

# Budaya Berbagi Pengetahuan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia: Kasus Gerakan *Free Software* dan *Dounjinshi Culture*

Ambar Sari Dewi

Dosen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Alamat email: ambarsaridewi@gmail.com

## Abstract:

*From year to year, Indonesia's position in the list of Human Development Index declined. One of them is because the quality of education. This resulted in low human qualities. Though today's technology, opportunities to enhance the capabilities and quality are wide open. Dounjinshi free software movement and culture are examples of cases used in this paper to explain how to improve the quality of human resources through knowledge sharing culture.*

**Keywords:** *culture, free software, human resources*

## Pendahuluan

Pada bulan November 2011, United Nation Development Programme (UNDP) meluncurkan daftar Indeks Pembangunan Manusia (Human Development Index/HDI)<sup>1</sup>. Indeks yang dikeluarkan sejak tahun 1990 ini bertujuan untuk melihat kemajuan bangsa berdasarkan angka harapan hidup (*Longevity*), angka lama pendidikan (*knowledgeable*) dan daya beli atau konsumsi perkapita (*decent standard of living*). Dalam daftar tersebut, Indonesia menempati urutan ke 124 dari 187 negara yang disurvei. Indonesia berada jauh di belakang Malaysia yang menempati urutan ke 61 atau Filipina yang berada di urutan ke 112. Meskipun berada di atas Vietnam (urutan ke 128), Laos (urutan ke 138), Kamboja (urutan ke 139) dan Myanmar (urutan ke 149), namun posisi Indonesia

mengalami penurunan dibandingkan tahun 2010, yaitu urutan ke 108.

Semakin merosotnya indeks pembangunan manusia Indonesia ini bukanlah tanpa sebab. Ada banyak faktor yang mempengaruhinya, salah satunya adalah minimnya kemampuan manusia Indonesia. Hal ini disebabkan karena rendahnya tingkat pendidikan rata-rata penduduk Indonesia. Berdasarkan hasil riset *The Political and Economics Risk Consultancy* (PERC) tahun 2001<sup>2</sup>, kualitas pendidikan Indonesia berada pada urutan terendah dari 12 negara Asia. Survei yang menyorot kualitas pendidikan yang keluarannya (lulusan) akan menjadi tenaga kerja menempatkan beberapa negara di Asia pada urutan yang beragam. Korea Selatan menduduki urutan ke-1, Singapura urutan ke-2, dan Jepang berada di urutan

---

<sup>1</sup> <http://www.thejakartapost.com/news/2011/11/02/indonesia-ranks-124th-2011-human-development-index.html>

<sup>2</sup> <http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/file?file=digital/blob/F17226/Mendiknas.htm>

ke-3. Yang menarik adalah, Vietnam menempati urutan ke-11, padahal negara ini baru saja terbebas dari cengkeraman peperangan beberapa dekade. Hal ini tentu sangat mengejutkan bagi kita semua.

Hasil survei PERC tersebut dilakukan dengan asumsi bahwa tenaga kerja berkualitas dapat dihasilkan dari sistem pendidikan yang berkualitas. Inilah salah satu asumsi yang melatarbelakangi upaya pengembangan SDM. Persoalannya adalah, tenaga kerja berkualitas yang dihasilkan dari sistem pendidikan yang berkualitas hanya dilihat dari sistem pendidikan formal. Padahal, kemajuan teknologi menyediakan berbagai kesempatan untuk meningkatkan kualitas tersebut. Selain itu, pendidikan yang berkualitas semata-mata hanya dipahami dari pencapaian hasil akhir (baca: Ujian Akhir) yang menekankan pada kerja individual. Padahal, sejarah telah membuktikan bahwa pengetahuan berkembang melalui kerja-kerja komunal yang didasari oleh budaya berbagi.

Di tengah keterpurukan kualitas manusia Indonesia, peningkatan kualitas SDM dapat dilakukan melalui pengembangan budaya berbagi. Artikel ini bermaksud untuk memaparkan bagaimana pengembangan SDM terjadi melalui budaya berbagi pengetahuan seperti yang terjadi dalam komunitas gerakan free software/open source di Amerika dan dounjinshi di Jepang. Kedua komunitas ini bergerak melalui media yang berbeda, yaitu software komputer dan komik. Namun, satu hal sama dalam kedua gerakan ini adalah keduanya berjalan dan berkembang melalui budaya berbagi pengetahuan. Paper ini akan menjelaskan bagaimana keterkaitan antara budaya *sharing*/berbagi dengan pengembangan SDM.

