

KNOWLEDGE MANAGEMENT

SATUDUNIA MODUL



DAFTAR ISI

- 01 *PENGERTIAN DASAR INFORMASI*
- 02 *DAUR INFORMASI*
- 07 *PENGERTIAN DASAR TENTANG PENGETAHUAN*
- 10 *BERBAGAI SUDUT PANDANG TERHADAP PENGETAHUAN*
- 11 *SIKLUS SECI*
- 14 *BEBERAPA PENDEKATAN KM*
- 18 *COMMUNITIES OF PRACTICES*
- 23 *PRAKTEK-PRAKTEK KM*
- 26 *PENGETAHUAN DAN MASYARAKAT*



PENGERTIAN DASAR INFORMASI

Pengantar

Kita semua datang dari pengalaman, dan latar belakang yang berbeda-beda, maka sangat mungkin melihat hal hal dengan cara berbeda beda.

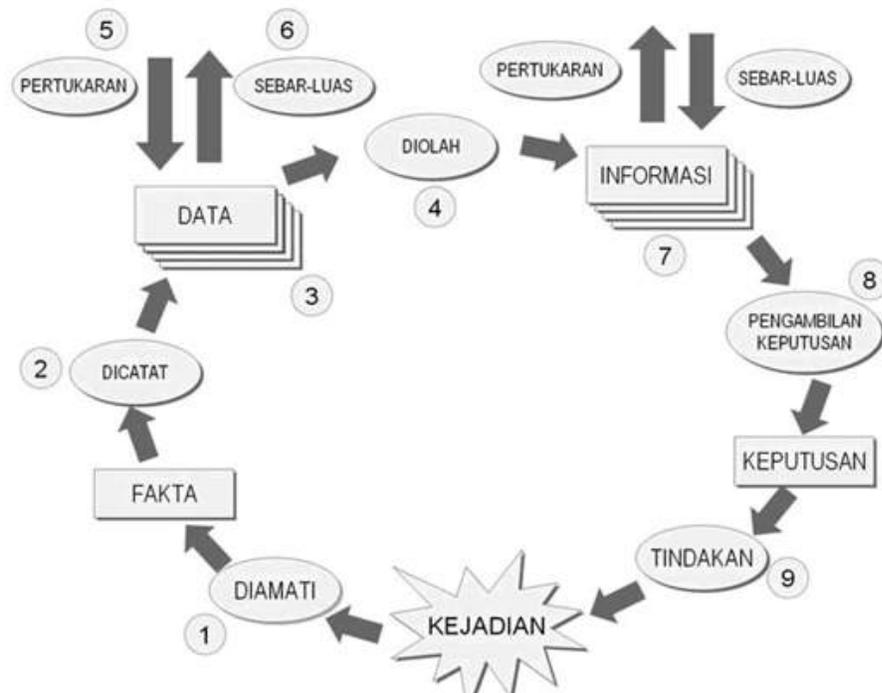
Pada modul ini kita menjabarkan pemahaman tentang Informasi. Pemahaman ini adalah pemahaman operasional (working definition) bukan untuk perdebatan leksikal atau definisi formal akademis. Fungsi dari working definition ini adalah sebagai kerangka dalam mendiskusikan persoalan informasi

Definisi operasional tentang Informasi

Pemahaman operasional tentang informasi ini dimulai dari suatu jabaran visual atas suatu siklus/daur seperti pada gambar berikut ini.



DAUR INFORMASI



Uraian dari bagan definisi:

Pada ragaan di atas, nampak ada suatu lingkaran, suatu daur. Ikon ikon yang berbentuk persegi adalah semacam kata benda, sedang ikon ikon yang berbentuk lonjong adalah semacam kata kerja. Sedangkan nomor nomor yang dibubuhkan mengidentifikasi wilayah kerja spesifik, untuk rujukan pembahasan kemudian.

Kejadian

skema ini dimulai dengan kejadian, pada mulanya adalah kejadian

Fakta

Fakta adalah kejadian yang teramati, Untuk disebut fakta ada dua syarat, harus terjadi dan harus teramati,

Lepas dari benar salah, baik buruk, apabila dua syarat itu tak terpenuhi maka tak disebut fakta. Suatu yang belum terjadi namun sudah teramati, disebut ramalan. Sedangkan suatu yang sudah terjadi namun diungkapkan tidak berdasarkan pengamatan disebut sebagai perkiraan.



