dari modal sosial adalah potensi informasi yang ada di dalam hubungan sosial. Informasi penting ini, dapat dijadikan dasar untuk bertindak, makanya memperoleh informasi itu mahal. Salah satu cara untuk memperoleh informasi adalah dengan membangun hubungan sosial yang dipelihara untuk tujuan lain. Hubungan sosial dalam hal ini merasa berharga bagi mereka yang memfasilitasi tindakan untuk aktor (Coleman, 1990).

2) Norma dan Sanksi

Norma merupakan kaidah-kaidah yang mengatur kelompok tertentu. Tujuannya adalah untuk mengikat segala perilaku aktor agar tujuan bersama dapat diwujudkan. Sedangkan, sanksi merupakan sebuah akibat dari kesalahan tindakan yang dilakukan. Norma dianggap efektif dalam mengatur tindakan aktor, tetapi terkadang rapuh. Untuk itu, aktor harus melupakan kepentingan pribadi untuk bertindak demi kepentingan kolektivitas. Sebuah norma ini, dapat diperkuat oleh dukungan sosial, status, kehormatan, fasilitas, dan penghargaan. Untuk itu, norma bukan hanya memfasilitasi tindakan tertentu, tetapi dapat membatasi perilaku orang lain. Norma yang kuat dan efektif biasanya dapat menghalangi kesenangan aktor dalam sebuah kelompok (Coleman, 1990).

3) Hubungan Otoritas

Hubungan otoritas diciptakan untuk mengendalikan perilaku sekumpulan aktor sebagai pengontrol dan pengawasan dalam suatu kelompok. Untuk itu, diperlukan pemimpin yang dapat dipercaya untuk memecahkan masalah bersama pada keadaan tertentu. Tujuannya adalah untuk membentuk organisasi sosial yang sesuai dengan fungsinya. Artinya, masalah sosial dapat dipecahkan dan organisasi sosial tetap aktif sebab sekumpulan aktor dalam

kelompok tersebut memiliki modal sosial, sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui sumber daya yang mereka miliki dengan saling memanfaatkannya. Oleh karena itu, organisasi sosial dapat dijadikan rujukan pekerjaan yang efektif bagi masyarakat lainnya. Hal ini biasanya dilakukan pada organisasi sosial dengan tujuan bisnis (Coleman, 1990).

4) Aspek Kebaikan Public Modal Sosial

Aspek kebaikan public modal sosial berkaitan dengan manfaat yang dihasilkan dalam aktivitas yang ada pada organisasi sosial yakni dengan melihat bagaimana modal fisik (material) yang dirasakan selama berada dalam kelompok tersebut. Untuk itu, apabila seorang aktor merasa keberadaannya tidak menguntungkan maka organisasi sosial akan dinilai tidak bermanfaat, sehingga seorang aktor akan menilai aktivitas lain jauh lebih menguntungkan dari pada ini. Akibatnya, pergaulan dalam organisasi sosial menurun. Hal ini masuk dalam sudut pandang tindakan aktor yang dianggap benar. Dengan demikian, aktor akan mempertahankan asosiasi, apabila hubungannya bermanfaat bagi dirinya sendiri (Coleman, 1990).

e. *Utility*

Utility merupakan suatu barang dan jasa yang memiliki kegunaan atau manfaat. Untuk itu, kegunaan atau *utility* hanya dapat dihasilkan apabila seorang aktor melakukan tindakan dengan memanfaatkan barang maupun jasa sehingga keuntungan akan diperoleh. Hal ini disebut sebagai kepuasan yang dihasilkan berdasarkan tindakannya. Oleh karena itu, keuntungan merupakan bagian dari *utility* dengan melihat sejauh mana kebutuhan terpenuhi (Najjar, 2022). Sebagaimana James S. Coleman mengatakan bahwa “tindakan manusia mengarah pada tujuan dan tindakan itu ditentukan oleh pilihan serta nilai”. Namun, pilihan tersebut harus melihat rasionalitas dari sisi ekonomi untuk memaksimalkan utilitas atau kepuasan yang dapat mengoptimalkan keinginan dan kebutuhan setiap aktor (Coleman, 1990).

C. Implementasi Teori Pilihan Rasional James S. Coleman

Masyarakat di Kelurahan Pudukpayung memiliki permasalahan sosial makro dalam bidang ekonomi sebagai fenomena sosial. Hal ini dapat dilihat pada angka pengangguran

dan kemiskinan yang sempat mengalami peningkatan. Fenomena sosial tersebut disebabkan karena adanya gesekan antara struktur dan peran yang dimiliki oleh aktor dalam lingkup keluarga terutama dalam bidang ekonomi. Akibatnya, apa yang menjadi kewajiban aktor tidak dapat diwujudkan secara optimal. Akhirnya, aktor mengalami kecemasan dan kepanikan akan situasi yang sedang dihadapinya.

Aktor merupakan individu yang hidup ditengah masyarakat sebagai makhluk sosial yang tidak dapat menyelesaikan persoalannya sendiri. Untuk itu, seorang aktor akan membangun hubungan sosial di masyarakat atas dasar kepentingan tertentu sebagai permulaan dengan melihat sumber daya yang dapat dimanfaatkan (Coleman, 1990). Pada konteks ini, Kampung Tematik Swekar Wangi dibentuk berdasarkan perencanaan sekumpulan aktor dengan membangun hubungan sosial melalui pemanfaatan sumber daya yang melekat pada masing-masing aktor. Untuk itu, hubungan sosial yang dibangun oleh aktor terjadi karena kepentingan tertentu. Upaya ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan sosial ekonomi yang sedang dialami aktor akibat adanya gesekan antara struktur dan peran. Akibatnya, kewajiban yang menjadi harapan tidak dapat terwujudkan secara optimal, dan aktor akan mengalami kecemasan dan kepanikan. Pada proses inilah, seorang aktor akan bertindak dengan memanfaatkan sumber daya lingkungan berdasarkan pilihan-pilihannya untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang sedang dihadapi. Akibatnya, aktivitas masyarakat RW 07 di Kelurahan Pudukpayung di dominasi oleh para pelaku usaha mikro yang memproduksi jenis-jenis jajanan tradisional sebanyak 38 produsen.

Sumber daya merupakan segala potensi yang memiliki nilai dan manfaat bagi kehidupan masyarakat. Untuk itu, sumber daya ditemukan pada seperangkat hubungan sosial yang dibangun oleh individu maupun kelompok. Sebagaimana James S. Coleman membagi sumber daya tersebut menjadi 3 jenis yakni modal sosial, modal manusia, dan modal fisik (Coleman, 1990).

Pertama adalah modal sosial merupakan kemampuan individu untuk membangun kerja sama di masyarakat sebagai upaya untuk menyelesaikan permasalahan sosial makro (Coleman, 1990). Pada konteks ini, Kampung Tematik Swekar Wangi merupakan hasil dari kebersamaan masyarakat melalui gotong royong dalam membangun kerja sama untuk menyelesaikan permasalahan sosial makro yakni pengangguran dan kemiskinan

yang ada di Kelurahan Pudakpayung. Hal ini dapat dilihat pada sikap masyarakat yang telah memiliki nilai modal sosial cukup tinggi dengan memanfaatkan sumber daya individu dan lingkungan yang di dominasi oleh pelaku usaha mikro dengan keterampilan pengolahan pangan sebagai penghasil jajanan tradisional. Akibatnya, dapat membentuk suatu kelompok kecil yang dinamakan paguyuban Swekar Wangi. Upaya ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan sosial masyarakat di Kelurahan Pudakpayung pada bidang ekonomi sehingga hal ini yang akan memfasilitasi segala tindakan aktor. Dengan demikian, modal sosial diartikan sebagai kemampuan setiap aktor untuk bekerja sama dalam mencapai tujuannya yang mana modal sosial tercipta ketika hubungan diantara para aktor dapat memfasilitasi tindakannya, maka disitulah modal sosial terjadi. (Syahra, 2003).

Kedua adalah modal manusia diartikan sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap aktor agar dapat bertindak dengan cara baru dalam menyelesaikan permasalahan sosial (Coleman, 1990). Pada konteks ini, modal manusia biasanya terjadi karena adanya kebutuhan yang mendesak seorang aktor dalam mengatasi sebuah problem sehingga membuat seorang aktor bertindak dengan cara baru melalui berbagai hal yang mereka pelajari dengan sengaja agar menciptakan modal manusia dengan keahlian khusus. Berkaitan dengan itu, modal manusia yang dimiliki oleh Kampung Tematik Swekar Wangi yakni berupa keterampilan pengolahan pangan sehingga bertemakan sentra jajanan pasar yang berperan sebagai pengembangan ekonomi.

Ketiga adalah modal fisik diartikan sebagai fasilitas yang dapat diwujudkan dalam bentuk bangunan maupun material lainnya yang dapat dilihat dan dirasakan oleh masyarakat (Coleman, 1990). Pada konteks ini, sekumpulan aktor yang termasuk pada kelompok Kampung Tematik Swekar Wangi telah memiliki modal sosial dan modal manusia yang cukup baik. Dimana modal sosial yang mereka miliki dapat dilihat pada keberhasilan masyarakat membentuk sebuah kelompok kecil yang dinamakan dengan Swekar Wangi, dan untuk modal manusia dapat dilihat dari aspek pengetahuan dan keterampilan masyarakat tentang pengolahan produk rumah tangga sebagai penghasil jajanan tradisional. Upaya ini dilakukan untuk menciptakan perubahan sosial khususnya dalam bidang ekonomi, sehingga modal fisik dapat diwujudkan yakni adanya Ruang

Pemasaran Jajanan Pasar sebagai fasilitas untuk aktivitas pemasaran dari program Kampung Tematik Kota Semarang. Hal ini terjadi karena adanya komunikasi yang terjalin secara dua arah yakni komunikasi dengan masyarakat dan komunikasi dengan aparat pemerintah sehingga dapat menumbuhkan partisipasi internal dan partisipasi eksternal.

Prilaku kolektif merupakan prilaku di masyarakat yang terbentuk secara spontan dengan saling memberikan pengaruh kepada individu lain yang memiliki perasaan senasib yakni keterbatasan dalam bidang ekonomi. Untuk itu, terbentuknya prilaku kolektif ini tidak memiliki struktur yang jelas (Soeroso, 2008). Pada konteks ini, di Kelurahan Pudukpayung masyarakat yang membentuk paguyuban Swekar Wangi terjadi secara spontan, sebab dalam prosesnya tidak ada struktur yang jelas dalam memilih anggota masyarakat untuk bergabung pada kelompok paguyuban Swekar Wangi, sehingga cara yang dilakukan adalah dengan memberikan pengaruh terhadap individu lain yang merasa memiliki perasaan yang senasib yakni memiliki stratifikasi rendah dan adanya keterbatasan dalam bidang ekonomi. Akibatnya, pengalaman yang dirasakan oleh seseorang dapat dengan mudah memberikan pengaruh terhadap individu lainnya agar mereka bersedia menjadi bagian dari kelompok paguyuban Swekar Wangi. Akhirnya, kelompok tersebut memiliki minat dan identitas yang sama yang akan menciptakan kesatuan atau asosiasi di masyarakat.

Organisasi sosial merupakan sebuah lembaga sosial yang terdiri dari sekumpulan aktor dengan kesamaan sumber daya. Akibatnya, dapat membentuk asosiasi atau kesatuan untuk mencapai kepentingan tertentu. Untuk itu, organisasi sosial dibentuk secara sukarela untuk menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat melalui asosiasi yang berasal dari sekelompok teman maupun kerabat yang biasanya berinteraksi langsung, sehingga memiliki kepercayaan yang dapat berpartisipasi dalam menyelesaikan permasalahan sosial ekonomi (Coleman, 1990).

Pada konteks ini, Kampung Tematik Swekar Wangi merupakan bagian dari organisasi sosial yang berperan dalam pengembangan ekonomi masyarakat di Kelurahan Pudukpayung melalui asosiasi sumber daya manusia sebagai pelaku usaha mikro yang memproduksi jajanan tradisional sehingga sekumpulan aktor membangun hubungan sosial di masyarakat atas dasar kepentingan tertentu sebagai bantuan dalam

menyelesaikan permasalahan sosial mikro pada bidang ekonomi. Oleh karena itu, awal terbentuknya organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi dibentuk secara sukarela tanpa adanya paksaan dari aktor lainnya sebab tindakan yang dilakukan aktor berlandaskan kebutuhan. Di samping itu, faktor yang mempengaruhi masyarakat dalam membentuk organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi adalah potensi informasi yang terdapat dalam hubungan sosial dengan cara menjaga relasi antara sesama anggota sehingga hal ini dapat memunculkan komunikasi dua arah yakni antara masyarakat dan aparat pemerintah. Akibatnya, terjadi partisipasi internal dan eksternal. Kemudian, muncul norma dan sanksi yang mengatur segala tindakan sekumpulan aktor agar peran dari organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai pengembangan ekonomi dapat terwujud. Untuk itu, membutuhkan hubungan otoritas yakni pemimpin yang dapat mengarahkan kepada pencapaian tujuan. Akibatnya, setiap aktor akan merasakan manfaat dari organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi tersebut, di mana hal ini disebut dengan aspek kebaikan public dari modal sosial yang dimiliki oleh sekumpulan aktor dalam kelompok Kampung Tematik Swekar Wangi.

Keuntungan (*utility*) merupakan suatu barang dan jasa yang memiliki kegunaan atau manfaat. Untuk itu, kegunaan atau *utility* hanya dapat dihasilkan apabila seorang aktor melakukan tindakan dengan memanfaatkan barang maupun jasa sehingga keuntungan akan diperoleh. Hal ini disebut sebagai kepuasan yang dihasilkan berdasarkan tindakannya. Oleh karena itu, keuntungan merupakan bagian dari *utility* dengan melihat sejauh mana kebutuhan terpenuhi (Najjar, 2022). Pada konteks ini, masyarakat di Kelurahan Pudakpayung yang menjadi bagian dari Kampung Tematik Swekar Wangi telah memanfaatkan perlengkapan barang domestik untuk mengembangkan pengetahuan tentang pengolahan pangan yang menghasilkan keterampilan sebagai jasa dalam memproduksi jenis-jenis jajanan tradisional. Upaya ini dilakukan untuk memenuhi segala kebutuhan ekonomi masyarakat sehingga dapat merasakan sejauh mana kebutuhan terpenuhi, baik dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan lingkungan yang dapat menciptakan perubahan sosial di masyarakat. Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi berperan sebagai pengembangan ekonomi di Kelurahan Pudakpayung dalam mengatasi permasalahan pengangguran dan kemiskinan sebagai fenomena sosial yang harus segera diatasi.

D. Perekonomian dalam Perspektif Islam

Pada perspektif islam menjelaskan bahwa nasib seorang manusia telah Allah SWT tetapkan dimuka bumi ini jauh sebelum manusia itu lahir. Hal ini disebut dengan takdir atau *qadr* artinya ketentuan Allah SWT yang telah dibahas sejak masa Nabi, Sahabat, Tabi'in, dan sampai sekarang. Untuk itu, terdapat perbedaan pandangan tentang pemaknaan takdir. Golongan pertama mengatakan bahwa takdir adalah ketetapan Allah SWT yang tidak bisa dirubah, seperti segala perbuatan yang dilakukan oleh manusia semua itu telah Allah SWT tetapkan. Sedangkan golongan kedua mengatakan bahwa takdir bukan kehendak Allah SWT secara mutlak, sebab Allah SWT telah memberikan daya kepada manusia dan manusia diberikan kebebasan untuk mengendalikannya. Oleh karena itu, penentuan takdir ada dalam diri manusia itu sendiri tergantung bagaimana seorang aktor melakukan tindakan dengan daya yang Allah SWT berikan. Dengan demikian, golongan ketiga menyimpulkan bahwa takdir itu dapat berasal dari ketetapan Allah SWT (*mubram*) yang tidak bisa digugat, seperti kematian, keterbatasan fisik, dll. Serta takdir *muallaq* yakni Allah SWT memberikan daya kepada manusia dan manusia itu sendiri yang mengarahkannya sehingga terdapat tindakan yang bertujuan positif sesuai apa yang manusia harapkan untuk merubah nasibnya (Admizal, 2021).

Fenomena sosial pengangguran dan kemiskinan merupakan suatu kondisi yang dapat dirubah melalui usaha yang dilakukan oleh manusia yakni bekerja. Pekerjaan yang dilakukan oleh manusia merupakan suatu usaha yang dikerjakan dengan sengaja untuk membuka pintu rezeki sebagaimana yang manusia harapkan dalam ikhtiarnya untuk menciptakan kehidupan yang penuh kebahagiaan dan terhindar dari kesengsaraan. Hal ini dilakukan untuk menguji kemampuan manusia agar tetap bersabar dan tawakal dalam menjalani kehidupan dengan keterbatasan ekonomi.

Agama Islam menjelaskan tindakan yang dilakukan seorang manusia untuk memperoleh keuntungan berupa penghasilan maupun pendapatan hampir disamakan dengan aktivitas pekerjaan yang dilakukan manusia untuk mendapatkan kepuasan berupa rezeki, sehingga tindakan ini rasional sebab manusia dapat merubah nasibnya sendiri melalui apa yang sedang diusahakan untuk mengatasi permasalahan dalam kehidupan ekonomi. Sebagaimana Allah SWT melihat tindakan yang manusia lakukan

sesuai dengan apa yang mereka kerjakan, Allah SWT telah berfirman dalam Al-Qur'an Surah Al-Isra' ayat 30:

إِنَّ رَبَّكَ يَبْسُطُ الرِّزْقَ لِمَن يَشَاءُ وَيَقْدِرُ إِنَّهُ كَانَ بِعِبَادِهِ خَبِيرًا بَصِيرًا

Artinya:

“Sesungguhnya Tuhanmu melapangkan rezeki kepada siapa yang dia kehendaki dan menyempitkannya; sesungguhnya dia Maha Mengetahui lagi Maha Melihat akan hamba-hamba-nya”.

Pada ayat di atas dapat kita ketahui bahwa sesungguhnya Allah SWT telah melapangkan rezeki bagi siapa saja yang Allah SWT kehendaki dari hamba-hambanya. Untuk itu, ada yang menjadi orang berada (kaya), dan sebaliknya Allah SWT akan menyempitkan rezeki bagi siapa saja yang Allah SWT kehendaki, sehingga menjadi kekurangan dan miskin akibat pengangguran (tidak berusaha). Dengan demikian, dalam sisi ekonomi manusia selalu dianjurkan untuk berusaha dengan maksimal untuk mendatangkan rezeki dan menerimanya dengan ikhlas agar merasa dicukupkan dalam segala kebutuhan (Admizal, 2021).

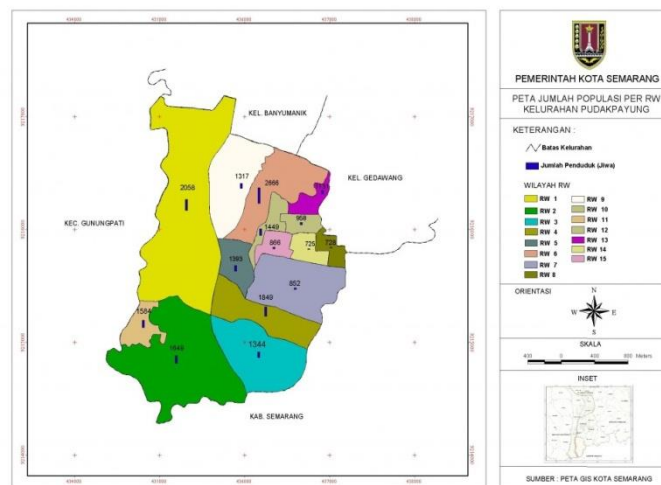
BAB III

KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI KELURAHAN PUDAKPAYUNG, KECAMATAN BANYUMANIK, KOTA SEMARANG

A. Kondisi Geografis Pudakpayung

Kelurahan Pudakpayung merupakan salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Banyumanik Kota Semarang. Untuk itu, lokasi Kelurahan Pudakpayung berada di sebelah selatan Kota Semarang dengan luas 392.963 km². Oleh karena itu, memiliki batasan-batasan wilayah diantaranya; sebelah utara adalah Kelurahan Pudakpayung, sebelah timur adalah Kelurahan Kedawang, sebelah selatan adalah Kabupaten Semarang, dan sebelah barat adalah Kecamatan Gunungpati.

Gambar 1 Peta Wilayah di Kelurahan Pudakpayung



Sumber: *Kelurahan Pudakpayung Tahun 2023*

Berdasarkan gambar peta kewilayahan di atas, maka terdapat kondisi topografi di Kelurahan Pudakpayung dengan melihat perbedaan yang ada pada dataran tinggi dan dataran rendah sebagai batas kewilayahan. Berhubungan dengan ini, Kelurahan Pudakpayung merupakan salah satu kelurahan yang menjadi bagian dari Kecamatan Banyumanik. Dimana wilayah Kecamatan Banyumanik adalah daerah perbukitan yang masuk pada kawasan pemukiman dan sebagai tempat perdagangan akibat kondisi tanah yang subur sehingga bidang pertanian cukup berkualitas. Untuk itu, luas lahan pertanian adalah 1759,70 hektar (68,71%), luas pekarangan untuk perumahan 553,44 hektar

(21,61%), luas perkebunan adalah 59,16 hektar (2,31%), luas tanah gembala/padang rumput 102,70 hektar (4,01%).

Topografi wilayah Kecamatan Banyumanik merupakan dataran yang memiliki kontur dan ketinggian yang beragam. Dimana biasanya letak Kantor Kelurahan berada pada ketinggian 200-300 MDPL. Untuk itu, kelurahan dengan ketinggian terendah berada pada Kelurahan Tinjomoyo. Sedangkan, kelurahan yang memiliki ketinggian lebih dari 200 MDPL adalah Kelurahan Pudakpayung dan sekaligus sebagai kelurahan terluas yakni 392,93 Ha atau 15,34% dari luas kecamatan. Untuk itu, Kelurahan Pudakpayung memiliki jumlah RW sebanyak 16 dan jumlah RT sebanyak 144.

Gambar 2 Kondisi Kemiringan Lahan di Kelurahan Pudakpayung



Sumber: *Google Earth*

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa kemiringan lahan di Kelurahan Pudakpayung berkisar antara 12-20% sehingga Kelurahan Pudakpayung termasuk kawasan agak curam dengan 60. Jadi, total keseluruhan nilai lahan guna penempatan fungsi kawasan mencapai angka $30 + 30 + 60 = 120$ (Khadiyanto & Winarendri, 2018).

B. Kondisi Demografis Pudakpayung

1. Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Penduduk di Kelurahan Pudakpayung diketahui sebanyak 26.163 jiwa yang terdiri dari 13.156 jiwa laki-laki dan 13.007 jiwa perempuan yang tersebar di 183 RT dan 16 RW. Adapun penduduk terbanyak terletak pada RW 06 dengan jumlah 3.627 jiwa. Berikut tabel jumlah penduduk pada masing-masing RW berdasarkan jenis kelamin tahun 2022:

Tabel 1 Jumlah Penduduk Setiap RW di Kelurahan Pudukpayung

No.	RW	Jumlah RT	Jumlah Penduduk		Jumlah Penduduk L + P
			L	P	
1.	RW 01	17	1.543	1.448	2.991
2.	RW 02	12	1.173	1.065	2.238
3.	RW 03	6	837	873	1.710
4.	RW 04	10	1.086	1.139	2.225
5.	RW 05	9	870	921	1.791
6.	RW 06	19	1.780	1.847	3.627
7.	RW 07	8	827	827	1.654
8.	RW 08	12	511	513	1.024
9.	RW 09	8	842	663	1.505
10.	RW 10	9	809	827	1.636
11.	RW 11	13	966	1.003	1.969
12.	RW 12	9	509	486	995
13.	RW 13	10	329	301	630
14.	RW 14	6	340	357	697
15.	RW 15	5	481	480	961
16.	RW 16	8	246	256	502

Sumber: *Buku Monografi Kelurahan Pudukpayung Tahun 2022*

Berdasarkan tabel di atas, jumlah penduduk yang paling banyak terletak pada RW 06 sebanyak 3.627 jiwa di urutan pertama. Kemudian RW 01 sebanyak 2.991

jiwa diurutan kedua, dan RW 04 sebanyak 2.225 jiwa diurutan ketiga. Sedangkan jumlah penduduk dengan jumlah menengah atau sedang terletak pada RW 11 sebanyak 1.969 jiwa diurutan pertama. Kemudian RW 10 sebanyak 1.636 diurutan kedua, dan RW 07 sebanyak 1.654 jiwa. Serta penduduk yang paling sedikit terletak pada RW 16 sebanyak 502 jiwa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kampung Tematik Swekar Wangi berada di RW 07 dengan jumlah penduduk sedang yang didominasi oleh masyarakat lokal yang berprofesi sebagai pedagang jajanan tradisional.