Pembahasan dalam paper ini akan dimulai dari pembahasan gagasan konseptual mengenai pengembangan SDM, dilanjutkan dengan tinjauan kasus gerakan free software dan dounjinshi. Bagian ketiga paper ini akan menjelaskan bagaimana budaya berbagi pengetahuan menjadi salah satu dasar pengembangan SDM, dan bagian terakhir adalah penutup.

### **Pengembangan Sumber Daya Manusia: Tinjauan konseptual**

Pengembangan sumber daya manusia merupakan sebuah keharusan terutama untuk menghadapi tuntutan modernitas dan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Tantangan di masa depan yang semakin kompleks memaksa siapa pun untuk bersiap dan berani mengambil tantangan tersebut. Sebagai negara yang memiliki jumlah penduduk sangat banyak, tantangan yang harus dipecahkan oleh Indonesia adalah bagaimana mengelola sumber daya manusia menjadi kekuatan yang mampu menunjang usaha pembangunan nasional.

Pengertian pengembangan SDM menurut UNDP (1991), sebagaimana dikutip oleh Effendi (1995)<sup>3</sup> adalah:

*proses peningkatan kemampuan manusia untuk melakukan pilihan-pilihan. Pengertian ini memusatkan perhatian pada pemerataan dalam peningkatan kemampuan manusia (melalui investasi pada manusia itu sendiri) dan pada pemanfaatan kemampuan (melalui penciptaan kerangka keterlibatan manusia untuk mendapatkan penghasilan dan perluasan peluang kerja)*

Sedangkan menurut Canadian International Development Agency (CIDA) seperti yang dikutip Effendi (1995), pengembangan sumber daya manusia

<sup>3</sup> Effendi Noer Tadjuddin, *Sumber Daya Manusia: Peluang Kerja dan Kemiskinan*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 1995).

menekankan manusia sebagai alat maupun sebagai tujuan akhir pembangunan. Tujuan pengembangan sumber daya manusia menurut Martoyo (1992)<sup>4</sup> adalah adanya peningkatan kemampuan, ketrampilan dan sikap karyawan/anggota organisasi sehingga lebih efektif dan efisien dalam mencapai sasaran-sasaran program atau pun tujuan organisasi. Dalam konteks pembangunan nasional, pengembangan sumber daya manusia erat kaitannya dengan upaya mengentaskan kemiskinan akibat pengangguran dan sebab-sebab lain. Oleh karena itu, pengembangan SDM menurut Prihatin (1997) berarti upaya meningkatkan kemampuan dan ketrampilan bekerja, produktivitas kerja yang berujung pada peningkatan pendapatan dan tingkat hidup<sup>5</sup>.

Dalam tahap pengembangan sumber daya manusia, terdapat dua aspek penting yang tidak dapat dipisahkan, yaitu kegiatan pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia itu sendiri. Kedua aspek tersebut tidak hanya berfungsi menambah pengetahuan saja, akan tetapi juga meningkatkan produktivitas kerja (Prihatin, 1997). Pada gilirannya, pendidikan dan pelatihan akan meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan. Pendidikan itu sendiri pada dasarnya merupakan proses pengembangan sumber daya manusia. Menurut Sikula dalam Martoyo (1992), pengembangan (*development*) adalah proses pendidikan jangka panjang yang menggunakan prosedur sistematis dan terorganisir, di mana manager belajar pengetahuan konseptual dan teoritis untuk kepentingan umum. Dengan demikian, pengertian pendidikan lebih bersifat filosofis daripada pelatihan. Dari sisi sasaran, sasaran pendidikan umumnya adalah

golongan manajer, sedangkan sasaran pelatihan adalah karyawan non manajer.

Dalam konteks perkembangan teknologi, khususnya internet dan komputer, peluang untuk mendapatkan pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan semakin luas. Tidak hanya sebagai alat, teknologi dapat menjadi tujuan pengembangan sumber daya manusia itu sendiri. Bagian berikut akan menjelaskan bagaimana teknologi informasi mendukung proses peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui budaya berbagi pengetahuan (*knowledge sharing culture*).

