
Fenomena Badut Sedih : Sebuah Kajian *Stakeholder Theory*

Danang Nugroho

STIA Bagasasi danang.nugroho@gmail.com

Donny Firli Ardiawan

Universitas Telkom dovirwan@student.telkomuniversity.ac.id

Abiyasa Dwi Putra

STIA Bagasasi abiyasadwiputs@gmail.com

Abstract

The Sad Clown phenomenon in the North Bandung area is a new and unusual phenomenon. This study aims to make observations of the existing sad clown phenomenon. This study uses a qualitative frame of mind that uses the Phenomenology method approach and the Requirements Engineering process to get a descriptive explanation from the perspective of Stakeholder Theory . This study found that there are three stakeholders who are related to the Badut phenomenon. This research is based on a new phenomenon that is happening around the Bandung area. clown / comedian (in performances and so on) , a comedian is a person who likes to be funny, therefore clowns should be associated with happy things, but from the observations the existing phenomenon is a paradox, which is the Clown Phenomenon which brings a sad social context.

Keywords: *Phenomenology, Requirements Engineering, Sad Clown, Stakeholder Theory .*

Pendahuluan

Fenomena Covid di Indonesia menyebabkan banyak orang kehilangan pekerjaan. Oleh karena itu muncul fenomena baru yang terjadi disekitar Bandung Utara, fenomena tersebut adalah banyaknya badut yang berkeliaran di sekitar jalan protokol. Badut-badut tersebut menggunakan kostum yang beraneka ragam, membawa kotak sumbangan, membawa anak kecil dan memiliki karakteristik berjalan menunduk dan terkesan putus asa. Dengan karakteristik tersebut orang sekitar yang melihat badut tersebut akan merasa iba dan akhirnya memberikan sumbangan. Diasumsikan badut tersebut meminjam kostum tersebut ke penyewaan kostum setempat. (Kasna, 2020)

Badut/ba•dut/ n pelawak (dalam pertunjukan dan sebagainya) (Sugono, 2008) pelawak adalah orang yang suka melucu, maka dari itu badut seharusnya dikaitkan dengan hal hal yang membahagiakan. Badut adalah pemain komik yang menggunakan *slapstick* atau jenis komedi fisik serupa, seringkali dengan gaya pantomim. Seorang penghibur komik, terutama di sirkus, mengenakan kostum tradisional dan

riasan berlebihan. "Berperilaku dengan cara yang lucu". Dengan pengertian kalimat diatas badut seharusnya memberikan kebahagiaan untuk orang orang yang melihat dan bukan rasa iba. Badut dalam aktifitasnya menggunakan Kostum dan/atau riasan wajah untuk bisa berperan sesuai dengan karakter.

Industri peminjaman kostume masih belum banyak diteliti siapa *stakeholdernya*, menurut penelitian yang dilakukan oleh Freeman tahun 2002 (Edward Freeman & Phillips, 2002) teori *stakeholder/* pemangku kepentingan. Teori tersebut membahas tentang Tindakan yang dilakukan oleh perusahaan berfokus di bidang yang bersifat ekonomis. Sirgy 2002 mengembangkan daftar tiga kategori pemangku kepentingan: internal, eksternal, dan distal/tersisihkan. Teori pemangku kepentingan dapat dikategorikan dari tiga poin pandangan: deskriptif, instrumental, dan normatif (Donaldson & Preston, 1995). Namun, para kritikus teori telah mengklaim bahwa Teori tersebut belum dapat dioperasionalkan sehingga memungkinkan dilakukannya inspeksi ilmiah (Key, 1999)

Pemangku kepentingan yang terlibat di bisnis "badut sedih" (BS) ini masih perlu di

ditemukan dan dikenali, untuk itu diperlukan nya informasi terkait aktifitas yang di lakukan. Maka dari itu sudut pandang teori aktifitas dapat digunakan sebagai rujukan dalam penelitian ini. Teori aktivitas dianggap sebagai keseluruhan sistem kerja / aktivitas (termasuk tim, organisasi, dan lain sebagainya.) yang menjelaskan lingkungan, sejarah orang, budaya, peran objek, motivasi, dan kompleksitas aktivitas kehidupan nyata. Salah satu kekuatan AT adalah menjembatani kesenjangan antara subjek individu dan realitas sosial. Dalam sudut pandang industry metode yang digunakan untuk mencari alasan bisnis ini terwujud adalah rekayasa kebutuhan yang dapat mendefinisikan mendokumentasikan dan memelihara persyaratan. Rekayasa kebutuhan mencoba mencari persyaratan terbentuknya *stakeholder*. Berdasarkan uraian di atas, fenomena ini menarik peneliti untuk dikaji.