Berdasarkan jumlah penduduk di atas sebanyak 26.163 jiwa, maka terdapat penduduk berjenis kelamin laki-laki sebanyak 13.156 jiwa dan penduduk berjenis kelamin perempuan sebanyak 13.007 jiwa. Berikut tabel jumlah penduduk Kelurahan Pudukpayung berdasarkan jenis kelamin tahun 2022:

Tabel 2 Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah Penduduk
1.	Laki-laki	13.156
2.	Perempuan	13.007
Jumlah Seluruh Penduduk		26.163

Sumber: *Buku Monografi Kelurahan Pudukpayung Tahun 2022*

Berdasarkan tabel di atas jumlah keseluruhan penduduk di Kelurahan Pudukpayung sebanyak 26.163 jiwa yang terdiri dari 13.156 penduduk laki-laki dan 13.007 penduduk perempuan. Dari keterangan tersebut, dapat diketahui bahwa jumlah penduduk laki-laki dan perempuan hampir setara, sehingga pemberdayaan masyarakat penting dilakukan untuk menciptakan kesetaraan peran antara laki-laki dan perempuan dalam bidang ekonomi yang sama-sama memiliki hak untuk membantu perekonomian keluarga. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian di Kampung Tematik Swekar Wangi yang merupakan salah satu UMKM di Kelurahan Pudukpayung dalam bidang ekonomi.

2. Penduduk Berdasarkan Usia

Penduduk di Kelurahan Pudukpayung terdapat 26.163 jiwa yang dibedakan berdasarkan usia tahun 2021. Sebagai berikut:

Tabel 3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia

No.	Usia	Jumlah
1.	Usia 0-15 Tahun	4.187
2.	Usia 15-65 Tahun	18.819
3.	Usia 65 Tahun ke Atas	2.111

Sumber: *Buku Monografi Kelurahan Pudukpayung Tahun 2021*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa terdapat 4.187 jiwa dengan rentan usia 0-15 tahun, dan terdapat 18.819 jiwa dengan rentan usia 15-65 tahun, serta terdapat 2.111 jiwa dengan rentan usia 65 tahun ke atas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar masyarakat di Kelurahan Pudukpayung berusia produktif (15-65 tahun) sehingga keterampilan yang dimiliki masyarakat harus dikembangkan agar dapat mendorong perkembangan ekonomi melalui aktivitas pelatihan yang ada di Kampung Tematik Swekar Wangi.

3. Penduduk Berdasarkan Tingkat Pendidikan

Masyarakat di Kelurahan Pudukpayung memiliki keberagaman. Salah satunya adalah dalam bidang pendidikan, sebab masyarakat di Kelurahan Pudukpayung memiliki dua jenis tipe pemukiman yakni pemukiman perumahan dan pemukiman masyarakat lokal sehingga tidak heran apabila tingkat pendidikan di Kelurahan Pudukpayung cukup baik. Hal ini terjadi karena banyaknya masyarakat pendatang yang tinggal di pemukiman perumahan sehingga memiliki relasi untuk mendorong masyarakat melangkah ke dalam pendidikan yang lebih tinggi. Akibatnya, tingkat pendidikan di Kelurahan Pudukpayung sangat baik. Berikut tabel tingkat pendidikan masyarakat di Kelurahan Pudukpayung tahun 2021:

Tabel 4 Jumlah Penduduk Berdasarkan Pendidikan

No.	Lulusan Pendidikan Umum	Jumlah
-----	-------------------------	--------

1.	TK	-
2.	SD	241
3.	SMP	246
4.	SMA	13.569
5.	Akademi/D1-D3	2.827
6.	Sarjana	3.989
7.	Pascasarjana	3.245

Sumber: *Buku Monografi Kelurahan Pudakpayung Tahun 2021*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata pendidikan masyarakat di Kelurahan Pudakpayung hanya sampai SMA/derajat sebanyak 13.569 jiwa diurutkan pertama yang paling banyak, dan banyak pula masyarakat yang lulus sampai tingkat Sarjana sebanyak 3.989 jiwa diurutkan kedua, serta diurutkan ketiga yang terbanyak adalah lulusan Pascasarjana sebanyak 3.245 sehingga tingkat pendidikan di Kelurahan Pudakpayung dapat dikatakan cukup tinggi.

4. Penduduk Berdasarkan Pekerjaan

Masyarakat di Kelurahan Pudakpayung memiliki tingkat pendidikan yang cukup tinggi, mulai dari pendidikan terendah sampai yang tertinggi, mulai dari SMP, SMA, Akademi D3, Sarjana dan Pascasarjana sehingga pekerjaan masyarakat menjadi beragam. Berikut penduduk berdasarkan pekerjaan di Kelurahan Pudakpayung tahun 2021:

Tabel 5 Jumlah Penduduk Berdasarkan Pekerjaan

No.	Jenis Pekerjaan	Jumlah
1.	Wiraswasta	1.260
2.	Pedagang	82
3.	Guru	206

4.	Dosen	81
5.	Buruh Tani atau Perkebunan	700
6.	Buruh Harian Lepas	166
7.	Karyawan BUMN	173
8.	Karyawan Swasta	6.414
9.	Kepolisian RI	126
10.	Tentara Nasional Indonesia	815
11.	Pegawai Negeri Sipil	943
12.	Pensiunan	233
13.	Pelajar atau Mahasiswa	5.027
14.	Mengurus Rumah Tangga	3.187
15.	Belum atau Tidak Bekerja	6.340
16.	Akumulasi Pekerjaan Lainnya	410

Sumber: *Buku Monografi Kelurahan Pudukpayung Tahun 2021*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa masyarakat di Kelurahan Pudukpayung sebagian besar bekerja sebagai karyawan swasta sebanyak 6.414 jiwa. Kemudian masyarakat di Kelurahan Pudukpayung pula banyak yang belum bekerja dengan jumlah 6.340 jiwa. Serta masyarakat yang bekerja sebagai pengurus rumah tangga sebanyak 3.187 jiwa. Dari data di atas, dapat disimpulkan bahwa masyarakat yang tidak bekerja dan mengurus rumah tangga maka dapat dikatakan cukup banyak. Hal ini tentu berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan di Kelurahan Pudukpayung tentang Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai organisasi sosial masyarakat yang menjadi wadah bagi masyarakat yang tidak bekerja dan berprofesi sebagai pengurus rumah tangga agar dapat berpartisipasi dalam aktivitas Kampung

Tematik Swekar Wangi. Tujuannya adalah untuk mendorong perekonomian masyarakat yang lebih baik dalam pemenuhan kebutuhan.

5. Penduduk Berdasarkan Agama

Masyarakat di Kelurahan Pudukpayung memiliki keberagaman dalam hal keyakinan. Untuk itu, di Kelurahan Pudukpayung ini terdapat 6 tempat ibadah dengan agama yang berbeda, seperti Islam, Kristen, Katholik, Hindu, Budha, Konghuchu, dan Kepercayaan Sapta Darma. Berikut tabel jumlah penduduk perbedasarkan agama tahun 2022:

Tabel 6 Jumlah Penduduk Berdasarkan Agama

No.	Agama	Jumlah		Jumlah L + P
		L	P	
1.	Islam	11.349	11.112	22.461
2.	Kristen	916	987	1.903
3.	Katholik	847	870	1.717
4.	Hindu	17	16	33
5.	Budha	17	14	31
6.	Konghuchu	1	2	3
7.	Kepercayaan Sapta Darma	9	6	15

Sumber: *Buku Monografi Kelurahan Pudukpayung Tahun 2022*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa sebagian besar masyarakat di Kelurahan Pudukpayung menganut agama Islam dengan jumlah 22.461 jiwa sebagai urutan pertama, dan di urutan kedua terdapat agama Kristen dengan penganut sebanyak 1.903 jiwa, serta di urutan ketiga terdapat agama Katholik dengan penganut sebanyak 1.717 jiwa. Namun, adanya perbedaan keyakinan tersebut masyarakat di Kelurahan Pudukpayung tetap hidup rukun dan harmonis sehingga sikap toleransi sangatlah tinggi.

Adanya keberagaman agama di atas, maka wajar apabila di Kelurahan Pudukpayung terdapat prasarana tempat ibadah yang berbeda-beda sesuai dengan agama yang dianut oleh masyarakat. Berikut jumlah tempat ibadah yang ada di Kelurahan Pudukpayung:

Tabel 7 Jumlah Tempat Ibadah di Kelurahan Pudukpayung

No.	Tempat Ibadah	Jumlah
1.	Masjid	27
2.	Mushola	12
3.	Gereja	9
4.	Pura	-
5.	Vihara	1
6.	Klenteng	-
7.	Sanggar	1

Sumber: *Buku Monografi Kelurahan Pudukpayung Tahun 2022*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa tempat ibadah, seperti masjid dan mushola sebagai tempat ibadah untuk orang islam, gereja sebagai tempat beribadah untuk orang Kristen dan Khatolik, vihara sebagai tempat beribadah untuk orang Hindu dan Budha, serta sanggar sebagai tempat beribadah untuk orang yang memiliki kepercayaan Sapta Darma.

C. Profil Kelurahan Pudukpayung

1. Sejarah Nama Kelurahan Pudukpayung

Menurut Ajeng Ratnasari (2015) selaku mahasiswi jurusan sastra indonesia dari fakultas ilmu budaya Universitas Diponegoro menuliskan nama desa Pudukpayung dan nilai yang terkandung untuk memenuhi tugas Ujian Akhir Semester (UAS) menjelaskan bahwa asal kata Pudukpayung bermula pada masa kekuasaan yakni masa Senopati Sabuk Alu yang memberi nama di tempat

pardukuhan tersebut. Suatu ketika kekuasaan diserahkan kepada Kyai Tayem. Kyai Tayem merupakan seseorang yang tinggal di *Dukuh Pucung*. Setelah menyerahkan kekuasaannya, kemudian Senopati melanjutkan perjalanan mengembaranya. Sedangkan Kyai Tayem membuat tempat mandi yang disebut *sendang* lokasinya berada di *Dukuh Pucung* yang diberi nama dengan *Sendang Gede*. Kyai Tayem memiliki seorang putri bernama Nyai Kopek beliau menjadi istri dari Ki Ranggo yang merupakan Punggawa dari Kraton Solo. Lalu, mereka diberikan karunia seorang anak perempuan yang disayangi oleh kakek dan neneknya (Kyai Tayem & Nyai Tayem). Pada suatu ketika Kyai Tayem memberikan seekor ikan mas sebagai tanda sayang untuk cucunya dan ikan mas tersebut dipelihara di *Sendang Gede* buatannya. *Sendang Gede* merupakan tempat mandi yang biasa Nyai Kopek gunakan untuk mencuci baju, mengambil air, dan mencuci beras sambil melihat ikan mas tersebut.

Singkat cerita, pada suatu ketika putri Nyai Kopek sudah tumbuh besar, lalu ia pergi ke *Sendang Gede* untuk melihat ikan mas kesayangannya. Namun, sang putri terkejut karena ikan tersebut tidak ada di dalam kolam. Akhirnya, putri itu mencari ikan mas disekitaran *Sendang Gede* dan ia menemukan duri ikan mas yang sudah terbakar oleh seseorang yang tidak diketahui. Akibatnya, duri ikan mas itu dikuburkan oleh putri Nyai Kopek di *Makam Krawu Jantung* yang diberi tanda tumbuhan pandan wangi. Di samping itu, selang beberapa bulan tumbuhan pandan itu berbunga yang disebut dengan pudak. Anehnya bunga pandan tersebut bentuknya seperti payung. Dengan demikian, berdasarkan cerita peristiwa di atas maka tempat makam ikan mas diberi nama Pudukpayung. Akibatnya, sampai sekarang wilayah tersebut diberi nama dengan Kelurahan Pudukpayung.

2. Visi dan Misi Kelurahan Pudukpayung

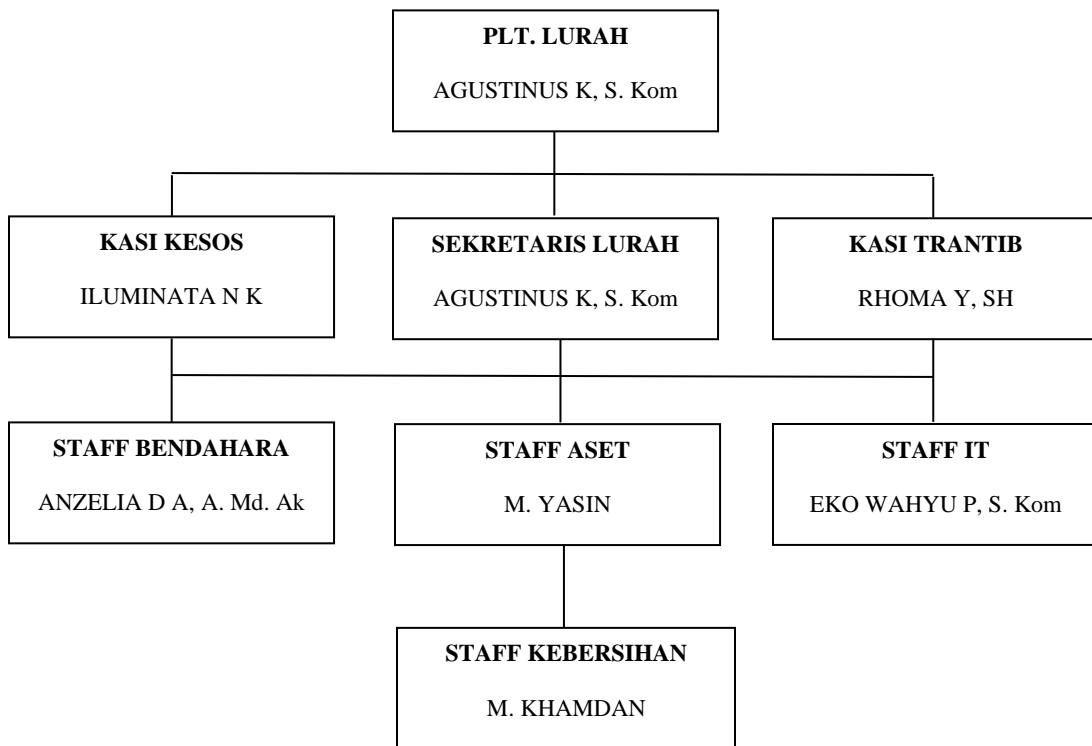
Berdasarkan akun *website* Kelurahan Pudukpayung (2023) terdapat visi yakni mewujudkan kelurahan yang mandiri, berkualitas dan mampu meningkatkan kesejahteraan serta pelayanan kepada masyarakat. Untuk itu, terdapat misi untuk mewujudkan visi tersebut, diantaranya sebagai berikut:

- a. Meningkatkan sumber daya aparatur
- b. Meningkatkan tertib administrasi

- c. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas kerja
 - d. Meningkatkan kerja sama antar lembaga
 - e. Menggali dan mengembangkan potensi masyarakat
 - f. Meningkatkan pemberdayaan dan partisipasi masyarakat
 - g. Meningkatkan pelayanan prima kepada masyarakat
3. Struktur Organisasi Kelurahan Pudakpayung

Berdasarkan akun *website* Kelurahan Pudakpayung (2023) terdapat struktur organisasi tahun 2022 sebagai berikut:

Gambar 3 Struktur Organisasi di Kelurahan Pudakpayung



Sumber: *Kelurahan Pudakpayung Tahun 2023*

4. Kelembagaan Kelurahan Pudakpayung

Berdasarkan akun *website* Kelurahan Pudakpayung (2023) terdapat enam kelembagaan yang terdiri sebagai berikut:

- a. LPMK

Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan (LPMK) yakni sebuah wadah yang dibentuk berdasarkan prakarsa masyarakat yang dijadikan Mitra Pemerintah Kelurahan sebagai penampung aspirasi dalam bidang pembangunan. Untuk itu, Lembaga Pemberdayaan Masyarakat Kelurahan (LPMK) memiliki tugas, seperti melakukan perencanaan pembangunan secara partisipasi, menggerakkan swadaya gotong royong bersama masyarakat, serta sebagai pelaksana dan pengendalian pembangunan. Sehubungan dengan ini, LPMK Kelurahan Pudakpayung terdiri dari 21 orang.

b. UMKM

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) yakni sebuah usaha yang dilakukan oleh individu maupun kelompok yang terdiri dari sekumpulan pelaku usaha yang memiliki potensi sebagai sumber daya yang dapat dikembangkan oleh masyarakat dalam bidang ekonomi. Untuk itu, Kelurahan Pudakpayung memiliki potensi yang dapat dikembangkan berupa keterampilan pangan seperti jajanan tradisional maupun *snack* ringan sehingga berhasil menjadi bagian dari UMKM Pemerintah Kota Semarang yang dicanangkan sebagai Kampung Tematik Jajanan Tradisional Swekar Wangi tepatnya berada di RW 07 Kelurahan Pudakpayung. Selain itu, di Kelurahan Pudakpayung terdapat UMKM Gerai Kopimi yang mewadahi berbagai keterampilan masyarakat tingkat Kelurahan. Dengan demikian, perbedaannya adalah Kampung Tematik hanya memfokuskan pada satu keterampilan dan terfokus pada satu titik yang lingkungannya lebih kecil yakni tingkat RW. Sedangkan Gerai Kopimi dapat mewadahi seluruh keterampilan dalam jenis apapun, seperti fasion maupun kuliner lainnya.

c. BKM

Badan Keswadayaan Masyarakat (BKM) yakni sebagai wadah yang menjadi aspirasi masyarakat dengan cara melibatkan diri dalam kegiatan musyawarah agar menghasilkan berbagai keputusan yang bersifat pro tentang program pemberdayaan masyarakat dalam menanggulangi kemiskinan di tingkat kelurahan dengan memperhatikan pemenuhan kebutuhan dasar masyarakat Kelurahan Pudakpayung.

d. PKK

Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK) adalah sebuah organisasi kemasyarakatan yang bertujuan untuk memberdayakan perempuan. Aktivitas yang biasanya dilakukan adalah kegiatan kesehatan anak (Posyandu), kegiatan pelatihan UKM, serta kegiatan seminar kecil-kecilan yang dilakukan di Kelurahan Pudakpayung. Untuk itu, biasanya keanggotaan inti PKK terletak pada istri yang suaminya bekerja menjadi aparat pemerintahan desa.

e. FKK

Forum Kesehatan Kelurahan (FKK) merupakan sebuah wadah bagi masyarakat yang bertujuan untuk melakukan monitoring pada bidang kesehatan masyarakat pada tingkat kelurahan. Untuk itu, pencapaian FKK ini biasanya dilihat secara fisik, seperti adanya pelayanan fasilitas mobil siaga untuk melayani masyarakat dalam keadaan gawat dan garurat. Oleh karena itu, Forum Kesehatan Kelurahan (FKK) hanya menjalin komunikasi dengan lurah, puskesmas, tokoh masyarakat, dan kader kesehatan.

f. RT/RW

Rukun Tetangga (RT) dan Rukun Warga (RW) merupakan sebuah organisasi yang menjadi jembatan di masyarakat dalam pemenuhan hak sebagai warga negara yang dianggap paling dekat dengan masyarakat dengan memahami berbagai kondisi. Untuk itu, RT berada dibawah pengawasan RW, sedangkan RW berada dibawah pengawasan kelurahan atau desa. Oleh karena itu, setiap RW membawahi beberapa RT dimana biasanya paling sedikit membawa 30 Kartu Keluarga (KK), dan paling banyak tingkat kelurahan adalah 50 Kartu Keluarga per-RT. Sehubungan dengan ini, di Kelurahan Pudakpayung terdapat 16 RW dan 183 RT.

5. Pemberdayaan Kelurahan Pudakpayung

Berdasarkan akun *website* Kelurahan Pudakpayung (2023) terdapat empat bidang pemberdayaan sebagai berikut:

a. Bidang Kamtibmas

Bidang Keamanan dan Ketertiban Masyarakat (KAMTIBNAS) bertugas untuk memberikan keamanan pada masyarakat tentang ketertiban dalam

menegakkan hukum yang dapat menciptakan ketentraman. Untuk itu, menjadi kekuatan di masyarakat dalam mencegah, menangkal, dan menanggulangi segala bentuk pelanggaran hukum dan gangguan yang dapat meresahkan masyarakat, seperti aktivitas apel siaga yang dilakukan bersama limnas dan tokoh masyarakat dalam mengawal Pemilihan Umum tingkat Kelurahan.

b. Bidang Kesehatan

Bidang Kesehatan masyarakat memiliki tugas sebagai perumusan dan pelaksanaan program yang berkaitan dalam menciptakan lingkungan sehat dan bersih. Tujuannya adalah untuk mengentaskan permasalahan lingkungan kumuh, perbaikan gizi buruk, dan penyehatan pangan. Berkaitan dengan itu, Kelurahan Pudukpayung bersama Puskesmas Pudukpayung merumuskan program bidang kesehatan yang dinamakan dengan PJN yakni Pemberantasan Jentik Nyamuk yang dilaksanakan setiap hari Jum'at mulai pukul 07.00-09.00 pagi yang telah diagendakan sesuai jadwal bergilir di setiap RW. Untuk itu, tujuan kegiatan ini adalah untuk mencegah masyarakat dalam berbagai penyakit, seperti gatal-gatal dan deman berdarah sehingga bermanfaat untuk menciptakan lingkungan bersih dan sehat. Selain itu, dalam bidang kesehatan Kelurahan Pudukpayung mengadakan kegiatan sosialisasi kesehatan reproduksi bagi remaja karena masa remaja adalah waktu terbaik untuk membangun kebiasaan baik dalam menjaga kebersihan untuk aset jangka panjang dalam membina rumah tangga.

c. Bidang Pariwisata

Bidang Pariwisata di Kelurahan Pudukpayung terdapat bangunan Vihara Buddhagaya yang merupakan bangunan suci yang dijadikan tempat ibadah bagi agama Buddha sekaligus sebagai wisata religious. Vihara Buddhagaya terletak di Kelurahan Pudukpayung RW 09 tepatnya berada ditepian jalan pantura arah Banyumanik.

d. Bidang Ekonomi

Pemberdayaan Bidang Ekonomi di Kelurahan Pudukpayung terdapat dalam dua komunitas yakni Kampung Tematik dan Gray Kopimi. Gray Kopimi merupakan sebuah wadah yang dibentuk untuk aktivitas ekonomi, tetapi Gray

Kopimi aktivitasnya lebih kepada pelatihan untuk barang seni pakai dan anggotanya diambil dari perwakilan per-RW sebab program ini berada di tingkat kelurahan. Sedangkan Kampung Tematik aktivitasnya lebih kepada olahan pangan jajanan tradisional yang berasal dari keterampilan masyarakat lokal yang mendominasi satu RW sehingga keanggotaan Kampung Tematik hanya berada di RW 07. Untuk itu, perbedaannya adalah Gray Kopimi merupakan pemberdayaan bidang ekonomi tingkat kelurahan, sedangkan Kampung Tematik merupakan pemberdayaan pada tingkat masyarakat lokal yang memiliki potensi lingkungan yang dapat dikembangkan.

D. Profil Kampung Tematik

1. Sejarah Kampung Tematik Swekar Wangi

Menurut Diskominfo Kota Semarang tahun 2023 program Kampung Tematik merupakan salah satu program Pemerintah Kota Semarang yang dikeluarkan pada tahun 2016 untuk mengatasi permasalahan kemiskinan dengan mengutamakan pemenuhan kebutuhan dasar. Untuk itu, bertujuan sebagai kualitas peningkatan lingkungan bagi rumah tinggal warga miskin agar mendorong masyarakat lokal untuk menggali potensi-potensi ekonomi kemasyarakatan sebagai pemberdayaan keluarga dalam menciptakan lingkungan bersih dan sehat. Program Kampung Tematik ditujukan pada setiap daerah khususnya adalah Provinsi Jawa Tengah, tetapi dengan catatan suatu daerah sudah memiliki kegiatan usaha mikro sebagai keterampilan yang telah melekat pada aktivitas kebiasaan masyarakat.

Menurut Ibu Sriyani selaku Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi menyatakan bahwa kehadiran program tersebut membuat Kelurahan Pudukpayung tertarik untuk mengikuti serangkaian proses pendaftaran Kampung Tematik sebab ada salah satu RW yang memiliki potensi dan dapat dikembangkan yakni berada di RW 07 yang dikenal dengan kampung *snack* karena di dominasi oleh masyarakat yang memiliki keterampilan dalam membuat jajanan *snack* ringan yang berasal dari keturunan keluarga. Berawal dari sebutan kampung *snack* maka menjadi pendorong untuk membangun kerjasama di masyarakat dalam membentuk kelompok usaha yang dinamakan dengan paguyuban. Dimana paguyuban dibentuk setelah adanya

aktivitas kerjasama yang dianggap sangat memberikan banyak manfaat bagi masyarakat setempat. Hal ini dapat dibuktikan dari semakin banyaknya masyarakat yang bergabung. Untuk itu, paguyuban kelompok usaha diberi nama dengan Swekar Wangi yang diresmikan pada 11 Juli 2012 dengan anggota sekitar 20 orang yang di dominasi oleh perempuan sehingga disebut sebagai Paguyuban Swekar Wangi. Adapun arti kata Swekar berarti mekar (luas) dan Wangi berarti harum dengan harapan jajanan *snack* yang diproduksi dapat terkenal dikalangan masyarakat luas sehingga namanya menjadi terkenal atau populer sebagaimana pemaknaan dari kata Wangi.