### **Tinjauan Kasus Gerakan *Free Software* dan *Dounjinshi Culture***

Pada era globalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan salah satu alat dan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kualitas SDM. TIK, khususnya internet telah dimanfaatkan mulai dari media belajar (*e-learning*), pemerintahan (*e-government*), surat elektronik (*e-mail*), bahkan sampai dunia bisnis (*e-commerce*) dan perbankan (*e-banking*). Namun, umumnya para pengguna komputer dan internet jarang menyadari bahwa pesatnya perkembangan komputer dan internet tidak bisa dilepaskan dengan pesatnya perkembangan software komputer. Sebuah komputer tidak bisa digunakan tanpa dilengkapi dengan sistem operasi dan aplikasi pendukungnya. Koneksi internet juga tidak akan dimungkinkan jika komputer tidak memiliki software browser atau perangkat lunak lainnya.

Tidak banyak yang mengetahui bahwa perkembangan komputer dan internet pada mulanya dilatarbelakangi untuk

---

<sup>4</sup> Martoyo, S, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (edisi 2), (Yogyakarta: BPFE, 1992).

<sup>5</sup> Prihatin, S. Juni, *Pengembangan Sumber Daya Manusia: Suatu Kebijakan*, Jurnal Sosial Politik (Volume 1, No1, Juli 1997), (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM).

kepentingan mengembangkan ilmu pengetahuan dan riset <sup>6</sup>. Manuel Castells dalam *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society* (2001), mengatakan bahwa pada dasarnya internet dikembangkan melalui 4 struktur yaitu: *techno-meritocratic culture, hacker culture, virtual communitarian culture, entrepreneurial culture*. Pada prinsipnya, perkembangan internet dipelopori oleh kalangan akademisi, di mana pengembang software adalah salah satu unsur penting yang mendapat perhatian dan minat dari komunitas virtual sehingga software dapat berkembang dengan baik. Perkembangan ini didukung oleh pelaku ekonomi yang jeli melihat peluang bisnis. Apa yang mendasari kolaborasi empat elemen tersebut adalah para pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan orang-orang yang diakui kompetensinya oleh komunitas mereka. Dengan demikian, unsur kredibilitas, kompetensi dan reputasi pengetahuan, merupakan aspek yang dijunjung tinggi dalam budaya ini yang diwujudkan dalam bentuk penghargaan dan apresiasi atas karya-karya mereka. Dalam konteks paper ini, budaya berbagi yang dilakukan oleh para hacker/programer (*hacker culture*) akan dibahas lebih jauh.

Pada masa awal perkembangan komputer didukung oleh semangat ini. Pada tahun 1969, Departemen Pertahanan Amerika Serikat divisi *Advanced Research Project Agency* (ARPA) mengembangkan ARPANET, yaitu jaringan komputer trans-kontinental berkecepatan tinggi pertama di dunia. Tugas ARPA adalah

memobilisir sumber-sumber pengetahuan, terutama di kalangan perguruan tinggi (programer) guna menghadapi Uni Soviet. Keberhasilan proyek ini adalah ketika ia berhasil menghubungkan jaringan komputer antara departemen pertahanan dengan perguruan tinggi yang berada di Amerika Serikat. ARPANET memungkinkan komputer-komputer tersebut saling berhubungan dengan bahasa yang sama <sup>7</sup>. Jaringan ini kemudian berkembang dan dikenal dengan nama internet. Salah satu tujuan dikembangkannya ARPANET adalah untuk menghubungkan komunitas programer komputer agar mereka dapat bertukar program dan pengetahuan.

Internet yang menghubungkan jutaan komputer memudahkan kerjasama para programer di seluruh dunia untuk mengembangkan software. Para programer memiliki kebiasaan saling menukar dan memberikan software kepada programer lain secara gratis agar bisa dimodifikasi dan diperbaiki bersama. Kebiasaan ini kemudian menjadi budaya hacker (*hacker culture*) <sup>8</sup>. Hacker culture merupakan perwujudan dari etika hacker yang menjunjung tinggi nilai-nilai *sharing knowledge* (saling berbagi pengetahuan) <sup>9</sup>.

Budaya saling berbagi ini puncaknya sekitar tahun 1970-1980. Para programer saling berbagi sumber code program yang sedang dan telah mereka garap untuk mencapai hasil yang maksimal. Hasilnya, software yang dikembangkan menjadi lebih kuat dan bagus karena jika ditemukan masalah, maka para programer akan saling membantu menyelesaikan masalah

<sup>6</sup> Dewi, Sari Ambar, *Gerakan Sosial di Dunia Maya: Gerakan Open Source sebagai Gerakan Sosial Baru*, Tesis tidak dipublikasikan, Jurusan Sosiologi, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2006).

