

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Kajian Teori

1. Sistem Informasi Geografis (SIG)

a. Pengertian Sistem Informasi Geografi (SIG)

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan suatu cabang ilmu geografi khususnya geografi teknik. Sistem Informasi Geografi (SIG) merupakan sebuah perpaduan antara kemajuan bidang teknologi dengan bidang ilmu geografi khususnya dalam hal penggambaran suatu fenomena dan gejala geografi di permukaan bumi, Sistem Informasi Geografi (SIG) merupakan terobosan baru dalam dunia geografi dan bisa disebut juga modern karena menggunakan sistem komputer dalam pengolahan dan pembuatan informasinya. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian dari SIG diantaranya :

(Dikutip dalam buku *Sistem Informasi Geografis Konsep-Konsep Dasar*, 2009) (Rice, 2000:4) mendefinisikan Sistem Informasi Geografi (SIG) adalah sistem komputer yang digunakan untuk memasukkan, menyimpan, memeriksa, mengintegrasikan, memanipulasi, menganalisa, dan menampilkan data yang berhubungan dengan permukaan bumi. Pengertian lain Sistem Informasi Geografi (SIG) adalah sistem yang berbasis komputer yang digunakan untuk menyimpan dan memanipulasi informasi-informasi geografi (Aronoff, 1989:4). SIG merupakan suatu sistem yang mengorganisir perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan data, serta dapat mendayagunakan sistem penyimpanan, pengolahan, maupun analisis data secara simultan, sehingga dapat diperoleh informasi yang berkaitan dengan aspek keruangan (Purwadhi, 1994:3).

b. Komponen-Komponen SIG

SIG merupakan suatu sistem komputer yang terintegrasi di tingkat fungsional dan jaringan. Secara rinci SIG tersebut dapat beroperasi membutuhkan komponen-komponen sebagai berikut:

- 1) Orang yang menjalankan system meliputi mengoperasikan, mengembangkan bahkan memperoleh manfaat dari sistem. Kategori orang yang menjadi bagian dari SIG ini ada beragam, misalnya operator, analis, programmer, basis data administrator bahkan *stakeholder*.
- 2) Aplikasi kumpulan dari prosedur-prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi.
- 3) Data berupa data grafis dan data atribut.
- 4) Perangkat lunak (*Software*), seperti aplikasi *ArcView*, *ArcGIS*, *Map Info*
- 5) Perangkat keras (*Hardware*), seperti *CPU*, *keyboard*, *scanner*, *printer*, *monitor*, *mouse* dan lainnya.

SIG sebagai sistem terdiri dari beberapa komponen dengan berbagai karakteristiknya (*Gistut, 1994:120*) :

a) Perangkat keras

Pada saat ini SIG sudah tersedia bagi berbagai perangkat keras mulai dari kelas *PC desktop*, *workstations*, hingga *multi-user host* yang bahkan dapat digunakan oleh banyak orang secara bersamaan (simultan) dalam jaringan

komputer yang luas, tersebar, berkemampuan tinggi, memiliki ruang penyimpanan (*harddisk*) yang besar, dan mempunyai kapasitas memori (RAM) yang besar. Walaupun demikian, fungsionalitas SIG tidak terikat secara ketat pada karakteristik-karakteristik fisik perangkat kerasnya sehingga keterbatasan memori pada suatu PC dapat diatasi. Adapun perangkat keras yang sering digunakan untuk aplikasi SIG adalah komputer (PC), *mouse*, monitor yang bersolusi tinggi *digitizer*, *printer*, *plotter*, *receiver* GPS, dan *scanner*.

b) Perangkat Lunak

SIG bisa juga merupakan sistem perangkat lunak yang tersusun secara modular dimana sistem basis datanya memegang peranan kunci. Pada kasus perangkat SIG tertentu, setiap sub-sistem (telah dibahas di muka) diimplementasikan dengan menggunakan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa modul hingga tidak mengherankan jika ada perangkat SIG yang terdiri dari ratusan modul program (*.exe) yang masing-masing dapat dieksekusi tersendiri.

c) Data dan Informasi Geografi

SIG dapat mengumpulkan dan menyimpan data atau informasi yang diperlukan baik secara tidak langsung

(dengan cara meng-*import*-nya dari format-format perangkat lunak SIG lainnya) maupun secara langsung dengan cara melakukan digitasi data spasialnya (digitasi *on-screen* atau *head-ups* di atas tampilan monitor, atau manual dengan menggunakan *digitizer*) dari peta analog kemudian memasukan data atributnya dari tabel-tabel atau laporan dengan menggunakan keyboard.

d) Manajemen

Suatu proyek SIG akan berhasil jika dikelola dengan baik dan dikerjakan oleh orang-orang memiliki keahlian (kesesuaian dengan *job-description* yang bersangkutan) yang tepat pada semua tingkatan.

2. Geografi dalam Mengkaji Industri

Menurut Supardi (2011: 62) kata geografi berasal dari kata Bahasa Yunani yaitu *geo* (“Bumi”) dan *graphein* (“menulis”, atau “menjelaskan”). Pada asalnya geografi berarti “uraian atau gambaran” (*graphie*) mengenai “bumi (*geo*)”, jadi bisa disimpulkan geografi berarti gambaran mengenai bumi. Berbagai definisi tentang geografi bahwa sebagian menekankan pada pendekatan keruangan, ekologi dan hubungan kehidupan dengan lingkungan alamnya, dan sebagian lagi menekankan perhatian pada pendekatan kewilayahan.

Sudut pandang geografi industri merupakan perpaduan-perpaduan subsistem fisis dan subsistem manusia. Subsistem fisis

yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan industri, yaitu meliputi komponen-komponen lahan, bahan mentah atau bahan baku, sumber-sumber energi dan iklim dengan segala proses ilmiahnya. Sedangkan subsistem manusianya meliputi komponen-komponen tenaga kerja, kemampuan teknologi untuk membantu dan mempermudah dalam proses produksi, tradisi, keadaan politik untuk mengetahui persaingan dan harga jual, pemerintahan, transportasi dan komunikasi, konsumen sebagai pengguna produk yang dibuat, pasar merupakan tempat bertemunya masyarakat untuk melakukan jual beli suatu barang dan sebagainya.

3. Industri

a. Pengertian Industri

Industri memiliki dua pengertian, mencakup pengertian luas dan sempit, dalam arti luas merupakan segala usaha dibidang ekonomi yang produktif. Sedangkan dalam arti sempit adalah segala usaha dan kegiatan yang sifatnya mengubah dan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi atau setengah jadi.

Menurut Subandi (2014: 156) istilah industri secara ekonomi dapat diartikan sebagai kegiatan mengolah bahan mentah menjadi barang jadi atau barang setengah jadi. Kegiatan pengolahan disini dapat dilakukan secara manual, dengan mesin maupun elektronik. Istilah industri dapat juga diartikan sebagai himpunan perusahaan-

perusahaan sejenis, dimana kata industri dirangkai dengan kata yang menerangkan jenis industrinya.

Pengklasifikasian industri didasarkan pada kriteria yaitu berdasarkan bahan baku, tenaga kerja, persaingan pasar, modal atau jenis teknologi yang dikembangkan. Selain faktor-faktor tersebut, perkembangan dan pertumbuhan ekonomi suatu Negara juga turut menentukan keanekaragaman industri negara tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa industri adalah suatu usaha atau kegiatan pengolahan bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi yang memiliki nilai tambah untuk mendapatkan keuntungan. Usaha perakitan dan juga reparasi adalah bagian dari industri. Hasil industri tidak hanya berupa barang, tetapi juga dalam bentuk jasa.

b. Industri dan klasifikasinya

Industri secara garis besar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1) Industri dasar atau hulu

Menurut Ginting (2009: 116) Industri dasar atau industri hulu adalah “Industri yang berorientasi pada pemanfaatan industri yang tersedia pada lokasi tertentu dengan sasaran memperkokoh sektor industri”. Menurut Kristanto (2004: 156) mengungkapkan bahwa “lokasinya selalu dipilih dekat dengan

bahan baku yang mempunyai sumber energi sendiri, dan pada umumnya lokasi ini belum tersentuh pembangunan”.

2) Industri hilir

Menurut Kristanto (2004: 156) industri merupakan perpanjangan proses industri hulu. Pada umumnya industri ini mengolah bahan setengah jadi menjadi barang jadi, lokasinya selalu diusahakan dekat pasar, menggunakan teknologi madya dan teruji, padat karya.

Menurut Ginting (2009:49) “Industri hilir yang ditandai dengan berbagai jenis industri aneka dan diuraikan menjadi industri pangan, industri sandang dan kulit, industri bahan bangunan dan umum, industri logam dan jasa dan industri kimia serat”.

3) Industri kecil

Menurut Kristanto (2004: 156) “Industri kecil banyak berkembang di pedesaan dan perkotaan, memiliki peralatan sederhana. Walaupun hakikat produksinya sama dengan industri hilir, tetapi sistem pengolahannya lebih sederhana”.

Selain pengelompokan di atas, industri juga diklasifikasikan secara konvensional, menurut Kristanto (2004: 157) sebagai:

- 1) Industri primer yaitu yang mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi, misalnya pertanian, perikanan, peternakan, kehutanan, pertambangan.

- 2) Industri skunder yaitu industri yang mengubah barang setengah jadi menjadi barang jadi
 - 3) Industri tersier yaitu industri yang sebagian besar meliputi industri jasa dan perdagangan atau industri yang mengolah bahan industri sekunder.
- c. Jenis-jenis industri

Di Indonesia, macam dan usaha kegiatan industri dikelompokkan kedalam empat golongan, yaitu :

- 1) Kelompok 1 : Aneka industri dan kerajinan, yang terdiri atas
 - a) Industri makanan dan minuman
 - b) Industri kerajinan logam seperti emas, perak, tembaga, dan lain-lain.
 - c) Industri kerajinan bukan logam seperti anyaman, kulit, tembikar, dan lain-lain.
- 2) Kelompok II : Industri logam dan elektronik, yang terdiri atas :
 - a) Industri logam dasar seperti besi/baja (termasuk industri pipa, kawat, baja, dan lain-lain)
 - b) Industri mesin seperti kendaraan, mesin-mesin, dan industri kapal.
 - c) Industri elektronika seperti radio, TV dan alat-alat listrik lainnya.
- 3) Kelompok III : Industri kimia, termasuk kedalamnya; industri pupuk, industri ban, industri gelas, industri garam dan industri gas.

4) Kelompok IV : Industri sandang dan tekstil, termasuk kedalamnya;

- a) Industri serat sintesis (rayon).
- b) Industri permintalan dan pertenunan.
- c) Industri perajutan.
- d) Industri pakaian jadi.
- e) Industri alas kaki.

Berdasarkan daya serap (kemampuan tampung) tenaga kerja dan permodalan, industri dibedakan menjadi industri padat karya dan industri padat modal yaitu:

- 1) Industri padat karya (*labour intensive*), yaitu industri-industri yang lebih banyak membutuhkan dan mempergunakan tenaga kerja manusia. Pada umumnya yang termasuk pada kategori ini adalah industri rumah tangga dan kerajinan tangan dan industri yang mempergunakan madya.
- 2) Industri padat modal (*cavial intensive*) yaitu industri yang mempergunakan modal yang besar dan mesin-mesin modern dengan teknologi tinggi.

Berdasarkan jumlah modal dan tenaga teknologi, industri diklasifikasikan menjadi industri besar, industri menengah, dan industri kecil, yaitu :

- 1) Industri besar, yaitu industri yang mempergunakan cukup besar, jumlah tenaga kerja diatas 200 orang dan

menggunakan mesin-mesin modern dengan teknologi tinggi.