Menurut Bapak Swasono selaku penasehat Kampung Tematik dan sebagai tokoh masyarakat menyatakan bahwa Pemerintah Daerah Kelurahan Pudukpayung mengajukan wilayahnya untuk dijadikan Kampung Tematik. Melalui serangkaian proses baik secara prosedur maupun survey lapangan. Akhirnya, di tahun 2017 Kelurahan Pudukpayung menjadi bagian dari program Kampung Tematik yang diresmikan oleh Wali Kota Semarang pada 8 Januari 2017 dengan tema sentra produksi jajanan pasar yang kini dikenal dengan nama *Kampung Tematik Jajanan Tradisional Swekar Wangi*. Upaya ini dilakukan untuk memperbaiki lingkungan di Kelurahan Pudukpayung, baik dalam bidang ekonomi, pendidikan, maupun infrastruktur yang berorientasi dalam pengembangan ekonomi.

2. Visi dan Misi Kampung Tematik

Berdasarkan akun *website* Diskominfo Kampung Tematik Kota Semarang (2023) terdapat visi Kampung Tematik yakni mengutamakan peningkatan kualitas lingkungan rumah tinggal warga miskin sebagai prasarana dasar pemukiman. Untuk itu, dalam mewujudkan visi tersebut, maka terdapat beberapa misi yang perlu diperhatikan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memperbaiki lokasi kumuh menjadi bersih dan sehat
- b. Meningkatkan penghijauan lokasi yang intensif
- c. Partisipasi masyarakat tinggi
- d. Mengangkat potensi sosial dan ekonomi masyarakat setempat sebagai bentuk pemberdayaan

3. Persyaratan Kampung Tematik Swekar Wangi

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Sriyani selaku Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi mengatakan bahwa syarat mengikuti kegiatan Kampung Tematik, diantaranya sebagai berikut:

- a. Memiliki keterampilan pengolahan pangan
 - b. Memiliki usaha mandiri
 - c. Profesi sebagai pengurus rumah tangga (PRT)
 - d. Bersedia mengikuti pelatihan bergilir
4. Struktur Kepengurusan Kampung Tematik Swekar Wangi

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Sriyani selaku Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi mengatakan bahwa pembentukan struktur kepengurusan Kampung Tematik Swekar Wangi berdasarkan pilihan dari para anggota Kampung Tematik dengan menunjuk seseorang yang pantas diberikan kepercayaan, sehingga dibentuk dengan cara musyawarah. Adapun struktur kepengurusan Kampung Tematik Swekar Wangi tahun 2022 sebagai berikut:

Tabel 8 Pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi

No.	Nama Pengurus	Jabatan
1.	Kelurahan Pudukpayung	Pelindung
2.	Swasono	Penasehat/Ketua RW 07
3.	Sriyani	Ketua 1
4.	Supriyanto	Ketua 2
5.	Triwaluyani	Sekretaris
6.	Sudartini	Bendahara
7.	Sripamuji	Pemasaran
8.	Eni Nursayati	Humas

Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2022*

5. Fasilitas Kampung Tematik Swekar Wangi

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Sriyani selaku Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi mengatakan bahwa terdapat fasilitas yang didapatkan dalam program Kampung Tematik Kota Semarang sebagai berikut:

a. Bantuan Pendanaan

Berdasarkan pernyataan dari ketua Kampung Tematik Swekar Wangi bernama ibu Sriyani mengatakan bahwa fasilitas yang diberikan oleh Pemerintah Kota Semarang dalam membangun Kampung Tematik adalah berupa penyuntikan dana sebesar 200 juta untuk perbaikan infrastruktur, seperti memperbaiki jalan yang rusak, memperbaiki saluran irigasi, menyediakan tempat pembuangan sampah dan pembuatan gapura sebagai penataan ruang agar wilayah tersebut memiliki ikonik yang menjadi daya tarik sehingga dapat menghasilkan titik kunjungan baru. Hal ini, dapat dibuktikan dari perubahan lingkungan yang terjadi pada RW 07 Pudukpayung dimana pada setiap sudut perbatasan terdapat gapura sebagai ciri khasnya, dan menyediakan tempat pembuangan sampah disepanjang jalan, serta saluran irigasi selalu diperhatikan agar lingkungan tidak tercemar akan limbah.

b. Pelatihan Bersama Kedinasan

Fasilitas lain yang diberikan oleh Pemerintah Kota Semarang dalam mengembangkan Kampung Tematik adalah pelatihan yang bekerja sama dengan Kedinasan. Tujuannya adalah untuk melakukan berbagai edukasi tentang strategi usaha kerja baik dalam aspek produksi maupun pemasaran, seperti Dinas Tenaga Kerja, Dinas Perindustrian, serta Dinas Koperasi dan UMKM. Pelatihan tersebut dilakukan 1 sampai 2 kali dalam setahun sehingga pengetahuan akademik yang berkaitan dengan Usaha Kerja diharapkan semakin berkembang.

c. Bidang Kesehatan

Pada bidang kesehatan Pemerintah Kota Semarang memiliki program yang dinamakan dengan UKK yakni Usaha Kesehatan Kerja yang bekerja sama dengan Puskesmas Pudukpayung dan dilaksanakan setiap 1 bulan sekali. Tujuannya adalah untuk melakukan pemeriksaan pada seluruh keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi agar kondisi tubuh tetap sehat dan terjaga

ditengah padatnya aktivitas produksi dan pemasaran. Aktivitas dibidang kesehatan biasanya dimulai dari pengecekan suhu badan, tinggi badan, berat badan, tensi badan, serta senam peregangan untuk lansia.

d. Ruang Pemasaran

Fasilitas yang diberikan untuk aktivitas pemasaran jajanan tradisional adalah berupa ruangan pemasaran milik ibu Sriyani pribadi yang awalnya ditempati sebagai toko sembako, tetapi karena beliau jatuh sakit. Akhirnya, dimanfaatkan untuk aktivitas pemasaran Kampung Tematik sehingga dinamakan dengan Ruang Pemasaran Jajanan Pasar yang diresmikan sekitar pertengahan tahun 2017. Untuk itu, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar terletak di depan halaman rumah ibu Sriyani tepatnya berada di RW 07 Kelurahan Pudukpayung.

6. Jenis Kegiatan Kampung Tematik Swekar Wangi

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Sriyani selaku Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi mengatakan bahwa jenis kegiatan Kampung Tematik Swekar Wangi tidak terlepas dari aktivitas produksi dan pemasaran yang dilakukan hampir setiap hari. Untuk itu, produksi akan dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan konsumen. Adapun jenis-jenis kegiatan yang dilakukan oleh Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

- a. Produksi, ialah suatu aktivitas yang dilakukan dengan cara sengaja untuk menambah nilai guna yang menghasilkan barang atau jasa sebagai pemenuhan kebutuhan manusia. Untuk itu, Aktivitas produksi Kampung Tematik Swekar Wangi dimulai pukul 24.00 malam sebab ketika pagi hari pesanan harus sudah diantarkan kepada pelanggan.
- b. Pemasaran, ialah suatu aktivitas yang dilakukan untuk menawarkan sesuatu yang bernilai bagi konsumen atau pelanggan dimana aktivitas pemasaran dimulai ketika kebutuhan manusia berubah menjadi keinginan manusia. Untuk itu, Aktivitas pemasaran Kampung Tematik Swekar Wangi dimulai pukul 05.00 dan maksimal sampai pukul 12.00 siang yang bertempat di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar RW 07 Kelurahan Pudukpayung.
- c. Mengikuti pelatihan dari kedinasan tentang strategi usaha kerja mulai dari strategi pemasaran, strategi pengolahan pangan maupun strategi membuat

kemasan yang unik tetapi bernilai ekonomis, seperti pelatihan dari Dinas Tenaga Kerja, Dinas Perindustrian, serta Dinas Koperasi dan UMKM dengan pelaksanaan maksimal satu tahun 2 kali.

- d. Menemui pegawai PT. Rose Brand setiap hari senin untuk menerima pesanan bahan-bahan pokok yang sudah di *order* sebelumnya sebagai bahan pembuatan jajanan tradisional, sebab Kampung Tematik Swekar Wangi bekerja sama dengan PT. Rose Brand sebagai *sponsor*.
 - e. Mengikuti Usaha Kesehatan Kerja (UKK) yang dilaksanakan setiap 1 bulan sekali yang bertujuan untuk pemeriksaan kesehatan bagi seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi agar ditengah kesibukan kondisi tubuh tetap sehat. Untuk itu, aktivitas UKK bekerja sama dengan Puskesmas Pudakpayung.
7. Data Keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi

Adapun nama-nama anggota dari Kampung Tematik Swekar Wangi yang memiliki keterampilan jajanan tradisional, baik dari keturunan maupun pembelajaran mandiri. Berikut nama-nama anggota Kampung Tematik Swekar Wangi mulai dari asal dan produk yang dihasilkan, di mana secara keseluruhan terdiri dari 49 pelaku usaha mikro yang memproduksi jenis-jenis jajanan tradisional Swekar Wangi tahun 2022, diantaranya adalah:

Tabel 9 Data Keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi dan Keahlian

No.	Nama	Asal	Produk
1.	Aisah	RT 03/RW 07	Kue Sus, Egg Roll
2.	Ari Murni	RT 05/RW 07	Olahan Jamu, Olahan Jamur (Tahu isi Jamur, Pepes Jamur)
3.	Ayun M	RT 05/RW 07	Bolu, Desert, Kue Kering, Puding
4.	Bety Melia	RT 02/RW 07	Pie Buah, Martabak Mini, Sosis, Lumpia, Krekes, Susfla

5.	Daryanto	RT 03/RW 07	Tahu Bakso
6.	Deni Istyo	RT 02/RW 07	Lapis, Cetil, Putu Wayang
7.	Diah Tri H	RT 01/RW 07	Sosis, Resoles, Brownis
8.	Drajat	RT 02/RW 07	Stik Keju, Pastel
9.	Dwi Eni N	RT 02/RW 07	Tahu Bacem, Hawuk-Hawuk
10.	Endang S	RT 03/RW 07	Lemet, Lemper
11.	Harini	RT 02/RW 07	Semar Mendem, Sosis, Resoles, Pisang Coklat, Dadar Gulung
12.	Hartatik	RT 02/RW 07	Sosis, Resoles, Martabak
13.	Ismiati	RT 02/RW 07	Arem-Arem, Lemper, Misoa
14.	Ita Rikiana	RT 02/RW 07	Kue Susfla, Kueku
15.	Marseh	RT 02/RW 07	Puding Agar-Agar, Pisang Coklat, Putu Ayu
16.	Marsini	RT 05/RW 07	Olahan Jamur (Sate Jamur)
17.	Masrini	RT 02/RW 07	Klepon
18.	Minatun	RT 01/RW 07	Lapis, Nogosari
19.	Mustika Rini	RT 02/RW 07	Sosia, Pisang Coklat, Donat, Kue Tart, Kue Kering
20.	Novi Setya R	RT 02/RW 07	Bolu Kukus Warna
21.	Nuraini	RT 02/RW 07	Nasi Pecel, Tahu Campur
22.	Parmini	RT 02/RW 07	Putu Ayu, Puding Labu

23.	Pita	RT 01/RW 07	Donat Meses, Wingko Babat
24.	Pujiarti	RT 02/RW 07	Aneka Gethuk Singkong
25.	Sehmiati	RT 01/RW 07	Aneka Bubur
26.	Semiati	RT 02/RW 07	Mendut, Putu Ayu, Donat Ayam, Gelek
27.	Siti Kaliyem	RT 02/RW 07	Onde-Onde
28.	Sri Mulyati	RT 02/RW 07	Tahu Bakso
29.	Sri Pamuji	RT 03/RW 07	Olahan Jamur (Jamur Crispy)
31.	Sri Sumiati	RT 02/RW 07	Es Dawet
32.	Sri Utami	RT 05/RW 07	Mendut, Bothok Telur Asin
33.	Sriyani	RT 05/RW 07	Bolu Kukus Warna, Bolu Kukus Gula Jawa, Pisang Bolen
34.	Sudartini	RT 05/RW 07	Telur Asin, Telur Ayam Kampung, Bathok Telur Asin
35.	Sudarmi	RT 02/RW 07	Olahan Singkong (Aneka Gethuk)
36.	Sudirman	RT 01/RW 07	Gelek
37.	Sugiyanti	RT 05/RW 07	Arem-Arem. Puding Labu
38.	Sulistiy N	RT 03/RW 07	Pie Susu, Pie Brownis
39.	Sumiasri	RT 02/RW 07	Mendut, Arem-Arem, Nasi Dus, Nasi Kuning, Nasi Tumpeng
40	Supardal	RT 01/RW 07	Bakpao Kacang Ijo, Onde-Onde,

			Gelek, Sosis
41.	Supiah	RT 03/RW 07	Tahu Murni
42.	Suratmi	RT 02/RW 07	Resoles
43.	Suwarmi	RT 02/RW 07	Arem-Arem, Nogosari, Bothok
44.	Tasmi	RT 03/RW 07	Tahu Campur, Tahu Bacem, Bakmi Kemasan
45.	Tri Marmani	RT 02/RW 07	Lemet Singkong, Gendar Pecel, Bathok
46.	Tri Wahyuni	RT 02/RW 07	Dadar Gulung, Pastel, Bolu Kukus, Sosis
47.	Wartini	RT 02/RW 07	Sosis, Resoles

Sumber : *Buku Kelompok Boga Sekar Wangi tahun 2017*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa anggota Kampung Tematik Swekar Wangi sebagian besar didominasi oleh perempuan sebanyak 40 orang. Sedangkan anggota laki-laki terdiri dari 7 orang saja. Selain itu, perlu diketahui bahwa awal mula terbentuknya Swekar Wangi terdiri dari 39 orang, dan 8 orang lainnya merupakan anggota baru yang masuk pada saat setelah peresmian Kampung Tematik tahun 2017, diantaranya Deni Istyo, Sulisty N, Pujiarti, Suratmi, Daryanto, Parmini, Ayun M, dan Drajat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi terdapat ketidaksetaraan gender antara peran laki-laki dan perempuan. Serta organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi ini dapat membantu aktivitas pemasaran bagi para pelaku usahayang baru merintis. Akibatnya, penghasilan keluarga dapat terbantu sehingga banyak masyarakat yang memutuskan untuk mengembangkan usahanya dalam organisasi sosial Kampung Tematik SwekarWangi tersebut.

8. Jadwal Kegiatan Kampung Tematik Swekar Wangi

Berdasarkan pernyataan dari Ibu Sriyani selaku Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi mengatakan bahwa Kampung Tematik Swekar Wangi memiliki kegiatan rutin yang biasanya dilakukan setiap minggu, seperti produksi, pemasaran dan menemui karyawan PT. Rose Brand untuk pengambilan bahan pokok pembuatan jajanan tradisional. Sedangkan kegiatan lainnya biasanya dilakukan setiap 1 bulan sekali, seperti kegiatan dalam bidang kesehatan. Berikut aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi:

Tabel 10 Aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi

No.	Kegiatan	Keterangan
1.	Produksi	Mulai pukul 24.00-04.30 pagi yang dilakukan dirumah masing-masing anggota Kampung Tematik.
2.	Pemasaran	Mulai pukul 05.00-12.00 siang di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar Kampung Tematik
3.	Usaha Kesehatan Kerja (UKK)	Pemeriksaan kesehatan untuk seluruh anggota Kampung Tematik yang dilakukan setiap 1 bulan sekali
4.	Pelatihan	Pelatihan bersama Dinas Tenaga Kerja, Dinas Perindustrian, serta Dinas Koperasi dan UMKM dilaksanakan maksimal 2 kali pertemuan dalam 1 tahun.
5.	PT. Rose Brand	Menemui pegawai PT. Rose Brand setiap hari senin pukul 09.00 untuk mengambil bahan-bahan pokok kue yang sudah di pesan sebelumnya.
6.	Mulai Produksi	Setiap hari minggu

7.	Libur Pemasaran	Setiap hari senin
----	-----------------	-------------------

Sumber : *Dokumen Pribadi Tahun 2022*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa Kampung Tematik Swekar Wangi memiliki aktivitas tetap di setiap minggunya. Mulai dari aktivitas produksi yang dilakukan oleh para pelaku usaha sebagai produsen. Kemudian melakukan aktivitas pemasaran yang mana jajanan tradisional yang telah di produksi diambil langsung ke rumah para produsen yang kemudian dipasarkan oleh para *bakul-bakul* di daerahnya masing-masing. Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi memiliki jadwal libur yakni dihari senin, tetapi itu pun tidak semua produsen libur karena jika terdapat pesanan mereka bisa saja tetap memproduksinya. Dengan demikian, aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi disesuaikan dengan kebutuhan para pelaku produsen yang memproduksi jajanan tradisional, tetapi jika bulan puasa tiba biasanya terdapat pelaku usaha yang memutuskan untuk berhenti produksi untuk sementara waktu. Hal ini biasanya dilakukan bagi para pelaku usaha jajanan tradisional yang memproduksi jenis-jenis jajanan tradisional basah, seperti *arem-arem* dan *lemper*.

9. Lokasi dan Tema Kampung Tematik Tahun 2016

Program Kampung Tematik Kota Semarang diinovasikan pada tahun 2016. Dimana program tersebut dilaksanakan secara bergilir. Artinya, tidak semua wilayah Kota Semarang serentak dijadikan Kampung Tematik dalam periode tahun yang sama. Untuk itu, Kelurahan Pudakpayung termasuk dalam periode pertama yakni tahun 2016 yang terdapat pada urutan nomor ke-25, di mana pada tahun tersebut peluang untuk Kecamatan Banyumanik terdapat 2 kuota sehingga di isi oleh Kelurahan Pudakpayung dan Kelurahan Kedawang sebagai wilayah terdekat dengan Kota Semarang yakni sebagai berikut:

Tabel 11 Lokasi dan Tema Kampung Tematik Tingkat Kota Semarang

No.	Kecamatan	Lokasi	Kelurahan	Nama Tematik
1.	Semarang Th	RW 03	Miroto	Paru Kutho
2.	Semarang Th	RW 01	Kranggan	Lunpia

3.	Semarang Ua	RW 09	Kuningan	Sehat Ramah Anak
4.	Semarang Ua	RW 05	Tanjung Mas	Hidroponik
5.	Semarang Sn	RW 07	Lamper Tengah	Tahu Tempe Gemregah
6.	Semarang Sn	RW 07	Peleburan	Kampung Jahe
7.	Semarang Tr	RW 02	Rejomulyo	Kampung Batik
8.	Semarang Tr	RW 05	Mlatiharjo	Ciliwung Gemregah
9.	Semarang Bt	RW 07	Krapyak	Kampung Agro
10.	Semarang Bt	RW 08	Gisikdrono	Kampung Pelayanan
11.	Ngaliyan	RW 11	Purwoyoso	Serasi Berimbang
12.	Ngaliyan	RW 13	Beringin	Bringin Berseri
13.	Tugu	RW 05	Mangunharjo	Kampung Mangut
14.	Tugu	RW 03	Tugurejo	Keset Perca
15.	Mijen	RW 07	Mijen	Kampung Anggrek
16.	Mijen	RW 10	Wonolopo	Kampung Jamu
17.	Genuk	RW 03	Bangetayu Kulon	Kampung

				Jajanan Pasar
18.	Genuk	RW 05	Bangetayu Wetan	Kampung Bebas Jentik
19.	Padurungan	RW 09	Palebon	Kampung Seni
20.	Padurungan	RW 03	Tlogomulyo	Kampung Sari Mulyo
21.	Gayamsari	RW 03	Gayamsari	Kampung Kreatif
22.	Gayamsari	RW 03	Tambakrejo	Kampung Sentra Bandeng
23.	Tembalang	RW 02	Tandang	Kampung Ramah Lingkungan
24.	Tembalang	RW 02	Sendangguwo	Kampung Bunga Ronce
25.	Banyumanik	RW 07	Pudakpayung	Kampung Jajan Pasar
26.	Banyumanik	RW 10	Gedawang	Kampung Susu Perah
27.	Gunungpati	RW 06	Gunungpati	Kampung Alam Malon
28.	Gunungpati	RW 01	Sukorejo	Kampung Jawi
29.	Gajahmunkur	RW 04	Leponsari	Kampung Beliksari

30.	Gajahmunkur	RW 04	Bandan Duwur	Kampung Kamsoli
31.	Candisari	RW 05	Karanganyar Gunung	Kampung Home Industry
32.	Candisari	RW 06	Wonotingal	Kampung Organik

Sumber: *Kampung Tematik Kota Semarang Tahun 2023*

Berdasarkan tabel di atas, Kelurahan Pudukpayung merupakan salah satu kelurahan yang mengikuti program Kampung Tematik Kota Semarang pada periode pertama yakni 2016. Meskipun tahun 2016 telah bergabung pada program tersebut, tetapi peresmian dilakukan pada awal tahun, tepatnya pada 8 Januari 2017 yang dihadiri oleh Wali Kota Semarang. Akibatnya, di tahun 2016 keanggotaan dari paguyuban Swekar Wangi melakukan pemasaran melalui media digital yakni media sosial *instagram Sekarwangisnack*. Upaya ini dilakukan agar jajanan tradisional yang diproduksi dapat dikenal oleh masyarakat luas.

BAB IV

PEMBENTUKKAN KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI

Pembentukan diartikan sebagai cara atau proses yang dilakukan oleh sekumpulan manusia sebagai aktor yang berorientasi dalam menciptakan perubahan sosial. Untuk itu, cara yang dilakukan oleh aktor sebagai manusia berawal dari adanya sumber daya yang menjadi strategi dalam pengembangan ekonomi masyarakat (Ebta, 2023). Strategi merupakan perencanaan yang masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil untuk mencapai tujuan yang dianggap efisien, sehingga hasil dari keputusan tersebut harus dikerjakan melalui tindakan manusia (Asrori, 2013). Adapun cara yang dilakukan masyarakat Pudukpayung dalam pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi adalah dengan menumbuhkan partisipasi masyarakat sekitar yang memiliki keterbatasan dalam bidang ekonomi. Untuk itu, cara yang dilakukan adalah dengan mengajak masyarakat khususnya perempuan yang tidak bekerja dan sebagai pengurus rumah tangga untuk berkontribusi membangun kerjasama dalam menciptakan keterampilan baru. Upaya ini dilakukan agar setiap individu dapat menyelesaikan kebutuhannya melalui keterampilan yang dapat dimanfaatkan menjadi usaha mikro yang berorientasi dalam pengembangan ekonomi. Adapun proses pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi sebagai berikut:

A. Membangun Jejaring Kerjasama

Strategi pertama yang dilakukan oleh masyarakat Pudukpayung dalam pengembangan ekonomi yakni dengan membangun jejaring kerjasama. Cara yang dilakukan adalah dengan memberikan tawaran dan ajakan kepada masyarakat RW 07 yang tidak bekerja dan sebagai pengurus rumah tangga agar dapat berkontribusi dalam menciptakan keterampilan baru yang berorientasi dalam penyelesaian masalah yang berkaitan dengan ekonomi. Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi tentang kondisi lingkungan sebelum adanya kelompok paguyuban Swekar Wangi dan program Kampung Tematik, sebagai berikut.

“Kelurahan Pudukpayung, dulu lingkungannya masih kumuh, sebab dulu belum banyak pemukiman. Serta aktivitas masyarakat di dominasi oleh

peternakan dan pertanian. Akibatnya, kondisi infrastruktur belum tertata seperti sekarang. Jadi, mayoritas masyarakat di Kelurahan Pudukpayung ini memiliki usaha mikro sehingga berprofesi sebagai pedagang dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Hal ini dilakukan agar mereka dapat bertahan hidup untuk memenuhi kebutuhan keluarganya. Untuk itu cara yang dilakukan oleh masyarakat untuk mengentaskan permasalahan pengangguran dan kemiskinan adalah dengan cara menumbuhkan partisipasi masyarakat melalui ajakan yang ditawarkan oleh ibu Ika sebagai pendobrak yang mendorong perubahan sosial di Kelurahan Pudukpayung ini. Tujuannya adalah agar masyarakat dapat bertahan hidup dan masalah lingkungan kumuh dapat segera diatasi melalui pendapatan yang mereka terima dari kelompok yang dibangun oleh ibu Ika tersebut". (Swasono, Penasehat Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa masyarakat di Kelurahan Pudukpayung di dominasi oleh aktivitas peternakan dan pertanian, sehingga aktivitas perdagangan menjadi salah satu strategi yang dilakukan oleh masyarakat untuk memenuhi segala kebutuhan agar dapat mempertahankan kehidupannya yang berorientasi dalam pengembangan ekonomi. Oleh karena itu, cara yang dilakukan yakni dengan mengajak masyarakat yang berstratifikasi rendah agar dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya sebagai strategi dalam mengentaskan permasalahan sosial makro yakni ekonomi di Kelurahan Pudukpayung.