Karena fakta adalah kejadian teramati, maka untuk menghilangkan fakta, kadang para pengamat (saksi) dilenyapkan, kemudian fakta itu sebagian menghilang dari sejarah, lalu dikemudian dibutuhkan Team pencari fakta, untuk menggali lagi kejadian yang sudah cacat rekam sejarahnya.

Data

Data adalah fakta tercatat.

Tercatat bisa di atas daun lontar, di tatah di batu sebesar lemari, di atas kertas, bahkan secara elektronik. Bisa berupa naskah aksara, maupun ikon ikon atau gambar-gambar sekujur tubuh candi borobudur.

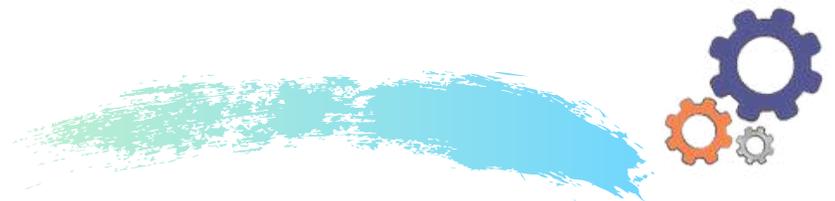
Pengolahan Data yang terkumpul kadang tidak mempunyai makna, pengolahan adalah upaya mempelajari menghubungkan, merangkum, mengkaji, menarik kesimpulan sehingga menemukan makna. Biasanya pengolahan ini bertumpu pada akumulasi data, perluasan data. Kita bisa mengolah suatu data kalau jumlah datanya cukup.

Informasi

Informasi adalah fakta/data terungkap (terungkap maknanya)

Sebagai contoh, pembukuan adalah data-data, yaitu catatan atas fakta

kejadian seseorang menyerahkan uang tertentu pada orang lain. Pembukuan tidak punya makna, namun setelah diolah jadi laporan keuangan atau neraca rugi laba, maka terungkaplah bahwa misalnya perusahaan tersebut merugi, atau perusahaan tersebut boros pada bidang tertentu



Pengelolaan Data dan Informasi.

Data dan informasi dapat diakumulasikan seperti kaum kapitalis mengakumulasi modal dan laba. Ketika data dan informasi berada pada jumlah volume yang besar dan dengan arus yang deras, maka penanganannya menjadi sulit kalau tidak ada manajemen yang memadai.

Penyebar-luasan (Diseminasi)

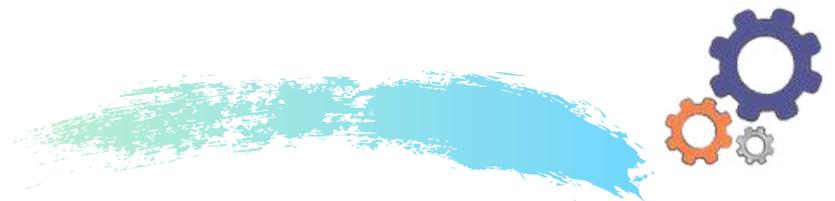
dan pertukaran (exchange)

Kadang suatu organisasi tidak memperoleh data dan informasinya sendiri, dapat saja mengumpulkan dari pihak lain. Kadang data dan informasi disebar luaskan ke pihak pihak lain. Kerja penyebar luasan ini disebut diseminasi, dan kadang perlu repackaging (mengemas ulang) dan teknik delivery (penyampaian), sedangkan kerja mendapatkan data dan informasi atau bertukar data informasi adalah wilayah disebut exchange (pertukaran).

Diseminasi dan exchange ini antara lain yang merupakan bagian dari ilmu dan strategi komunikasi . Strategi komunikasi secara lebih mendetail dan mendalam akan dibahas pada modul lain.

Pengambilan Keputusan

Informasi dibutuhkan untuk mengambil keputusan.