<sup>7</sup> Manuel Castells, *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, (Oxford: University Press, 2001).

<sup>8</sup> Jargon File 2001 Jargon File, version 4.3.1, 29 Juni 2001. Dapat diakses di: <http://www.tuxedo.org/~esr/jargon/html/entry/hacker.html>.

<sup>9</sup> Manuel Castells, *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*, (Oxford: University Press, 2001).

tersebut. Kerja *keroyokan* ini membuat perkembangan software pada era tersebut sangat pesat dan semakin mengembangkan internet. Sayangnya, budaya ini terkikis ketika sebuah sistem tertutup (*proprietary*) diperkenalkan di kalangan programmer pada tahun 1980-an. Sistem ini menutup akses programmer lain untuk mengetahui sumber kode sebuah program komputer, sehingga pengembangan software komputer hanya dapat dilakukan oleh segelintir orang saja<sup>10</sup>.

Perubahan budaya pada komunitas programmer inilah yang mendorong lahirnya gerakan *Free Software* di Laboratorium Artificial Intelligence (AI Lab), yang dimotori oleh Richard Stallman pada tahun 1984. Stallman memilih pengembangan software sebagai media gerakan karena:

*"with an operating system, you can do a lot of things with your computer. Without an operating system, even if you have a lot of applications you can do anything --you cannot run them without an operating system...."*<sup>11</sup>

Pada tahun 1985, RMS kemudian mendirikan Free Software Foundation (FSF)<sup>12</sup> dan memulai gerakan *Free Software*. Istilah software bebas dalam gerakan ini merupakan persoalan kebebasan, bukan masalah harga, uang atau lainnya.

*"Free software is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of "free" as in "free speech", not as in "free beer"..."*

Bebas menurut gerakan ini tidak lain merupakan kebebasan untuk menjalankan program, memodifikasi, mendistribusi

ulang (re-distribusi) software original dan/atau software yang telah dimodifikasi. FSF menyebut kebebasan diatas sebagai kebebasan utama, yang terdiri dari 4 kebebasan (*4 freedom*). Adapun ke 4 kebebasan tersebut adalah:

1. Kebebasan 0 (*freedom 0*), yaitu kebebasan untuk menjalankan program, sesuai yang diinginkan oleh pengguna.
2. Kebebasan 1 (*freedom 1*), yaitu kebebasan untuk mempelajari bagaimana sebuah program dapat berjalan dan menerapkannya sesuai kebutuhan.
3. Kebebasan 2 (*freedom 2*), yaitu kebebasan untuk mendistribusikan ulang salinan dari sebuah software.
4. Kebebasan 3 (*freedom 3*), yaitu kebebasan untuk memperbaiki sebuah program dan merilisnya untuk kepentingan publik.

Keempat jenis kebebasan tersebut menuntut sebuah syarat utama, yaitu ketersediaan akses terhadap source code. Dengan keempat jenis kebebasan tersebut, pengguna memiliki kontrol penuh atas komputer yang mereka miliki dan dapat menggunakannya untuk membantu masyarakat. Berdasarkan jenis penerapannya, kebebasan 0 dan 2 dapat langsung diterapkan oleh semua pengguna dan memperoleh manfaat dari jenis kebebasan ini. Sedangkan kebebasan 1 dan 3, umumnya diterapkan oleh para programmer. Namun, setiap orang dapat memperoleh manfaat dari hasil pengembangan/perubahan yang dilakukan oleh programmer. Dengan demikian *free software* berkembang dibawah kuasa penuh para penggunanya.

Meskipun sempat mengalami perubahan sistem, namun budaya berbagi di

<sup>10</sup> Dewi, Sari Ambar, *Gerakan Sosial di Dunia Maya: Gerakan Open Source sebagai Gerakan Sosial Baru*, Tesis tidak dipublikasikan, Jurusan Sosiologi, (Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada, 2006).

