

Pengembangan Open Source di Indonesia : dalam Perspektif *Social Informatics*

oleh
Yuniawan Heru

Disampaikan pada
Talk Show (sosialisasi) Penggunaan, Pemanfaatan dan Pengembangan
Perangkat Lunak Berbasis Open Source di Indonesia
Universitas Airlangga, 29 Oktober 2008

yuniawan@unair.ac.id

Abstraksi :

Tulisan ini mencoba untuk menelaah usaha-usaha pengembangan proyek OSS (*open source software*) dalam kaca mata sosial budaya melalui keberadaan komunitas *open source* itu sendiri. Melalui pengenalan terhadap struktur sosial yang terkandung di dalamnya, diharapkan akan terurai langkah terbaik guna menyelesaikan sebuah proyek OSS.

Namun demikian, pengembangan *open source*, merupakan *work revolution* yang sebenarnya juga harus bersinergi dengan kearifan lokal. Melalui filosofi yang terkandung dalam *tumpang*, diharapkan pengembangan proyek OSS di Indonesia akan mampu berjalan dengan lebih dinamis, berjalan seirama dengan tradisi bangsa. Mengakomodir aspek *socio technical*, *socio cultural*, melalui *social and human interaction*.

I. Pendahuluan

Dewasa ini, *open source* merupakan fenomena sosial yang seakan mampu menjadi simbol perlawanan bagi *economic imperialism*. Sebagaimana yang pernah dikatakan oleh *Brazil's Minister of Culture* (Dibbel, 2004), bahwa *open source* memang boleh dikatakan telah tampil sebagai simbol perlawanan terhadap *economic imperialism*. Tak hanya itu, melalui proses, Brazil bertekad akan membuat sesuatu yang baru dan berbeda. Ke depan, Brazil tak mau hanya menerima kebiasaan baru dari luar, melainkan bertekad agar mampu menafkahi dirinya sendiri. Kemudian, kebijakan ini dieja melalui pengembangan *open source* di Brazil.

Sehubungan dengan hal tersebut, *social informatics* akan dapat membantu kita dalam mempelajari ICT (*information and communication technology*) sehubungan dengan konteks budaya dan institusi. Menguji antara tatanan artefak teknologi dengan konteks sosial kemanusiaan, yang kemudian dihubungkan dengan ICT. Dalam hal ini, analogi tentang relasi antara komunitas biologis dengan lingkungannya, antara perangkat dengan orang-orang yang menggunakannya, akan dipandang sebagai sumber kajian.

Menurut Sawyer and Tapia (2002), *social informatics* akan dapat membantu untuk memecahkan masalah-masalah sosial dan organisasi berdasarkan aspek “perkomputeran”, termasuk aturan, upaya menyikapi perubahan dan bagaimana kebutuhan akan komputer dipengaruhi oleh struktur sosial, organisasi dan aksi. Bahkan oleh Josef Basl dari Westbohemian University Pilsen, *conflict solution* juga dianggap mampu mengkoneksikan antar elemen yang tergabung dalam usaha pengembangan *open source*. Mungkin, ini sama halnya dengan isu polemik antara Depkominfo dan KNRT tentang masa depan *open source* di Indonesia, yang oleh beberapa pengamat justeru dianggap sebagai *co-existence*, sebagai kunci untuk hidup lebih dinamis.

Pengembangan *open source*, merupakan *work revolution* yang menurut saya, perjalanannya harus bersinergi dengan filosofi luhur milik bangsa ini. Meski harus diakui, *open source* juga memiliki karakteristik tersendiri, yang jelas berbeda dengan proyek yang lain. Menurut Kevin Crowston dan James Howison (2004), proyek OSS yang efektif, justeru dikenal berjalan seperti “*bazaars*”, dan bukan diorganisir laksana “*town councils*”, “*cliques*”, ataupun “*cathedral*.” Namun demikian, *open source* dengan segala keunikannya, tetap dapat untuk berkembang di Indonesia.

II. Tumpeng dan Pengembangan *Open Source* di Indonesia

Bersinergi dengan nilai lokal ? Mengapa tidak ? Sebagai contoh, McDonalds pernah mengawali hal serupa dengan mengusung MacSate untuk masuk ke Indonesia. Belum lagi, Coca Cola yang sengaja meracik minumannya agar terasa lebih manis. Hal ini tentu dimaksudkan agar produknya lebih bisa diterima oleh lidah Indonesia. Strategi semacam ini kerap berhasil, dan oleh bangsa Cina dikenal sebagai “*jian*”, yakni strategi yang disebut “*tamu mengambil alih sebagai tuan rumah*”.