- 2) Industri menengah, yaitu industri yang menggunakan modal tidak terlalu besar, jumlah tenaga kerja 50-200 orang dan menggunakan mesin-mesin sederhana.
- 3) Industri kecil, yaitu industri yang menggunakan modal kecil dengan jumlah tenaga kerja umumnya kurang dari 150 orang dan dengan teknologi yang masih sederhana

Menurut eksistensinya, industri dapat dibedakan dalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Industri Mandiri, yaitu industri yang pada dasarnya sebagai kelompok jenis industri yang masih mempunyai sifat-sifat industri kecil, namun telah berkemampuan mengadaptasikan teknologi yang canggih.
- 2) Industri Sentral, yaitu industri suatu kelompok jenis usaha yang terdiri segi usahanya kecil, akan tetapi membentuk 1 kelompok atau kawasan industri yang terdiri dari kumpulan unit usaha yang menghasilkan barang-barang sejenis.
- 3) Industri Lokal, yaitu suatu kelompok industri yang menggantungkan kelangsungan hidupnya pada pasar setempat yang terbatas, secara relatif tersebar dari segi

lokasinya. Skala usaha yang menghasilkan barang-barang sejenis.

Sedangkan berdasarkan tempat kegiatan dan proses pengolahannya, serta penggunaan alat-alat:

- 1) Industri rumah (*Home Industry*)
- 2) Sistem pabrik (*Manufactural Industry*)
- 3) Industri yang mempergunakan tangan (*handy industry*)
- 4) Industri yang mempergunakan mesin-mesin (*mechanized Industry*)

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Industri

Faktor yang mempengaruhi usaha dan kegiatan industri yaitu :

1) Faktor Sumber Daya Alam

Faktor sumber daya khususnya sumber daya alam sebagai pendukung industri yang penting adalah sebagai berikut:

a) Bahan Mentah

Bahan mentah dalam industri merupakan hal yang terpenting diantara sumberdaya, bahan mentah dapat dari sektor primer, hasil-hasil pertanian, peternakan, perikanan, kehutanan dan pertambangan, dan dapat juga berupa produk industri-industri lain. Demikian pentingnya bahan mentah dalam sektor industri, sehingga banyak usaha industri yang lokasinya dekat dengan bahan baku.

b) Sumber Energi

Sumber energi yang digunakan dalam perindustrian adalah minyak bumi, batu bara, gas alami, tenaga listrik, nuklir, kayu dan lain-lain.

c) Penyediaan Air

Air di dalam industri memiliki fungsi sebagai pencampur bahan mentah, sehingga penempatan industri harus benar-benar memperhatikan kemungkinan penyediaan air

d) Iklim dan Bentuk Lahan

Perkembangan teknologi pengatur udara, faktor iklim tidak lagi menjadi faktor penentu. Namun masih ada beberapa industri terutama yang aktifitasnya di luar ruangan (di tempat terbuka) yang di tentukan oleh keadaan iklim.

2) Faktor sosial

Faktor sosial yang berpengaruh terhadap usaha dan perkembangan industri antara lain:

a) Penyediaan Tenaga Kerja

Kualitas dan kuantitas tenaga kerja sangat berpengaruh dalam proses produksi. Semakin banyak tenaga kerja yang terserap dalam unit industri semakin tinggi peluang bagi industri menciptakan peluang kerja.

b) Kemampuan-Kemampuan Teknologi

Suatu industri modern dengan mempergunakan mesin-mesin modern dan produksi massal memerlukan tenaga-tenaga kerja dengan berbagai keterampilan.

3) Faktor-faktor Ekonomi

a) Pemasaran

Pemasaran sama pentingnya dengan bahan mentah dan sumber energi dalam hal ini pengaruhnya terhadap aktifitas dan perkembangan ekonomi, khususnya industri lebih ditekankan pada pemasaran. Karena industri hakekatnya usaha mencari keuntungan dan ini akan di peroleh hanya jika ada pemasaran.

b) Transportasi

Jarak dan ongkos untuk transportasi sangatlah penting bagi industri, sebab bahan mentah harus diangkut dan hasilnya di pasarkan.

c) Modal

Modal diperlukan untuk usaha Industri. Beberapa macam industri kadang memerlukan modal besar, sehingga hanya perusahaan-perusahaan besar saja yang dapat memberikan atau menyediakan modalnya. Namun sumber modal yang penting pula adalah yang berasal dari penduduk daerah atau negara dari pajak-pajak distribusi.

d) Nilai dan Harga Tanah

Harga tanah yang tinggi di pusat-pusat perkotaan mendorong usaha-usaha industri ditempatkan di daerah-daerah pinggiran. Pajak yang berbeda-beda mendorong industri mencari tempat di daerah-daerah dengan tarif pajak yang rendah.

4) Faktor Kebijakan dari Pemerintah

Kebijakan pemerintah yang mempengaruhi usaha dan perkembangan industri ialah: ketentuan-ketentuan perpajakan dan tarif, pembatas ekspor-impor, pembatas jumlah dan macam industri, penentuan daerah industri, pengembangan kondisi dan iklim yang menguntungkan usaha.

4. Pemetaan

a. Pengertian Peta

Peta adalah penggambaran atau deskripsi mengenai berbagai fenomena atau gejala yang tersebar di permukaan bumi akan lebih mudah bila di proyeksikan melalui suatu alat atau media yang jelas dan mudah dipelajari, seperti halnya dalam studi geografi salah satu media untuk mengdeskripsikan berbagai fenomena di permukaan bumi baik yang bersifat fisik atau social disajikan dalam sebuah peta. Peta diartikan sebagai gambaran mengenai permukaan bumi yang disajikan dalam bidang datar.

(Dikutip dalam buku *Pengetahuan Peta*, 2003) (Aryono Prihandito, 1988) mendefinisikan Peta adalah gambaran permukaan bumi dengan skala tertentu, pada bidang datar melalui sistem proyeksi tertentu. Peta/Pemetaan adalah gambaran konvensional dari ketampakan muka bumi yang diperkecil seperti ketampakan muka bumi kalau dilihat vertikal dari atas, dibuat pada bidang datar dan ditambah dengan tulisan-tulisan sebagai penjelas (Erwin Raisz, 1948).

b. Jenis-jenis Peta

1) Berdasarkan Sumber Data

Peta berdasarkan sumber data dibagi menjadi 2 jenis yaitu peta induk dan peta turunan. Peta induk adalah peta yang sumber datanya didapat dari hasil survei langsung di lapangan dan dilakukan secara sistematis, sedangkan peta turunan dibuat atau diturunkan berdasarkan acuan peta yang sudah ada, sehingga survei langsung ke lapangan tidak perlu dilakukan.

2) Berdasarkan Jenis Data yang Disajikan

a) Peta Topografi

Peta Topografi adalah peta yang menggambarkan semua unsur topografi yang nampak di permukaan bumi, baik unsur alam seperti sungai, hutan, gunung, dan lain-lain maupun unsur buatan manusia seperti jalan, permukiman, pasar dan lain-lain. Selain itu data yang disajikan dilengkapi dengan data relief permukaan bumi, ketinggian tempat, serta kontur.

b) Peta Tematik

Peta Tematik adalah peta yang menggambarkan atau menampilkan satu aspek atau satu kenampakan di muka bumi. Misalnya peta kepadatan penduduk, peta persebaran penduduk, peta curah hujan, peta persebaran hutan bakau di Indonesia. Peta tematik ini dibuat untuk kepentingan khusus, sehingga hanya objek tertentu saja yang digambarkan.

3) Berdasarkan Skala

Berdasarkan Skalanya, peta dibagi menjadi 3 yaitu :

- (1) Peta Skala Kecil
- (2) Peta Skala Sedang
- (3) Peta Skala Besar

c. Komponen-Komponen Peta

Agar peta dengan mudah dibaca dan di tafsirkan, serta tidak membingungkan maka peta harus benar dan baik, serta memuat komponen peta sebagai berikut:

1) Judul Peta

Judul peta member informasi data yang di gambar serta tempat data tersebut di ambil. Judul dapat langsung diketahui isi dan tipe peta secara jelas. Judul peta ditulis dengan huruf kapital dan boleh diletakkan di sembarang tempat, asal tidak mengganggu. Tetapi sebaiknya di letakkan di tengah atas.

2) Skala Peta

Skala peta adalah angka yang menunjukkan perbandingan jarak, antara jarak pada peta dengan jarak sesungguhnya di permukaan bumi. Skala peta dapat membantu menentukan jarak, luas dan sebagainya.

3) Border atau Garis Tepi Peta

Border (garis tepi peta) adalah garis di bagian tepi peta (atas, bawah, samping kanan maupun kiri) peta dan ujung-ujungnya tiap garis bertemu dengan ujung garis yang berdekatan. Garis tepi ini biasanya di buat rangkap dua atau di buat tebal. Kegunaan garis tepi untuk menempatkan gride atau berguna ketika kuran peta di ubah.

4) Garis Astronomis

Garis Astronomis terdiri atas garis lintang, dan garis bujur, yang mewakili derajat, menit, dan detik. Garis astronomis pada peta untuk menunjukkan atau menentukan letak atau lokasi daerah yang digambarkan dalam peta, disamping itu dapat digunakan untuk menentukan iklim dan waktu suatu daerah. Garis lintang adalah garis horizontal yang melintang melingkari bumi, sedangkan garis bujur vertikal yang membujur melingkari bumi

5) Petunjuk Arah

Petunjuk arah adalah tanda pada peta yang menunjukkan arah utara, selatan, barat, dan timur daerah yang digambar. Petunjuk arah dapat diletakkan di sembarang tempat yang kosong asal tidak mengganggu makna peta, tetapi masih berada di dalam garis tepi peta tersebut.

6) Legenda

Legenda adalah keterangan tentang simbol-simbol yang terdapat dalam peta, agar peta mudah dimengerti atau dipahami oleh pembaca dalam mencari informasi. Letak legenda biasanya di sisi kiri atau kanan bawah dan masuk di dalam garis tepi.

7) Simbol Peta

Simbol peta adalah tanda konvensional yang digunakan untuk menggambarkan atau mewakili kenampakan atau keadaan yang sebenarnya.

8) Insert

Insert adalah peta yang berukuran kecil, yang berada di luar peta pokok, tetapi masih berada di dalam garis tepi peta. Kegunaan insert untuk menjelaskan bagian-bagian yang dianggap penting dari suatu peta.

9) Sumber dan tahun Pembuatan Peta

Sumber dan tahun pembuatan peta ini digunakan supaya pembaca mengetahui dari mana asal data dan tahun pembuatannya.

10) Latering

Latering adalah semua tulisan yang bermakna yang terdapat pada peta. Latering merupakan tata tulis menurut kaidah dalam perpetaan.

11) Indeks

Indeks adalah sistem tata letak peta, yang menunjukkan letak peta yang bersangkutan.

d. Fungsi Peta

- 1) Dapat menunjukkan posisi atau lokasi relatif.
- 2) Menyajikan persebaran fenomena geosfer secara alami dan non alami.
- 3) Dapat menunjukkan atau memperlihatkan ukuran, karena melalui peta dapat diketahui luas suatu daerah.
- 4) Dapat memperlihatkan atau menggambarkan bentuk-bentuk permukaan bumi.
- 5) Menyajikan data tentang potensi suatu daerah.
- 6) Menunjukkan arah dan kemiringan tempat.
- 7) Sebagai alat peraga, perencanaan, analisis, dan pelaporan.