Keputusan Kolektif dan Advokasi

Keputusan dapat terjadi secara kolektif, keputusan dapat juga berupa keputusan atas nasib banyak orang. Pemilu dan Pilkada adalah bentuk keputusan kolektif di mana para pemilih memutuskan kandidat mana yang menang. Sedangkan apa yang diputuskan pemerintah, parlemen adalah keputusan yang mempengaruhi nasib banyak orang.

Pada kerangka seperti ini kita dapat membuat beberapa rumusan kerja advokasi misalnya sebagai berikut:

- Upaya membekali masyarakat dengan informasi yang mereka butuhkan untuk mengambil keputusan yang tepa
- Upaya memperjuangkan agar masyarakat bisa mendapat akses atas informasi yang mereka butuhkan
- Upaya mempengaruhi cara pengambilan keputusan agar dapat melibatkan pihak-pihak yang dipengaruhi oleh keputusan tersebut

Namun ada bagian-bagian lain dari advokasi seperti pembentukan pakta, jaringan, gelar tekanan jika diperlukan, proses legal, lobby, negosiasi, dan sebagainya.

Keputusan

Keputusan dapat juga berwujud sikap, posisi ideologis, dan lain sebagainya

Aksi

Keputusan kemudian dituangkan dalam aksi dan menjadi kejadian baru dan pada daur ini terjadi perubahan.



Garis batas keunikan

Kejadian dan aksi/tindakan bersifat unik, yaitu tunggal spesifik tak tergandakan, tak terpindahkan. Contoh, apabila ada kejadian sebuah pesawat jatuh di Medan jam 4 pagi tanggal 16, anda sebagai jurnalis muda tak bisa minta “Bagaimana kalau jatuhnya diundur jam 7 pagi saja karena saya jam 4 pagi tadi belum bangun, atau dipindahkan di Bogor saja dekat rumah saya, dan diduplikatkan di Makasar dan di Singkawang, buat dua rekan saya di sana?”

Informasi dan data, sebaliknya tak punya ujud, dan dapat digandakan, informasi dan data dapat tertulis di kertas, diketik di komputer, melintas berupa sinyal elektronik, dan lain sebagainya. Juga suatu data dapat digandakan tak terbatas, sebuah laporan tahunan dapat dicetak ribuan eksemplar.

Lebih Jauh tentang Informasi dan daurnya

Daur informasi ini tentu saja tidak menjelaskan dan menyelesaikan semua persoalan dan fenomena di masyarakat. Namun ini adalah peta untuk membedakan secara spesifik kerja kerja yang menjadi cakupan kerja informasi.

Money politics, penggunaan kekerasan, persoalan kebutuhan dasar dan kelaparan, penguasaan sumber daya secara elitis dan terpusat, adalah sebagaian dari berbagai fenomena yang akan membuat rakyat tidak bisa mengambil keputusan berdasarkan informasi, dan oleh karenanya jelas ada banyak kerja di luar bidang informasi.



PENGERTIAN DASAR TENTANG PENGETAHUAN

Memahami pengetahuan

Bagian ini meletakkan pemahaman dasar tentang pengetahuan serta konsep-konsep yang terkait.

Pada bagian ini kita akan memulai dengan pengertian yang paling dapat diterima dan dicerna, dengan menunda dulu definisi formal.

Salah satu cara untuk memahami pengetahuan adalah berangkat dari pemahaman tentang informasi, atau bersama-sama dengan konsep tentang informasi.

Informasi dan pengetahuan

Tabel berikut ini menggambarkan sekilas tentang perbedaan antara informasi dan pengetahuan

Pembedaan informasi dan pengetahuan		
parameter	Informasi	Pengetahuan
outcome	kemampuan mengambil keputusan	Kompetensi
bersemayam	kebanyakan di rekaman, dokumen	- di rekaman (eksplisit) - di benak (tacit)
indikasi	- database - dokumentasi - laporan	- improvisasi - inovasi - replikasi - generasi (melahirkan baru)
modus transfer	- publikasi -	- pembelajaran - (lihat juga tentang SECI)



Beberapa pengertian dasar

Untuk beberapa konsep yang disebut pada matriks di atas, berikut dijabarkan pemahaman operasionalnya. Pemahaman ini bukanlah definisi formal. Untuk definisi formal dapat dijelajahi sendiri di berbagai sumber-sumber pengetahuan yang ada.