Kerangka Teoritis

Stakeholder Theory

Pemangku kepentingan / *Stakeholder* di sudut pandang bisnis dapat dipahami sebagai sekumpulan hubungan di antara kelompok yang memiliki kepentingan dalam aktivitas yang membentuk suatu bisnis (Freeman, 1984; Jones, 1995; Walsh & Nord, 2014). Hubungan tersebut merupakan bagaimana pelanggan, pemasok, karyawan, pemodal (pemegang saham, pemegang obligasi, bank, dll.), Komunitas dan manajer berinteraksi untuk bersama-sama menciptakan dan memperdagangkan nilai. Untuk beberapa tujuan, penggunaan istilah tersebut dengan cara spesifik akan sangat bermanfaat. Dalam penelitian ini sudut pandang yang ingin dikaji penulis merupakan bidang industri Badut sedih di perkotaan.

Activiy Theory

Teori aktivitas di pelopori oleh Sergei Rubinstein pada tahun 1930, kemudian dikembangkan oleh Vygotsky 1978 (Yasnitsky, 2018). Teori Aktivitas didasarkan pada karya psikolog Rusia Vygotsky dan murid-muridnya, khususnya, Leontiev, pada tahun 1920-an.

Teori Aktivitas memberikan sudut pandang yang berguna memancing rasa ingin tahu agar dapat lebih memahami aktivitas manusia. Dalam istilah sederhana, Teori Aktivitas adalah tentang 'siapa melakukan apa, mengapa, dan bagaimana'. Leont'ev 1981 menggambarkan aktivitas sebagai holistik, tingkat tinggi, biasanya kolaboratif, membangun seperti melakukan proyek kerja, mengajar kursus, atau melakukan program doctoral atau Ph.D.

Activiy Theory memiliki 6 elemen berhubungan sebagai berikut *subject, object, tools, rules, division of labour and community* (Y. Engestrom, 1987). *Subject* merupakan aktor yang terlibat dalam aktivitas; gagasan tradisional tentang proses mental. *Object* merupakan tujuan dari sistem aktivitas. Objek mengacu pada objektivitas realitas; item dianggap objektif menurut ilmu alam tetapi juga memiliki properti sosial dan budaya. *Tools* merupakan artefak (atau konsep) yang digunakan oleh aktor dalam sistem. Alat memengaruhi interaksi aktor-struktur, mereka berubah dengan mengumpulkan pengalaman. Selain bentuk fisik, pengetahuan jugaberkembang. Alat dipengaruhi oleh budaya, dan penggunaannya adalah cara mengumpulkan dan menyebarkan pengetahuan sosial. Alat mempengaruhi agen dan struktur. *Rules* merupakan pedoman dan aturan yang mengatur aktivitas dalam sistem. *Divisions of labour* atau divisi tenaga kerja merupakan strata sosial, struktur hirarki kegiatan, pembagian kegiatan antar aktor dalam sistem. *Community* merupakan konteks sosial; semua aktor yang terlibat dalam sistem aktivitas.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan kerangka berpikir kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi dan teknik *Requirement Engineering* (RE) untuk dijelaskan secara deskriptif dari sudut pandang teori *stakeholder*.

Menurut Creswell (Creswell & Poth, 2016) penelitian kualitatif yaitu jenis penelitian

yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial. Fenomenologi merupakan strategi penelitian yang bertujuan mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu (Creswell & Poth, 2016) dalam proses tersebut peneliti berusaha mendeskripsikan gejala atau kondisi, gejala tersebut akan dapat terlihat melalui pengamatan dari data yang digali dari subjek penelitian. Teknik RE atau Rekayasa kebutuhan adalah proses memperoleh kebutuhan dan keinginan pemangku kepentingan dan mengembangkannya menjadi seperangkat persyaratan terperinci yang disepakati yang dapat berfungsi sebagai dasar untuk semua kegiatan pengembangan selanjutnya. Hasil dari teknik RE akan dibahas melalui paradigma *stakeholder* secara deskriptif.