5. Sebaran/ Persebaran

a. Teori Difusi (Persebaran)

Istilah difusi telah banyak dibicarakan dalam berbagai bidang ilmu misalnya fisika, biologi, sosiologi, ekologi, geografi, dan lainnya, dalam istilah sehari-hari difusi berarti pemencaran, penyebaran, atau penjalaran, seperti penyebaran berita dari mulut ke mulut, penjalaran penyakit dari suatu daerah ke daerah lain, penyebaran kebudayaan dari suatu suku ke suku yang lain. Berdasarkan bidang geografi, difusi mempunyai dua arti yang berbeda, yang pertama difusi ekspansi yaitu suatu proses dimana informasi, material dan sebagainya menjalar melalui suatu populasi dari suatu daerah ke daerah yang lain. Proses ekspansi ini informasi atau material yang di difusikan tetap ada dan kadang-kadang menjadi lebih intensif di tempat asalnya. Kemudian yang kedua yaitu difusi penampungan merupakan proses yang sama dengan penyebaran keruangan di mana informasi atau material yang di difusikan meninggalkan daerah yang lama dan berpindah atau ditampung di daerah yang baru.

b. Tipe-tipe Sebaran

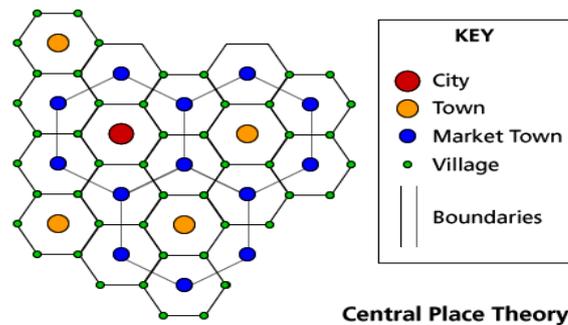
- 1) Tipe Ekspansi, Difusi Ekspansi merupakan proses penyebaran informasi materi atau lain sebagainya dari satu daerah ke daerah lain oleh suatu populasi. Pada proses ini informasi dan gejala akan disebarkan ke berbagai lokasi dan bisa saja efeknya lebih

besar di daerah lain. Ini memungkinkan terjadinya penambahan populasi baru di daerah lain. Contoh nyata dari teori ini ajakan untuk menggunakan KB yang dimulai dari sebuah populasi di desa A. Kemudian selang beberapa bulan, warga desa B yang berdekatan mengikuti program tersebut.

- 2) Tipe Relokasi, Difusi Relokasi merupakan suatu fenomena pemindahan sebuah fenomena dari satu lokasi ke lokasi lain karena sebab tertentu. Contohnya adalah transmigrasi bedol desa di Jatigede karena desa akan dijadikan waduk raksasa.
- 3) Tipe Menjalar, Difusi Menjalar, merupakan penjararan yang terbentuk karena pengaruh kontak langsung antar manusia atau antar daerah seperti penyebaran wabah penyakit kulit melalui kontak fisik. Difusi Kaskade merupakan penjararan dengan beberapa tahap atau tingkatan. Artinya penyampaian informasi berjenjang dari tingkat atas hingga bawah misalnya. Seperti tadi penyampaian pentingnya program KB dimulai dari tingkat Provinsi lalu ke tingkat Kabupaten, lalu ke Desa dan sampailah ke masyarakat.
- 4) Tempat Sentral/Pusat
 - a) *Central Place theory* dikemukakan oleh Walter Christaller pada 1933. Teori ini menyatakan bahwa suatu lokasi dapat melayani berbagai kebutuhan yang terletak pada suatu tempat yang disebutnya sebagai tempat sentral. Tempat

sentral tersebut memiliki tingkatan-tingkatan tertentu sesuai kemampuannya melayani kebutuhan wilayah tersebut. Bentuk pelayanan tersebut digambarkan dalam segi enam/heksagonal. Teori ini dapat berlaku apabila memiliki karakteristik sebagai berikut:

- (1) Wilayahnya datar dan tidak berbukit.
- (2) Tingkat ekonomi dan daya beli penduduk relatif sama.
- (3) Penduduk memiliki kesempatan yang sama untuk bergerak ke berbagai arah.



Sumber: Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan, 1981

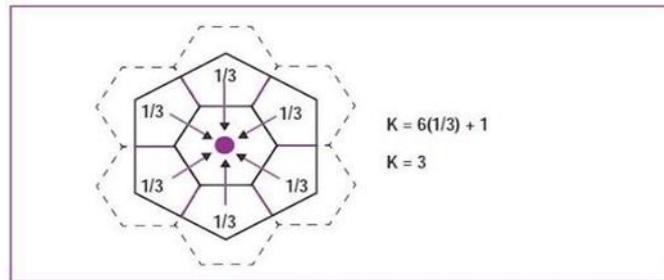
Gambar 2.1 Teori Lokasi

Secara hierarki *Central Place Theory* dibagi menjadi

3 tingkatan pelayanan :

- Herarki K 3

Merupakan pusat pelayanan pasar optimum di mana tempat sentral tersebut selalu menyediakan kebutuhan barang-barang pasar untuk daerah disekitarnya.

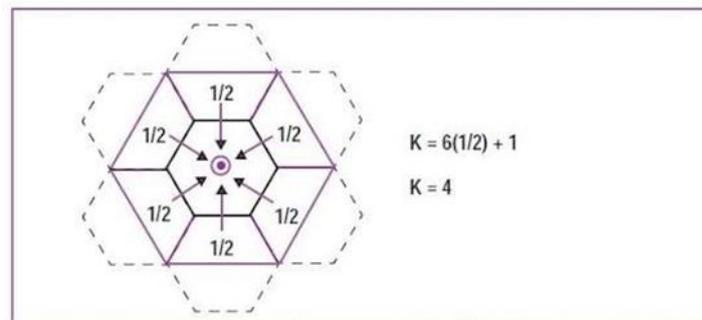


Sumber: *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*, 1981

Gambar 2.2
Hierarki K 3

- Hierarki K 4

Merupakan pusat lalu lintas/transportasi maksimum di mana tempat sentral tersebut menyediakan sarana dan prasarana lalu-lintas yang optimal.

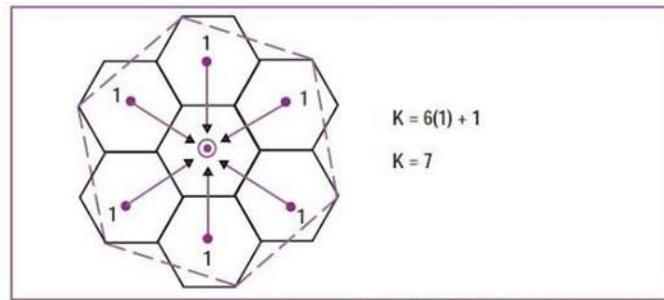


Sumber: *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*, 1981

Gambar 2.3
Hierarki K 4

- Hierarki K 7

Merupakan pusat pemerintahan optimum di mana tempat sentral tersebut merupakan sebuah pusat pemerintahan.



Sumber: Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan, 1981

Gambar 2.4
Hierarki K 7

5) Analisis Tetangga Terdekat

Analisis tetangga terdekat adalah sebuah analisa untuk menentukan satu pola permukiman penduduk. Sebuah permukiman dapat ditentukan polanya dengan menggunakan perhitungan analisa tetangga terdekat, misalnya pola mengelompok, tersebar ataupun seragam. Analisa tetangga terdekat memerlukan data tentang jarak antara satu permukiman dengan permukiman yang paling dekat yaitu permukiman tetangganya yang terdekat.

Pada dasarnya, pola penyebaran itu dibedakan menjadi tiga macam, yaitu pola bergerombol (*cluster pattern*), tersebar tidak merata (*random pattern*), dan tersebar merata (*dispersed pattern*). Pengevaluasian pola-pola ini menggunakan skala tetangga terdekat yang diungkapkan ke dalam skala R (*R Scale*).

Pendekatan analisis tetangga terdekat, analisis seperti ini memerlukan data tentang jarak antara satu obyek dengan obyek tetangganya yang terdekat. Pada hakekatnya analisis

tetangga terdekat ini adalah sesuai untuk hambatan alamiah yang belum dapat teratasi. Pendekatan yang berkaitan dengan pengertian tersebut adalah pendekatan yang digunakan untuk mengkaji persebaran dari aspek geografi.

Proses menggunakan analisis tetangga terdekat harus diperhatikan beberapa langkah sebagai berikut :

- a) Menentukan batas wilayah yang akan diselidiki.
- b) Ubah pola persebaran obyek menjadi pola persebaran titik.
- c) Berikan nomor urut bagi tiap titik untuk mempermudah analisis.
- d) Ukur jarak terdekat yaitu jarak pada garis lurus antara satu titik dengan titik lain yang merupakan tetangga terdekatnya dan catat ukuran jarak ini.
- e) Hitung besar parameter tetangga terdekat atau T dengan formula :

$$T = \frac{JU}{JH}$$

(Sumber: Bintarto, 1979)

Keterangan :

- T = Indeks penyebaran tetangga terdekat

- JU = Jarak rata-rata yang diukur antara satu titik dengan titik tetangganya yang terdekat
- JH = Jarak rata-rata yang diperoleh andaikata semua titik mempunyai pola random

6. Sumber Daya Alam

Sumber daya adalah suatu nilai potensi yang dimiliki oleh suatu materi atau unsur tertentu dalam kehidupan. Sumber daya tidak selalu bersifat fisik, tetapi juga non fisik. Sumber daya ada yang dapat berubah (berubah ke bentuk yang lain, baik menjadi semakin besar maupun hilang maupun ada pula sumber daya yang kekal (selalu tetap). Sumber daya hayati adalah salah satu sumber daya dapat pulih (*renewable resources*) yang terdiri atas flora dan fauna. Sumber daya hayati secara harfiah dapat diartikan sebagai sumber daya yang mempunyai kehidupan dan dapat mengalami kematian. Jenis-jenis sumber daya hayati diantaranya adalah flora dan fauna. Sumber daya non hayati secara harfiah dapat diartikan sebagai sumber daya yang tidak mempunyai kehidupan dan tidak dapat mengalami kematian. Jenis-jenis sumber daya non hayati diantaranya adalah bahan mineral, air dan udara.

a. Macam-macam Sumber Daya Alam

Sumber daya alam dapat dibedakan berdasarkan sifat, potensi, dan jenisnya.

1) Berdasarkan sifat

Menurut sifatnya, sumber daya alam dibagi menjadi 3, yaitu sebagai berikut :

- a) Sumber daya alam yang terbarukan (*renewable*), misalnya: hewan, tumbuhan, mikroba, air, dan tanah. Disebut terbarukan karena dapat melakukan reproduksi dan memiliki daya regenerasi (pulih kembali).
- b) Sumber daya alam yang tidak terbarukan (*non renewable*), misalnya: minyak tanah, gas bumi, batu bara, dan barang tambang lainnya.
- c) Sumber daya alam yang tidak habis, misalnya: udara, matahari, energi pasang surut, dan energi laut.

2) Berdasarkan potensi

Menurut potensi penggunaannya, sumber daya alam dibagi beberapa macam, antara lain sebagai berikut :

- a) Sumber daya alam materi; merupakan sumber daya alam yang dimanfaatkan dalam bentuk fisiknya. Misalnya batu, besi, emas, kayu, serat kapas, rosela, dan sebagainya.
- b) Sumber daya alam energi; merupakan sumber daya alam yang dimanfaatkan energinya. Misalnya batu bara, minyak bumi, gas bumi, air terjun, sinar

matahari, energi pasang surut laut, kincir angin, dan lain-lain.

- c) Sumber daya alam ruang; merupakan sumber daya alam yang berupa ruang atau tempat hidup, misalnya area tanah (daratan).