Kompetensi:

Adalah kemampuan mengakibatkan perubahan, sesuai dengan suatu penugasan yang spesifik.

Contoh kasus kompetensi adalah misalnya ada dua juru reparasi AC, si Polan dan si Badu, kepada mereka masing-masing dihadapkan sebuah alat AC yang rusak, dan mereka ditugasi untuk memperbaiki. Apabila AC yang ditangani oleh Polan menjadi baik kembali, sedangkan AC yang ditangani Badu tetap rusak, maka di antara Polan dan Badu siapa yang lebih berkompeten?

Pengetahuan Eksplisit Pengetahuan eksplisit adalah pengetahuan yang tersurat, tertulis atau tertuang. Tertuang ini bisa dalam tulisan, gambar dsb. Pengetahuan eksplisit dengan demikian dapat dipindahkan dari satu orang ke orang lain.

Pengetahuan eksplisit dapat secara persis diartikulasikan dan disampaikan untuk diserap orang lain.



Pengetahuan Tacit

adalah pengetahuan yang

- dipahami atau diterapkan (dihidupi) secara bawah sadar
- sulit diartikulasikan
- dikembangkan dari pengalaman
- dipindah/share melalui proses bersama-sama, misalnya pemagangan.

Improvisasi

Adalah melakukan perubahan atas cara, bisa jadi perubahan ini membawa hasil atau efisiensi yang lebih tinggi.

Inovasi

Adalah melakukan suatu dengan cara yang sama sekali baru.



BERBAGAI SUDUT PANDANG TERHADAP PENGETAHUAN

Berikutnya kita melihat lebih jauh dan lebih rinci bagaimana pengetahuan dimaknai. Konsep dan rumusan pengetahuan itu sendiri adalah konsep yang berkembang sejak jaman aristoteles dan sampai saat ini masih berkembang terus dengan berbagai sudut pandang.

Sudut pandang lebih lanjut ini terbuka untuk dejelajahi lebih lanjut sesudah waktu kursus ini, namun tak akan menjadi pembahasan mendalam pada kursus ini.

Sebagian dari kategorisasi pengetahuan tersebut ada pada rumusan berikut ini.

Tingkat-tingkat pengetahuan

Pengetahuan bisa dipandang bertingkat kedalamannya dari mulai “know what”, “know about”, “know how”, “know why”, dan “care to know”.