Membangun jejaring kerjasama merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh masyarakat Pudukpayung untuk menciptakan modal sosial. Untuk itu, modal sosial merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh individu sebagai aktor untuk membangun kerjasama di masyarakat atas dasar kepentingan tertentu. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang bersifat makro melalui pendekatan mikro. Adapun cara yang dilakukan adalah dengan mengajak masyarakat yang memiliki permasalahan ekonomi, stratifikasi rendah, tidak bekerja, dan sebagai pengurus rumah tangga (PRT) untuk ikut berkontribusi dalam menciptakan keterampilan baru dengan memanfaatkan sumber daya lingkungan. Cara pertama ini berorientasi untuk menciptakan modal sosial di masyarakat yang berorientasi menciptakan perubahan sosial dalam mengatasi permasalahan lingkungan kumuh yang terjadi di Kelurahan Pudukpayung tersebut. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan modal sosial merupakan bagian dari sumber daya pertama yang mendorong tindakan seorang aktor. Tindakan rasional disini menjelaskan bahwa tindakan tersebut dilakukan atas

kepentingan tertentu sesuai dengan harapan sekumpulan aktor, sehingga jika terjadi perubahan sosial sesuai keinginan aktor maka tindakan tersebut dikatakan rasional (Coleman, 1990).

Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya modal sosial adalah unsur terpenting dalam membangun kerjasama di masyarakat melalui hubungan interaksi sosial yang diawali dengan kepentingan tertentu. Oleh karena itu, pengembangan ekonomi sebagai perubahan sosial tidak akan bisa terwujud apabila masyarakat tidak memiliki kerjasama yang baik, sehingga modal sosial ini sebagai pondasi awal dalam menciptakan perubahan sosial tentang perencanaan untuk mendorong terjadinya pengembangan ekonomi di masyarakat. Untuk itu, konsep dasar dari modal sosial berawal dari manusia sebagai makhluk sosial yang tidak dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri, sehingga diperlukan kerjasama masyarakat melalui kebersamaan yang baik dari seluruh masyarakat dengan perasaan senasib. Oleh karena itu, modal sosial tidak dapat dipertukarkan, tetapi hanya dapat dipertukarkan apabila seorang aktor terlibat dalam aktivitas tertentu di dalam hubungan sosial yang menghasilkan aktivitas produktif (Coleman, 1990). Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi tentang pembentukan kerjasama di masyarakat melalui tawaran atau ajakkan yang dilakukan oleh salah satu aktor yang memiliki nilai modal sosial tinggi, sebagai berikut:

“Modal sosial tersebut diawali oleh salah satu masyarakat yang tinggal di RW 07 bernama Ibu Ika yang memberikan tawaran kepada masyarakat lain untuk bekerja sama dalam mengatasi permasalahan ekonomi yang ada dalam kebutuhan keluarga. Akibatnya, perempuan yang tidak bekerja dan sebagai pengurus rumah tangga dengan stratifikasi rendah dapat melakukan aktivitas yang produktif, yakni menghasilkan keuntungan berupa penghasilan yang bermanfaat bagi kebutuhan ekonomi. Pada saat itu, masyarakat yang menerima tawaran dari Ibu Ika sebagai pelaku usaha diberikan tugas untuk menjajakkan jajanan tradisional yang Ibu Ika produksi, sehingga hasil dari aktivitas pemasaran tersebut mereka mendapatkan bayaran atau upah sebagai keuntungan dari tindakannya”(Sriyani, Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa terciptanya jejaringan kerjasama pada masyarakat di Kelurahan Pudukpayung terbentuk karena kebutuhan yang menyebabkan masyarakat tersebut melakukan interaksi sosial dengan lingkungan. Untuk itu, hubungan interaksi sosial yang terjadi dilakukan atas dasar kepentingan tertentu

sehingga dibentuk dengan sukarela dan tidak ada paksaan. Hal ini disebut sebagai modal sosial. Untuk itu, terbentuknya modal sosial harus ada aktor yang menjadi pendorong sebagai penggerak dalam menciptakan kerjasama di masyarakat. Oleh karena itu, di Kelurahan Pudukpayung terdapat aktor yang memiliki nilai modal sosial tinggi yakni bernama Ibu Ika sebagai pelaku usaha yang memberikan tawaran kepada masyarakat yang tidak bekerja, berstatifikasi rendah, dan sebagai pengurus rumah tangga untuk bekerja sama dalam mengembangkan usaha miliknya. Upaya ini dilakukan untuk membantu masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan keluarga sehingga bermanfaat dalam pengembangan ekonomi. Akibatnya, perempuan yang tidak bekerja dapat melakukan aktivitas produktif yakni dengan menjajakkan jajanan tradisional yang di produksi oleh Ibu Ika sendiri, sehingga dalam aktivitas tersebut masyarakat memperoleh penghasilan sebagai keuntungan. Akhirnya, masyarakat banyak yang terpengaruh dengan aktivitas tersebut dan terciptanya jaringan kerjasama yang baik.

Sebagaimana James S. Coleman menjelaskan modal sosial terletak pada setiap aktor atau kelompok yang bersifat dominan, di mana hubungan sosial terjadi secara intens yang ditandai dengan adanya kebersamaan dalam aktivitas gotong-royong untuk menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat. Untuk itu, modal sosial tumbuh dari kesadaran individu berdasarkan kebutuhannya untuk memperoleh keuntungan tertentu. Dimana modal sosial terbentuk dari perilaku kolektif masyarakat yang saling berpengaruh sehingga menghasilkan minat dan identitas yang sama (Coleman, 1990). Akibatnya, dapat membentuk kelompok paguyuban yang dinamakan dengan Swekar Wangi pada 11 Juli 2012. Upaya ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan sosial ekonomi yang terjadi di Kelurahan Pudukpayung.

B. Upgrade Skill

Strategi kedua yang dilakukan oleh masyarakat pudakpayung dalam pengembangan ekonomi melalui Kampung Tematik Swekar Wangi adalah *Upgrade Skill*. *Upgrade Skill* merupakan suatu kegiatan pelatihan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sebagai pengurus dalam sebuah organisasi sosial. Adapun cara yang dilakukan oleh Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi yakni mulai dari pelaksanaan pelatihan mandiri, pelatihan kedinasan yang mengakibatkan seluruh anggota

Kampung Tematik Swekar Wangi memiliki keterampilan baru. Akibatnya, setiap sehingga aktivitas produksi dilakukan dimasing-masing rumah pelaku usaha mikro. Strategi kedua ini jika dihubungkan pada gagasan James S. Coleman maka termasuk dalam sumber daya sebagai modal manusia, diantaranya sebagai berikut:

1. Pelatihan Mandiri

Pelatihan Mandiri merupakan strategi kedua yang dilakukan oleh masyarakat Pudukpayung RW 07 setelah terbentuknya jejaringan kerjasama yang mengakibatkan terbentuknya kelompok paguyuban Swekar Wangi pada 11 Juli 2012. Pelatihan mandiri adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk menumbuhkembangkan peserta didik yang diselenggarakan secara perorangan yakni Ibu Ika sebagai pemateri dengan memberikan pengetahuan tentang pembuatan jenis-jenis jajanan tradisional yang dihasilkan dari olahan produk rumah tangga. Akibatnya, dapat menciptakan keterampilan baru bagi setiap individu yang bermanfaat bagi pemenuhan kebutuhan ekonomi. Upaya ini dilakukan untuk menciptakan pengembangan ekonomi pada masyarakat di Kelurahan Pudukpayung. Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi tentang pelatihan mandiri dengan membentuk beberapa bagian kelompok kecil, sebagai berikut:

“Akibat modal sosial yang diciptakan oleh Ibu Ika sebagai aktor yang mengawalinya, maka masyarakat banyak yang merasakan manfaat akibat kerjasama yang dibangun oleh Ibu Ika untuk membantu mengentaskan permasalahan sosial ekonomi di lingkungan Kelurahan Pudukpayung. Akhirnya, Ibu Ika membuat strategi untuk mengadakan aktivitas pelatihan mandiri, yang terdiri dari beberapa bagian kelompok kecil sebanyak 5-6 orang di setiap kelompoknya. Tujuannya adalah agar setiap kelompok memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berbeda. Akibatnya, jenis jajanan tradisional yang diproduksi menjadi beragam, dan pelatihan tersebut dapat bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan individu yang dapat menciptakan keterampilan baru di masa yang akan datang dalam kebutuhan jangka panjang sebagai upaya untuk pengembangan ekonomi”(Sriyani, Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa setelah Ibu Ika berhasil membangun hubungan kerjasama dengan masyarakat RW 07 di Kelurahan Pudukpayung dalam mengentaskan permasalahan ekonomi yang bersifat makro, maka masyarakat merasakan banyak manfaat. Akibatnya, semakin banyak masyarakat yang terpengaruh dengan kelompok usaha yang dibentuk oleh Ibu Ika.

Hal ini disebut sebagai perilaku kolektif yang dihasilkan dari pengaruh masyarakat akibat keuntungan yang dihasilkan bernilai positif (Coleman, 1990). Pada akhirnya, Ibu Ika membuat strategi untuk mengembangkan ekonomi masyarakat melalui pelatihan mandiri. Di mana pelatihan tersebut, diselenggarakan oleh Ibu Ika sendiri sebagai pemateri yang memberikan edukasi tentang pengolahan pangan jajanan tradisional dengan penuh kesederhanaan, sebab adanya keterbatasan prasarana dan sarana. Namun, aktivitas pelatihan mandiri tersebut tetap dilakukan sebab bermanfaat untuk pengembangan ekonomi dalam kebutuhan jangka panjang.

Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan modal manusia yakni seorang aktor yang mampu memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi individu lain, agar sumber daya yang dimiliki dapat dimanfaatkan. Akibatnya, setiap aktor dapat bertindak dengan cara baru dalam menyelesaikan permasalahan sosial yang sedang dihadapinya. Dengan demikian, Ibu Ika diposisikan sebagai aktor yang memiliki modal sosial dan modal manusia (Coleman, 1990).

2. Pelatihan Kedinasan

Pelatihan Kedinasan merupakan strategi kedua yang dilakukan oleh kelompok paguyuban Swekar Wangi setelah mengadakan pelatihan mandiri yang berorientasi menciptakan keterampilan baru bagi seluruh masyarakat RW 07. Pelatihan Kedinasan merupakan fasilitas yang diberikan oleh Pemerintah Kota Semarang dalam program Kampung Tematik yang berorientasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terkait pengelolaan usaha mikro lokal sebagai sumber daya. Untuk itu, pelatihan kedinasan biasa diselenggarakan 1-2 kali dalam setahun, di mana pelatihan tersebut diadakan setelah kelompok paguyuban Swekar Wangi dicanangkan sebagai Kampung Tematik Swekar Wangi pada 8 Januari 2017.

Penyelenggaraan pelatihan kedinasan apabila dihubungkan dengan pemikiran James S. Coleman maka menjadi bagian dari modal fisik yakni segala sesuatu yang berkaitan dengan sarana yang dibutuhkan oleh masyarakat RW 07 yang berorientasi dalam pengembangan ekonomi dengan tujuan memberikan inovasi terhadap masyarakat lainnya melalui edukasi yang diberikannya. Sedangkan hasil dari pelatihan kedinasan tersebut termasuk dalam modal manusia sebab pengetahuan masyarakat menjadi beragam sehingga setiap individu memiliki keterampilan yang

dapat mereka gunakan dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi. Dengan demikian, setiap individu dapat bertindak dengan cara baru dalam menyelesaikan kebutuhan ekonominya yang berorientasi dalam pengembangan ekonomi (Coleman, 1990).

Adapun pelatihan yang pernah diikuti oleh Kampung Tematik Swekar Wangi adalah pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas Tenaga Kerja, Dinas Perindustrian, serta Dinas Koperasi dan UMKM. Upaya ini dilakukan untuk memberikan inovasi bagi masyarakat sebagai pelaku usaha tentang pengelolaan bisnis melalui usaha mikro, baik tentang menciptakan produk yang bernilai ekonomis dari segi kemasaran maupun cipta rasa. Namun, biasanya aktivitas pelatihan dari kedinasan hanya berupa edukasi, dan dapat pula edukasi yang dibarengi dengan praktik. Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Pelatihan dari kedinasan biasanya yang hadir itu minimal 5 orang sebagai perwakilan, dan itu biasanya yang hadir bisa pengurus atau anggota mba, ya kita cari yang masih muda sebab masih bisa berpergian jauh. Dan saya rasa semangat belajarnya lebih tinggi dari pada anggota yang usianya sudah sepuh. Tujuannya, supaya ilmu yang didapatkan dalam pelatihan bisa dipraktikkan ketika melakukan aktivitas produksi, sebab pelatihan dari kedinasan bisa berupa edukasi saja maupun dibarengi dengan praktik. Akibatnya, pengetahuan anggota Kampung Tematik Swekar Wangi menjadi berkembang, sebab hal ini biasanya disampaikan ketika ada pertemuan rutin, tetapi tidak semua pelatihan yang kami ikuti disampaikan secara keseluruhan, sebab kami juga memilih beberapa materi yang dianggap cocok dengan apa yang kami butuhkan” (Sriyani selaku Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa sejak paguyuban Swekar Wangi menjadi bagian dari program Kampung Tematik, maka aktivitas pelatihan di selenggarakan oleh kedinasan. Hal ini merupakan salah satu fasilitas pengembangan pengetahuan masyarakat yang dilakukan oleh pemerintah Kota Semarang untuk program Kampung Tematik. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya sebagai modal fisik yakni sarana yang dihasilkan dari modal sosial masyarakat Pudukpayung RW 07 (Coleman, 1990). Untuk itu, seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi dapat mengikuti aktivitas pelatihan dari Dinas Tenaga Kerja, Dinas Perindustrian, serta Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang. Namun, masing-masing pelatihan kedinasan tersebut biasanya hanya membutuhkan 5-10 orang sebagai delegasi atau perwakilan. Upaya ini dilakukan

agar semua daerah merasakan edukasi yang diselenggarakan oleh pihak kedinasan sehingga dapat mengembangkan pengetahuan masyarakat tentang pengelolaan bisnis melalui usaha mikro yang mereka miliki berdasarkan *skill* masing-masing individu, sehingga pelatihan yang diselenggarakan oleh kedinasan biasanya peserta atau *audiens* dibatasi dengan minimal 5 orang sampai dengan 10 orang. Serta pelatihan dari pihak kedinasan biasanya ada yang hanya berupa edukasi dan ada yang dibarengi antara edukasi dan praktik.

Berikut aktivitas pelatihan yang pernah diikuti oleh sebagian anggota dari Kampung Tematik Swekar Wangi diantaranya adalah:

Gambar 4 Pelatihan bersama PT. Rose Brand



Sumber: *InstagramSekarwangisnack Tahun 2021*

Aktivitas pelatihan yang dilakukan pada gambar ke-4 adalah sebagian dari anggota Kampung Tematik Swekar Wangi sedang mengikuti aktivitas pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang bersama PT. Rose Brand. Apabila dihubungkan pada pemikiran James S. Coleman maka pihak yang menyelenggarakan yakni Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang bersama PT. Rose Brand termasuk dalam modal fisik, sebab merekalah yang memenuhi sarana bagi anggota Kampung Tematik Swekar Wangi Pudukpayung dalam pengembangan pengetahuan sehingga menghasilkan modal manusia yang berkompeten di masyarakat. Dimana aktivitas tersebut dapat terjadi karena tidak terlepas dari tindakan yang aktor lakukan dalam menciptakan perubahan sosial (Coleman, 1990).

Gambar 5 Pelatihan bersama PT. Sriboga Flour Mill



Sumber: *Instagram Sekarwangisnack Tahun 2022*

Aktivitas pelatihan yang dilakukan pada gambar ke-5 adalah sebagian anggota dari Kampung Tematik Swekar Wangi sedang mengikuti aktivitas Pelatihan bersama PT. Sriboga Flour Mill (pabrik tepung) yang diselenggarakan oleh Dinas Perindustrian. Apabila dihubungkan pada pemikiran James S. Coleman maka pihak yang menyelenggarakan yakni Dinas Perindustrian bersama PT. Sriboga Flour Mill (pabrik tepung) termasuk dalam modal fisik, sebab merekalah yang memenuhi sarana bagi anggota Kampung Tematik Swekar Wangi Pudukpayung dalam pengembangan pengetahuan sehingga menghasilkan modal manusia yang berkompeten di masyarakat. Modal manusia tersebut dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk melihat dan mempraktikkan edukasi yang telah disampaikan dalam aktivitas pelatihan. Akibatnya, setiap individu memiliki pemahaman baru yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sehingga individu dapat bertindak dengan cara baru dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang mereka hadapi (Coleman, 1990).

Gambar 6 Edukasi Sentra Pasar



Sumber: *Instagram Sekarwangisnack Tahun 2023*

Aktivitas pelatihan yang dilakukan pada gambar ke-6 adalah sebagian anggota Kelompok Kampung Tematik Swekar Wangi sedang mengikuti aktivitas pelatihan yang diselenggarakan oleh Dinas perindustrian dan DPRD Kota Semarang Komisi B tentang edukasi pengembangan sentra UKM jajanan pasar Kota Semarang. Di mana dalam pelatihan ini anggota Kampung Tematik Swekar Wangi hanya diberikan edukasi sebagai pengembangan pengetahuan untuk merancang strategi ekonomi, sehingga tidak terdapat aktivitas praktik secara langsung. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya sebagai tindakan rasional sebab pelatihan tersebut berangkat dari fenomena sosial Kampung Tematik Kota Semarang yang berorientasi dalam pengembangan sentra UKM jajanan pasar yang berkelanjutan (Coleman, 1990).

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa adanya aktivitas pelatihan yang diselenggarakan oleh pihak kedinasan dapat berdampak pada pengetahuan masyarakat yang akan mengalami perkembangan, sehingga dapat melakukan inovasi tentang keunikan dalam aktivitas pengemasan jajanan tradisional. Dengan demikian, pelatihan adalah aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk menumbuhkembangkan perubahan baik untuk peserta didik, lembaga penyelenggara, maupun masyarakat. Untuk itu, biasanya diselenggarakan oleh berbagai instansi pemerintah, perusahaan, lembaga swadaya masyarakat, kelompok atau komunitas, maupun perorang (Soedijarto, 2007).

Sebagaimana dalam pemikiran James S. Coleman menjelaskan bahwa aktor sebagai individu harus diberikan pengetahuan dan keterampilan yang didapatkan dari aktor lain, sebab sumber daya yang dimiliki aktor lain akan saling bermanfaat. Upaya ini dilakukan agar setiap aktor dapat bertindak dengan cara baru dalam menyelesaikan permasalahan tingkat mikro. Dengan demikian, aktivitas pelatihan baik yang diselenggarakan dari kedinasan maupun mandiri dapat disebut sebagai modal manusia sebab berkaitan dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh setiap aktor dalam menciptakan perubahan sosial (Coleman, 1990).

3. Produksi Di Rumah Masing-Masing

Aktivitas produksi di rumah masing-masing pelaku usaha dilakukan ketika seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi mengikuti pelatihan mandiri dan

pelatihan kedinasan yang menghasilkan pengetahuan dan keterampilan baru. Hal ini disebut sebagai modal manusia yakni segala sesuatu yang melekat pada diri aktor sebagai individu dengan pengetahuan dan keterampilan barunya yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi sebagai alternatif dalam penyelesaian masalah yang bersifat mikro. Dimana modal manusia ini dihasilkan dari kemampuan masyarakat yang dapat menciptakan kerjasama yang baik yang berorientasi dalam mengatasi permasalahan sosial melalui pendekatan mikro dalam menyelesaikan fenomena sosial di masyarakat yang bersifat makro (Coleman, 1990). Untuk itu, permasalahan makro yang ada di Kelurahan Pudakpayung tersebut diselesaikan dengan cara melakukan aktivitas produksi dirumah masing-masing pelaku usaha mikro dengan menerapkan pengetahuan yang mereka dapatkan dalam pelatihan mandiri dan pelatihan kedinasan, sehingga bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi keluarga.

Hal ini sesuai dengan pernyataan anggota Kampung Tematik Swekar Wangi, sebagai berikut:

“Saya memproduksi jajanan tradisional arem-arem, lempur, dan nasi kotak sudah cukup lama. Usaha ini berjalan sudah 12 tahun, untuk arem-arem dan lempur setiap hari saya produksi hampir mencapai 300 biji itu sudah termasuk dua jenis jajanan tersebut. jadi, arem-arem 150 biji dan lempur 150 biji juga. Sedangkan nasi kotak hanya saya produksi jika ada pesanan untuk acara-acara tertentu. Aktivitas produksi yang saya lakukan dimulai sekitar pukul 13.00 WIB yang dilakukan bersama para pekerja lainnya yakni kerabat yang membantu saya mba. Sebab kita memproduksi menggunakan tenaga manusia. Jadi, jika dalam 1 hari mencapai 300 biji arem-arem dan lempur rasanya tidak akan sanggup saya lakukan sendiri. Jajanan tradisional itu termasuk jenis makanan basah. Jadi, tidak ada pengawetnya dan tidak tahan lama sehingga saya memproduksi setiap hari arem-arem dan lempur. Akan tetapi, untuk nasi kotak itu, akan saya produksi jika terdapat pesanan dari konsumen untuk konsumsi pada acara-acara tertentu. Cuma memang jam produksi nasi kotak itu tidak tetap karena disesuaikan dengan acaranya mba. Kalau jam produksi arem-arem dan lempur itu tetap. Alasan saya membuka usaha ini adalah karena ingin bertahan hidup agar semua kebutuhan ekonomi terpenuhi, saya membuat jajanan ini belajar sendiri mba” (Ismiyati, Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa strategi ketiga yang dilakukan oleh keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi adalah

memproduksi jajanan tradisional sesuai dengan keterampilan yang individu miliki sebagai kemampuan setiap aktor dalam mengatasi permasalahan kebutuhan ekonomi. Untuk itu, aktivitas produksi dilakukan di rumah masing-masing agar mempercepat proses produksi untuk memenuhi permintaan dari konsumen. Dimana aktivitas produksi yang dilakukan oleh Ibu Ismiati dilakukan atas dasar kebutuhan hidup agar tetap bertahan, sehingga usaha mikro yang dimilikinya inibukanlah dari keturunan melainkan keterampilannya sendiri.

Sebagaimana James S. Coleman mengatakan tindakan tersebut rasional sebab didasari dengan alasan yang jelas dan dapat dipahami untuk menyelesaikan permasalahan ekonomi yang sedang dihadapinya. Untuk itu, aktor sebagai individu berusaha memanfaatkan sumber daya yang mereka miliki sehingga aktivitas produksi dilakukan di rumah masing-masing agar harapan setiap aktor dapat terwujud yakni menciptakan kehidupan yang lebih baik dalam bidang ekonomi (Coleman, 1990).

Berikut aktivitas produksi *arem-arem* dan *lemper* yang dilakukan oleh Ibu Ismiyati:

Gambar 7 Menbentuk Adonan Arem-arem dan Lemper menjadi Lonjong



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Aktivitas produksi yang dilakukan pada gambar ke-7 adalah mencetak adonan beras ketan yang sudah matang menjadi bentuk lonjong dan diisi ayam suir sebagai topping isian, yang menjadi ciri khas pada jajanan tradisional *arem-arem* dan *lemper*. Dengan demikian, aktivitas produksi yang dilakukan di rumah masing-masing pelaku usaha, maka harus memiliki peralatan yang lengkap sebagai sarana

dalam aktivitas produksi yang disebut sebagai modal fisik dalam gagasan James S. Coleman terkait kebutuhan material (Coleman, 1990).

Gambar 8 Pengukusan Arem-arem dan Lemper



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Aktivitas produksi yang dilakukan pada gambar ke-8 adalah meletakkan adonan yang sudah dicetak dan berisikan topping ayam suir, serta sudah terbungkus oleh daun pisang. Kemudian disapsapkan ke dalam panci besar. Artinya, adonan tersebut siap untuk dikukus agar matang dengan sempurna. Dengan demikian, peralatan panci besar tersebut termasuk pada perlengkapan material yang mendorong kelancaran aktivitas produksi dalam memenuhi kebutuhan konsumen untuk mencapai kepuasan atau *utility* (Coleman, 1990).

Berdasarkan kedua gambar di atas dapat diketahui bahwa aktivitas produksi dilakukan sekitar pukul 13.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB, sehingga ketika malam hari *arem-arem* dan *lempers* yang sudah dibentuk dan disapsapkan ke dalam panci besar, maka hanya tinggal merebusnya saja. Untuk itu, proses perebusan dilakukan tengah malam sekitar pukul 01.00 WIB. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menghindari kegagalan dalam proses produksi dan sekaligus untuk memuaskan para konsumen, sebab sekitar pukul 05.00 WIB pagi jajanan tradisional tersebut harus sudah siap untuk diambil oleh para *bakul-bakul* lainnya sebagai konsumen. Dengan demikian, tindakan yang dilakukan oleh individu tersebut dalam aktivitas produksi dapat dikatakan rasional sebab sudah diperhitungkan antara waktu produksi dengan waktu pengambilan pemesanan oleh para *bakul-*

bakul dengan tujuan menghasilkan jajanan yang berkualitas saat disajikan (Coleman, 1990).