3) Berdasarkan jenis

Menurut jenisnya, sumber daya alam dibagi menjadi dua, diantaranya :

- a) Sumber daya alam non hayati (abiotik); disebut juga sumber daya alam fisik, yaitu sumber daya alam yang berupa benda-benda mati. Misalnya: bahan tambang, tanah, air, dan angin.
- b) Sumber daya alam hayati (biotik); merupakan sumber daya alam yang berupa makhluk hidup. Misalnya: hewan, tumbuhan, dan mikroba.

7. Biogeografi Tumbuhan

Fenomena dunia tumbuhan maupun hewan dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti tanah (lahan), iklim, topografi dan tidak ketinggalan faktor manusia, dengan segala sub variabel dari masing-masing faktor tersebut. Geografi tumbuhan adalah ilmu yang mempelajari fenomena-fenomena dunia tumbuhan dalam hal persamaan maupun perbedaan dalam kaitannya dengan lingkungan, kewilayahan dalam konteks keruangan. Tumbuhan

merupakan makhluk hidup yang menetap, memiliki dinding sel yang terdiri dari selulosa dengan sumber bahan makanan dari gas dan zat cair, melalui bantuan klorofil oleh cahaya. Bentuk fisik maupun sifat masyarakat tumbuhan tersebut berbeda-beda menurut besaran lintang, topografi, maupun kedudukannya pada benua. Para ahli geografi tumbuhan lebih memusatkan perhatiannya terhadap hubungan tumbuhan dengan tanah, topografi dan iklim untuk mengkaji persebaran, jenis beserta agihan.

Pendekatan yang digunakan dalam kajian dunia tumbuhan adalah bukan saja dari segi floristik saja yaitu pendekatan yang hanya berkaitan dengan tumbuhan itu saja, tetapi yang lebih penting adalah pendekatan dari segi struktur yaitu, bagaimana dari tumbuhan yang hidup itu terbentuk, tumbuh, berkembang dan tersebar. Secara umum penggolongan tumbuhan yang tersebar di permukaan bumi lebih didasarkan pada pendekatan struktur. Sebab pendekatan tersebut sesuai dengan tujuan geografi tumbuhan yaitu mengetahui persamaan dan perbedaan fenomena-fenomena dunia tumbuhan berdasarkan faktor kelingkungan maupun kewilayahan dalam konteks keruangan.

Tumbuhan sangat dipengaruhi oleh fenomena geosfer. Suatu lingkungan (geografi) atau kawasan sempit tempat tumbuhnya, suatu tumbuhan tertentu disebut habitat misalnya habitat dataran tinggi, dataran rendah, tebing dan lain-lain. Lingkungan

suatu habitat terdapat suatu unit ekosistem yang lebih kecil yang dihuni oleh masyarakat tumbuhan. Tumbuhan dapat juga dikelompokkan menurut strukturnya atau sifat-sifat fisiknya yang tampak dari luar seperti :

- a. Bentuk hidup (*life form*)
- b. Ukuran dan stratifikasinya
- c. Cakupan dalam arti luasnya daerah yang ditumbuhi (jarang, berpencar, tandus dan lain-lain)
- d. Fungsi
- e. Bentuk dan ukuran daun, dan
- f. Tekstur daun.

Tumbuhan juga dapat dikelompokkan berdasarkan toleransi terhadap suhu, kemudian air maupun tempat tumbuh atau habitat. Berdasarkan toleransi terhadap suhu maka tumbuhan dapat digolongkan menjadi :

- a. Tumbuhan daerah panas (*megaterma*)
- b. Tumbuhan daerah sejuk (*mesoterma*)
- c. Tumbuhan daerah dingin (*mikroterma*).

Berdasarkan ketersediaan air, maka tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi :

- a. Tumbuhan daerah basah (*hidrofit*)
- b. Tumbuhan daerah dengan air yang cukup (*mesofit*)
- c. Tumbuhan daerah kering (*xerofit*)

Berdasarkan habitat utama, maka tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi :

- a. Tumbuhan dengan habitat terestial (daratan)
- b. Tumbuhan dengan habitat udara
- c. Tumbuhan dengan habitat air (akuatik)
- d. Tumbuhan dengan habitat mikro

8. Kopi (*Coffea*)

Kopi (*Coffea*) adalah sejenis minuman yang berasal dari proses pengolahan dan ekstraksi biji tanaman kopi. (Pudji Rahardjo, 2012:7) Kopi merupakan tanaman perkebunan yang sudah lama dibudidayakan. Selain sebagai sumber penghasilan rakyat, kopi menjadi komoditas andalan ekspor dan sumber pendapatan devisa negara. Meskipun demikian, komoditas kopi sering kali mengalami fluktuasi harga sebagai akibat ketidakseimbangan antara permintaan dan persediaan komoditas kopi di pasar dunia. Sejarah kopi di Indonesia di mulai pada tahun 1696 ketika Belanda membawa kopi dari Malabar, India, ke Jawa. Mereka membudidayakan tanaman kopi tersebut di Kedawung, sebuah perkebunan yang terletak dekat Batavia. Namun upaya ini gagal karena tanaman tersebut rusak oleh gempa bumi dan banjir. Upaya kedua dilakukan pada tahun 1699 dengan mendatangkan stek pohon kopi dari Malabar. Pada tahun 1706 sampel kopi yang dihasilkan dari tanaman di Jawa dikirim ke negeri Belanda untuk diteliti di Kebun Raya Amsterdam. Hasilnya

sukses besar, kopi yang dihasilkan memiliki kualitas yang sangat baik. Selanjutnya tanaman kopi ini dijadikan bibit bagi seluruh perkebunan yang dikembangkan di Indonesia. Belanda memperluas areal budidaya kopi ke Sumatera, Sulawesi, Bali, Timor dan pulau-pulau lainnya di Indonesia.

(Direktorat Jendral Perkebunan, 2017: 3-4) Luas area perkebunan kopi Indonesia pada tahun 2016 mencapai 1.228.512 Ha. Dari luas areal tersebut, 1.180.556 Ha merupakan lahan perkebunan rakyat, sisanya 22.509 Ha milik perkebunan negara dan 25.447 Ha milik perkebunan swasta. Produksi kopi Indonesia dalam tahun 2016 mencapai 639.305 Ton. Dari total produksi tersebut, 602.160 Ton yang diproduksi oleh perkebunan rakyat, lalu perkebunan negara memproduksi 19.838 Ton dan perkebunan swasta memproduksi 17.306 Ton. Produksi kopi Indonesia sangat tergantung oleh perkebunan rakyat.

Volume ekspor kopi Indonesia yang tercatat pada tahun 2016 sebanyak 267.058 Ton meliputi kopi robusta (*Coffea canephora var robusta*) (85%) dan arabika (*Coffea arabica*) (15%) dengan nilai jual sebesar 650.216 US\$. Lebih dari 50 negara tujuan ekspor kopi Indonesia dengan USA, Jepang, Jerman, Italia dan Inggris menjadi tujuan utama. Banyaknya permintaan akan kopi Indonesia karena kopi robusta (*Coffea canephora var robusta*) Indonesia mempunyai yaitu body yang dikandungnya cukup kuat, sedangkan kopi arabika (*Coffea arabica*) yang dihasilkan oleh berbagai daerah di Indonesia mempunyai karakteristik cita rasa yang unik.

a. Asal Usul Kopi

Konsumsi kopi dunia mencapai 70% berasal dari spesies kopi arabika dan 26% berasal dari spesies kopi robusta. Kopi arabika (*coffe arabica*) berasal dari Afrika, yaitu dari daerah pegunungan di Ethiopia. Namun demikian, kopi arabika baru dikenal oleh masyarakat dunia setelah tanaman tersebut dikembangkan di luar daerah asalnya, yaitu Yaman di bagian

selatan Jazirah Arab. Melalui para saudagar arab, minuman tersebut menyebar ke daratan lainnya.

Awalnya mereka mencoba memakan buah kopi dan merasakan adanya tambahan energi. Terciptanya perkembangan pengetahuan dan teknologi, buah kopi dimanfaatkan menjadi minuman kopi seperti saat ini. Masyarakat di Arab menyebut minuman yang berasal dari biji kopi tersebut sebagai *qahwa* yang berarti pencegah rasa ngantuk. Kopi menjadi minuman para sultan untuk diminum malam hari sebagai pencegah rasa ngantuk di tenda. Kata *qahwa* (*qahwain*) berasal dari bahasa Turki, yaitu *kahven*. Adapun istilah kopi untuk tiap negara berbeda-beda, yaitu *kaffee* (Jerman), *coffe* (Inggris), *cafe* (Perancis), *koffie* (Belanda), dan Kopi (Indonesia).

b. Morfologi Tanaman Kopi

Tanaman kopi arabika (*Coffea arabica*) tumbuh rimbun dan membentuk pohon perdu kecil. Adapun tanaman kopi ekselsa (*Coffea excelsa*) memiliki pertumbuhan pohon yang besar dan kuat. Tanaman kopi memiliki dua tipe pertumbuhan cabang, yaitu cabang ortotrop tumbuh ke arah vertikal dan cabang plagiotrop ke arah horizontal. Kopi arabika (*Coffea arabica*) memiliki percabangan yang lentur serta berdaun tipis. Adapun spesies kopi yang lain memiliki percabangan lebih kaku serta berdaun lebih tebal dan lebar. Daun kopi berwarna hijau

mengilap yang tumbuh berpasangan dengan berlawanan arah. Bentuk daun tanaman kopi lonjong dengan tulang daun yang tegas.

Tanaman kopi membutuhkan waktu 3 tahun dari saat perkecambahan sampai menjadi tanaman berbunga dan menghasilkan buah kopi. Semua spesies kopi berbunga berwarna putih yang beraroma wangi. Bunga tersebut muncul pada ketiak daunnya. Adapun buah kopi tersusun dari kulit buah (*epicarp*), daging buah (*mesocarp*), dan kulit tanduk (*endocarp*). Buah yang terbentuk akan matang selama 7-12 bulan. Setiap buah kopi memiliki dua biji kopi. Buah dan biji kopi liberika (*Coffea liberica*) sangat besar. Biji kopi dibungkus kulit keras disebut kulit tanduk (*parchment skin*). Biji mempunyai alur pada bagian datarnya.

Perakaran tanaman kopi arabika (*Coffea arabica*) lebih dalam daripada kopi robusta (*Coffea canephora var robusta*). Kopi arabika (*Coffea arabica*) lebih tahan kering dibandingkan dengan kopi robusta (*Coffea canephora var robusta*). Tanaman dapat berakar lebih dalam pada tanah normal, tetapi 90% dari perakaran tanaman kopi berada pada lapisan tanah di atas 30 cm.

c. Taksonomi Kopi

Tanaman kopi termasuk dalam genus *Coffea* dengan famili *Rubiaceae*. Famili tersebut memiliki banyak genus, yaitu

Gardenia, Ixora, Cinchona, dan Rubia. Genus *Coffea* mencakup hampir 70 spesies, tetapi hanya ada dua spesies yang ditanam dalam skala luas di seluruh dunia, yaitu kopi arabika (*Coffea arabica*) dan kopi robusta (*Coffea canephora var robusta*). Sementara itu, sekitar 2% dari total produksi dunia dari dua spesies kopi lainnya, yaitu kopi liberika (*Coffea liberica*) dan kopi ekselsa (*Coffea excelsa*) yang ditanam dalam skala terbatas, terutama di Afrika Barat dan Asia.

Ahli tumbuh-tumbuhan (*botanis*), *Linnaeus*, menamakan tanaman kopi arabika dengan nama ilmiah *Coffea arabica* karena mengira kopi berasal dari negeri Arab. Berikut sistem taksonomi kopi secara lengkap.