<sup>11</sup> [www.znet.com](http://www.znet.com), *Free software as Social Movement*, Znet, wawancara Justin Pudor dengan RMS, 18 Desember 2005. [www.znet.com](http://www.znet.com)

<sup>12</sup> *What is Free Software?* <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>. Diakses 14 januari 2012.

kalangan para programmer terbukti telah berhasil memajukan dan mengembangkan kemampuan para programmer. Programmer pemula dapat belajar bagaimana membuat sebuah program dengan mengikuti kronologi pengembangan software melalui sumber-sumber kode yang disertakan dalam program tersebut. Dalam hal ini, para programmer pemula dapat mengetahui bagian-bagian mana yang perlu diperbaiki, ditambah atau pun dikurangi jika terdapat masalah. Bahkan dengan cara ini, programmer pemula tidak perlu takut untuk meniru sebuah program yang telah dikembangkan, sepanjang mereka mencatumkan sumber-sumber code awal dan menunjukkan perubahan yang telah dilakukan. Dalam konteks inilah, kemampuan seorang programmer makin terasa, sehingga pada gilirannya mereka mampu mengembangkan program sendiri.

Tidak hanya di Amerika, di Jepang pun budaya berbagi terjadi dalam media yang berbeda. Jepang saat ini dikenal sebagai negeri komik (*manga*). *Manga* merupakan salah satu karya sastra di Jepang yang berasal dari dua kata kanji 'man' (tanpa sengaja) dan 'ga' (gambar, foto, lukisan atau sketsa)<sup>13</sup>. *Manga* merupakan suatu bentuk karya sastra populer yang menggabungkan gambar dan teks sehingga membentuk cerita. Orang Jepang sangat fanatik terhadap *manga*, 40 % dari industri penerbitan adalah *manga* dan 30 % dari pendapatan usaha penerbitan diperoleh dari komik<sup>14</sup>. Di Jepang, *manga*

dapat dijumpai di mana-mana dan di baca di berbagai tempat. Industri *manga* Jepang telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Jepang itu sendiri. *Manga* tidak hanya sekedar bacaan ringan untuk menghabiskan waktu, namun merupakan cerminan dari apa yang terjadi dalam masyarakat Jepang itu sendiri.

Aspek paling menarik dari industri *manga* adalah adanya fenomena *dounjinshi*. *Dounjinshi* adalah sebutan bagi *manga* yang dibuat oleh fans *manga* yang memiliki alur cerita atau akhir yang berbeda dengan *manga* aslinya<sup>15</sup>. Pada prinsipnya, *dounjinshi* adalah komik, tetapi termasuk dalam jenis komik contekan (*copycat*)<sup>16</sup>. Akan tetapi, *dounjinshi* tidak hanya sekedar mencontek, namun budaya ini mengharuskan 'penconteknya' memberikan kontribusi pada komik yang diconteknya, sekecil apapun itu. Misalnya, mengubah alur cerita meski tokohnya sama, atau mengubah tokoh tapi alur cerita tetap. Pendeknya, perubahan inilah yang menjadi ciri khas *dounjinshi*. Untuk memastikan adanya perubahan dan kontribusi tersebut, sebuah komite penilai *dounjinshi* dibentuk dalam sebuah pameran tahunan.

*Dounjinshi culture* mempunyai komunitas yang sangat besar. Jumlah komik contekan yang beredar menurut Lessig, mencapai lebih dari 33.000 'lingkaran' pencipta di seluruh Jepang<sup>17</sup>. Sebanyak 450.000 orang Jepang berkumpul dua kali dalam setahun pada acara kumpul-kumpul untuk saling bertukar, berbagi dan menjual komik. Dengan anggota komunitas yang

<sup>13</sup> Andrew N Nelson, *Kamus Kanji Modern: Jepang Indonesia*, (Jakarta, 2005); dalam Fatonah, Noneng, *Nilai-nilai Moral yang Tercermin dalam Manga Doraemon*, (Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, 2008), Skripsi tidak dipublikasikan.

<sup>14</sup> Lessig, Lawrence, *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*, (Yogyakarta: Kunci Cultural Studies, 2011).

<sup>15</sup> Fatonah, Noneng, *Nilai-nilai Moral yang Tercermin dalam Manga Doraemon*, (Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, 2008), Skripsi tidak dipublikasikan.

<sup>16</sup> *Ibid.*

<sup>17</sup> Lessig, *Ibid.*

besar, tentu saja perputaran ekonomi juga terjadi dalam jumlah yang besar.