Hal ini serupa dengan aktivitas produksi yang dilakukan oleh Ibu Srisumiasri yakni melakukan aktivitas produksi sekitar pukul 13.00 WIB untuk memulai pencampuran bahan-bahan pokok yang menghasilkan adonan untuk jajanan tradisional *mendut*. Hal ini sesuai dengan pernyataan anggota dari Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Saya setiap hari memproduksi jajanan tradisional *mendut* sebanyak 150 biji, keterampilan dalam usaha yang saya miliki ini berasal dari keturunan. Jadi, sebelum ada kampung tematik ya saya sudah memiliki usaha mandiri sebab saat ini usaha yang saya miliki sudah berjalan sekitar 17 tahun. Untuk itu, perubahan yang signifikan setelah ada Kampung Tematik menurut saya tidak ada, Cuma jadinya usaha yang saya miliki sejak dulu hingga sekarang, dapat bertahan saja, dan tenaga saya sudah semakin berkurang. Jadi, membutuhkan orang untuk membantu aktivitas produksi”. (Srisumiasri, Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi)

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa jajanan tradisional *mendut* setiap hari memproduksi sebanyak 150 biji yang mana keterampilan ini berasal dari keturunan keluarga, sehingga saat ini sudah berjalan 17 tahun lamanya. Menurut Ibu Srisumiasri dengan adanya program Kampung Tematik Kota Semarang, maka usaha yang dimiliki ini dapat dipertahankan sebab setiap hari selalu menerima pesanan. Dengan demikian, apabila dihubungkan dengan pemikiran James S. Coleman maka keterampilan yang dimiliki oleh Ibu Srisumiasri termasuk dalam modal manusia. Sedangkan manfaat yang dihasilkan dari program Kampung Tematik Swekar Wangi menjadi bagian dari *utility* yang menjadi salah satu akibat dari tindakan yang aktor lakukan (Coleman, 1990).

Berikut aktivitas produksi jajanan tradisional *mendut* yang dilakukan oleh Ibu Srisumiasri:

Gambar 9 Adonan Jajanan Tradisional Mendut akan Dicitak



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Aktivitas produksi yang dilakukan pada gambar ke-9 adalah bahan pokok mentah untuk membuat jajanan tradisional *mendut* telah diolah, sehingga menghasilkan bahan yang matang. Untuk itu, proses pencetakan dan pengukusan dilakukan pada malam hari. Hal ini dilakukan untuk menghindari perubahan cita rasa karena jajanan tradisional *mendut* tidak menggunakan bahan pengawet, maka dalam proses produksi memperkirakan perhitungan waktu.

Dari kedua kutipan wawancara di atas dapat diketahui bahwa aktivitas produksi yang dilakukan oleh Ibu Ismiyati dan Ibu Srisumiasri memiliki kesamaan yakni aktivitas produksi dilakukan sekitar pukul 13.00 WIB untuk melakukan pengolahan bahan-bahan yang akan menghasilkan adonan yang matang, sehingga ketika sore hari adonan tersebut bisa langsung dicetak, dan malam hari melakukan pengukusan agar jajanan tradisional yang diproduksi dapat dikonsumsi secara layak untuk menghindari produk yang tidak layak di makan karena tidak ada pengawetnya. Selain itu, dalam aktivitas produksi yang dilakukan oleh Ibu Ismiyati dan Ibu Srisumiasri menggunakan tenaga manusia, sehingga ketika pesanan melebihi 100 biji maka membutuhkan kerabat untuk membantunya. Dengan demikian, aktivitas produksi yang dilakukan oleh Ibu Ismiyati dan Ibu Srisumiasri termasuk dalam tindakan rasional sebab menyesuaikan kebutuhan konsumen untuk menghindari kerugian yang tidak diinginkan, sehingga hal ini menjadi alasan yang jelas dan dapat dipahami mengapa mereka memiliki jadwal produksi secara demikian (Coleman, 1990).

Berbeda dengan aktivitas produksi yang dilakukan oleh Ibu Ita Rikiana yakni memproduksi jajanan tradisional *susfla*. Hal ini sesuai dengan pernyataan anggota dari Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Saya hanya memproduksi jajanan tradisional kue susfla, dimana satu hari produksi dapat mencapai sekitar 450 biji dan itu saya sendiri yang memproduksi tanpa bantuan orang lain. Sebab susfla ini pembuatannyacukup mudah, karena membuat adonannya pakai mesin. Jadi, masih bisa saya pegang semua. Biasanya saya setiap hari memproduksi mulai dari jam 10 pagi sampai jam 5 sore mba, tapi itu tergantung pesanan mba, jika melebihi 450 ya mungkin bisa sampai magrib atau malam mba, dan sejak saya mengikuti aktivitas Kampung Tematik, maka pendapatan yang saya hasilkan menjadi stabil, karena sebelum ada Kampung Tematik itu saya sudah produksi susfla, tapi

sistemnya *open order* jadi kadang ada kosongnya. Serta keterampilan yang saya miliki ini berasal dari aktivitas pelatihan sendiri mba, jadi bukan dari keturunan ya mba, usaha ini sudah berjalan 5 tahun mba.” (Ita Rikiana, Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa aktivitas produksi jajanan tradisional *susfla* yang dilakukan oleh Ibu Ita Rikianamenggunakan bantuan tenaga mesin, sehingga beliau mampu menyelesaikannya sendiri. Di samping itu, keterampilan yang dimilikinya berasal dari pelatihan secara otodidak yang diciptakan dengan sengaja untuk membantu pendapatan ekonomi keluarga. Dengan demikian, bantuan tenaga mesin yang digunakan dalam aktivitas produksi kue *susfla* maka termasuk pada modal fisik terkait sarana yang memfasilitasi tindakan aktor dalam memperbaiki kondisi ekonominya dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang melekat pada diri mereka (Coleman, 1990).

Sejak adanya Kampung Tematik Swekar Wangi ini pendapatan menjadi stabil karena jajanan tradisional *susfla* menjadi terkenal. Akibatnya, terdapat banyaknya permintaan produksi yang dapat menghasilkan lebih banyak keuntungan. Di samping itu, Ibu Ita Rikiana memulai produksi sekitar pukul 10.00 WIB sampai 17.00 WIB per/hari, tetapi jika permintaan konsumen melebihi 450 biji *susfla* maka aktivitas produksi bisa sampai malam. Hal ini dapat terjadi jika permintaan konsumen mengalami kenaikan yang tidak seperti biasanya. Sebagaimana hal menjadi menjadi bagian dari *utility* yang dihasilkan dari tindakan aktor akibat ikut berkontribusi dalam aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi (Coleman, 1990).

Berikut aktivitas produksi jajanan tradisional *susfla* yang dilakukan oleh Ibu Ita Rikiana.

Gambar 10 Memasukkan Adonan Susfla yang sudah Dicetak ke Mesin Oven



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Aktivitas produksi yang dilakukan pada gambar ke-10 adalah memasukkan adonan *susfla* yang sudah dicetak kedalam loyang kecil yang sudah disiapkan, agar adonan dapat dimasak melalui bantuan mesin oven. Sebagaimana dalam pemikiran James S. Coleman gambar di atas termasuk pada sumber daya modal fisik terkait sarana yang digunakan dalam pembuatan jajanan tradisional *susfla* yakni penggunaan mesin oven (Coleman, 1990).

Gambar 11 Susfla yang sudah Matang Diletakkan pada Loyang Besar



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Aktivitas produksi yang dilakukan pada gambar ke-11 adalah meletakkan adonan *susfla* yang sudah matang kedalam etalase terbuka yang disusun diatas loyang-loyang besar. Hal ini dilakukan untuk mendinginkan adonan yang sudah matang tersebut, agar setelah ini adonan yang telah matang dapat dikemas ke dalam plastik. Sebagaimana dalam pemikiran James S. Coleman gambar di atas termasuk pada sumber daya modal fisik terkait sarana etalase besar dan loyang-loyang yang digunakan dalam aktivitas produksi *susfla* (Coleman, 1990).

Gambar di atas dapat diketahui bahwa aktivitas produksi *susfla* yang dilakukan oleh Ibu Ita Rikiana berasal dari pembelajaran secara otodidak yang menghasilkan keterampilan baru sebagai upaya dalam mengatasi kebutuhan ekonomi. Hal ini dalam pemikiran James S. Coleman disebut dengan sumber daya modal manusia (Coleman, 1990). Dimana keterampilan *susfla* baru berjalan sekitar 5 tahun, sebab periode 5 tahun terakhir ini pendapatan yang dihasilkan mulai stabil. Hal ini dapat disebut sebagai keuntungan atau *utility* yang dihasilkan dari aktivitas yang ada di Kampung Tematik Swekar Wangi (Coleman, 1990).

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa aktivitas produksi merupakan aktivitas rutin yang dilakukan oleh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi untuk mengatasi permasalahan kebutuhan ekonomi yang dihadapi oleh masyarakat

Kelurahan Pudakpayung. Dengan adanya aktivitas produksi sebagai hasil dari pengembangan pengetahuan berupa *upgrade skill* dari pelatihan mandiri dan pelatihan kedinasan, maka dapat menciptakan keterampilan yang dimiliki oleh setiap individu. Untuk itu, bermanfaat bagi pendapatan ekonomi keluarga. Hal ini termasuk dalam tindakan rasional sebab harapan setiap aktor dapat terwujud dengan melihat *utility* tentang sejauh mana kebutuhan ekonomi termenuhi dalam aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi (Coleman, 1990). Dengan demikian, aktivitas produksi didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan secara sadar untuk menciptakan produk tertentu yang bernilai guna untuk memenuhi kebutuhan para konsumen. Untuk itu, aktivitas produksi dapat dimulai dari penentuan jenis produk, berapa banyak kebutuhan konsumen, bahan apa yang dibutuhkan, kapan proses produksi harus selesai (Agustina, 2021). Serta terakhir, produsen menetapkan harga (Sujarwo, 2019).

Sebagaimana dalam pemikiran James S. Coleman menjelaskan bahwa tindakan rasional yang dilakukan oleh individu terjadi apabila sumber daya yang dimiliki dapat dimanfaatkan sebagai penyelesaian masalah, dimana sumber daya disini dapat mencakup modal manusia yakni manusia yang memiliki keterampilan sehingga dapat bertindak dengan cara baru dalam mewujudkan harapan-harapannya yang bernilai positif (Coleman, 1990).

C. Ruang Pemasaran Jajanan Pasar

Ruang Pemasaran Jajanan Pasar merupakan sebuah sarana yang diberikan oleh Pemerintah Kota Semarang pada program Kampung Tematik untuk mewadahi masyarakat dalam aktivitas pemasaran, yang mana Ruang Pemasaran tersebut merupakan strategi ketiga yang dilakukan masyarakat Pudakpayung dalam pengembangan ekonomi. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan modal fisik yang dihasilkan dari modal sosial dan modal manusia di Kelurahan Pudakpayung RW 07 (Coleman, 1990). Upaya ini dilakukan untuk membantu masyarakat dalam aktivitas pemasaran agar berfokus pada satu titik dan tidak perlu menjajakkan kembali seperti dahulu kala sehingga dapat menghasilkan perilaku kolektif yang akan membentuk kesamaan identitas yang kemudian melahirkan organisasi sosial (Coleman, 1990).

Kampung Tematik Swekar Wangi merupakan bagian dari organisasi sosial karena diinisiasi dan dikelola oleh masyarakat RW 07 yang memiliki kesamaan sumber daya sehingga berupaya untuk mencapai kepentingan tertentu. Akibatnya, dapat membentuk organisasi sosial yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan lingkungan yang berkaitan dengan ekonomi masyarakat di Kelurahan Pudakpayung. Adanya kepentingan atau tujuan yang sama tersebut, diakibatkan oleh potensi informasi yang saling memberikan pengaruh terhadap individu lain. Untuk itu, apabila dalam hubungan tersebut merasa berharga bagi individu dalam memfasilitasi tindakannya, maka hubungan tersebut akan dipertahankan. Akibatnya, terciptanya modal sosial dan perilaku kolektif yang akan melahirkan organisasi sosial dengan tujuan tertentu (Coleman, 1990)

Ruang Pemasaran Jajanan Pasar merupakan fasilitas yang dimiliki oleh organisasi sosial yakni Kampung Tematik Swekar Wangi. Untuk itu, dalam mencapai tujuan bersama maka terdapat norma tentang operasional Ruang Pemasaran Jajanan Pasar yakni produsen harus mengantarkan jajanan tradisional yang telah di produksi ke Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dengan jam operasional mulai pukul 05.00 WIB sampai 10.00 WIB. Di samping itu, Ruangan tersebut selalu beroperasi mulai hari senin sampai sabtu karena dihari minggu merupakan hari libur nasional, sehingga peminat sebagai konsumen cukup rendah. Serta, penghasilan yang dihasilkan setiap hari akan dibagi menjadi 2 yakni pembagian untuk uang jaga, dan pembagian untuk uang kas yang mana pembagian tersebut disesuaikan dengan penghasilan perharinya. Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Ruang Pemasaran Jajanan Pasar merupakan fasilitas yang berikan untuk masyarakat yang memiliki usaha mikro yakni sebagai pelaku usaha yang memproduksi jajanan tradisional. Tujuannya adalah untuk membantu aktivitas pemasaran agar jajanan tradisional yang di produksi dapat dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini dapat membantu meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar. Untuk itu, jika permintaan konsumen mengalami kenaikan maka keuntungan yang didapatkan akan semakin meningkat. Di samping itu, seluruh produsen harus mengantarkan jajanan tradisional ke Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sekitar pukul 04.00 WIB sebab sekitar pukul 05.00 WIB konsumen mulai berdatangan untuk membeli jajanan tradisional untuk sarapan pagi sebelum berangkat kerja. Jadi. Sekitar pukul 10.00 WIB jajanan tradisional sebagian sudah habis, dan sisanya akan dihitung oleh produsen (sebagai orang yang menitipkan jajanan), sehingga pendapatan yang dihasilkan setiap hari” (Sriyani, Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar merupakan fasilitas yang diberikan untuk program Kampung Tematik Swekar Wangi, sehingga berfungsi sebagai wadah yang memfasilitasi masyarakat dalam aktivitas pemasaran khususnya masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07 yang di dominasi oleh pelaku usaha mikro jajanan tradisional. Untuk itu pemberian nama ruangan tersebut disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat sekitar.

Sebagaimana James S. Coleman mengatakan bahwa modal fisik dapat dihasilkan ketika kondisi di masyarakat sudah tercipta modal sosial dan modal manusia, yang kemudian akan membentuk perilaku kolektif di masyarakat. Hal ini terjadi karena adanya pengaruh dari individu lain tentang aktivitas yang bernilai positif. Akibatnya, dapat memunculkan identitas yang sama. Dengan demikian, terbentuklah organisasi sosial yang dihasilkan oleh tindakan aktor dan sumber daya yakni Kampung Tematik Swekar Wangi yang didalamnya memiliki norma dan sanksi, hubungan otoritas atau pemimpin yang dapat mengarahkan tujuan atau *goals* dari Kampung Tematik Swekar Wangi itu sendiri, sehingga terdapat aspek kebaikan public modal sosial yang menjadi salah satu faktor dalam asosiasi hubungan sosial di masyarakat. Kemudian disinilah modal fisik terpenuhi yakni Ruang Pemasaran Jajanan Pasar yang menjadi wadah bagi pelaku usaha mikro sebagai perluasan pasar melalui organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi (Coleman, 1990).

Berikut aktivitas pemasaran yang dilakukan di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai fasilitas yang terdapat dalam program Kampung Tematik Swekar Wangi adalah:

Gambar 12 Aktivitas Pemasaran di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2022*

Aktivitas pemasaran yang dilakukan pada gambar ke-12 adalah jajanan tradisional yang ada di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar telah tersusun dengan rapih. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian masyarakat agar dapat membeli jajanan tradisional di lokasi terdekat yakni Kelurahan Pudakpayung RW 07. Adapun jajanan tradisional yang ditampilkan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Jadi, jika situasinya mendekati lebaran maka jajanan yang di produksi berjenis kering, seperti nastar. Sedangkan untuk situasi seperti biasanya maka memproduksi jajanan berjenis basah, seperti *arem-arem*, *lemper*, *mendhut*, *susfla*, dll. Hal ini termasuk dalam tindakan rasional sebab disesuaikan dengan kebutuhan lingkungan dengan tujuan menghindari kerugian yang tidak diinginkan (Coleman, 1990).

Upaya ini dilakukan untuk mempertahankan keterampilan masyarakat dalam pengembangan ekonomi sekaligus agar Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dapat berfungsi sebagaimana mestinya. Dengan demikian, pemasaran adalah proses perencanaan dan pelaksanaan konsepsi tentang penetapan harga, promosi, dan distribusi barang maupun jasa untuk menciptakan pertukaran yang memenuhi tujuan individu dan organisasi. Untuk itu, tujuan pemasaran adalah menghubungkan organisasi dengan pelanggannya sehingga pemasaran memiliki konsep lebih menitikberatkan pada kepentingan pelanggan atau kepuasan konsumen (Muhammadin dkk, 2021).

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa adanya Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dapat menjadi fasilitas yang mewadahi masyarakat dengan keterampilan yang dimiliki dalam memproduksi jajanan tradisional, sehingga Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut menjadi modal fisik bagi setiap anggota yang menjadi bagian dari Kampung Tematik Swekar Wangi.

Sebagaimana James S. Coleman mendefinisikan modal fisik sebagai modal material dalam bentuk bangunan yang memfasilitasi setiap tindakan aktor untuk mencapai tujuan tertentu dari harapannya. Untuk itu, modal fisik hanya bisa didapatkan ketika sekumpulan aktor telah memiliki modal sosial dan modal manusia. Hal ini sebagai pondasi untuk menguatkan terwujudnya impian bersama, salah satunya impian dalam bidang ekonomi melalui aktivitas bisnis. Dengan demikian, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar termasuk dalam modal fisik yang

diwujudkan dalam bentuk bangunan sehingga termasuk disebut sebagai sarana material, sebab keberadaanya dapat dilihat oleh masyarakat sekitar (Coleman, 1990).

D. Usaha Kesehatan Kerja

Strategi keempat yang dilakukan oleh Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi yakni terdapat aktivitas bidang kesehatan yang dikenal dengan nama Usaha Kesehatan Kerja (UKK). Kegiatan ini dilakukan secara rutin setiap 1 bulan sekali yang diikuti oleh seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi yang bekerjasama dengan Puskesmas Pudukpayung. Tujuannya adalah agar seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi tetap menjaga kondisi kesehatannya ditengah padatnya aktivitas produksi yang dilakukan setiap hari. Untuk itu, program tersebut berorientasi dalam kebutuhan jangka panjang yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi masyarakat Pudukpayung yang merupakan akibat dari fenomena sosial dunia yakni Covid-19. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Awalnya kegiatan pengecekan kesehatan itu tidak ada mba, tetapi sejak pandemic covid-19 maka pemerintah kota semarang menganjurkan setiap daerah yang menjadi bagian dari Kampung Tematik harus melakukan aktivitas UKK sehingga kami bekerja sama dengan Puskesmas Pudukpayung untuk melakukan pengecekan kesehatan pada anggota Kampung Tematik Swekar Wangi, seperti pemeriksaan tensi, gula darah, kolestrol, suhu badan, dll. Sebab usia kita rata-rata mendekati 60 tahun. Jadi, untuk menghindari sakit yang dianggap remeh maka perlu pemeriksaan kesehatan yang dilakukan setiap 1 bulan sekali, apalagi waktu itu situasinya sedang pandemi. Jadi, sakit biasa saja perlu diwaspadai barangkali terkena covid” (Sriyani, Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa aktivitas bidang kesehatan UKK merupakan salah satu program dari pemerintah Kota Semarang untuk seluruh daerah yang menjadi bagian dari organisasi sosial Kampung Tematik. Program tersebut, dikeluarkan pada saat situasi pandemic covid-19 berlangsung, sehingga Kampung Tematik Swekar Wangi melakukan kerjasama dengan puskesmas terdekat yakni puskesmas Pudukpayung. Upaya ini dilakukan untuk menghindari kasus peningkatan covid-19 pada keanggotaan Kampung Tematik Swekar Wangi, sebab pelaku

usaha yakni produsen selalu berinteraksi dengan pekerja lain yang membantu dalam aktivitas produksi, sehingga bidang kesehatan penting diperhatikan. Hal ini dilakukan agar ditengah padatnya aktivitas produksi para pelaku usaha tetap menjaga kondisi kesehatan. Tujuannya adalah agar memberikan kenyamanan disetiap aktivitas yang dilakukan, sehingga hal ini sebagai upaya untuk mencegah segala sesuatu dari hal-hal yang tidak diinginkan terutama yang berkaitan dengan penghasilan ekonomi.

Sebagaimana James S. Coleman menjelaskan bahwa tindakan yang dilakukan oleh aktor berawal dari adanya fenomena sosial yang membawa pengaruh negative sehingga sekumpulan aktor melakukan tindakan baru untuk mencapai kepentingan tertentu yakni sebagai penyelesaian dan pencegahan atas fenomena sosial tersebut. Dimana aktivitas bidang kesehatan yakni UKK termasuk pada sumber daya modal fisik yang difasilitasi oleh Pemerintah Kota Semarang. Untuk itu, perubahan yang dialami dapat dirasakan oleh masing-masing aktor (Coleman, 1990). Dengan demikian, aktivitas bidang kesehatan UKK dimulai dari pemeriksaan suhu badan, pengukuran tinggi badan, pemeriksaan tensi, penimbangan berat badan, serta senam peregangan lansia yang dilakukan bersama-sama pada seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi. Berikut serangkaian aktivitas bidang kesehatan UKK yang diikuti oleh seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi:

Gambar 13 Pemeriksaan Suhu Badan



Sumber: *Instagram Sekarwangisnack*

Aktivitas bidang kesehatan UKK yang dilakukan pada gambar ke-13 adalah pemeriksaan suhu badan yang dilakukan oleh Ibu Sriyani sebagai petugasnya. Serta alat pemeriksaan suhu yang digunakan adalah milik pribadi yakni dari Kampung Tematik Swekar Wangi sendiri. Sebagaimana dalam pemikiran James S. Coleman alat pemeriksaan suhu tersebut termasuk pada kebutuhan material yang dapat dilihat. Untuk

itu, alat pemeriksaan suhu yang dimiliki oleh Kampung Tematik Swekar Wangi dapat disebut sebagai sumber daya modal fisik (Coleman, 1990).

Gambar 14 Pengukuran Tinggi Badan



Sumber: *Instagram Sekarwangisnack*

Aktivitas bidang kesehatan UKK yang dilakukan pada gambar ke-14 adalah pengukuran tinggi badan yang dilakukan oleh Ibu Dartik sebagai petugasnya. Serta alat pengukuran tinggi badan yang digunakan adalah milik pribadi yakni dari Kampung Tematik Swekar Wangi sendiri. Sebagaimana alat pengukuran tinggi badan tersebut permanen ditempel disamping pintu Ruang Pemasaran Jajanan Pasar Kampung Tematik Swekar Wangi. Dengan demikian, alat pengukuran tinggi badan tersebut sebagai sumber daya modal fisik yang dimiliki oleh Kampung Tematik Swekar Wangi dalam aktivitas bidang kesehatan (Coleman, 1990).

Gambar 15 Pemeriksaan Tensi Badan



Sumber: *Instagram Sekarwangisnack*

Aktivitas bidang kesehatan UKK yang dilakukan pada gambar ke-15 adalah pemeriksaan tensi badan yang dilakukan oleh salah satu petugas kesehatan dari puskesmas Pudakpayung. Dengan demikian, alat yang digunakan untuk pemeriksaan tensi badan disebut sebagai sumber daya modal fisik yang dimiliki oleh Puskesmas Pudakpayung. Sedangkan orang yang bertugas dalam bidang kesehatan disebut sebagai aktor yang melakukan kerjasama dengan Kampung Tematik Swekar Wangi dengan tujuan mencegah peningkatan kasus Covid-19.

Oleh karena itu, pihak dari Puskesmas Pudakpayung dapat disebut sebagai organisasi sosial sebab memiliki kepentingan tertentu yang bertujuan untuk melindungi masyarakat pada bidang kesehatan yang didalamnya terdapat norma yang mengikat antar hubungan individu lain (Coleman, 1990).

Gambar 16 Senam Peregangan Lansia



Sumber: *Instagram Sekarwangisnack*

Aktivitas bidang kesehatan UKK yang dilakukan pada gambar ke-16 adalah senam peregangan lansia yang dilakukan oleh salah satu anggota Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai pemandu gerakan. Dengan demikian, pemandu gerakan senam lansia dapat disebut dengan sumber daya modal manusia sebab memiliki pengetahuan dalam mempraktikkan gerakan peregangan yang dapat diikuti oleh sekumpulan anggota lainnya (Coleman, 1990).