- Kingdom : *Plantae* (Tumbuhan)
- Subkingdom : *Tracheobionta* (Tumbuhan berpembuluh)
- Super Divisi : *Spermatophyta* (Tumbuhan penghasil biji)
- Divisi : *Magnoliophyta* (Tumbuhan berbunga)
- Kelas : *Magnoliopsida* (Tumbuhan berkeping dua/dikotil)
- Sub Kelas : *asteridae*
- Ordo : *Rubiales*
- Famili : *Rubiaceae* (suku kopi-kopian)
- Genus : *Coffea*

- Spesies : *Coffea arabica* (kopi arabika), *Coffea canephora var robusta* (kopi robusta), *Coffea liberica* (kopi liberika), *Coffea excelsa* (kopi excelsa).

d. Jenis-jenis Kopi

Ada empat jenis kelompok kopi yang dikenal, yaitu kopi arabika, kopi robusta, kopi liberika, dan kopi ekselsa. Kelompok kopi yang dikenal memiliki nilai ekonomis dan diperdagangkan secara komersial, yaitu kopi arabika dan kopi robusta. Sementara itu, kelompok kopi liberika dan kopi ekselsa kurang ekonomis dan kurang komersial.

Kopi arabika dan kopi robusta memasok sebagian besar perdagangan kopi dunia. Jenis kopi arabika memiliki kualitas cita rasa tinggi dan kadar kafein lebih rendah dibandingkan dengan robusta sehingga harganya lebih mahal. Kualitas cita rasa kopi robusta dibawah kopi arabika, tetapi kopi robusta tahan terhadap penyakit karat daun. Luas areal pertanaman kopi robusta di Indonesia lebih besar daripada luas areal pertanaman kopi arabika sehingga produksi kopi robusta lebih banyak. Areal pertanaman kopi arabika terbatas pada lahan dataran tinggi di atas 1.000 mdpl agar tidak terserang karat daun kopi.

Kopi liberika dan kopi ekselsa dikenal kurang ekonomis dan komersial karena memiliki banyak variasi bentuk dan ukuran biji serta kualitas cita rasanya. Kegiatan seleksi

terhadap jenis kopi liberika masih mungkin dilakukan untuk membuktikan nilai ekonomis dan komersialnya agar dikenal masyarakat luas.

Pohon kopi liberika tumbuh sangat subur di daerah kelembapan tinggi dan panas. Di daerah tersebut tanaman kopi arabika tidak dapat tumbuh dengan baik serta sangat menderita akibat serangan berbagai hama dan penyakit. Sementara itu, kopi ekselsa dapat tumbuh di daerah panas serta agak kering. Kopi ekselsa umumnya ditanam dengan tingkat perawatan yang sederhana dan tanpa dipangkas. Penanganan yang diperlukan dalam budidaya kopi ekselsa adalah memperbaiki kualitas cita rasa kopi. Caranya dengan seleksi dan persilangan untuk mendapatkan kopi ekselsa yang memiliki nilai jual. Selain itu, untuk menghasilkan produk kopi yang dapat tumbuh pada lahan dengan lingkungan yang tidak sesuai untuk pertumbuhan pertumbuhan spesies tanaman kopi yang lain.

9. Kedai Kopi

Kedai kopi yang beredar di Indonesia saat ini terdapat 3 tipe kedai kopi, diantaranya tipe kedai kopi Tradisional(*Warung Kopi*), tipe kedai kopi kelas atas (contohnya *Starbuck*), dan yang terakhir tipe kedai kopi kelas menengah (contohnya kedai kopi *Ngopi Doeloe*). Namun yang paling banyak beredar di Indonesia yaitu tipe kedai kopi tradisional dan tipe kedai kopi kelas menengah.

a. Tipe kedai kopi tradisional (Belum Maju)

Tipe kedai kopi tradisional, pengguna atau pengunjung warung kopi tradisional ini umumnya adalah masyarakat-masyarakat kebanyakan di Indonesia, seperti kaum lelaki, supir, tukang becak, dll. Aktivitas yang mereka lakukan di kedai kopi tersebut biasanya menghabiskan waktu dengan minum kopi, berbincang-bincang, dan kumpul-kumpul. Hal menarik disini, wanita atau ibu-ibu jarang terlibat dalam kumpul-kumpul disini, dan warung kopi memang identik dengan tempat “*hang out*” nya para bapak-bapak dan kaum lelaki.

Fasilitas kedai kopi tradisional di Indonesia sangat sederhana, hanya terdiri dari bangku dan meja bambu (*jongko*), dengan atap terpal atau asbes, dan sekelilingnya ditutup dengan kain bekas spanduk atau spanduk bekas promosi produk tertentu yang terkadang tidak ada hubungannya dengan produk kopi, dan dilengkapi dengan pencahayaan ala kadarnya atau remang-remang. Untuk menu yang disediakan, mereka tidak menggunakan seorang *barista* atau ahli minuman dalam meracik kopi, terkadang hanya kopi hitam yang diseduh dengan air panas dan gula, terkadang juga disajikan dengan susu. Tidak banyak macam pilihan di kedai kopi tradisional seperti ini. Menu-menu pilihan seperti *cappuccino* atau *espresso “instant”* dalam sachet bahkan tidak terlalu diminati disini. Menu pendamping yang biasa ada untuk menemani minum kopi disini biasanya adalah

gorengan, roti bakar, dan cemilan sederhana lainnya. Cara menyajikan kopinya, biasanya mereka menggunakan gelas kecil dan piring kecil (pisin) untuk alasnya, dan terkadang juga menggunakan tutup gelas dari bahan stainless atau melamin, yang tidak cocok warna maupun bentuknya satu sama lainnya. Harga yang mereka tawarkan untuk satu gelas kopi biasanya tidak mahal, saat ini sekitar Rp.2.500 sampai Rp.3.000, tergantung harga satu sachet kopi yang dipilih ditambah ongkos seduh air dan gula.

b. Tipe kedai kopi kelas menengah (Sedang)

Tipe kedai kopi kelas menengah, pengguna atau pengunjung kedai kopi kelas menengah ini awalnya ditujukan untuk kalangan eksekutif, namun lambat laun seiring dengan mulai naiknya trend nongkrong di kedai kopi konsumennya terdiri dari berbagai kalangan masyarakat, dari mahasiswa sampai eksekutif, dari yang muda sampai yang tua. Aktivitas yang biasa dilakukan disana, ada yang hanya sekedar makan dan minum saja, namun juga berkembang menjadi tempat kumpul-kumpul kawula muda, tempat mengadakan *meeting* informal, tempat belajar kelompok, dan juga tempat bekerja.

Fasilitasnya sendiri, konsep ruang yang biasa ditawarkan adalah konsep *lounge cafe* yang memiliki gaya pop, dengan menempatkan sofa-sofa empuk di dalam ruangan atau konsep meja dan kursi taman untuk bagian outdoornya. Pencahayaan ruang yang ditampilkan lebih ke arah *warm*, dan warna ruang biasanya didominasi

dengan warna warni. Selain itu sudah menjadi standar fasilitas menyediakan fasilitas Internet Wifi. Menu yang di tawarkan untuk kedai kopi kelas menengah biasanya cukup beragam, termasuk *hot coffe*, *cold coffee*, dan minuman lainnya seperti jus. Selain menawarkan beragam jenis ramuan kopi, mereka juga menawarkan beberapa jenis makanan pendamping, baik makanan berat maupun makanan ringan. Dilihat dari kemasan sajian, mereka menawarkan kopi-kopi dengan penampilan “ala *Starbuck*” ataupun ala restoran-restoran mewah. Namun belum memakai identitas tertentu pada perangkat minum dan makanannya, seperti logo produk dan lain-lain. Dilihat dari harga produknya, harga produk minuman yang ditawarkan cukup beragam, namun masih pada range yang masih terjangkau. Satu gelas kopinya saat ini sekitar Rp.15.000 sampai Rp.25.000.

c. Tipe kedai kopi kelas atas (Maju)

Tipe kedai kopi kelas atas salah satu contohnya yaitu Starbucks, pengunjung yang datang ke kedai kopi kelas atas hanya untuk masyarakat dengan kelas sosial atas, disebabkan karena harga yang ditawarkan untuk satu cangkir atau gelas kopi cukup mahal. Maka tidak sembarang orang yang bersedia menukarkan sejumlah uang cukup besar hanya untuk satu cangkir atau gelas kopinya. Fasilitas kedai kopi kelas atas, hampir sama dengan kedai kopi kelas menengah, konsep ruang yang biasa ditawarkan adalah konsep *lounge cafe*, dengan menempatkan sofa-sofa empuk di dalam ruangan atau

konsep meja dan kursi taman untuk bagian outdoornya. Pencahayaan ruang yang ditampilkan lebih kearah putih ke *warm*, dan warna ruang biasanya didominasi dengan warna hijau muda dan putih. Selain itu, sudah menjadi standar menyediakan fasilitas Internet Wifi. Penggunaan fasilitas sofa empuk, warna dominan, dan pencahayaan, apabila ditinjau dari prinsip desain interior, penggunaan elemen-elemen ruang tersebut dapat menciptakan suasana nyaman dan *cozy*. Berdasarkan elemen-elemen ini, dapat dipastikan bahwa citra yang ingin ditampilkan pada ruang kedai Starbuck adalah ruang tersebut dapat digunakan dengan nyaman oleh konsumen dan dapat dinikmati dengan waktu yang cukup lama (berlawanan dengan konsep ruang *Fast Food*). Sedangkan untuk menu kopi yang ditawarkan cukup beragam, seperti jenis *hot coffee* dan *cold coffee* dan desain penyajiannya sangat menarik dan menggugah selera. Mereka sudah menggunakan standar rasa dan menggunakan jasa barista yang cukup handal. Selain menawarkan beragam jenis ramuan kopi, mereka juga menawarkan beberapa jenis makanan pendamping, seperti roti dan *pastry*. Kopi yang mereka gunakan sebagai sajian merupakan kopi-kopi dengan kualitas terbaik, sehingga berpengaruh terhadap rasa dan harganya. Harga yang ditawarkan untuk satu gelas kopi dapat dinilai “sangat” mahal untuk orang kebanyakan masyarakat Indonesia. Rata-rata harga yang ditawarkan sekitar Rp.50.000 bahkan lebih untuk satu

gelasnya. Sekedar satu gelas atau secangkir kopi, harga ini tentu saja tidak dapat dikatakan murah

10. *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google Inc. membeli *Android Inc.* yang merupakan pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel atau *smartphone*.

Android awalnya dikembangkan oleh *Android Inc* yang didirikan di Palo Alto California pada bulan Oktober 2003 oleh Andy Rubin (pendiri *Danger*), Rich Milner (pendiri *Wildfire Communication Inc*), Nick Sears (mantan *Vice President T-Mobile*), dan Chris White (kepala desain dan pengembangan antarmuka *WebTV*) untuk mengembangkan “perangkat seluler pintar yang lebih sadar akan lokasi dan preferensi penggunaannya”.

Google mengakuisisi *Android Inc* pada tanggal 17 Agustus 2005, dan menjadikannya anak perusahaan yang sepenuhnya dimiliki oleh *Google*. Pendiri *Android Inc* seperti Rubin, Milner, dan White tetap bekerja di perusahaan tersebut setelah diakuisisi oleh *Google*.

Pada tanggal 5 November 2007, *Open Handset Alliance (OHA)* didirikan. *OHA* adalah konsorium dari perusahaan-perusahaan teknologi seperti *Google*, produsen perangkat seluler seperti *HTC*, *Sony*, dan *Samsung*, operator nirkabel seperti *Sprint Nextel* dan *T-Mobile*, serta

produsen chipset seperti *Qualcomm* dan *Texas Instruments*. *Android* sendiri diresmikan sebagai produk pertama dari *OHA* dan *HTC Dream* adalah telepon seluler komersial pertama dengan sistem operasi *Android*, yang diluncurkan pada tanggal 22 Oktober 2008.