Hasil Dan Pembahasan

Teori pemangku kepentingan melihat ada tiga pihak pemangku, secara sistematis pihak-pihak tersebut menjadi kunci aktivitas kegiatan BS, Tiga Pihak tersebut adalah Penyumbang, Badut Sedih, dan Industri penyewaan Kostum.

Penyumbang merupakan target dari bisnis badut sedih ini. Berdasarkan hasil observasi adanya bentuk aktifitas yang dilakukan, aktifitas tersebut merupakan sikap menyumbangkan uang untuk badut sedih. Penyumbang yang ada di Bandung utara memiliki kecenderungan untuk melakukan aksi filantropi atau kedermawanan terhadap sesama (Sugono, 2008) Sikap tersebut dikarenakan masyarakat di Bandung barat memposisikan diri sebagai masyarakat yang memiliki kecukupan ekonomi. Sikap tersebut didasari dari kepemilikan kendaraan dan rumah-rumah mewah, Tetapi banyak juga penyumbang yang tidak memiliki kriteria tersebut. Penyumbang-penyumbang melakukan aksi filantropi tersebut karena didasari oleh rasa Iba.

Penyewaan kostum di Bandung berdasarkan observasi merupakan tempat peminjaman kostum untuk kalangan-kalangan penghibur. Kalangan penghibur tersebut datang

dari berbagai macam komunitas, baik itu komunitas badut, komunitas *Cosplay* atau *Costume Play*, dan komunitas-komunitas lain yang berfokus untuk memberikan hiburan.

Badut Sedih merupakan fenomena yang muncul di sekitar Bandung Utara Badut-badut tersebut melakukan aktifitas di sekitar jalan protokol, aktifitas yang mereka lakukan bertujuan untuk memunculkan rasa iba dari masyarakat sekitar yang melihatnya. Aktifitas tersebut antara lain, berjalan-jalan seperti tidak ada tujuan, menundukkan kepala, terkadang terlihat beristirahat di pinggir jalan atau trotoar, dan pada kondisi tertentu dapat terlihat mereka mengajak anak-anak mereka untuk ikut beraktifitas. Karakteristik Badut sedih yang didapat dari aktifitas tersebut antara lain, pesimisme yang ditunjukkan dengan bahasa tubuh dan beraktifitas di wilayah ramai penduduk.

Fenomena ini dapat kita ulas menggunakan *Activiy Theory* atau Teori aktifitas. Teori aktifitas sering digunakan untuk mendeskripsikan aksi sosio teknis yang terdiri dari 6 elemen Subject, Rules, Community, Instrument, Division of Labour, dan Object (Y. Engestrom, 1987). Elemen-elemen tersebut akan merujuk ke sebuah Outcome atau hasil berupa sikap Penyumbang untuk memberikan sumbangan ke Badut.

Penyumbang akan terpengaruh dari elemen teori aktifitas, Subjek dari penyumbang merupakan orang-orang yang ingin melakukan aksi filantropi yang didasari oleh rasa iba saat melihat badut sedih tersebut, Komunitas dari Penyumbang merupakan konteks sosial yang di bawa, mereka melihat kondisi sosial yang terjadi di kondisi saat ini, *Division of Labour* dapat di kategorikan sebagai strata sosial bagi penyumbang, strata sosial yang dimiliki penyumbang akan sangat berperan dalam proses aktifitas, Peraturan atau Rules bagi penyumbang merupakan peraturan norma sosial yang berlaku, Instrumen bagi penyumbang merupakan uang yang di sumbangkan ke badut-badut tersebut, lalu Objek sebagai target aktifitas ini adalah badut sedih.