Berdasarkan pemaparan di atas maka aktivitas bidang kesehatan UKK termasuk sebagai fasilitas kesehatan yang menjadi bagian dari program Kampung Tematik Kota Semarang. Namun, fasilitas kesehatan yang diberikan tidak secara langsung berasal dari pemerintahan, tetapi pemerintahan bekerja sama dengan puskesmas terdekat. Dengan demikian, aktivitas bidang kesehatan dapat dikatakan sebagai modal fisik, sebab perubahannya akan dirasakan dan terlihat ketika seseorang menerapkan kehidupan yang bersih dan sehat sebagai langkah awal untuk mencegah penyakit-penyakit yang akan menyerangnya dalam keadaan lelah akibat padatnya aktivitas produksi. Hal ini sejalan dengan pernyataan James S. Coleman tentang modal fisik yakni segala sesuatu yang dapat dilihat dan dirasakan terkait perubahan yang sedang dialami oleh seorang aktor, dimana Usaha Kesehatan Kerja termasuk ke dalam modal fisik sebab tidak dapat dilihat secara material melainkan dirasakan oleh setiap aktor tentang kondisi kesehatan yang dirasakannya (Coleman, 1990).

BAB V

PEMASARAN MEDIA DIGITAL KAMPUNG TEMATIK SWEKAR WANGI DALAM PENGEMBANGAN EKONOMI

A. Optimalisasi Media Sosial dalam Pemasaran Ruang Jajanan Pasar

Sejak kelompok paguyuban Swekar Wangi menjadi bagian dari program Kampung Tematik Kota Semarang, maka paguyuban Swekar Wangi diberikan fasilitas sebagai sarana untuk aktivitas pemasaran. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan sumber daya modal fisik yakni sarana yang memfasilitasi tindakan aktor yang dapat dilihat secara nyata, seperti bangunan yang menjadi kebutuhan material (Coleman, 1990). Upaya ini dilakukan untuk membantu masyarakat yang memiliki usaha mikro agar dapat menitipkan hasil produksinya berupa jajanan tradisional di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut. Dengan demikian, Kampung Tematik Swekar Wangi bertujuan untuk pengembangan ekonomi masyarakat Pudakpayung. Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi disebut sebagai organisasi sosial sebab didalamnya terdapat kepentingan bersama yang memiliki norma, sanksi, potensi informasi yang jelas, dan aspek kebaikan public agar mementingkan kepentingan kelompok diatas kepentingan pribadi untuk mengatasi permasalahan makro yakni tentang ekonomi (Coleman, 1990).

Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai wadah untuk aktivitas perluasan pasar bagi pelaku usaha mikro yang ada di Kelurahan Pudakpayung sehingga difasilitasi Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai modal fisik untuk mendorong pengembangan ekonomi masyarakat Pudakpayung. Ruang Pemasaran Jajanan Pasar terletak di RW 07, sedangkan RW 07 merupakan bukan jalanan umum utama dan terdapat 47 pelaku usaha mikro sehingga kurang akan peminatnya. Dengan demikian, optimalisasi Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dilakukan dengan cara memanfaatkan media digital melalui aplikasi instagram dengan nama akun Swekarwangisnack yang dibuat sejak tahun 2016. Upaya ini dilakukan agar jajanan yang di produksi oleh seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi dapat dikenal oleh kalangan masyarakat luas. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan bahwa tindakan rasional diawali karena adanya alasan yang jelas dan dapat dipahami, sehingga seorang aktor dapat memutuskan tindakan apa yang harus dilakukan untuk mengoptimalkan Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut dengan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki (Coleman, 1990).

Fenomena sosial merupakan suatu peristiwa yang dapat mempengaruhi perilaku manusia didalam lingkungan masyarakat. Untuk itu, munculnya fenomena sosial berawal dari pengaruh lingkungan, sehingga perubahan sosial yang terjadi dapat diamati (Imran & Aka, 2018). Seperti fenomena sosial yang terjadi pada Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai organisasi sosial yang mewadahi masyarakat Pudukpayung dalam aktivitas pemasaran jajanan tradisional. Dimana awalnya aktivitas pemasaran dilakukan secara langsung yakni di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar yang menjadi fasilitas dari organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi sejak tahun 2017. Namun, karena adanya fenomena sosial dunia yakni wabah Covid-19 yang menyerang wilayah negara Indonesia maka Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dinonaktifkan sejak pertengahan bulan Maret tahun 2020. Akhirnya, segala aktivitas masyarakat yang dilakukan secara langsung harus dibatasi. Upaya ini dilakukan untuk menghindari keramaian yang akan memicu peningkatan kasus fenomena sosial dunia yakni Covid-19. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan bahwa tindakan rasional diawali oleh fenomena sosial di masyarakat yang memiliki pengaruh negative sehingga mengharuskan seorang aktor bertindak dengan cara baru dengan tujuan untuk mengembalikan fungsi dari Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai pengembangan ekonomi (Coleman, 1990).

Wabah covid-19 termasuk dalam fenomena sosial dunia sebab dampaknya dirasakan oleh seluruh negara di bumi. Oleh karena itu, Kampung Tematik Swekar Wangi melakukan perubahan dalam aktivitas pemasaran yakni beralih kepada media digital sebagai penunjang dalam aktivitas pemasaran secara tidak langsung yakni berbasis *online* dengan sistem *open order*. Upaya ini dilakukan agar masyarakat tetap memperoleh pendapatan, meskipun keuntungan yang diterima tidak sebanyak aktivitas pemasaran secara langsung atau *offline*. Untuk itu, aktivitas pemasaran secara tidak langsung atau *online* mulai dilakukan ketika menjelang situasi lebaran tepatnya di tahun yang sama yakni 2020. Hal ini tentunya menjadi peluang bagi seluruh penjual jajanan di Kampung Tematik Swekar Wangi untuk memulai aktivitas produksinya kembali. Upaya ini dilakukan untuk mengurangi kerugian yang tidak diharapkan oleh seluruh penjual jajanan sebagai pelaku usaha mikro. Hal ini disebut sebagai tindakan rasional sebab berupaya untuk menyelesaikan permasalahan di masyarakat yang berkaitan dengan ekonomi untuk

mencapai perubahan sosial (Coleman, 1990). Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Sebelum masa pandemic covid-19, aktivitas pemasaran di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar itu beroperasi mba. Namun, sejak pandemic tahun 2020 itukan kasusnya sedang meningkat, maka kami diperintahkan oleh pihak kelurahan untuk dinonaktifkan sementara waktu. Pada saat itu kami benar-benar berhenti total, tidak melakukan aktivitas produksi, karena pendapatan masyarakat juga sedang minin. Jadi, jika kami memaksakan untuk memproduksi nanti yang ada malahan rugi. Maka dari itu, kami memutuskan untuk berhenti produksi sekitar pertengahan bulan Maret tahun 2020. Kemudian aktif kembali mendekati situasi lebaran dengan melakukan aktivitas pemasaran jajanan tradisional berjenis kering seperti nastar mba, tetapi melalui media digital yakni akun media sosial dari masing-masing anggota Kampung Tematik Swekar Wangi dengan sistem open order, sebab kami butuh penghasilan untuk memenuhi kebutuhan lebaran, seperti halnya pakaian yang mana hal ini menjadi kebiasaan bagi semua orang” (Dartik, Bendahara Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai fasilitas untuk Kampung Tematik Swekar Wangi dalam aktivitas pemasaran yang dinonaktifkan sekitar bulan Maret tahun 2020. Hal ini dilakukan akibat adanya pengaruh dari fenomena sosial dunia yakni wabah Covid-19 yang memberikan pengaruh negative pada berbagai bidang.. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, maka Kampung Tematik Swekar Wangi memutuskan untuk beralih melakukan aktivitas pemasaran menggunakan media digital yakni melalui akun media sosial dari masing-masing anggota. Sebagaimana dalam pemikiran James S. Coleman media digital yang digunakan untuk aktivitas pemasaran Kampung Tematik Swekar Wangi menjadi sumber daya modal fisik dan modal manusia, sebab setiap aktor telah memiliki pengetahuan akan media digital sehingga mereka dapat memanfaatkan untuk aktivitas promosi jajanan tradisional yang di produksinya (Coleman, 1990).

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa organisasi sosial Kampung Tematik Swekar Wangi memiliki fungsi di masyarakat sebagai pengembangan ekonomi. Upaya ini dilakukan untuk mewujudkan harapan sekumpulan aktor dalam bidang ekonomi yang selalu berkecukupan dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan hubungan yang dibangun oleh aktor berlandaskan atas kepentingan tertentu (Coleman, 1990). Adapun dampak yang dirasakan oleh fenomena sosial dunia tersebut adalah Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dinonaktifkan untuk sementara waktu,

sehingga pendapatan masyarakat sebagai penjual jajanan di Kampung Tematik Swekar Wangi mengalami penurunan hingga 50%. Hal ini menjadi alasan pertama tentang mengapa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar melakukan optimalisasi melalui media digital. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan proses pengambilan keputusan didasari pada alasan yang jelas dan dapat dipahami, serta disitulah tindakan rasional terjadi (Coleman, 1990).

Pada suatu ketika, fenomena sosial dunia yakni Covid-19 yang menyebar ke wilayah Negara Indonesia mulai menurun sekitar akhir tahun 2022. Namun, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar yang terletak di Kelurahan Pudakpayung RW 07 masih tetap dinonaktifkan. Hal ini terjadi karena Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tidak terletak secara strategis sebab di Kelurahan Pudakpayung RW 07 terdapat 47 pelaku usaha mikro yang memproduksi jajanan tradisional. Akibatnya, peminat tidak begitu banyak. Hal ini menjadi alasan kedua tentang mengapa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar melakukan optimalisasi melalui media digital. Sebagaimana alasan ini dapat dipahami dengan jelas sehingga aktor dapat mempertimbangkan tindakan apa yang seharusnya dilakukan (Coleman, 1990). Oleh karena itu, aktivitas pemasaran yang dilakukan oleh Kampung Tematik Swekar Wangi pada saat ini masih tetap berbasis *online* dengan sistem *open order* yakni menggunakan media digital sebagai penunjang aktivitas pemasaran dalam menciptakan kestabilan pendapatan. Upaya ini dilakukan untuk menghindari kerugian yang tidak diharapkan oleh sekumpulan aktor yang mengikuti aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi yang berorientasi pada pengembangan ekonomi. Hal ini sesuai dengan pernyataan anggota dari Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Jadi, Kampung Tematik Swekar Wangi itu kan diresmikan tahun 2017, nah sejak saat itu Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai fasilitas untuk aktivitas pemasaran masih dibuka mba, tetapi pada saat pandemic covid-19 itu ditutup karna untuk menghindari keramaian. Dan jika tidak salah Ruang Pemasaran Jajanan Pasar hanya aktif sekitar 1 tahun mba, dan sampai saat ini awal tahun 2023 ditutup, karena tempatnya kurang strategis sebab di RW 07 ini ada 47 orang yang produksi jajanan. Jadi, siapa yang akan membeli jajanan kami, orang disini masyarakatnya rata-rata memiliki keterampilan, sehingga kami memutuskan untuk tetap melakukan pemasaran online. Jadi, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar hanya dibuka apabila terdapat kunjungan saja mba, seperti tamu yang melakukan survey atau bisa juga perlombaan antar Kampung Tematik tingkat Kota Semarang. (Ismiyati, Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar masih tetap dinonaktifkan hingga saat ini tahun 2023. Hal ini disebabkan karena mayoritas masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07 dikelilingi oleh penjual jajanan sebagai pelaku usaha yang memiliki keterampilan dalam membuat jajanan tradisional, sehingga mengalami sedikit peminat. Untuk itu, Ruang Pemasaran yang berada di lingkungan RW 07 dinilai tidak strategis. Dengan demikian, hal ini menjadi alasan kedua bagi Kampung Tematik Swekar Wangi dalam mempertahankan aktivitas pemasaran berbasis *online* melalui media digital dengan sistem *open order*.

Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan Kampung Tematik Swekar Wangi memilih untuk melakukan aktivitas pemasaran melalui media digital. Faktor pertama adalah adanya fenomena sosial dunia yakni Covid-19 yang mengharuskan Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dinonaktifkan karena masyarakat diwajibkan untuk selalu menjaga jarak dan menghindari keramaian, sehingga aktivitas pemasaran secara *offline* ditiadakan untuk sementara waktu. Sedangkan faktor kedua adalah letak Ruang Pemasaran Jajanan Pasar dinilai tidak strategis karena masyarakat sebagian besar dapat memproduksi jajanan tradisional sendiri, sehingga jajanan tradisional yang ada di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar RW 07 Pudukpayung tidak diminati oleh masyarakat sekitar. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan alasan yang jelas dan dapat dipahami yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan yang dilakukan oleh seorang aktor untuk mengoptimisasi Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut (Coleman, 1990). Akibatnya, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tetap dinonaktifkan hingga saat ini tahun 2023. Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi memutuskan untuk mengoptimisasi Ruang Pemasaran melalui media digital karena cara ini adalah alternatif terbaik untuk mempertahankan keterampilan masyarakat dalam mengembangkan usaha mandiri.

Sebagaimana James S. Coleman menjelaskan bahwa keputusan yang dipilih oleh aktor ditandai dengan fenomena sosial dengan alasan-alasan yang dapat dipahami. Untuk itu, tindakan yang dilakukan oleh sekumpulan aktor dalam aktivitas pemasaran di Kampung Tematik Swekar Wangi disebabkan oleh alasan yang jelas, sehingga menghasilkan pertimbangan tentang konsekuensi alur tindakan yang akan dipilih sebagai

alternatif terbaik dalam penyelesaian masalah ekonomi (Coleman, 1990). Berikut kondisi Ruang Pemasaran Jajanan Pasar yang masih dinonaktifkan hingga saat ini tahun 2023:

Gambar 17 Ruang Pemasaran Jajanan Pasar Tahun 2023



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Fenomena sosial yang terdapat pada gambar ke-17 menunjukkan bahwa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai sarana untuk aktivitas pemasaran di Kampung Tematik Swekar Wangi masih tetap dinonaktifkan hingga kini tahun 2023. Sebagaimana sarana Ruang Pemasaran Jajanan Pasar termasuk sumber daya modal fisik yang dapat dilihat secara material. Untuk itu, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut dihasilkan oleh modal sosial dan modal manusia yang dimiliki oleh masyarakat Pudukpayung. Hal ini sejalan dengan pemikiran James S. Coleman bahwa modal fisik hanya bisa didapatkan apabila kondisi di masyarakat sudah terbentuk modal sosial dan modal manusia sebagai tindakan yang memfasilitasi aktor (Coleman, 1990).

Gambar 18 Aktivitas Kunjungan Tahun 2021



Sumber: *Instagram Sekarwangisnack Tahun 2021*

Fenomena sosial yang terdapat pada gambar ke-18 menunjukkan bahwa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut akan dibuka apabila terdapat kunjungan, seperti perlombaan antar Kampung Tematik, maupun kunjungan dari kedinasan lainnya. Tujuannya adalah agar UMKM tingkat Kota Semarang mengalami perkembangan dan dapat menerapkan pembangunan yang berkelanjutan.

Berdasarkan kedua gambar di atas menjelaskan bahwa Ruang Pemasaran Jajanan Pasar masih tetap dinonaktifkan hingga kini tahun 2023. Namun, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut tetap dirawat oleh pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebab ruangan tersebut masih digunakan untuk acara-acara tertentu, seperti aktivitas kunjungan dari kedinasan, aktivitas perlombaan antar Kampung Tematik, serta aktivitas bidang kesehatan UKK yang diselenggarakan setiap 1 bulan sekali bersama seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi. Upaya ini dilakukan untuk mengoptimalisasi fungsi dari Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai fasilitas yang mewadahi masyarakat dalam aktivitas pemasaran.

Sebagaimana dalam pemikiran James S. Coleman menjelaskan bahwa munculnya tindakan rasional diawali dengan adanya fenomena sosial di masyarakat yang dapat memicu terjadinya perubahan sosial. Untuk itu, perubahan sosial yang terjadi akibat fenomena sosial dunia yakni Covid-19 dapat mengakibatkan penurunan pendapatan ekonomi. Hal ini terjadi karena adanya gesekan antara struktur sosial dan peran yang dimiliki oleh setiap aktor, sehingga kewajiban yang menjadi harapan dalam lingkungan keluarga tidak tercapai (Coleman,1990), sebab penghasilan mengalami penurunan hingga 50%. Di samping itu, Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai fasilitas yang menjadi modal fisik dari Kampung Tematik Swekar Wangi dinilai tidak strategis. Akibatnya, aktivitas pemasaran melalui media digital tetap berlangsung hingga kini tahun 2023. Tujuannya adalah untuk mengoptimalisasi fungsi dari Kampung Tematik sebagai pengembangan ekonomi. Sebagaimana hal ini menjadi alasan-alasan yang dapat dipahami oleh setiap aktor untuk menghasilkan keputusan tertentu agar dapat memahami tindakan apa yang harus dilakukan untuk mengembalikan fungsi dari Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi melalui media digital sebagai perluasan pasar (Coleman, 1990).

Adapun salah satu media sosial yang digunakan untuk mengoptimalkan aktivitas pemasaran sebagai perluasan pasar adalah melalui media sosial *instagram* dengan nama akun *Sekarwangisnack* yang dibuat pada tahun 2016.

Gambar 19 Akun Instagram Sekarwangisnack Tahun 2016



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Sumber daya media digital pada gambar ke-19 menunjukkan bahwa akun *instagram* *Sekarwangisnack* yang dibuat pada tahun 2016 menjadi instrument yang digunakan dalam aktivitas pemasaran oleh paguyuban Swekar Wangi dengan jumlah pengikut sebanyak 614 *followers*, dan terdapat postingan gambar dari seluruh aktivitas yang ada di Kampung Tematik Swekar Wangi sebanyak 196 gambar, dengan *postingan* terakhir diunggah pada 15 November 2022 yang mempromosikan *snack box* siap diproduksi. Hal ini menunjukkan bahwa akun *instagram* *Sekarwangisnack* masih tetap diakses untuk aktivitas pemasaran. Akibatnya, *brand* Swekar Wangi dapat dikenal oleh masyarakat luas.

Pemaparan di atas menunjukkan bahwa akun *instagram* *Sekarwangisnack* merupakan sumber daya digital yang dimiliki oleh paguyuban Swekar Wangi dalam aktivitas pemasaran secara tidak langsung yakni *online* dengan sistem *open order*. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan modal fisik sebab menjadi sarana pemasaran media digital guna mengoptimalkan Ruang Pemasaran Jajanan Pasar tersebut (Coleman, 1990). Dimana aktivitas tersebut, dilakukan sebelum program Kampung Tematik

Pudakpayung dicanangkan. Untuk itu, pengetahuan dari paguyuban Swekar Wangi akan media digital dalam aktivitas pemasaran bukanlah sesuatu yang awam bagi masyarakat pada umumnya. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan modal manusia yang dihasilkan dari perilaku kolektif di masyarakat atas dasar kepentingan, dan alasan serta harapan tertentu (Coleman, 1990).

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan sosial dalam aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi yakni Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai fasilitas yang dinonaktifkan sejak pertengahan Maret 2020. Permasalahan sosial tersebut memiliki alasan yang jelas dan dapat dipahami yakni pertama adalah Ruang Jajanan Pasar tersebut tidak terletak secara strategis, dan kedua adalah adanya pengaruh dari Pandemi Covid-19 yang mengharuskan ruangan tersebut dinonaktifkan untuk sementara waktu. Tujuannya adalah menghindari kerugian yang tidak diinginkan karena pada saat itu kondisi ekonomi masyarakat sebagian besar mengalami penurunan. Akibatnya, sekumpulan aktor yang menjadi bagian dari Kampung Tematik Swekar Wangi memutuskan untuk memanfaatkan media sosial dalam aktivitas promosi sebagai perluasan pasar. Tujuannya adalah untuk mengembalikan fungsi dari Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai pengembangan ekonomi melalui pemanfaatan media digital yakni melalui akun *Swekarwangisnack* yang dibuat pada tahun 2016. Sebagaimana James S. Coleman mendefinisikan tindakan tersebut adalah rasional sebab berupaya untuk mencegah dan mengatasi permasalahan sosial yang sedang dihadapinya dengan memanfaatkan sumber daya yang ada yakni aplikasi *instagram* (Coleman, 1990).

B. Aplikasi Gulo Asem dalam Pemasaran Media Digital

GULO ASEM merupakan sebuah aplikasi pelayanan pemasaran *online* yang diinovasikan oleh Pemerintah Kota Semarang. Aplikasi GULO ASEM tersebut diciptakan melalui bantuan dari Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang yang dikeluarkan pada tahun 2020. Kepanjangan dari kata GULO ASEM adalah Gerai Usaha Mikro Lokal Online Asli Semarang. Akibatnya, pengguna aplikasi tersebut hanya bisa digunakan bagi seluruh UMKM tingkat Kota Semarang. Upaya ini dilakukan untuk membantu pelaku UMKM tingkat Kota Semarang sebagai pelaku usaha mikro lokal dalam menghadapi penurunan omset atau pendapatan akibat fenomena sosial dunia yakni

Covid-19 yang membawa perubahan negative dalam berbagai bidang terutama ekonomi. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan sumber daya media digital yang termasuk pada modal fisik untuk membantu perluasan pasar dalam menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi sehingga tindakan tersebut dapat dikatakan rasional (Coleman, 1990).

Adapun syarat tertentu untuk menjadi bagian dari pengguna aplikasi tersebut yakni dengan cara mendaftarkan diri sebagai anggota Gerai Kopimi Kota Semarang untuk mendapatkan kartu anggota GKS (Gerai Kopimi Semarang), sehingga tanda bukti tersebut dapat digunakan untuk mengakses berbagai pelayanan, seperti pelatihan, dan pemasaran. Selain itu, terdapat cara untuk menggunakan aplikasi GULO ASEM adalah dengan cara mendownload terlebih dahulu aplikasi tersebut bagi pelaku UMKM. Kemudian, mendaftarkan diri dengan melengkapi biodata. Lalu, mengunggah produk yang akan diperjualbelikan. Pada keesokan harinya, pelaku UMKM Kampung Tematik Swekar Wangi yakni Ketua Ibu Sriyani mendatangi Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kota Semarang, dengan membawa sampel produk jajanan tradisional yang dihasilkan untuk melihat tampilan kemasan dan cipta rasa, sehingga produk tersebut dapat ditentukan layak tidaknya ditampilkan dalam katalog elektronik GULO ASEM. Dengan demikian, UMKM Kampung Tematik Swekar Wangi di Kelurahan Pudakpayung memenuhi kriteria dalam pengujian produk. Akibatnya, Kampung Tematik Swekar Wangi menjadi salah satu pengguna yang mengaplikasikan layanan pemasaran *online* yakni GULO ASEM yang dibuat pada tahun 2020 (Gulo Asem & Dinas Koperasi Usaha Mikro Kota Semarang, 2020). Hal ini sesuai dengan pernyataan dari pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Kampung Tematik Swekar Wangi menjadi bagian dari Gerai Kopimi Kelurahan Pudakpayung, sehingga kami langsung mendapatkan kartu akses untuk login dalam aplikasi Gulo Asem sebagai inovasi yang dikeluarkan oleh Pemerintah Kota Semarang pada tahun 2020. Usaha ini dilakukan agar pelaku usaha tetap berjalan, meskipun situasi sedang pandemic Covid-19, sebab aplikasi ini bekerja sama dengan aparat pemerintah agar dalam aktivitas formal seperti rapat, itu memesan snack dan nasi kotak melalui aplikasi Gulo Asem mba, yang di isi oleh seluruh pelaku UMKM yakni Kampung Tematik. Sebab masyarakat sekitar tidak mungkin membeli banyak karena kondisinya sama seperti kita. Jadi, apabila tidak membuka usaha ya tidak memiliki penghasilan dan tidak bisa makan, tetapi bagi aparat pemerintah itukan sudah punya gaji pokok yang tetap. Jadi, program ini diupayakan untuk membantu

para pelaku usaha yang mengikuti program Kampung Tematik. Makanya waktu pandemic itu kami sebentar *off* produksi dan pemasarannya mba” (Sriyani, Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa aplikasi GULO ASEM merupakan layanan pemasaran *online* yang diinovasikan oleh Pemerintah Kota Semarang sebagai fasilitas yang diberikan untuk seluruh UMKM Kota Semarang yakni Kampung Tematik. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan modal fisik yang membantu aktivitas perluasan pasar sebagai sarana atau fasilitas (Coleman, 1990). Upaya ini dilakukan agar potensi yang dimiliki masyarakat pada tingkat Kelurahan tidak hilang dan bisa dipertahankan, meskipun situasinya sedang pandemic Covid-19. Berkaitan dengan itu, aplikasi GULO ASEM bekerjasama dengan Organisasi Pemerintah Daerah (OPD) sehingga dapat melayani pembelian perorang sebagai masyarakat biasa maupun melayani pembelian dari kedinasan (OPD) guna memenuhi bagian konsumsi pada acara-acara tertentu, seperti *snack* dan *nasi box*. Untuk itu, dalam proses pemesanan dan pembayarannya akan dijelaskan pada bagian yang terpisah yakni sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) aplikasi GULO ASEM dengan OPD berdasarkan perjanjian yang telah disepakati bersama.

Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan organisasi sosial yakni sekumpulan aktor yang memiliki kepentingan tertentu yang terikat dengan norma dan sanksi, serta terdapat hubungan otoritas didalamnya dengan maksud untuk mencapai kepentingan tertentu agar aplikasi GULO ASEM yang sudah diciptakan mampu membawa perubahan sosial yang baik dalam menstabilkan pendapatan UMKM tingkat Kota Semarang. Dimana aplikasi GULO ASEM merupakan hasil dari keputusan-keputusan yang diambil oleh Pemerintah Kota Semarang dengan Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang guna mengatasi penurunan omset yang diakibatkan oleh Pandemi Covid-19, maka Aplikasi GULO ASEM tersebut berorientasi dalam pemecahan masalah di masyarakat yang bersifat makro (Coleman, 1990). Dengan demikian, Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang diposisikan sebagai organisasi sosial yang menciptakan aplikasi GULO ASEM. Sedangkan aplikasi GULO ASEM dapat disebut sebagai sumber daya modal fisik yang menjadi sarana pemasaran *online*.

Berikut tampilan aplikasi GULO ASEM sebagai fasilitas pemasaran pelayanan online untuk UMKM Kota Semarang adalah:

Gambar 20 Tampilan Aplikasi GULO ASEM Tahun 2020



Sumber: Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Sumber daya media digital pada gambar ke-20 menunjukkan tampilan aplikasi GULO ASEM yang terdapat dalam bagian *dashboard* yang terdiri dari beberapa fitur yang dapat diakses, dan salah satunya adalah katalog yang merupakan fitur pencarian untuk memilih produk atau barang yang dibutuhkan oleh konsumen, seperti kuliner, fashion, dan ekonomi kreatif lainnya yang dihasilkan dari keterampilan masyarakat. Dimana aplikasi GULO ASEM merupakan aplikasi ketiga yang dikembangkan oleh Dinas Koperasi dan Usaha Mikro untuk melayani aktivitas promosi dan perluasan akses pasar secara digital bagi para pelaku UMKM Kota Semarang, seperti Kampung Tematik Swekar Wangi yang menjadi salah satu pengguna untuk perluasan akses pasar (Aini, 2022). Dengan demikian, aplikasi GULO ASEM menjadi sumber daya kedua pada aktivitas pemasaran yang ada di Kampung Tematik Swekar Wangi. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan modal fisik yang dihasilkan dari modal sosial dan modal manusia masyarakat Kelurahan Pudakpayung yang berupaya guna penyelesaian masalah ekonomi. Akibatnya, mereka memutuskan untuk melakukan pemasaran *online* dengan memanfaatkan aplikasi GULO ASEM sebagai sumber daya (Coleman, 1990).

Berikut Katalog Elektronik dalam aplikasi GULO ASEM yang menampilkan jenis makanan yang diproduksi oleh Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai UMKM di Kelurahan Pudakpayung adalah:

Gambar 21 Katalog Elektronik Kampung Tematik Swekar Wangi



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Sumber daya media digital yang ditampilkan pada gambar ke-21 tentang katalog elektronik menunjukkan bahwa kuliner yang diproduksi oleh UMKM Kampung Tematik Swekar Wangi adalah *snack* jajanan tradisional dan *nasi box*. Tidak menutup kemungkinan, biasanya seseorang yang melihat katalog ini akan melakukan pemesanan secara langsung dengan menghubungi pihak UMKM, sebab didalam aplikasi GULO ASEM tersebut telah tercantum nomor telephone pelaku UMKM yang dapat dihubungi, sehingga pemesanan biasanya melalui perorangan.

Berdasarkan gambar di atas dapat di ketahui bahwa *snack* jajanan tradisional dan *nasi box* yang diproduksi oleh Kampung Tematik Swekar Wangi masuk dalam Katalog Elektronik GULO ASEM. Upaya ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat tentang omset yang sempat mengalami penurunan hingga 50% akibat pengaruh dari fenomena sosial dunia yakni Covid-19 yang menyebabkan aktivitas pemasaran secara langsung yakni *offline* berhenti secara total. Akhirnya, tindakan yang dilakukan oleh Kampung Tematik Swekar Wangi adalah mengikuti aktivitas pelayanan

pemasaran *online* sebagai media promosi untuk memperluas akses pasar melalui aplikasi yang dikenal dengan nama GULO ASEM tahun 2020. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan tindakan rasional yakni tindakan yang berupaya untuk menciptakan perubahan sosial di masyarakat (Coleman, 1990). Dimana aplikasi tersebut diinovasikan oleh Pemerintah Kota Semarang yang bekerja sama dengan Dinas Koperasi dan Usaha Mikro untuk membantu aktivitas pemasaran bagi para pelaku UMKM masyarakat lokal Kota Semarang dalam mengatasi penurunan pendapatan, akibat adanya virus Covid-19 yang menyerang sebagian besar wilayah Indonesia, sehingga seluruh aktivitas wajib dibatasi termasuk dalam bidang ekonomi.

Adapun sistem pembayarannya dilakukan di depan sebagai tanda jadi, dan barulah barang atau produk dibuatkan, kemudian diantarkan sesuai alamat yang tertera. Hal ini dilakukan apabila pesanan dari OPD banyak yakni lebih dari 100 biji, sehingga pesannya langsung menghubungi kontak pelaku UMKM yang tertera dalam aplikasi GULO ASEM. Tetapi, apabila pembelinya itu bukan dari OPD. Melainkan masyarakat biasa maka sistem pembayaran dilakukan melalui sistem yang ada di aplikasi GULO ASEM, seperti transaksi elektronik sebagai bukti tanda jadi. Tujuannya adalah untuk membantu ekonomi masyarakat pada kalangan stratifikasi rendah. Upaya ini dilakukan untuk mengembangkan ekonomi masyarakat agar dapat dipertahankan dan mengalami kemajuan. Pelayanan pemasaran *online* melalui aplikasi GULO ASEM hanya dipotong sekitar 20% untuk admin aplikasi GULO ASEM yang sudah memberikan wadah dalam memperluas jaringan aktivitas pemasaran. Penghasilan akan dipotong apabila transaksi dilakukan melalui admin aplikasi GULO ASEM, tetapi jika OPD memesan secara langsung yakni dengan cara menghubungi kontak pelaku usaha UMKM, maka biasanya penghasilan tidak dipotong 20% sebab transaksi akan dibayar didepan sebagai bukti tanda jadi. Setelah itu, produk dibuat sesuai permintaan konsumen, dan diantarkan sesuai alamat. Sebagaimana James S. Coleman menyatakan bahwa adanya norma atau aturan yang mengikat tersebut bertujuan agar aplikasi GULO ASEM berfungsi sebagaimana mestinya yang mana hal ini menjadi harapan bagi aktor yang menciptakan aplikasi GULO ASEM tersebut (Coleman, 1990). Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Biasanya Organisasi Pemerintah Daerah memesan secara langsung. Jadi, tidak pakai aplikasi. Nah, mereka dapat mengetahui nomor telepon pelaku UMKM dari aplikasi GULO ASEM. Jadi biasanya pemesanan dilakukan secara langsung. Dan untuk pembayaran biasanya mereka memberikan uang tanda jadi sebagai DP-Nya. Kemudian sisanya akan dilunasi ketika pesanan diantarkan. Tetapi, jika membeli lewat aplikasi maka pembayarannya bisa COD. Hal ini biasanya dilakukan bagi konsumen yang tidak memesan banyak. Nah, keuntungan dari setiap pemasaran maka akan dibagi menjadi 3 yakni untuk uang kas, uang transport, dan uang jaga bagi pelaku usaha yang ikut berkontribusi untuk memenuhi pesanan konsumen” (Sriyani, Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi)

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa para konsumen biasanya menghubungi pelaku UMKM secara langsung. Hal ini biasanya dilakukan oleh Organisasi Pemerintah Daerah yang melakukan pemesanan dalam jumlah cukup banyak untuk kebutuhan konsumsi dalam acara formal tertentu. Untuk itu, biasanya pembayaran dilakukan secara langsung melalui sistem COD. Dimana setiap keuntungan yang didapatkan dalam aktivitas pemasaran *online* tersebut akan dibagi menjadi 3 yakni uang transportasi, uang kas, dan uang jaga yang mengantarkan pesanan jajanan tradisional tersebut. Dimana ketiga bagian tersebut disesuaikan dengan pendapatan yang diterima dalam setiap orderannya. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan *utility* yakni kepuasan yang dihasilkan atas tindakan yang telah dilakukan dengan melihat sejauh mana kebutuhan dapat terpenuhi pada aktivitas pemasaran *online* melalui penghasilan yang mereka terima dalam Aplikasi GULO ASEM tersebut (Coleman, 1990)

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber daya kedua yang dimiliki oleh Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pemasaran media digital yakni dengan menggunakan aplikasi GULO ASEM (Gerai Usaha Mikro Lokal Online Asli Semarang) sebagai layanan pemasaran *online* tahun 2020 yang difasilitasi oleh Pemerintah Kota Semarang untuk seluruh UMKM dalam program Kampung Tematik. Upaya ini dilakukan untuk mengembalikan pendapatan masyarakat yang sempat mengalami penurunan hingga 50%. Untuk itu, aplikasi GULO ASEM dapat membantu aktivitas promosi untuk perluasan jaringan pasar akibat pengaruh dari fenomena sosial dunia yakni Covid-19. Tindakan ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan sosial di masyarakat yang bersifat makro.

Sebagaimana James S. Coleman mengatakan bahwa permasalahan sosial dapat terselesaikan, jika seorang aktor memiliki sumber daya yang dapat dimanfaatkan baik modal manusia maupun modal fisik, seperti pengetahuan tentang media digital yang akan menghasilkan tindakan baru sebagai modal manusia. Untuk itu, Tindakan tersebut dilakukan berdasarkan pertimbangan sekumpulan aktor akan pencapaian tertentu yang dapat menghasilkan tindakan menguntungkan. Dengan demikian, pemasaran media digital Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi memiliki dua sumber daya sebagai modal fisik yang menjadi sarana pemasaran secara *online* yakni dengan memanfaatkan aplikasi *Instagram sekarwangisnack* yang dibuat pada tahun 2016 dan aplikasi GULO ASEM tahun 2020 sebagai sumber daya. Akibatnya, dapat menyelesaikan permasalahan makro dengan melihat perubahan pendapatan yang menjadi bagian dari *utility* atau kepuasan aktor (Coleman, 1990).

C. *Utility* Pemasaran Media Digital

Keuntungan merupakan segala sesuatu yang dihasilkan dari tindakan individu dan kelompok baik jasa maupun barang yang dapat memperoleh nilai manfaat untuk kebutuhan hidup manusia. Untuk itu, keuntungan merupakan bagian dari *utility* yang berarti kepuasan dengan melihat sejauh mana kebutuhan terpenuhi (Najjar, 2022). Seperti tindakan yang dilakukan oleh sekumpulan aktor sebagai pelaku usaha mikro pada Kampung Tematik Swekar Wangi yang memanfaatkan jasa pemasaran *online*. Sebagaimana James S. Coleman menyatakan bahwa *utility* bagian dari perubahan sosial berdasarkan tindakannya tersebut (Coleman, 1990). Upaya ini dilakukan untuk mengembalikan kestabilan pendapatan yang dialami oleh masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07 sebagai akibat dari fenomena sosial dunia yakni Covid-19. Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi memutuskan untuk melakukan pemasaran melalui media digital agar mencapai keuntungan yang dihasilkan sebagai kepuasan (*utility*). Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan tindakan rasional (Coleman, 1990). Hal ini sesuai dengan pernyataan anggota Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Keuntungan pertama yang dihasilkan dalam aktivitas pemasaran melalui media digital adalah aktivitas pemasaran tidak terbatas ruang dan waktu, sebab tidak ada barang yang tersisa, sehingga semua menghasilkan uang. Karena

ketika pemasaran secara langsung di Ruang Pemasaran Jajanan Pasar biasanya ada barang yang tersisa, dan hal ini membuat penghasilan sedikit berkurang sebab tidak sesuai dengan jumlah jajanan yang di produksi” (Srisumiasri, Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa keuntungan yang dihasilkan dari aktivitas pemasaran melalui media digital adalah aktivitas pemasaran tidak terbatas ruang dan waktu, sehingga jajanan tradisional yang di produksi dengan jumlah tertentu dapat diterima oleh seluruh konsumen. Akibatnya, barang tidak ada yang tersisa. Dengan demikian, *utility* pertama yang dihasilkan pada pemasaran *online* yakni penjualan selalu mencapai target karena pemasaran tidak terbatas ruang dan waktu, sehingga tidak ada jajanan tradisional yang tersisa. Apabila dihubungkan pada pemikiran James S. Coleman maka pemasaran tidak terbatas ruang dan waktu menjadi bagian dari *utility* yang dihasilkan dari pemasaran *online*. Akibatnya, tidak ada jajanan tradisional yang tersisa (Coleman, 1990). Hal ini berbeda dengan pernyataan yang di sampaikan oleh Ibu Ita Rikiana terkait keuntungan pemasaran di era digital, sebagai berikut:

“Keuntungan kedua yang dihasilkan dalam aktivitas pemasaran melalui media digital adalah produk menjadi terkenal, sehingga para *bakul-bakul* Kampung Tematik Swekar Wangi menjadi produktif, sebab hampir setiap hari kami selalu menerima pesanan secara *online*. Jadi, kami melakukan aktivitas produksi setiap hari” (Ita Rikiana, Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa keuntungan yang dihasilkan dari aktivitas pemasaran melalui media digital adalah jajanan tradisional menjadi terkenal sehingga aktivitas produksi yang dilakukan lebih produktif lagi, sebab setiap hari kami selalu menerima pesanan dengan jumlah yang tidak menentu. Hal ini terjadi apabila terdapat pesanan *snack box* secara *online* melalui aplikasi GULO ASEM untuk kegiatan formal. Dengan demikian, *utility* kedua yang dihasilkan pada pemasaran *online* yakni jajanan tradisional Pudukpayung menjadi terkenal sebab aplikasi GULO ASEM bermanfaat dalam perluasan pasar karena bekerja sama dengan Organisasi Pemerintah Daerah. Akibatnya, pelaku usaha mikro Pudukpayung menjadi lebih produktif sebab mereka menerima pesanan setiap hari. Apabila dihubungkan pada pemikiran James S. Coleman maka aktivitas yang lebih produktif menjadi bagian dari *utility* sebab dapat mencapai perubahan sosial sehingga jajanan menjadi populer atau

terkenal (Coleman, 1990). Namun, berbeda dengan pernyataan yang di sampaikan oleh Ibu Ismiyati terkait keuntungan pemasaran di era digital, sebagai berikut:

“Keuntungan ketiga yang dihasilkan dalam aktivitas pemasaran melalui media digital adalah pendapatan ekonomi mencapai kestabilan, sebab selalu mencapai target antara permintaan konsumen dan jumlah produksi, sehingga selalu terpenuhi” (Ismiyati, Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa keuntungan yang dihasilkan dari aktivitas pemasaran melalui media digital adalah penghasilan masyarakat mengalami kestabilan, akibat tercapainya target antara permintaan konsumen dengan jumlah produksi. Dengan demikian, *utility* ketiga yang dihasilkan pada pemasaran *online* yakni mencapai kestabilan pendapatan sebab antara permintaan konsumen dengan jumlah jajanan tradisional yang diproduksi sesuai. Apabila dihubungkan pada pemikiran James S. Coleman maka kestabilan pendapatan tersebut bagian dari *utility* sebagai perubahan sosial yang diharapkan oleh sekumpulan aktor untuk mengembalikan pendapatan ekonominya akibat fenomena sosial dunia yakni Covid-19 (Coleman, 1990).

Berdasarkan beberapa pemaparan dari hasil kutipan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa keuntungan pemasaran melalui media digital yakni media sosial *instagram sekarwangisnack* dan aplikasi GULO ASEM sebagai sumber daya modal fisik di Kampung Tematik Swekar Wangi. Dengan demikian, keuntungan yang dihasilkan dari pemasaran online adalah pemasaran tidak terbatas ruang dan waktu, penjualan mencapai target, aktivitas produksi meningkat, serta pendapatan masyarakat mengalami kestabilan. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan *utility* yakni keuntungan yang dihasilkan dari tindakan seorang aktor, sehingga keuntungan yang dihasilkan tersebut menjadi bagian dari harapan-harapan sekumpulan aktor yang menjadi kepuasan tersendiri dalam bidang ekonomi (Coleman, 1990).

Kampung Tematik Swekar Wangi adalah organisasi sosial yang dibentuk oleh masyarakat Kelurahan Pudakpayung RW 07 melalui tindakan individu yang memanfaatkan barang domestik olahan rumah tangga. Akibatnya, dapat menghasilkan keterampilan pengolahan pangan sebagai jasa yang bernilai untuk pemenuhan kebutuhan hidup manusia. Upaya ini dilakukan untuk memperoleh keuntungan baik dalam bidang ekonomi maupun lingkungan, sebab dahulu kondisi lingkungan Kelurahan Pudakpayung RW 07 masih di dominasi oleh aktivitas peternakan dan belum banyak pemukiman

sehingga pada masa itu tingkat pendidikan dan ekonomi masih dikatakan cukup rendah. Untuk itu, adanya kelompok Paguyuban Swekar Wangi ini sangat membantu masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari, sehingga dapat membentuk pola-pola tertentu yang menghasilkan fungsi di masyarakat sebagai pengembangan ekonomi. Hal ini sesuai dengan pernyataan pengurus dari Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Lingkungan RW 07 ini tadinya kumuh mba, karena aktivitas masyarakat saat ini sebagian besar adalah peternakan sehingga tingkat pendidikan dan ekonomi dapat dikatakan cukup rendah, dan kasus pengangguran dan kemiskinan dulu juga masih banyak. Namun, karena adanya dobrakan yang dilakukan oleh ibu ika kepada perempuan yang tidak bekerja dan sebagai pengurus rumah tangga. Akhirnya, ibu ika berhasil membentuk kelompok paguyuban Swekar Wangi. Dan kelompok tersebut diberikan pelatihan mandiri yang diselenggarakan oleh ibu ika sebagai aktor yang memiliki modal sosial tinggi dengan prasarana terbatas. Akibatnya, setiap individu memiliki keterampilan yang dapat dikembangkan sebagai pemenuhan kebutuhan hidup. Nah, pencapaian infrastruktur ini dapat dilihat pada lingkungan Kelurahan Pudukpayung RW 07 saat ini seperti, terdapat pembangunan 3 gapura, dan adanya kondisi perbaikan jalan yang terus diperhatikan. Jadi, sejak kelompok Swekar Wangi ini menjadi bagian dari Kampung Tematik Kota Semarang, maka perubahan yang dirasakan bukan hanya tentang ekonomi, tetapi infrastruktur juga terus diperbaiki mba” (Swasono, Penasehat Kampung Tematik Swekar Wangi).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai hasil dari perilaku kolektif dapat membawa perubahan sosial baik dalam bidang ekonomi maupun lingkungan yang terjadi pada masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07. Sebagaimana James S. Coleman menjelaskan bahwa perilaku kolektif ialah perilaku yang terbentuk secara spontan dan dapat memberikan pengaruh terhadap individu lain sehingga dapat memunculkan minat dan identitas yang sama (Coleman, 1990). Untuk itu, Kampung Tematik Swekar Wangi dapat membawa perubahan sosial dalam bidang ekonomi yang dapat dilihat dari segi penghasilan yang diterima oleh para pelaku usaha mikro. Hal ini tentunya membawa pengaruh dalam memperbaiki tingkat pendidikan pada lingkungan keluarga sebab masyarakat telah mengalami kestabilan pendapatan. Disamping itu, terjadi pula perubahan sosial dalam bidang infrastruktur lingkungan yang berorientasi mengatasi permasalahan lingkungan kumuh, mulai dari pembangunan gapura, perbaikan jalan, dll.

Berikut perubahan lingkungan dalam bidang infrastruktur yang dirasakan oleh masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07 sejak mengikuti program Kampung Tematik Kota Semarang:

Gambar 22 Gapura Pintu Masuk Kampung Tematik Swekar Wangi Tahun 2016



Sumber: *Dokumentasi Pribadi Tahun 2023*

Keuntungan dari program Kampung Tematik Swekar Wangi dalam bidang infrastruktur dapat dilihat pada gambar ke-22 menunjukkan bahwa gapura tersebut merupakan gapura pintu masuk Kampung Tematik Swekar Wangi yang dibangun pada tahun 2016 yang letaknya berdekatan dengan Ruang Pemasaran Jajanan Pasar. Akibatnya gapura tersebut menjadi salah satu unsur penilaian ketika ada kegiatan lomba antar Kampung Tematik. Hal ini menjadi bagian dari *utility* sebagai perubahan sosial dalam bidang infrastruktur lingkungan. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan bahwa perubahan sosial tersebut akibat dari tindakan seorang aktor yang menjadi bagian dari sumber daya modal fisik (Coleman, 1990). Dimana pembangunan gapura tersebut berasal dari anggaran Pemerintah Kota Semarang untuk Kampung Tematik Pudukpayung guna memperbaiki prasarana dan sarana sebagai modal fisik. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi sebagai berikut:

“Program Kampung Tematik memberikan anggaran pertama itu sekitar 200 juta mba, dan itu digunakan untuk memperbaiki infrastruktur, seperti gapura, akses jalan, serta pembuatan nama pada Ruang Pemasaran Jajanan Pasar” (Swasono, Penasehat dan ketua RW 07 Pudukpayung).

Berdasarkan kutipan wawancara di atas menjelaskan bahwa fasilitas yang diberikan oleh Pemerintah Kota Semarang kepada Kampung Tematik Swekar Wangi Pudukpayung adalah berupa bantuan pendanaan senilai 200 juta guna memperbaiki sarana Kampung Tematik Pudukpayung tersebut. Dinama bantuan pendanaan untuk bidang infrastruktur

akan didapatkan setiap 1 tahun sekali, sehingga kondisi infrastruktur terus mengalami perubahan yang cukup signifikan. Upaya ini dilakukan untuk menciptakan perubahan sosial pada bidang infrastruktur lingkungan yang berorientasi dalam mengatasi permasalahan lingkungan kumuh. Berikut terdapat 2 gapura lain yang menjadi simbol batas kewilayahan RW 07 Pudukpayung:

Gambar 23 Gapura Perbatasan bagian Timur Tahun 2015



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Pada gambar ke-23 di atas menunjukkan bahwa gapura tersebut terletak dibagian sebelah timur yang dibangun pada tahun 2015. Dimana gapura tersebut merupakan sarana yang berasal dari Kelurahan Pudukpayung sehingga dibangun pada jalan utama Pudukpayung. Tujuannya adalah sebagai penanda bahwa Kampung Jajajan Pasar yang kini menjadi Kampung Tematik terletak disekitaran tempat tersebut sebab Kelurahan Pudukpayung sangat luas. Namun, karena gapura tersebut jauh dari pemukiman dan tidak menjadi unsur penilaian antar lomba Kampung Tematik maka terlihat tidak terawat. Hal ini dapat dilihat pada bagian beberapa huruf yang hilang dan tidak terlihat di gapura tersebut.

Gambar 24 Gapura Perbatasan bagian Selatan Tahun 2022



Sumber: *Dokumen Pribadi Tahun 2023*

Pada gambar ke-24 di atas menunjukkan bahwa gapura tersebut terletak dibagian selatan yang merupakan gapura terbaru, sebab gapura tersebut dibangun pada akhir tahun 2022 sehingga masih terlihat bersih dan baru. Dengan demikian, gapura pintu masuk Kampung Tematik Swekar Wangi tahun 2016, gapura perbatasan bagian timur tahun 2015, serta gapura perbatasan bagian selatan tahun 2022 merupakan sarana yang dihasilkan dari program Kampung Tematik Kota Semarang. Sebagaimana James S. Coleman menyebutnya dengan modal fisik yakni terkait sarana pembangunan yang dapat dilihat secara nyata untuk menunjang proses pemberdayaan melalui program pemerintah tersebut (Coleman, 1990).