Sejak tahun 2008, *Android* secara bertahap telah melakukan sejumlah pembaruan untuk meningkatkan kinerja sistem operasi, menambahkan fitur baru, dan memperbaiki kekurangan yang terdapat pada versi sebelumnya. Setiap versi utama yang dirilis dinamakan secara alfabetis berdasarkan nama-nama makanan pencuci mulut misalnya versi 1.5 bernama *Cupcake*, yang kemudian diikuti oleh versi 1.6 *Donut*, versi 2.0 bernama *Eclair*, versi 2.2 bernama *Froyo*, versi 2.3 bernama *Gingerbread*, versi 3.0 bernama *Honeycomb* (khusus untuk tablet layar lebih besar), versi 4.0 bernama *Ice Cream Sandwich*, versi 4.1 bernama *Jelly Bean*, versi 4.4 bernama *Kitkat*, versi 5.0 bernama *Lollipop*, versi 6.0 bernama *Marsmellow*, versi 7.0 bernama *Nougat* dan yang terbaru adalah versi 8.0 bernama *Oreo*.

11. Perubahan Sosial dan Kebudayaan

a. Definisi

(Dikutip dari buku *Sosiologi Suatu Pengantar*, 2014) Menurut Kingsley Davis (2014:260) mengartikan perubahan sosial sebagai perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat. Misalnya, timbulnya pengorganisasian buruh dalam masyarakat kapitalis telah menyebabkan perubahan-perubahan dalam

hubungan antara buruh dengan majikan dan seterusnya menyebabkan perubahan-perubahan dalam organisasi ekonomi dan politik.

Maclver lebih suka membedakan antara *utilitarian elements* dengan *cultural elements* yang didasarkan pada kepentingan-kepentingan manusia yang primer dan sekunder. Semua kegiatan dan ciptaan manusia dapat diklasifikasikan ke dalam kedua kategori tersebut. Sebuah mesin ketik, alat pencetak, atau sistem keuangan, merupakan *utilitarian elements* karena benda-benda tersebut tidak langsung memenuhi kebutuhan manusia, tetapi dapat dipakai untuk memenuhi kebutuhannya. *Utilitarian elements* disebutnya *civilization*. Artinya, semua mekanisme dan organisasi yang dibuat manusia dalam upaya menguasai kondisi kehidupannya, termasuk di dalamnya sistem-sistem organisasi sosial, teknik, dan alat-alat material. Pesawat telepon, jalan kereta api, sekolah, hukum, dan seterusnya dimasukkan ke dalam golongan tersebut.

Culture menurut Maclver adalah ekspresi jiwa yang terwujud dalam cara-cara hidup dan berpikir, pergaulan hidup, seni kesusastraan, agama, rekreasi dan hiburan. Sebuah potret, novel, drama, film, permainan, filsafat dan sebagainya, termasuk kultur, karena hal-hal itu secara langsung memenuhi kebutuhan manusia. Dengan pernyataan itu, Maclver mengeluarkan unsur materiil dari ruang lingkup *culture*.

Menurut Maclver perubahan-perubahan sosial dikatakannya sebagai perubahan dalam hubungan sosial (*social relationship*) atau

sebagai perubahan terhadap keseimbangan (*equilibrium*) hubungan sosial. Menurut Selo Soemarjan perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang memengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Tekanan pada definisi tersebut terletak pada lembaga-lembaga kemasyarakatan sebagai himpunan pokok manusia, yang kemudian memengaruhi segi-segi struktur masyarakat lainnya.

b. Teori-teori Perubahan Sosial

Para ahli filsafat, sejarah, ekonomi, dan sosiologi telah mencoba untuk merumuskan prinsip-prinsip atau hukum-hukum perubahan sosial. Banyak yang berpendapat bahwa kecenderungan terjadinya perubahan-perubahan sosial merupakan gejala wajar yang timbul dari pergaulan hidup manusia.

Ahli lain berpendapat bahwa perubahan sosial terjadi karena adanya perubahan dalam unsur-unsur yang mempertahankan keseimbangan masyarakat, seperti misalnya perubahan dalam unsur-unsur geografis, biologis, ekonomis, atau kebudayaan. Kemudian, ada pula yang berpendapat bahwa perubahan-perubahan sosial bersifat periodik dan non periodik. Pendapat-pendapat tersebut pada umumnya menyatakan bahwa perubahan merupakan lingkaran kejadian-kejadian.

Piritim A. Sorokin berpendapat bahwa segenap usaha untuk mengemukakan adanya suatu kecenderungan yang tertentu dan tetap

dalam perubahan-perubahan sosial tidak akan berhasil baik. Dia meragukan kebenaran akan adanya lingkaran-lingkaran perubahan sosial tersebut. Akan tetapi, perubahan tetap ada dan yang paling penting adalah lingkaran terjadinya gejala-gejala sosial harus dipelajari karena dengan jalan tersebut barulah akan dapat diperoleh suatu generalisasi.

Beberapa sosiolog berpendapat bahwa ada kondisi-kondisi primer yang menyebabkan terjadinya perubahan. Misalnya kondisi-kondisi ekonomis, teknologis, geografis, atau biologis menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan pada aspek kehidupan sosial lainnya (William F. Ogburn menekankan pada kondisi teknologis). Sebaliknya ada pula yang mengatakan bahwa semua kondisi tersebut sama pentingnya, satu atau semua akan menelurkan perubahan-perubahan sosial.

c. Hubungan antara Perubahan Sosial dan Perubahan Kebudayaan

Kingsley David berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan bagian dari perubahan kebudayaan. Perubahan dalam kebudayaan mencakup semua bagiannya, yaitu: kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, filsafat, dan seterusnya, bahkan perubahan-perubahan dalam bentuk serta aturan-aturan organisasi sosial. Sebagai contoh dikemukakannya perubahan pada logat bahasa Aria setelah terpisah dari induknya. Akan tetapi, perubahan tersebut tidak memengaruhi organisasi sosial masyarakatnya. Perubahan-perubahan

tersebut lebih merupakan perubahan kebudayaan ketimbang perubahan sosial.

Pada dewasa ini proses-proses pada perubahan-perubahan sosial dapat diketahui dari adanya ciri-ciri tertentu, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak ada masyarakat yang berhenti perkembangannya karena setiap masyarakat mengalami perubahan yang terjadi secara lambat atau secara cepat.
- 2) Perubahan yang terjadi pada lembaga kemasyarakatan tertentu, akan diikuti dengan perubahan-perubahan pada lembaga-lebaga sosial lainnya. Karena lembaga-lebaga sosial tadi sifatnya interdependen, maka sulit sekali untuk mengisolasi perubahan pada lembaga-lebaga sosial tertentu saja. proses awal dan proses-proses selanjutnya merupakan suatu mata rantai.
- 3) Perubahan-perubahan sosial yang cepat biasanya mengakibatkan disorganisasi yang bersifat sementara karena berada di dalam proses penyesuaian diri. Disorganisasi akan diikuti oleh suatu reorganisasi yang mencakup pemantapan kaidah-kaidah dan nilai-nilai lain yang baru.
- 4) Perubahan-perubahan tidak dapat dibatasi pada bidang kebendaan atau bidang spiritual saja karena kedua bidang tersebut mempunyai kaitan timbal balik yang sangat kuat.

Sebenarnya di dalam kehidupan sehari-hari, acap kali tidak mudah untuk menentukan letak garis pemisah antara perubahan sosial

dan kebudayaan. Hal itu disebutkan tidak ada masyarakat yang tidak mempunyai kebudayaan, dan sebaliknya tidak mungkin ada kebudayaan yang tidak terjelma dalam suatu masyarakat. Hal itu mengakibatkan bahwa garis pemisah di dalam kenyataan hidup antara perubahan sosial dan kebudayaan lebih sukar lagi untuk ditegaskan. Biasanya antara kedua gejala itu dapat ditemukan hubungan timbal balik sebagai sebab dan akibat.

d. Bentuk Perubahan Sosial dan Kebudayaan

Perubahan sosial dan kebudayaan dapat dibedakan ke dalam beberapa bentuk, yaitu sebagai berikut:

1) Perubahan Lambat dan Perubahan Cepat

Perubahan-perubahan yang memerlukan waktu lama, dan rentetan perubahan kecil yang saling mengikuti dengan lambat dinamakan evolusi. Pada evolusi perubahan terjadi dengan sendirinya tanpa rencana atau kehendak tertentu. Perubahan tersebut terjadi karena usaha masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan keperluan, keadaan, dan kondisi baru, yang timbul sejalan dengan pertumbuhan masyarakat. Rentetan perubahan tersebut tidak perlu sejalan dengan rentetan peristiwa di dalam sejarah masyarakat yang bersangkutan.

Sementara itu, perubahan sosial dan kebudayaan yang berlangsung dengan cepat dan menyangkut dasar-dasar atau sendi-sendi pokok kehidupan masyarakat (yaitu lembaga-lembaga

kemasyarakatan) lazimnya dinamakan “revolusi”. Unsur-unsur pokok revolusi adalah adanya perubahan yang cepat, dan perubahan tersebut mengenai dasar atau sendi pokok kehidupan masyarakat. Perubahan yang terjadi di dalam revolusi dapat direncanakan terlebih dahulu atau tanpa rencana. Ukuran kecepatan suatu perubahan yang dinamakan revolusi, sebenarnya bersifat relatif karena revolusi dapat memakan waktu yang lama.

2) Perubahan Kecil dan Perubahan Besar

Cenderung sulit untuk merumuskan masing-masing pengertian tersebut di atas karena batas-batas pembedanya sangat relatif. Sebagai pegangan dapatlah dikatakan bahwa perubahan kecil merupakan perubahan yang terjadi pada unsur struktur sosial yang tidak membawa pengaruh langsung atau berarti bagi masyarakat. Perubahan mode pakaian misalnya, tak akan membawa pengaruh apa-apa bagi masyarakat secara keseluruhan karena tidak mengakibatkan perubahan pada lembaga kemasyarakatan. Sebaliknya, suatu proses industrialisasi yang berlangsung pada masyarakat agraris misalnya, merupakan perubahan yang akan membawa pengaruh besar pada masyarakat. Berbagai lembaga kemasyarakatan akan ikut terpengaruh misalnya hubungan kerja, sistem milik tanah, hubungan kekeluargaan, stratifikasi masyarakat, dan seterusnya.

- 3) Perubahan yang Dikehendaki (*Intended-Change*) atau Perubahan yang Direncanakan (*Planned-Change*) dan Perubahan yang Tidak Dikehendaki (*Unitended-Change*) atau Perubahan yang Tidak Direncanakan (*Unplanned-Change*)

Perubahan yang dikehendaki atau direncanakan merupakan perubahan yang diperkirakan atau yang telah direncanakan terlebih dahulu oleh pihak-pihak yang hendak mengadakan perubahan di dalam masyarakat. Pihak-pihak yang menghendaki perubahan dinamakan *agent of change*, yaitu seseorang atau sekelompok orang yang mendapatkan kepercayaan masyarakat sebagai pemimpin satu atau lebih lembaga kemasyarakatan. Suatu perubahan yang dikehendaki atau yang direncanakan selalu berada di bawah pengendalian serta pengawasan *agent of change* tersebut.