Menurut saya, ke depan, bangsa Indonesia justeru harus lebih adaptif, sehingga mampu mengakomodir kearifan lokalnya guna mengepakkan langkah. Simak saja bangsa Kanada, yang dalam layanan kesehatannya, melepas program *Canadian health care system*. Meski mengusung perangkat berteknologi tinggi, mereka tak lupa untuk menyeret *human networks* yang bertumpu pada nasionalisme. Gerakan ini merangkul seluruh komponen masyarakat yang tentunya juga interdisipliner. Nilai-nilai suka bekerja keras, kemudian diakomodir dalam sebuah model layanan yang bergantung pada jaringan antar

individu yang bekerja bersama-sama untuk menciptakan mutu yang tinggi. Bekerja bersama-sama, 24 jam sehari, 7 hari per minggu, untuk fokus pada pemberian *care* terhadap pasien. Sementara untuk sikap keterbukaan, mereka tuangkan dalam media *communities of practice*, sebagai pusat isu yang berperan sebagai akses sosial yang potensial untuk menampung kritik. Hal ini merupakan konsekuensi atas orientasi layanan kesehatan yang ditawarkan. Melalui program ini, Kanada terbukti mampu mengakomodir aspek *socio technical*, *socio cultural*, melalui *social and human interaction*.

Contoh lain, sehubungan dengan teknologi, Brazil telah berani memperkenalkan *new technologies and services* yang dibangun berdasarkan falsafah *cannibalism*, *baroque*, and *creolization*. Kanibalisme diambil dari tradisi masa lalu, dimaksudkan untuk mendorong kreativitas multimedia dan *open source* di Brazil. Sementara *baroque*, hiasan seni pada abad 17, dimaknai sebagai suatu reaksi pikiran. Merujuk pada momen spesifik dalam sejarah budaya, menunjukkan tata laksana yang berlaku umum dan kualitas formal dari sebuah obyek yang berekspresi, Lantas kreolisasi, semacam perkawinan antar suku bangsa, dimaknai sebagai proses pencampuran teknologi, yang dipimpin menuju ke arah kekuatan baru, dengan tidak menghendaki adanya konfrontasi.

2.1. Kearifan Tumpeng

Bagaimana dengan Indonesia ? Dalam hal ini, saya memandang *tumpeng* sebagai salah satu kekayaan budaya yang dapat digunakan sebagai analogi yang konstruktif bagi pengembangan *open source* di Indonesia. Tradisi *tumpeng*, telah merasuk begitu dalam pada setiap aktivitas hidup bangsa Indonesia. Tak hanya berada pada aktivitas tradisional semacam kehamilan, ruwatan, pendirian rumah atau semacamnya, namun *tumpeng* juga berhasil masuk pada perayaan masa kini seperti halnya ulang tahun, peringatan HUT proklamasi, peresmian gedung, hingga wisuda.

Tumpeng (Tjintariani, 2005), oleh tradisi Jawa sebenarnya digunakan untuk memperingati peristiwa kosmis besar, merupakan forum transintelektual, persembahan kepada Sang Maha Kuasa, Pencipta Alam. Meski pada dasarnya berupa *sesajen*, namun konsep persembahan ini, saya rasa, telah hadir sebagai konsep wajar yang dapat diterima oleh banyak golongan di Indonesia. Bahkan, agama Islam yang hingga kini tampil sebagai mayoritas, juga mengenal konsep persembahan yang diwakili oleh kisah Ismail-Ibrahim dan kisah persembahan dari kedua anak Adam. Lebih jauh, menurut Prawirohardjono

(2005), *umbarampe* dalam tumpeng, ditafsirkan sebagai ajaran untuk manajemen waktu, pemusatan kemauan dan perhatian, serta persetujuan.

Menurut Tjintariani (2005), selain mengilhami tata boga yang ada di tanah air, tradisi tumpeng juga dapat dipahami sebagai sesuatu yang relevan untuk memotret pemikiran masyarakat sehari-hari. Tumpeng tak hanya berarti bagi orang Jawa, bahkan keberadaannya diyakini memiliki korelasi historis genealogis dengan kerajaan Sumatera kuno, Bugis, Sasak, Bali, hingga Dayak.