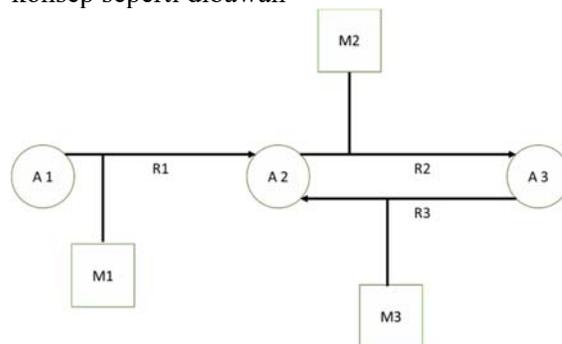
Badut sedih memiliki aktifitas yang didasari teori. Subjek dari Badut Sedih merupakan orang-orang di balik kostum yang di asumsikan memposisikan diri sebagai orang yang mengalami kesulitan ekonomi karena kondisi wabah. Division of Labour / Strata sosial yang dimiliki oleh badut-sedih di memposisikan diri di kondisi yang kurang dari segi harta benda yang akhirnya memaksa mereka melakukan aktifitas badut sedih, Komunitas dari badut sedih ini merupakan konteks sosial yang mereka bawa, kondisi yang mereka bawa merupakan kondisi sosial yang sedang kesulitan di masa pandemic, Objek yang di dimiliki oleh Badut sedih ini merupakan kostum badut yang di pinjam melalui jasa peminjaman, Rules / Atau peraturan bagi badut sedih merupakan norma sosial yang ada di sekitar area aktifitas, Instrumen bagi Badut ini kotak sumbangan sebagai instrumen yang mempengaruhi penyumbang.

Penyewa Kostum melakukan aktifitas yang dapat dikaji menggunakan teori, Subjek Penyewa kostum adalah orang yang melakukan aktifitas bisnis penyewaan kostum yang terpengaruh kondisi wabah, Objek bagi

penyewa kostum merupakan kostum-kostum yang Konsep tersebut menjelaskan hubungan keterkaitan antar actor yang terjadi, jika dikaji menggunakan Konsep *Requirment Engineering* atau Rekayasa persyaratan fenomena Badut Sedih dapat menggunakan teori *stakeholder* untuk menentukan siapa saja *stakeholder* yang ada. Didapati bahwa Badut Sedih merupakan *Internal Stakeholder*, Penyewaan Kostum merupakan *External Stakeholder* dan Penyumbang merupakan *External Stakeholder* dimiliki sebagai asset yang disewakan, Komunitas yang dimiliki oleh Penyewa kostum merupakan komunitas penyewa dan sesama penyewa kostum, komunitas ini sangat terpengaruh karena wabah, dikarenakan pekerjaan untuk mereka sangat berkurang, *Divison of Labour* atau strata sosial penyewa kostum di asumsikan merupakan masyarakat yang memiliki kecukupan, Rules / Peraturan yang penyewa kostum gunakan

merupakan norma bisnis dan norma sosial yang berlaku, Instrumen yang dimiliki oleh penyewaan kostum merupakan kostum-kostum yang ada untuk disewakan ke pelanggan.

Penjabaran diatas menjabarkan tentang fenomena yang terjadi kita akan dapat model konsep seperti dibawah



Gambar Model Konsep

Gambar konsep tersebut menjelaskan interaksi antar aktor yang ada di fenomena Badut Sedih.

A1 merupakan aktor Penyumbang yang melakukan aksi penyumbangan di lambangkan sebagai R1, sumbangan tersebut didasari oleh rasa iba di saat melihat badut-badut tersebut berjalan di lingkungan sekitar yang di lambangkan sebagai M1. A2 merupakan aktor Badut Sedih yang melakukan aktifitas di lingkungan Bandung Utara, Mereka melakukan peminjaman kostum ke Penyewaan Kostum/R2 dengan asumsi untuk aktifitas mencari uang M2, Lalu A3 yang merupakan Penyewaan kostum meminjamkan Kostum yang dimiliki kepada aktor Badut Sedih R3, dengan asumsi penyewaan tersebut dapat menemukan peluang baru di bisnis penyewaan nya M3.