Perubahan sosial yang tidak dikehendaki atau yang tidak direncanakan merupakan perubahan yang terjadi tanpa dikendaki, berlangsung di luar jangkauan pengawasan masyarakat dan dapat menyebabkan timbulnya akibat sosial yang tidak diharapkan masyarakat. Apabila perubahan yang tidak dikehendaki tersebut berlangsung bersamaan dengan suatu perubahan yang dikehendaki, perubahan tersebut mungkin mempunyai pengaruh yang demikian besarnya terhadap perubahan yang dikendaki. Keadaan tersebut tidak mungkin diubah tanpa mendapat halangan masyarakat itu sendiri.

Konsep perubahan yang dikehendaki dan yang tidak dikehendaki tidak mencakup paham apakah perubahan-perubahan tadi diharapkan atau tidak diharapkan oleh masyarakat. Suatu perubahan yang kehendaki dapat timbul sebagai reaksi (yang direncanakan) terhadap perubahan sosial dan kebudayaan yang terjadi sebelumnya, baik yang merupakan perubahan yang dikehendaki maupun yang tidak dikehendaki. Terjadinya perubahan yang dikehendaki, perubahan-perubahan yang kemudian merupakan perkembangan selanjutnya meneruskan proses. Bila sebelumnya terjadi perubahan yang tidak dikehendaki, perubahan yang dikehendaki dapat ditafsirkan sebagai pengakuan terhadap perubahan sebelumnya agar kemudian diterima secara luas oleh masyarakat.

e. Faktor yang Menyebabkan Perubahan Sosial dan Kebudayaan

1) Bertambah atau berkurangnya penduduk

Pertambahan penduduk yang sangat cepat di pulau Jawa menyebabkan terjadinya perubahan dalam struktur masyarakat, terutama lembaga kemasyarakatannya. Misal, orang lantas mengenal hak milik individual atas tanah, sewa tanah, gadai tanah, bagi hasil dan selanjutnya, yang sebelumnya tidak dikenal.

Berkurangnya penduduk mungkin disebabkan berpindahnya penduduk dari desa ke kota atau dari daerah ke daerah lain (misalnya transmigrasi). Perpindahan penduduk mengakibatkan

kekosongan, misalnya dalam bidang pembagian kerja dan stratifikasi sosial, yang mempengaruhi lembaga kemasyarakatan.

2) Penemuan-penemuan baru

Suatu proses sosial dan kebudayaan yang besar, yang terjadi dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama disebut dengan inovasi atau *innovation*. Proses tersebut meliputi suatu penemuan baru, jalannya unsur kebudayaan baru tadi diterima, dipelajari, dan akhirnya dipakai dalam masyarakat yang bersangkutan.

Penemuan-penemuan baru sebagai sebab terjadinya perubahan dapat dibedakan dalam pengertian *discovery* dan *invention*. *Discovery* adalah penemuan unsur kebudayaan yang baru, baik berupa alat, ataupun yang berupa gagasan yang diciptakan oleh seorang individu atau serangkaian ciptaan para individu.

Discovery baru menjadi *invention* kalau masyarakat sudah mengakui, menerima serta menerapkan penemuan baru itu. Sering kali proses dari *discovery* sampai ke *invention* membutuhkan suatu rangkaian beberapa penciptaan. Apabila ditelaah lebih lanjut perihal penemuan-penemuan baru, terlihat ada beberapa faktor pendorong yang dimiliki masyarakat. Bagi individu pendorong tersebut adalah antara lain:

- 1) Kesadaran individu akan kekurangan dalam kebudayaan.
- 2) Kualitas para ahli dalam suatu kebudayaan.

3) Perangsang bagi aktivitas penciptaan dalam masyarakat.

3) Pertentangan (*Conflict*) masyarakat

Pertentangan (*conflict*) masyarakat mungkin pula menjadi sebab terjadinya perubahan sosial dan kebudayaan. Pertentangan mungkin terjadi antara individu dengan kelompok atau perantara kelompok dengan kelompok.

Umumnya masyarakat tradisional di Indonesia bersifat kolektif. Segala kegiatan didasarkan pada kepentingan masyarakat. Kepentingan individu walaupun diakui, tetapi mempunyai fungsi sosial. Tidak jarang timbul pertentangan antara kepentingan individu dengan kepentingan kelompok, yang dalam hal-hal tertentu dapat menimbulkan perubahan.

4) Terjadinya pemberontakan atau revolusi

Revolusi yang meletus pada Oktober 1917 di Rusia telah menyulut terjadinya perubahan besar Negara Rusia yang mula-mula mempunyai bentuk kerajaan absolut berubah menjadi diktator proletariat yang dilandaskan pada doktrin Marxis. Segenap lembaga kemasyarakatan, mulai dari bentuk negara sampai keluarga batih, mengalami perubahan yang mendasar.

Suatu perubahan sosial dan kebudayaan dapat pula bersumber pada sebab-sebab yang berasal dari luar masyarakat itu sendiri, antara lain sebagai berikut.

- a) Sebab-sebab yang berasal dari lingkungan alam fisik yang ada di sekitar manusia.

Terjadinya gempa bumi, topan, banjir besar, dan lain-lain mungkin menyebabkan masyarakat yang mendiami daerah tersebut terpaksa harus meninggalkan tempatnya. Apabila masyarakat tersebut mendiami tempat tinggalnya yang baru, mereka harus menyesuaikan diri dengan keadaan alam yang baru tersebut. Kemungkinan hal tersebut mengakibatkan terjadinya perubahan pada lembaga kemasyarakatannya.

Sebab yang bersumber pada lingkungan alam fisik kadang-kadang ditimbulkan oleh tindakan para warga masyarakat itu sendiri. Misalnya penggunaan tanah secara sembrono tanpa memperhitungkan kelestarian humus tanah, penebangan hutan tanpa memikirkan penanaman kembali, dan lain sebagainya.

- b) Peperangan

Peperangan dengan negara lain dapat pula menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan karena biasanya negara yang menang akan memaksakan kebudayaannya pada negara yang kalah. Contohnya adalah negara-negara yang kalah dalam Perang Dunia kedua banyak sekali mengalami perubahan dalam lembaga kemasyarakatannya.

c) Pengaruh kebudayaan masyarakat lain

Apabila sebab-sebab perubahan bersumber pada masyarakat lain, itu mungkin terjadi karena kebudayaan dari masyarakat lain melancarkan pengaruhnya. Hubungan yang dilakukan secara fisik antar dua masyarakat mempunyai kecenderungan untuk menimbulkan pengaruh timbal balik. Artinya, masing-masing masyarakat memengaruhi masyarakat lainnya, tetapi juga menerima pengaruh dari masyarakat yang lain. Namun apabila hubungan tersebut berjalan melalui alat-alat komunikasi massa, ada kemungkinan pengaruh itu hanya datang dari satu pihak saja, yaitu dari masyarakat pengguna alat-alat komunikasi tersebut.

f. Faktor-faktor yang Mendorong Jalannya Proses Perubahan

Suatu proses yang terjadi di dalam masyarakat, terdapat faktor-faktor yang mendorong jalannya perubahan yang terjadi. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah sebagai berikut.

1) Kontak dengan kebudayaan lain

Salah satu proses yang menyangkut hal ini adalah *diffusion*. Difusi adalah proses penyebaran unsur-unsur kebudayaan dari individu kepada individu lain, dan dari satu masyarakat ke masyarakat lain. Adanya proses tersebut, manusia mampu menghimpun penemuan-penemuan baru yang telah dihasilkan. Dengan terjadinya difusi, suatu penemuan baru yang telah diterima

oleh masyarakat dapat diteruskan dan disebarakan pada masyarakat luas sampai umat manusia di dunia dapat menikmati kegunaanya. Proses tersebut merupakan pendorong pertumbuhan suatu kebudayaan dan memperkaya kebudayaan-kebudayaan masyarakat manusia.

Ada dua tipe difusi, yaitu pertama difusi intramasyarakat (*intrasociety diffusion*), dan yang kedua difusi antarmasyarakat (*intersociety diffusion*). Difusi intra masyarakat terpengaruh oleh beberapa faktor, misalnya:

- a) Suatu pengakuan bahwa unsur yang baru tersebut mempunyai kegunaan.
- b) Ada tidaknya unsur-unsur kebudayaan yang memengaruhi diterimanya atau tidak diterimanya unsur-unsur yang baru.
- c) Unsur baru yang berlawanan dengan fungsi unsur lama, kemungkinan besar tidak akan diterima.
- d) Kedudukan dan peranan sosial dari individu yang menemukan sesuatu yang baru tadi akan mempengaruhi apakah hasil penemuannya itu dengan mudah diterima atau tidak.
- e) Pemerintah dapat membatasi proses difusi tersebut

Difusi antarmasyarakat dipengaruhi oleh beberapa faktor pula, yaitu antara lain:

- a) Adanya kontak antara masyarakat-masyarakat tersebut.

- b) Kemampuan untuk mendemonstrasikan kemanfaatan penemuan baru tersebut.
 - c) Pengakuan akan kegunaan penemuan baru tersebut
 - d) Ada-tidaknya unsur-unsur kebudayaan yang menyaingi unsur-unsur penemuan baru tersebut
 - e) Peranan masyarakat yang menyebarkan penemuan baru di dunia.
 - f) Paksaan dapat juga dipergunakan untuk menerima suatu penemuan baru.
- 2) Sistem pendidikan formal yang maju

Pendidikan mengajarkan aneka macam kemampuan kepada individu. Pendidikan memberikan nilai-nilai tertentu bagi manusia, terutama dalam membuka pikirannya serta menerima hal-hal baru dan juga bagaimana berpikir secara ilmiah. Pendidikan mengajarkan manusia untuk dapat berpikir secara objektif, yang akan memberikan kemampuan untuk menilai apakah kebudayaan masyarakatnya akan dapat memenuhi kebutuhan zaman atau tidak.

- 3) Sikap menghargai hasil karya seseorang dan keinginan untuk maju

Apabila sikap tersebut melembaga dalam masyarakat, masyarakat merupakan pendorong bagi usaha penemuan baru. Hadiah Nobel misalnya, merupakan pendorong untuk menciptakan hasil karya yang baru.

- 4) Toleransi terhadap perbuatan-perbuatan yang menyimpang (*deviation*), yang bukan merupakan delik

5) Sistem terbuka lapisan masyarakat (*open stratification*)

Sistem terbuka memungkinkan adanya gerak sosial vertikal yang luas atau berarti memberi kesempatan kepada para individu untuk maju atas dasar kemampuan sendiri. Merujuk dalam keadaan demikian, seseorang mungkin akan mengadakan identifikasi dengan warga-warga yang mempunyai status lebih tinggi. Identifikasi merupakan tingkah laku yang sedemikian rupa sehingga mendorong merasa berkedudukan sama dengan orang atau golongan lain yang dianggap lebih tinggi dengan harapan agar diperlakukan sama dengan golongan tersebut.

6) Penduduk yang heterogen

7) Ketidakpuasan masyarakat terhadap bidang-bidang kehidupan tertentu

8) Orientasi ke masa depan

9) Nilai bahwa manusia harus senantiasa berikhtiar untuk memperbaiki hidupnya

g. Modernisasi

1) Pengertian

Secara historis modernisasi merupakan suatu proses perubahan yang menuju pada tipe sistem-sistem sosial, ekonomi, dan politik yang telah berkembang di Eropa Barat dan Amerika Utara pada abad ke-17 sampai abad ke-19. Kemudian menyebar ke negara-

negara Eropa lainnya serta juga ke negara-negara Amerika Selatan, Asia dan Afrika pada abad ke-19 dan 20.