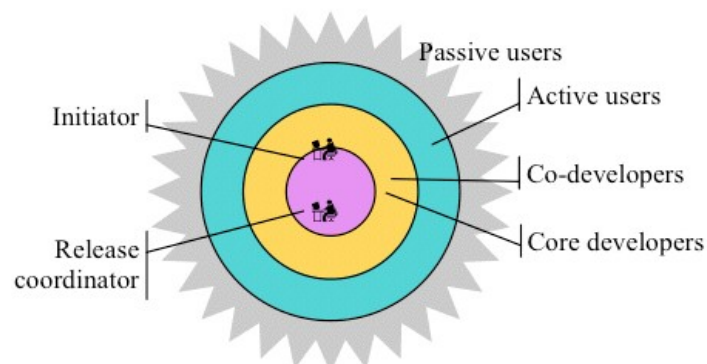
Secara sederhana, saya membagi *umbarampe* dari tumpeng pada lima hal pokok, yakni : alas daun pisang, tampah/nyiru/nampan, lauk pauk-sayur, tubuh dan dasar nasi, dan piramid nasi. Cenderung merujuk pada komponen tumpeng *robbyong*, tumpeng dapat terdiri dari nasi berbentuk segitiga, lauk pauk, sayur mayur, hiasa bunga di dinding nasi, dan telur yang dihias bunga pada puncak tumpeng.

2.2. Tumpeng dan Pengembangan *Open Source*

Seperti halnya *cannibalism*, *baroque*, and *creolization* yang diusung oleh Brazil dalam pengembangan teknologinya, saya berpikir bahwa tumpeng dapat dijadikan model pengembangan *open source* melalui analisis struktur sosial atas proyek OSS.

Menurut Crowston dan Howison (2004) dari Syracuse University, struktur sosial dapat digunakan untuk memahami jalan pengembangan OSS melalui praktisi yang membangun proyek OSS itu sendiri. Hal ini akan memberi jawaban atas koordinasi, kontrol, sosialisasi, kontinuitas dan pembelajaran, atau beberapa studi tentang *collaborative groups*.

Crowston dan Howison (2004) menemukan struktur tim dalam aktivitas pengembangan OSS, terdiri dari : *passive users*, *active users*, *co developers*, *core developers*, *initiator*, dan *release coordinator*.



Berdasar tulisan Tjintariani (2005), ada sikap hidup, kebudayaan, dan kreatifitas yang disimbolkan melalui tumpeng, yang terdiri dari : raja sebagai lambang manusia yang sempurna, tapa/semi sebagai lambang sikap sejati, dan penguasaan dunia sebagai lambang kehidupan manusia saat ini. Jika disinergikan dengan pendapat Josef Basl, dari Westbohemian University Pilsen, maka perolehan pengetahuan akan terlahir melalui symbol raja sebagai manusia sempurna, fungsi komunikasi, pencerminan dan analisis proses berpikir akan terlambang melalui lelaku tapa, dan lambang penguasaan dunia akan termaktub dalam aktivitas bekerja dengan segenap motivasi dan emosi.

Dalam hal ini, simbol penguasaan dunia dapat dikerjakan melalui usaha para member dalam meningkatkan skill dan kemampuan, guna mengembangkan OSS di Indonesia. Sementara tapa sebagai lambang sikap sejati, merupakan aktivitas riset yang juga ditujukan untuk pengembangan OSS. Raja, kemudian akan disimbolkan melalui peran pemerintah yang harus mampu menyiapkan aturan main, memfasilitasi, membina, menaungi, dan melindungi aktivitas riset dan praktik, serta mengkomunikasikan antar setiap komponen dalam tingkatan tumpeng.

III. Kesimpulan

Melalui kearifan lokal, diharapkan Indonesia dapat mengupayakan program pengembangan OSS yang dinamis, dan bergerak sesuai dengan nafas pengembangan bersama. Pengembangan yang berakar, diyakini akan diperoleh melalui penerapan dan adopsi terhadap kearifan lokal. Nilai lokal tersebut, dapat didorong untuk mengakomodir aspek *socio technical*, *socio cultural*, melalui *social and human interaction* yang lebih familiar, sehingga dapat memudahkan usaha pengembangan OSS di Indonesia.

IV. Referensi

Bar François, et. al : *Mobile technology appropriation in a distant mirror: baroque infiltration, creolization and cannibalism*, Creative Commons Attribution 3.0 License, Buenos Aires, Argentina, 2007

Basl Josef : *How Can Socioinformatics Help within Business Processes Optimisation*, Westbohemian University, Pilsen, -

Crowston Kevin, Howison James : *The social structure of Free and Open Source software development*, Syracuse University, -, 2004

Détienne, et.al. : *Open source software communities: current issues*, PPIG Newsleter, Paris, France, 2006

Haryadi, dkk. : *Peran Budaya Jawa dalam Pengembangan Manusia Indonesia*, Dieta Pratama, Sidoarjo, 2005

Hou WC, Luh L.L. : *12 Strategi Cina Menerapkan Kearifan Cina Kuno pada Dunia Usaha*

Sawyer Steve, Tapia Andrea : *The Computerization of Work: A Social Informatics Perspective*, -, -, 2002