Berdasarkan ketiga gambar di atas sebagai bukti bahwa perubahan sosial terjadi di Kelurahan Pudakpayung, maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang dilakukan oleh individu sebagai aktor berlandaskan atas tujuan tertentu. Upaya ini dilakukan untuk mengurangi angka pengangguran dan kemiskinan dengan kondisi lingkungan kumuh yang terjadi pada Kelurahan Pudakpayung RW 07 sebagai permasalahan sosial di masa lalu. akhirnya, masyarakat memanfaatkan barang olahan rumah tangga yang menghasilkan keterampilan pengolahan pangan yakni jajanan tradisional. Untuk itu, keuntungan yang diharapkan adalah kebutuhan manusia dapat terpenuhi. Akibatnya, membentuk perilaku kolektif yang menghasilkan kelompok Swekar Wangi dan menjadi bagian dari program Kampung Tematik sebagai sumber daya yang dapat dikembangkan. Oleh karena itu, perubahan sosial yang dirasakan adalah bidang ekonomi, pendidikan, dan infrastruktur. Hal ini tentunya menjadi kepuasan tersendiri bagi setiap aktor atas tindakan apa yang dilakukannya (Coleman, 1990).

D. Implikasi Teori Pilihan Rasional James S. Coleman

Kampung Tematik merupakan sebuah program yang diinovasikan oleh Pemerintah Kota Semarang pada tahun 2016 sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pengangguran dan kemiskinan ditingkat kelurahan sehingga berfokus pada lingkungan tempat tinggal warga miskin dengan melihat sumber daya apa yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan. Sebagaimana tujuan dari program Kampung Tematik adalah memperbaiki prasarana dasar dengan melakukan perubahan pada titik lokasi kumuh melalui peningkatan penghijauan wilayah dan partisipasi masyarakat setempat sehingga

dapat mengangkat potensi sosial dan ekonomi masyarakat sekitar. Untuk itu, salah satu kelurahan yang mengikuti program Kampung Tematik adalah Kelurahan Pudukpayung sebab masyarakat lokal memiliki keterampilan pengolahan pangan tentang pembuatan jajanan tradisional yang diberi nama dengan kelompok Paguyuban Swekar Wangi sehingga potensi ini dapat menjadi bagian dari program Kampung Tematik. Adapun implementasi program Kampung Tematik Swekar Wangi di Kelurahan Pudukpayung dapat dianalisis menggunakan Teori Pilihan Rasional James S. Coleman, sebagai berikut:

1. Aktor

Aktor berarti individu atau manusia (pelaku) yang membangun hubungan sosial dengan masyarakat sebagai permulaan. Hubungan sosial yang dibangun oleh individu sebagai aktor muncul ketika mereka berusaha memanfaatkan sumber daya individu lain dengan sebaik-baiknya. Untuk itu, aktor akan memulai hubungan sosial dengan masyarakat lainnya apabila aktor tersebut memiliki kepentingan tertentu sehingga saling ketergantungan satu sama lain (Coleman, 1990). Seperti masyarakat RW 07 di Kelurahan Pudukpayung yang memulai hubungan interaksi untuk kepentingan tertentu yakni mengentaskan permasalahan pengangguran dan kemiskinan. Upaya ini dilakukan untuk memperbaiki kondisi ekonomi, pendidikan, dan lingkungan di Kelurahan Pudukpayung.

2. Sumber Daya

Sumber daya adalah segala potensi yang memiliki nilai dan manfaat dalam kehidupan. Sebagaimana James S. Coleman mengatakan sumber daya itu mencakup modal sosial, modal manusia, dan modal fisik yang menghasilkan perilaku kolektif sehingga dapat membentuk organisasi sosial sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan sosial di masyarakat yang bersifat makro (Coleman, 1990).

Sumber daya modal sosial adalah segala sesuatu yang melekat pada setiap aktor yang tidak dapat dipertukarkan. Dimana modal sosial ini dihasilkan dari struktur hubungan keluarga yang dibangun oleh aktor itu sendiri dalam menciptakan kerjasama untuk kepentingan tertentu, sehingga modal sosial ditentukan oleh fungsinya (Coleman, 1990). Dengan demikian, modal sosial diartikan dengan kemampuan masyarakat membangun kerja sama untuk menyelesaikan permasalahan sosial, seperti yang terjadi di Kelurahan Pudukpayung dalam mengatasi

permasalahan bidang ekonomi yang dapat membentuk kelompok paguyuban Swekar Wangi.

Sumber daya modal manusia adalah pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh manusia sebagai aktor yang dapat menciptakan perubahan sosial, di mana modal manusia ini menjadi potensi lingkungan yang dapat dimanfaatkan dalam menyelesaikan permasalahan sosial (Coleman, 1990), seperti masyarakat di Kelurahan Pudukpayung yang memiliki modal manusia sebagai pelaku usaha mikro yang memproduksi jajanan tradisional sebagai sumber daya manusia yang dihasilkan dari pelatihan mandiri dan pelatihan kedinasan. Akibatnya, setiap individu memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang cara membuat jajanan tradisional sehingga aktivitas produksi dilakukan di rumah masing-masing pelaku usaha agar jajanan yang dihasilkan menjadi beragam.

Sumber daya modal fisik adalah sumber daya yang dapat dilihat, dan dirasakan secara nyata. Untuk itu, modal fisik hanya bisa didapatkan apabila masyarakat memiliki modal sosial dan modal manusia yang menjadi pondasi terbentuknya modal fisik, dan modal fisik hanya bisa didapatkan apabila masyarakat dapat membentuk asosiasi atau kesatuan (Coleman, 1990), seperti Ruang Pemasaran Jajanan Pasar, aplikasi sosial media *instagram Sekarwangisnack*, dan aplikasi GULO ASEM yang menjadi modal fisik bagi masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07 dalam aktivitas pemasaran untuk memperluas wilayah pasar dan produknya bisa dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu, terdapat modal fisik dalam bidang kesehatan yang dinamakan dengan Usaha Kesehatan Kerja (UKK) yang bekerja sama dengan Puskesmas Pudukpayung. Upaya ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan sosial ekonomi sehingga berorientasi dalam pengembangan ekonomi yang lebih baik bagi masyarakat yang tinggal di Kelurahan Pudukpayung.

3. Prilaku kolektif

Prilaku kolektif terbentuk secara spontan, yang ditandai dengan adanya perasaan senasib yang dialami oleh masyarakat sehingga dalam pembentukannya tidak memiliki struktur yang jelas. Akibatnya dapat membentuk asosiasi atau kesatuan (Coleman, 1990). Seperti masyarakat RW 07 di Kelurahan Pudukpayung yang memiliki perasaan senasib tentang kondisi ekonomi dengan stratifikasi rendah.

Akibatnya, masyarakat yang memiliki keterbatasan dalam pemenuhan kebutuhan ekonomi memutuskan untuk membangun interaksi dengan lingkungan sekitar dengan memanfaatkan sumber daya yang dimiliki yakni keterampilan jajanan tradisional sehingga aktivitas masyarakat RW 07 didominasi oleh pelaku usaha yang berprofesi sebagai pedagang.

4. Organisasi Sosial

Organisasi sosial merupakan sebuah lembaga sosial yang dihimpun oleh sekumpulan individu dengan kesamaan sumber daya sehingga dapat membentuk kesatuan atau asosiasi dalam mencapai kepentingan tertentu. Organisasi sosial ini dapat terbentuk dari kelompok teman maupun kerabat yang memiliki kesamaan sumber daya (Coleman, 1990). Seperti program Kampung Tematik yang menjadi wadah bagi masyarakat tingkat kelurahan untuk mengembangkan usaha mikro dengan melihat kebiasaan masyarakat yang paling dominan. Akibatnya perilaku kolektif yang ada di Kelurahan Pudukpayung sebagai pelaku usaha yang memproduksi jajanan tradisional, maka dapat menjadi bagian dari program Kampung Tematik yakni dengan tema sentra pasar. Dengan demikian, Kampung Tematik Swekar Wangi merupakan bagian dari organisasi sosial yang dibentuk dari perilaku kolektif masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07 yang memiliki kebiasaan yang sama, sehingga organisasi kampung tematik ini dibentuk oleh lingkungan, baik dari kelompok teman, maupun kerabat. Upaya ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan makro yang ada di Kelurahan Pudukpayung.

5. *Utility*

Keuntungan merupakan segala sesuatu yang dihasilkan oleh tindakan individu dengan memanfaatkan jasa maupun barang. Untuk itu, keuntungan merupakan bagian dari *utility* yang berarti kepuasan dengan melihat sejauh mana kebutuhan terpenuhi (Najjar, 2022). Seperti keuntungan yang dihasilkan dari tindakan masyarakat RW 07 yang berusaha menyelesaikan permasalahan kemiskinan melalui perilaku kolektif yang dibangun berdasarkan modal sosial dan modal manusia.

Keuntungan yang dihasilkan dari aktivitas Kampung Tematik Swekar Wangi adalah masyarakat Kelurahan Pudukpayung RW 07 dapat mengentaskan

permasalahan sosial makro yakni dengan melihat perubahan yang dialami, baik dalam bidang ekonomi, pendidikan, dan infrastruktur lingkungan. Hal ini dapat dilihat dari penataan lingkungan di Kelurahan Pudukpayung yang lebih tertata, seperti terdapat pembangunan gapura sebagai pintu masuk dan perbatasan wilayah di Kampung Tematik Swekar Wangi, adanya tempat pembuangan sampah di beberapa titik sepanjang jalan di Kelurahan Pudukpayung, dan kondisi jalan yang kian membaik. Selain itu, keuntungan lain yang didapatkan oleh masyarakat RW 07 setelah mengikuti program Kampung Tematik Kota Semarang adalah masyarakat menjadi paham akan pemasaran melalui media digital, sebab difasilitasi aplikasi pemasaran online yakni GULO ASEM yang diinovasikan oleh Dinas Koperasi dan UMKM Kota Semarang. Upaya ini dilakukan untuk membantu perluasan promosi akses pasar, sehingga keterampilan yang dimiliki oleh masyarakat lokal dapat dipertahankan untuk kebutuhan jangka panjang, sehingga pemasarannya bisa dilakukan melalui dua cara yakni *offline* dan *online*. Akibatnya, masyarakat mengalami kestabilan pendapatan karena penjualan selalu mencapai target karena tidak ada jajanan tradisional yang tersisa, serta aktivitas produksi mengalami peningkatan. Hal ini tentunya dapat membawa perubahan sosial dalam bidang ekonomi.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pengembangan ekonomi melalui Kampung Tematik Swekar Wangi dilakukan dalam lingkup tempat tinggal yakni Kelurahan Pudakpayung khususnya masyarakat RW 07. Sebab masyarakat RW 07 memiliki partisipasi yang tinggi akan kesadaran tentang pentingnya keterampilan pengolahan pangan dalam membantu pemenuhan kebutuhan keluarga. Upaya ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan sosial lingkungan yakni bidang ekonomi dan infrastruktur lingkungan. Untuk itu, pengembangan ekonomi dilakukan melalui program Kampung Tematik dengan tema sentra jajanan pasar. Hal ini sesuai dengan sumber daya yang mendominasi masyarakat Pudakpayung RW 07 sebagai pelaku usaha mikro yang memproduksi jajanan tradisional, sehingga dikenal dengan Paguyuban Swekar Wangi. Dengan demikian, pembentukan Kampung Tematik Swekar Wangi dalam pengembangan ekonomi dilakukan dengan 4 cara yakni membangun jejaringan kerjasama yang berorientasi menciptakan modal sosial masyarakat, melakukan upgrade skill melalui pelatihan mandiri dan pelatihan kedinasan yang berorientasi membangun modal manusia, Membangun Ruang Pemasaran Jajanan Pasar sebagai modal fisik yang menjadi sarana pengembangan ekonomi, serta terakhir terdapat fasilitas bidang kesehatan yakni Usaha Kesehatan Kerja (UKK) bagi para pelaku usaha mikro yang dilaksanakan setiap 1 bulan sekali. Upaya ini dilakukan agar kondisi kesehatan pelaku usaha tetap sehat ditengah padatnya kegiatan aktivitas produksi.
2. Pengembangan ekonomi yang dilakukan oleh Kampung Tematik Swekar Wangi untuk aktivitas pemasaran media digital adalah melakukan optimalisasi media sosial dalam pemasaran ruang jajanan pasar melalui aplikasi *instagram* dengan nama akun *sekarwangisnack* dan aplikasi GULO ASEM. Akibatnya, dapat mencapai keuntungan atau *utility* dengan melihat perubahan sosial yang terjadi di Kelurahan Pudakpayung, seperti bidang ekonomi, pendidikan, dan infrastruktur yang ditandai dengan adanya 3 pembangunan gapura sebagai batas kewilayahan yang menjadi ikon Kampung Tematik Swekar Wangi.

B. Saran

1. Bagi pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi, hendaknya dapat mengaktifkan kembali Ruang Pemasaran Jajanan Pasar agar ruangan tersebut dapat digunakan sebagaimana mestinya, sehingga aktivitas pemasaran dilakukan dengan dua cara yakni *offline* dan *online*. Dimana aktivitas *offline* dilakukan pada Ruang Pemasaran Jajanan Pasar. Sedangkan aktivitas pemasaran *online* dilakukan melalui aplikasi *instagram sekarwangisnack* dan aplikasi GULO ASEM yang diinovasikan oleh Pemerintah Kota Semarang untuk pelaku UMKM.
2. Bagi pengurus Kampung Tematik Swekar Wangi, hendaknya dapat bekerja sama dengan pihak Kelurahan Pudukpayung agar Ruang Pemasaran Jajanan Pasar diaktifkan kembali.
3. Bagi seluruh anggota Kampung Tematik Swekar Wangi, hendaknya mengikuti kegiatan Usaha Kesehatan Kerja (UKK) yang diadakan oleh Pemerintah Kota Semarang untuk melakukan pemeriksaan kesehatan bagi pelaku usaha mikro melalui kerja sama dengan puskesmas terdekat yakni puskesmas Pudukpayung.
4. Bagi peneliti berikutnya yang merasa tertarik dengan kajian penelitian ini, hendaknya berfokus pada permasalahan kajian lain yang belum sempat dibahas dalam penelitian ini. Peneliti berharap, penelitian ini dapat dikembangkan untuk peneliti dimasa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Agustina, dkk. 2021. *Perencanaan Produksi dan Pengendalian Persediaan*. Malang: UB Press.
- Anggito, Setiawan J. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Coleman S. J. 1990. *Foundations of Social Theory*. London: the Belknap Press of Harvard University.
- Coleman S. J, & Fararo T. 1992. *Rational Choice Theory Advocacy and Critique*. London: International Education and Professional Publisher.
- Fauzi, A. 2006. *Ekonomi Sumber Daya Alam dan Lingkungan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Imran F. I, & Aka A. K. 2018. *Fenomena Sosial*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy Genteng.
- Mardawani. 2020. *Praktis Penelitian Kualitatif Teori Dasar dan Analisis Data dalam Perspektif Kualitatif*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Maryati K. D, & Suryawati. 2006. *Sosiologi*. Jakarta: Esis Erlangga.
- Muhammadin, A. 2021. *Strategi Pemasaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Muthahhari, M. 2019. *Teori Pengetahuan Catatan Kritis atas Berbagai Isu Epistemologis*. Jakarta: Lentera
- Raco. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Rochadi, S. 2020. *Perilaku Kolektif dan Gerakan Sosial*. Rasibook
- Soedijarto. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. IMTIMA.
- Soeroso, A. 2008. *Sosiologi 2 SMA IX*. Bogor: Perpustakaan Nasional Quadra
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo. 2019. *Ekonomi Produksi Teori dan Aplikasi*. Malang: UB Press.
- Sutinah, Suyanto B. 2007. *Metode Penelitian Sosial: sebagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Turner S. B. 2012. *Teori Sosial dari Klasik sampai Postmodern*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

B. Jurnal

- Admizal, I. 2021. "Takdir dalam Islam". *Jurnal Ilmu Ushuluddin Adab dan Dakwah*. Vol. 3 No. 1 Hal. 87-93.
- Ashar & Purnaweni. 2019. "Faktor Penentu Implementasi Program Kampung Tematik di Kampung Jajanan Tradisional dan Kampung Jahe Kota Semarang". *Journal of Public Policy and Management Riview*. Vol. VIII No. 3. Hal. 1-14.
- Asmiatun, Cholil, & Utomo. 2022. "Pemanfaatan Marketplace Shopee untuk Keberlangsungan UMKM Batik Kampung Tematik Durenan Indah Semarang". *Abdiformatika : Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*. Vol. 2 No. 1 Hal. 13-18.
- Asrori, M. 2013. Pengertian, Tujuan, dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran Madrasah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 5 No. 2 Hal. 163-188.
- Basori, Albab, & Aliya. 2021. "Pemberdayaan Karang Taruna dalam Pembuatan E-Katalog Kampung Tematik Kota Semarang". *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia*. Vol. 03 No. 01 Hal. 21-33.
- Effendy, A. A., & Sunarsi D. 2020. Persepsi Mahasiswa terhadap Kemampuan dalam Mendirikan UMKM dan Efektivitas Promosi melalui Online di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akutansi)*. Vol. 4 No. 3 Hal. 702-714.
- Darmanita, Yusri M. 2020. "Pengoperasian Penelitian Naratif dan Etnografi; Pengertian, Prinsip-Prinsip, Prosedur, Analisis, Interpretasi dan Pelaporan Temuan". *Jurnal Manajemen dan Dakwah*. Vol. I No. 1 Hal. 24-34.
- Fathy, R. 2019. Modal Sosial: Konsep, Inklusifitas dan Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Pemikiran Sosiologi* Vol. 6 No. 1 Hal. 1-17.
- Febriandini, dkk. 2019. "Peran *Stakeholders* dalam Pemberdayaan di Kampung Pelangi". *Jurnal Ilmiah Tata Sejuta STIA Mataram*. Vol. 5 No. 1 Hal. 183-198.
- Hamid, E. S., & Susilo Y. 2011. "Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta". *Jurnal Ekonomi Pembangunan*. Vol. 12 No. 1 Hal. 45-55.
- Husna, N & Hindun H. 2020. "Keterampilan Menulis Teks Biografi Aktor dan Aktris Kelahiran Cilacap Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share". *In Wijayakusuma Prosiding Seminar Nasional*. Vol. 1 No. 1 Hal. 92-100.

- Irhandayaningsih. 2018. "Kampung Tematik sebagai Upaya Melestarikan Seni dan Budaya Daerah di Jurang Blimbing Tembalang Semarang". *Jurnal Anuva*. Vol. II No. 4 Hal. 377-385.
- Khadiyanto, P & Winarendri Y. 2018. "Kajian Kelayakan Pengembangan Pemukiman di Kelurahan Pudakpayung, Semarang-Indonesia". *Urbanisasi dan Perkembangan Perkotaan*. Vol. 1 No. 1 Hal. 142-149.
- Margunani, Prajanti dkk. 2018. "Potensi Pengembangan Pasar Tematik di Kota Semarang". *Jurnal Riptek*. Vol. 12 No. 2 Hal. 95-105.
- Martuti, Hidayah & Sumaryanto. 2017. "Preferensi Masyarakat terhadap Program Kampung Tematik di Kota Semarang". *Jurnal Riptek*. Vol. II No. 2 Hal. 11-22.
- Novianti R. 2012. "Teknik Observasi bagi Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*. Vol. 1 No. 1. Hal. 22-29.
- Nurdiani N. 2014. "Teknik Sampling *Snowball* dalam Penelitian Lapangan". *Comtech : Computer Mathematics and Engineering Applications*. Vol. 5 No. 2 Hal. 1110-1118.
- Ratnamulyani & Maksudi. 2018. "Peran Media Sosial dalam Peningkatan Partisipasi Peneliti Pemula di kalangan Pelajar di Kabupeten Bogor". *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial dan Humaniora*. Vol. 20 No. 2. Hal. 154-161.
- Rijali A. 2019. "Analisis Data Kualitatif". *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*. Vol. 13 No. 33 Hal. 81-95.
- Sa'adah, N. H. 2022. "Perbedaan Gender dalam memilih Lembaga Pendidikan ditinjau dari Teori Pilihan Rasional James S. Coleman". *Jurnal Studi Islam Gender dan Anak*. Vol. 17 No. 2 Hal. 223-236.
- Saputri & Setiono. 2019. "Analisis *Stakeholders* dalam Pemberdayaan Masyarakat melalui Program Kampung Tematik Kota Semarang". *Journal of Politic and Government Studies*. Vol. VIII No. 4. Hal. 1-10.
- Saragih, Esariti, & Wahyono. 2021. "Pencapaian Tujuan Program Kampung Tematik Berbasis Pengarusutamaan Gender di Kampung Sentra Bandeng". *Jurnal Pengembangan Kota*. Vol. IX No. 2 Hal. 143-153.
- Sastrawati, N. (2019). "Partisipasi Politik dalam Konsepsi Teori Pilihan Rasional James S. Coleman". *Jurnal Al-Risalah*, Vol. 19 No.2 Hal. 187-197.
- Sholihin, Arianto dkk. 2018. "Keunggulan Sosial Media dalam Perkembangan Ekonomi Kreatif Era Digital di Indonesia". *Prosiding Ekonomi Kreatif di Era Digital*. Hal. 149-160.

- Subiyakto, dkk. 2020. "Community Economic Empowerment Through The Existence of Thematic Village". *Journal the Innovation of Social Studies*. Vol. 4 No. 1 Hal. 1-10.
- Supomo, B. 2011. "Peranan Modal Sosial dalam Implementasi Manajemen dan Bisnis". *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan*. Vol. 11 No. 1 Hal. 10-16.
- Syahra, R. 2003. "Modal Sosial Konsep dan Aplikasi". *Jurnal Masyarakat dan Budaya*. Vol. 5 No. 1 Hal. 1-19.
- Syifa & Wijaya. 2019. "Partisipasi Masyarakat dalam Kegiatan Pemberdayaan melalui Program Kampung Tematik: Studi Kasus di Kampung Batik Kelurahan Rejomulyo Kecamatan Semarang Timur Kota Semarang". *Jurnal Solidarity*. Vol. VIII No. 1 Hal. 515-531.
- Triatmoko & Esariti. 2019. "Pengentasan Kemiskinan Berbasis Gender pada Program Kampung Tematik". *Jurnal Riptek*. Vol. 13 No. 1 Hal. 25-28.
- Ujiyanto, Zahro & Maringka. 2018. "Kegiatan Perancangan Kampung Blimbing Rw. 08-09 Kelurahan Blimbing". *Jurnal Arsitektur* Vol. II No. 2 Hal. 59.

C. Tesis

- Rahman, M. T. 2020. Filsafat Ilmu Pengetahuan. Bandung: UIN Sunan Gunung Djati
Tesis Prodi S2 Studi Agama. Hal 41-74.

D. Disertasi

- Agisna, Y. F. 2016. "Peranan Ekonomi Kolektif pada Komunitas Bandung Pyrate Punx: Studi Kasus pada Manajemen Penjualan Merchandise dan Karya Musik". *Yantri Fajar Aghisna 10.6040042 Doctoral Dissertation Seni Musik*. Bandung. Hal. 1-64.
- Aini, Z. S. N. 2022. Pemberdayaan Pelaku Usaha Mikro Klaster Pangan Olahan Berbasis Digital oleh Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah. *Doktoral Dissertation*. Semarang: IPDN. Hal. 1-10.
- Putra, B. S. 2018. "Bumdes Al-Madina dalam Perspektif Modal Sosial James S. Coleman". *Doctoral Disertation*. Surabaya: Universitas Airlangga. Hal 2-14.

E. Website

- Pudakpayung. 2023. Kelurahan Pudakpayung. Retrieved from <https://pudakpayung.semarangkota.go.id/en/>. Diakses pada 15 Januari 2023
- Diskominfo Kota Semarang. 2023. Kampung Tematik Semarang Kota. Retrieved from <https://kampungtematik.semarangkota.go.id/>. Diakses pada 21 Januari 2023

- Setiawan, Ebta. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/peran>. Diakses pada 1 September 2022.
- Setiawan, Ebta. 2023. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/pembentukan>. Diakses pada 1 Juni 2023.
- Setiawan, Ebta. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/kembang>. Diakses pada 19 November 2022.
- Gulo Asem, Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kota Semarang. 2020. Gulo Asem Semarang Kota. Retrieved from <https://guloasem.semarangkota.go.id/tentang-kami>. Diakses pada 10 Maret 2023.

LAMPIRAN



Lampiran 1: Wawancara bersama Ibu Sriyani sebagai Ketua Kampung Tematik Swekar Wangi



Lampiran 2: Wawancara bersama Ibu Ismiyati sebagai Anggota Kampung Tematik Swekar Wangi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Data Pribadi

Nama : Willy Prilia Riefera
Tempat/Tanggal Lahir : Cirebon, 14 April 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Ds. Pakusamben RT 01 RW 06 Dusun 03 Blok Weringin
Kec. Babakan Kab. Cirebon
No Whatsapp : 08986860900
Email : willyprilia14@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK RA Baituridwan : Tahun 2006-2007
2. SDN 1 Pakusamben : Tahun 2007-2013
3. Mtsn 1 Cirebon : Tahun 2013-2016
4. SMAN 1 Babakan : Tahun 2016-2019

C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota PMR WIRA SMAN 1 Babakan tahun 2016-2019

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 23 Maret 2023



Willy Prilia Riefera

NIM. 1906026046