Pada dasarnya pengertian modernisasi mencakup suatu transformasi total kehidupan bersama yang tradisional atau pra modern dalam arti teknologi serta organisasi sosial ke arah pola ekonomis dan politis yang menjadi ciri negara-negara barat yang stabil. Karakteristik umum modernisasi yang menyangkut aspek-aspek sosio-demografis masyarakat digambarkan dengan istilah gerak sosial (*social mobility*). Perwujudannya adalah aspek-aspek kehidupan modern seperti misalnya mekanisasi, media masa yang teratur, urbanisasi, peningkatan pendapatan perkapita dan sebagainya. Aspek-aspek struktural organisasi sosial diartikan sebagai unsur-unsur dan norma-norma kemasyarakatan yang terwujud apabila manusia mengadakan hubungan dengan sesamanya di dalam kehidupan bermasyarakat.

Modernisasi merupakan suatu bentuk perubahan sosial. Biasanya merupakan perubahan sosial yang terarah (*directed change*) yang didasarkan pada perencanaan (jadi juga merupakan *intended* atau *planned-change*) yang biasa dinamakan *social planning*.

2) Disorganisasi, Transformasi, dan Proses Dalam Modernisasi

Disorganisasi adalah proses berpuarnya atau melemahnya norma-norma dan nilai-nilai dalam masyarakat karena adanya

perubahan. Perwujudan disorganisasi yang nyata adalah timbulnya masalah sosial. Masalah sosial dapat dirumuskan sebagai penyimpangan (*deviation*) terhadap norma-norma kemasyarakatan yang merupakan persoalan bagi masyarakat pada umumnya.

Misalnya persoalan-persoalan yang berhubungan erat dengan *community organization*, pembagian kerja, aktivitas untuk mengisi waktu senggang dan selanjutnya. Pada awal proses modernisasi biasanya berupa industrialisasi, pengangguran merupakan persoalan yang meminta perhatian mendalam. Di satu pihak, inovasi di bidang teknologi menyebabkan persoalan pengangguran di negara-negara yang baru mulai dengan modernisasi, tetapi di lain pihak, di negara-negara yang relatif telah maju teknologinya, problem sosial menyangkut pengisian waktu senggang.

Keyakinan yang kuat terhadap kebenaran tradisi, sikap yang tidak toleran terhadap penyimpangan-penyimpangan, pendidikan, dan perkembangan ilmiah yang tertinggal, merupakan beberapa faktor yang menghambat proses modernisasi. Justru pendidikan dan perkembangan ilmiah merupakan hal penting untuk mengimbangi perkembangan teknologi dalam modernisasi, hal mana akan mencegah terjadinya ketertinggalan budaya. Akan tetapi, modernisasi yang terlampau cepat juga tidak dikehendaki karena masyarakat tidak akan sempat mengadakan reorganisasi.

3) Syarat Modernisasi

Modernisasi tidak sama dengan reformasi yang menekankan pada faktor rehabilitasi. Modernisasi bersifat preventif dan konstruktif, dan agar proses tersebut tidak mengarah pada angan-angan, sebaliknya modernisasi harus dapat memproyeksikan kecenderungan yang ada dalam masyarakat ke arah waktu mendatang.

Syarat-syarat suatu modernisasi adalah sebagai berikut :

- a) Cara berpikir yang ilmiah (*scientific thinking*) yang melembaga dalam kelas penguasa maupun masyarakat.
- b) Sistem administrasi negara yang baik, yang benar-benar mewujudkan birokrasi.
- c) Adanya sistem pengumpulan data yang baik dan teratur dan terpusat pada suatu lembaga atau badan tertentu. Hal ini memerlukan penelitian yang kontinu agar data tidak tertinggal.
- d) Penciptaan iklim yang *favorable* dari masyarakat terhadap modernisasi dengan cara penggunaan alat-alat komunikasi massa. Hal ini harus dilakukan tahap demi tahap karena banyak sangkut pautnya dengan sistem kepercayaan masyarakat (*belief system*).
- e) Tingkat organisasi yang tinggi, di satu pihak berarti disiplin, sedangkan di lain pihan berarti pengurangan kemerdekaan.

- f) Sentralisasi wewenang dalam pelaksanaan perencanaan sosial (*social planning*). Apabila itu tidak dilakukan, perencanaan akan terpengaruh oleh kekuatan dari kepentingan-kepentingan yang ingin mengubah perencanaan tersebut demi kepentingan suatu golongan kecil dalam masyarakat.

B. Penelitian yang Relevan

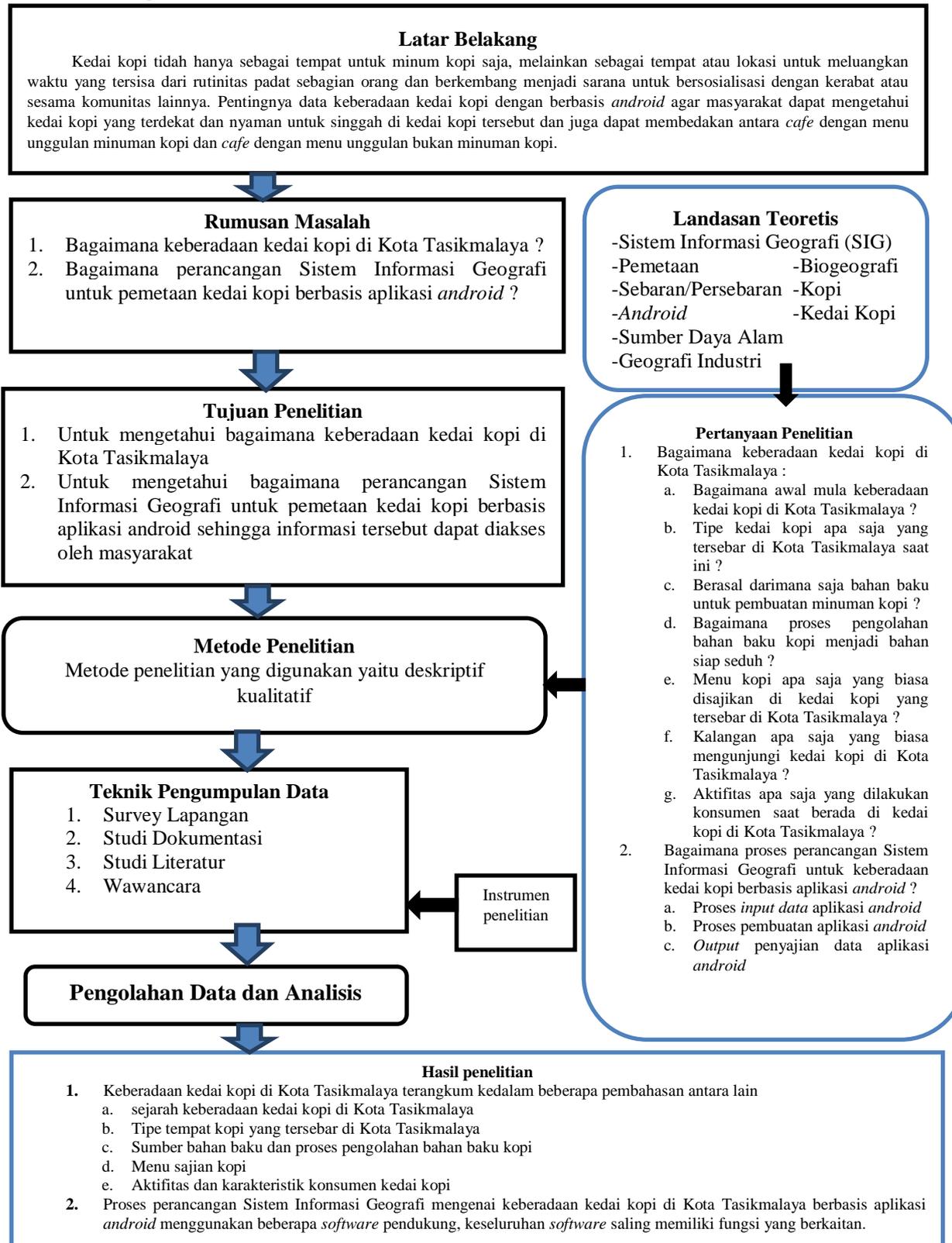
Penelitian yang relevan yang menjadi acuan oleh penulis dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Gelora Cita (2015) “Studi Tentang Fungsi Warung Kopi Bagi Masyarakat Di Kota Bagansiapiapi”.

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

Nama	Gelora Cita 2015	Deni Kurniawan 2016	Yepi Setiadi 2019
Lokasi	Kota Bagansiapiapi	Kota Tasikmalaya	Kota Tasikmalaya
Jenis Penelitian	Kualitatif	Kuantitatif	Kualitatif
Judul	STUDI TENTANG FUNGSI WARUNG KOPI BAGI MASYARAKAT DI KOTA BAGANSIAPIAPI	SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS BERBASIS ANDROID UNTUK PEMETAAN SEBARAN LOKASI RUMAH MAKAN KHAS SUNDA DI KOTA TASIKMALAYA	KEBERADAAN KEDAI KOPI DI KOTA TASIKMALAYA BERBASIS SISTEM INFORMASI GEOGRAFI
Rumusan Masalah	1. Siapa saja warga masyarakat yang menjadi pengunjung warung kopi di Kota Bagansiapiapi ?	1. Bagaimana pola sebaran lokasi rumah makan khas sunda di Kota Tasikmalaya ? 2. Bagaimana perancangan aplikasi SIG berbasis <i>Android</i> dalam pemetaan sebaran lokasi rumah makan khas	1. Bagaimana keberadaan kedai kopi di Kota Tasikmalaya ? 2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Geografi

	<p>2. Apa saja motivasi masyarakat yang duduk di warung kopi di Kota Bagansiapiapi ?</p> <p>3. Apa saja fungsi warung kopi bagi masyarakat di Kota Bagansiapiapi ?</p>	sunda di Kota Tasikmalaya ?	untuk pemetaan kedai kopi berbasis aplikasi android ?
Hipotesis	-	<p>1. Pola sebaran lokasi rumah makan khas sunda di Kota Tasikmalaya tersebar tidak merata</p> <p>2. Perancangan SIG berbasis <i>android</i> dalam pemetaan sebaran lokasi rumah makan khas sunda di Kota Tasikmalaya dilakukan dengan menginput data yang sudah didapat ke dalam aplikasi komputer yaitu <i>Eclipse, Xammpp, Air Droid, Sumblime Text, JavaSDK</i> yang mendukung pembuatan aplikasi <i>android</i></p>	-

C. Kerangka Penelitian



Gambar 2.5 Kerangka Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Pada penelitian ini penulis mengajukan pertanyaan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan pada bagian rumusan masalah. Pertanyaan penelitian yang diuraikan merupakan pertanyaan yang terfokus pada permasalahan yang sedang dikaji oleh penulis. Adapun pertanyaan penelitian yang akan diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keberadaan kedai kopi di Kota Tasikmalaya :
 - a. Bagaimana awal mula keberadaan kedai kopi di Kota Tasikmalaya ?
 - b. Tipe kedai kopi apa saja yang tersebar di Kota Tasikmalaya saat ini ?
 - c. Berasal darimana saja bahan baku untuk pembuatan minuman kopi ?
 - d. Bagaimana proses pengolahan bahan baku kopi menjadi bahan siap seduh ?
 - e. Menu kopi apa saja yang biasa disajikan di kedai kopi yang tersebar di Kota Tasikmalaya ?
 - f. Kalangan apa saja yang biasa mengunjungi kedai kopi di Kota Tasikmalaya ?
 - g. Aktifitas apa saja yang dilakukan konsumen saat berada di kedai kopi di Kota Tasikmalaya ?
2. Bagaimana proses perancangan Sistem Informasi Geografi untuk keberadaan kedai kopi berbasis aplikasi *android* ?
 - a. Proses *input data* aplikasi *android*
 - b. Proses pembuatan aplikasi *android*
 - c. *Output* penyajian data aplikasi *android*