Kesimpulan dan Penelitian lanjutan

Penemuan dari fenomena badut sedih berdasarkan penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 3 *Stakeholder*. Badut sedih sebagai *Internal Stakholder*, Penyewaan Kostum sebagai *External Stakeholder*, dan Penyumbang sebagai *External Stakeholder*. Penemuan mengenai *Stakeholder* didasari oleh

aktifitas yang dilakukan oleh para pemangku kepentingan. Latar belakang dari fenomena Badut Sedih di asumsikan karena kondisi kesulitan ekonomi akibat wabah yang ada di Indonesia, dimana fenomena BS mengandalkan rasa iba dari penyumbang agar mendapatkan bentuk sumbangan berupa uang. Bisnis badut sedih juga membuka pasar baru untuk penyewaan kostum yang ada di Bandung.

Penelitian untuk fenomena Badut Sedih masih cukup terbatas diakrenakan masih menggunakan *phenomenology* sebagai metodologi, dimana peneliti mengandalkan observasi dan asumsi dari fenomena yang ada. Penelitian di masa yang akan datang diharapkan mengkaji lebih dalam mengenai fenomena badut sedih dengan metode pengumpulan data melalui wawancara yang mendalam atau berpartisipasi / *participatory* sehingga bisa membuat penelitian yang lebih baik. Penggunaan teori *Stakeholder* dapat lebih dikembangkan bila akurasi data yang didapat lebih tepat. Penggunaan sudut pandang *Stakeholder* dapat lebih di eksplorasi berdasarkan kategori *Internal, External, dan Distal*.

Ucapan Terimakasih

Semua rekan penulis memberikan kontribusi yang cukup besar untuk artikel ini. Penulis pertama bertugas mengusulkan ide penelitian, serta menggali literatur yang ada sebagai dasar untuk merumuskan hipotesis dan pembahasan penelitian ini. Penulis kedua bertanggung jawab untuk menganalisis data dan memberikan interpretasi hasil analisis. Ketiga penulis bertanggung jawab untuk menyimpulkan dan meninjau seluruh artikel.

Daftar Kepustakaan

- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications.
<https://books.google.co.id/books?id=gX1ZDwAAQBAJ>
- Donaldson, T., & Preston, L. E. (1995). *Stakeholder Theory : Concepts, evidence, and*

- implications*. *Academy of Management Review*.
- Edward Freeman, R., & Phillips, R. A. (2002). *Stakeholder Theory : A Libertarian Defense*. *Business Ethics Quarterly*.
<https://doi.org/10.2307/3858020>
- Freeman, E. R. 1984. (1984). Freeman, E.R. 1984. *Strategic Management: A Stakeholder Approach*.
- Jones, T. M. (1995). *Instrumental Stakeholder Theory : a Synthesis of Ethics and Economics*. *Academy of Management Review*, 20(2), 404–437.
<https://doi.org/10.5465/amr.1995.9507312.924>
- Kasna, I. K. (2020). DAMPAK PENGANGGURAN KEMISKINAN DAN KONSEP TEORITISNYA PADA PANDEMI COVID-19. *JURNAL CAKRAWARTI*, 03(02), 58–61.
<http://www.ejournal.universitasmahendradatta.ac.id/index.php/cakrawarti/article/view/202/191>
- Key, S. (1999). *Toward a new Theory of the firm: A critique of stakeholder "Theory."* In *Management Decision*.
<https://doi.org/10.1108/00251749910269366>
- Leont'ev, A. N. (1981). *Problems of the Development of the Mind: A. N. Leontyev*. *Progress Publ*.
https://books.google.co.id/books?id=r_AruwAACAAJ
- Sirgy, M. J. (2002). *Measuring corporate performance by building on the stakeholders model of business ethics*. *Journal of Business Ethics*.
<https://doi.org/10.1023/A:1013856421897>
- Sugono, D. (2008). Kamus Bahasa Indonesia. Walsh, J. P., & Nord, W. R. (2014). *REVIEWS*. 30(2), 426–438.
- Y. Engstrom. (1987). *Learning by expanding: An activity theoretical approach to developmental research*. In Helsinki: *Oriente-Konsultit Oy*.
- Yasnitsky, A. (2018). *Vygotsky: an intellectual biography*.