Yang menarik, fenomena *dounjinshi* ini berkembang seiring dengan perkembangan komik *manga* komersial. Keduanya tumbuh berkembang bersama, dengan aturan dan persaingan yang nyata. Keduanya saling memberi kontribusi satu sama lain. Dalam konteks paper ini, kualitas sumber daya manusia, yaitu pembuat komik semakin meningkat karena ide-ide baru terus bermunculan.

### **Pengembangan Sumber Daya Manusia Berbasis Budaya Berbagi Pengetahuan**

Sebagaimana telah dijelaskan di bagian awal tulisan ini, pengembangan SDM merupakan keharusan untuk mencapai tujuan pembangunan. Terkait dengan kasus yang telah dipaparkan, pengembangan SDM dapat dilakukan melalui proses berbagi pengetahuan. Pengetahuan yang awalnya dianggap sebagai milik individu harus dimanfaatkan sebaik mungkin oleh organisasi maupun oleh negara dengan tetap memberikan otonomi pengembangannya pada individu tersebut. Peran kemajuan TIK, semakin mempercepat proses tersebut.

Dalam kaitannya dengan kasus yang telah ditinjau, kemajuan TIK telah membuka kesempatan bagi individu (programmer dan komikus) untuk mengembangkan diri secara efektif, efisien dan murah, sesuai kebutuhan mereka. Hal ini sejalan dengan ide dan gagasan awal mengenai pengembangan SDM yang disampaikan oleh UNDP, di mana manusia mendapat kesempatan untuk melakukan pilihan-pilihan. Ketika seorang programmer berniat untuk memulai karyanya, internet menyediakan ribuan sumber kode yang dapat dipelajari dan dimodifikasi oleh yang bersangkutan. Pilihan-pilihan rasional dapat dilakukan dengan menilai sejauh

mana kompetensi dan kemampuan yang ia miliki. Pilihan tersebut juga mencakup siapa saja yang akan dijadikan sasaran dari program/software yang akan dibuat dan forum diskusi yang akan diikuti terkait dengan software tersebut.

Hal serupa juga terjadi dalam komunitas *dounjinshi*. UNDP menyebutkan bahwa pengembangan SDM juga terkait dengan upaya memusatkan perhatian pada pemerataan dalam peningkatan kemampuan manusia melalui investasi pada manusia itu sendiri. Komunitas *dounjinshi* mendapatkan kebebasan untuk meningkatkan kemampuan individual mereka berkat sistem budaya berbagi yang terjadi dalam komunitas *manga* tersebut. Situasi ini dapat terwujud karena para pembuat *manga* (*mangaka*) percaya bahwa sebuah karya *manga* akan menjadi lebih baik jika terjadi pertukaran pengetahuan secara bebas. Para pembuat *dounjinshi* tidak perlu khawatir dengan tuduhan pelanggaran hak cipta, karena tidak jarang *dounjinshi* dibuat oleh *mangaka* asli. Kemampuan para pembuat *dounjinshi* makin terasa dengan berbagai modifikasi yang ia lakukan terhadap *manga*. Dalam hal ini, kualitas pembuat *dounjinshi* dengan *mangaka* asli akan merata, sehingga kualitas komik Jepang secara keseluruhan akan meningkat.

Keberadaan budaya berbagi pengetahuan di kalangan programmer dan *dounjinshi*, secara langsung turut berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan. Pada titik ini, jika tujuan pengembangan SDM adalah untuk mengentaskan kemiskinan, maka budaya berbagi pengetahuan merupakan ruang dan peluang yang besar untuk hal tersebut. Seiring dengan meningkatnya kemampuan programmer, kualitas software yang diciptakan juga semakin meningkat. Hal ini secara otomatis akan menambah portofolio programmer tersebut. Sedangkan dalam kasus *dounjinshi*, sebuah

karya *dounjinshi* yang populer, mampu *meraup* ribuan yen dalam setiap produksinya. Bagi beberapa komikus pemula, *dounjinshi* sering digunakan sebagai batu loncatan untuk masuk ke industri manga komersil.

## Penutup

Kemajuan teknologi telah merubah seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam berorganisasi untuk mencapai tujuan. Pengembangan SDM mengalami transformasi berkat adanya kemajuan teknologi tersebut. TIK menyediakan ruang dan peluang bagi pengembangan SDM melalui budaya berbagi pengetahuan. Pengetahuan yang awalnya bersifat komunal, berubah menjadi individual karena campur tangan dari sistem ekonomi tertentu. Namun, keberadaan internet kembali membuka sekat individualistis tersebut menjadi komunal. Dalam sistem budaya yang mendukung, kualitas SDM dapat ditingkatkan. Budaya berbagi dalam masyarakat Jepang melalui *dounjinshi culture*, secara signifikan meningkatkan kualitas komikus pemula untuk menjadi lebih baik. Komunitas yang didasari oleh rasa saling percaya dan apresiasi yang tinggi ini juga telah membuka peluang pasar yang besar bagi industri manga.

Belajar dari kasus gerakan *open source* dan *dounjinshi culture*, pengembangan SDM di Indonesia agaknya masih menyimpan banyak tugas. Salah satunya terkait dengan pemberlakuan undang-undang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) No 19 tahun 2002. Sebagai instrumen penegakan hukum, UU No 19/2002 menimbulkan

sejumlah pertanyaan. Di satu sisi, upaya perlindungan terhadap hak cipta dapat dimaknai sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Asumsinya, dengan diberikannya perlindungan terhadap karya cipta, maka kreativitas dan inovasi akan bermunculan. Dengan sendirinya, kualitas sumber daya manusia akan lebih tinggi. Keyakinan inilah yang digunakan oleh pemerintah dan lembaga pendukung Undang-undang ini untuk memberantas pembajakan. Kenyataannya dalam beberapa kasus, penerapan HAKI justru menghambat peningkatan kualitas SDM karena menutup salah satu kesempatan orang untuk belajar, yaitu melalui proses *sharing*/berbagi. Sebagaimana telah dijelaskan, sejarah perkembangan internet diawali oleh budaya *sharing* di antara para programer dan pengembang software. Celaknya dalam kerangka HAKI, titik ekstrim proses *sharing* ini dipandang sebagai sebuah upaya pembajakan karya cipta, sehingga harus diberantas karena merugikan penciptanya.

Bagi negara yang sedang berkembang seperti Indonesia, proses 'pencotekan' sebagaimana dilakukan dalam komunitas *dounjinshi*, adalah salah satu hal yang dapat dilakukan. Namun, hal ini akan membentur dinding jika dihadapkan pada UU No 19 Tahun 2002. Oleh karena itu, agaknya sebuah inisiatif dan gerakan massif yang memperjuangkan kebebasan berbagi pengetahuan, perlu segera dilakukan. Jika tidak, maka HDI Indonesia akan semakin terpuruk di bawah negara berkembang lainnya. Jika tidak sekarang, kapan lagi?



## Bacaan

### Buku

- Dewi, Sari Ambar. 2006. *Gerakan Sosial di Dunia Maya: Gerakan Open Source sebagai Gerakan Sosial Baru*. (Tesis tidak dipublikasikan, Jurusan Sosiologi). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Effendi, Noer Tadjuddin. 1995. *Sumber Daya Manusia, Peluang Kerja dan Kemiskinan*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Fatonah, Noneng. 2008. *Nilai-nilai Moral yang Tercermin dalam Manga Doraemon*. (Skripsi tidak dipublikasikan). Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya: Universitas Indonesia.
- Kartasasmita, Ginandjar. 1996. *Pembangunan untuk Rakyat: Memadukan Pertumbuhan dan Pemerataan*. Jakarta: Pustaka Cesindo.
- Lessig, Lawrence. 2011. *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*. Yogyakarta: Kunci Cultural Studies.
- Manuel, Castells. 2001. *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: University Press.
- Martoyo, S. 1992. *Manajemen Sumber Daya Manusia* (edisi 2). Yogyakarta: BPFE.

### Jurnal

- Prihatin, S. Juni. Jurnal Sosial Politik (Volume 1, No.1, Juli 1997). *Pengembangan Sumber Daya Manusia: Suatu Kebijakan*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UGM.

### Internet

- <http://perpustakaan.bappenas.go.id/lontar/file?file=digital/blob/F17226/Mendiknas.htm>
- <http://www.thejakartapost.com/news/2011/11/02/indonesia-ranks-124th-2011-human-development-index.html>
- www.znet.com, Free software as Social Movement, Znet, wawancara Justin Pudor dengan RMS, 18 Desember 2005. www.znet.com
- Jargon File 2001 Jargon File, version 4.3.1, 29 JUN 2001. diakses di: <http://www.tuxedo.org/~esr/jargon/html/entry/hacker.html>
- What is Free Software?* <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>.