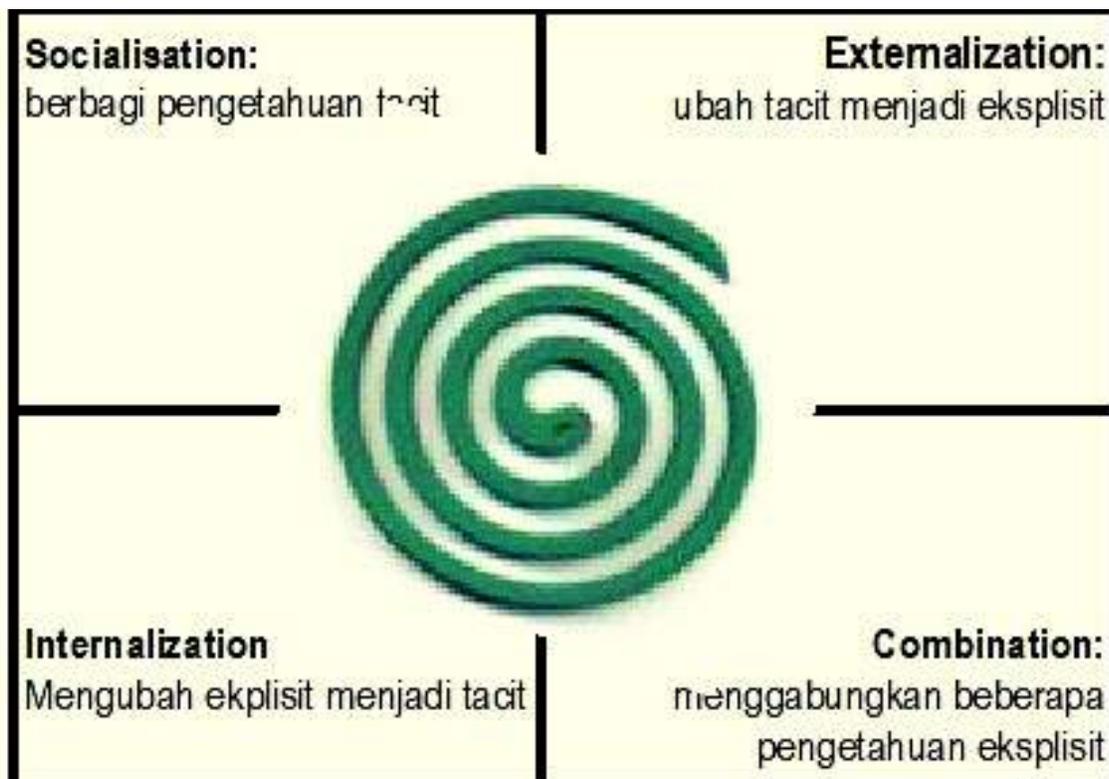
SIKLUS SECI

Gambaran umum

Dalam bukunya *The Knowledge Creating Company*,

Ahli bisnis Jepang Nonaka dan Takeuchi menggali proses yang dibutuhkan untuk terjadinya penciptaan pengetahuan yang efektif. Nonaka dan Takeuchi menjabarkan penciptaan pengetahuan sebagai hasil dari suatu spiral proses interaksi antara pengetahuan tacit (or know-how, which is hard to express but can be demonstrated) dan pengetahuan eksplisit (which can be articulated in words).

Interaksi antara pengetahuan tacit dan eksplisit dapat terjadi pada empat proses kunci yaitu socialisation, externalisation, combination and internalisation. Keempat proses ini disebut sebagai proses SECI yang bisa menunjukkan atau memetakan apakah terjadi fasilitasi pengetahuan dan belajar dalam proyek atau kerja yang berlangsung.



Sosialisasi

Socialisation terdiri dari berbagi pengetahuan tacit dengan orang lain. Pengetahuan tacit dapat disosialisasikan dengan cara mentoring, peniruan, observasi, dan latihan, semua ini adalah proses berbagi pengetahuan tacit.

Eksternalisasi

Externalisation adalah penciptaan pengetahuan konseptual, yaitu proses konversi dari pengetahuan tacit ke pengetahuan eksplisit. Pengetahuan tacit dikonseptualisasikan melalui citra gambar dan kata kata, dalam hal ini kerja penulisan mentransformasikan pengetahuan menjadi bentuk yang eksplisit.

"Konversi pengetahuan" secara eksternalisasi merupakan hasil dari dialog orang2 yang bersama-sama mentransformasikan pengetahuan tacit menjadi pengetahuan eksplisit.

Kombinasi

Combination adalah konversi bentuk pengetahuan dengan cara menggabungkan beragam pengetahuan eksplisit. Tentu saja dalam kombinasi terjadi pertukaran juga. Kombinasi misalnya penyusunan panduan, pertukaran dokumen bahan penyusun lewat email, dsb.

Internalisasi

Mengkonversikan pengetahuan eksplisit menjadi pengetahuan tacit. Dilakukan antara lain melalui "learning by doing". Internalisasi terjadi setelah modus-modus lain (socialisation, externalisation and combination), telah "medarah daging" di benak orang-orang sebagai suatu pengetahuan tacit, yang juga punya perwujudannya dalam model dan gambaran mental.



Butir butir penting/tip praktis

- Pendekatan/model SECI ini menjelaskan dengan cukup gamblang bagaimana pengetahuan haruslah diciptakan dan dikodifikasikan sebelum kemudian dapat ditransfer. Dengan kata lain pengetahuan hanya bisa ditransfer secara efektif bila sudah dibentuk dalam format tertentu.
- Pendekatan ini juga menjelaskan dengan gamblang bagaimana pengetahuan eksplisit dan pengetahuan tacit dapat saling dipertukarkan dan saling ditransformasikan sehingga terlahirkan pengetahuan baru.
- Tidak semua pengetahuan tacit dapat dikonversikan menjadi pengetahuan eksplisit, maka itu penerapan model SECI juga harus punya sense realistik



BEBERAPA PENDEKATAN KM

Gambaran umum

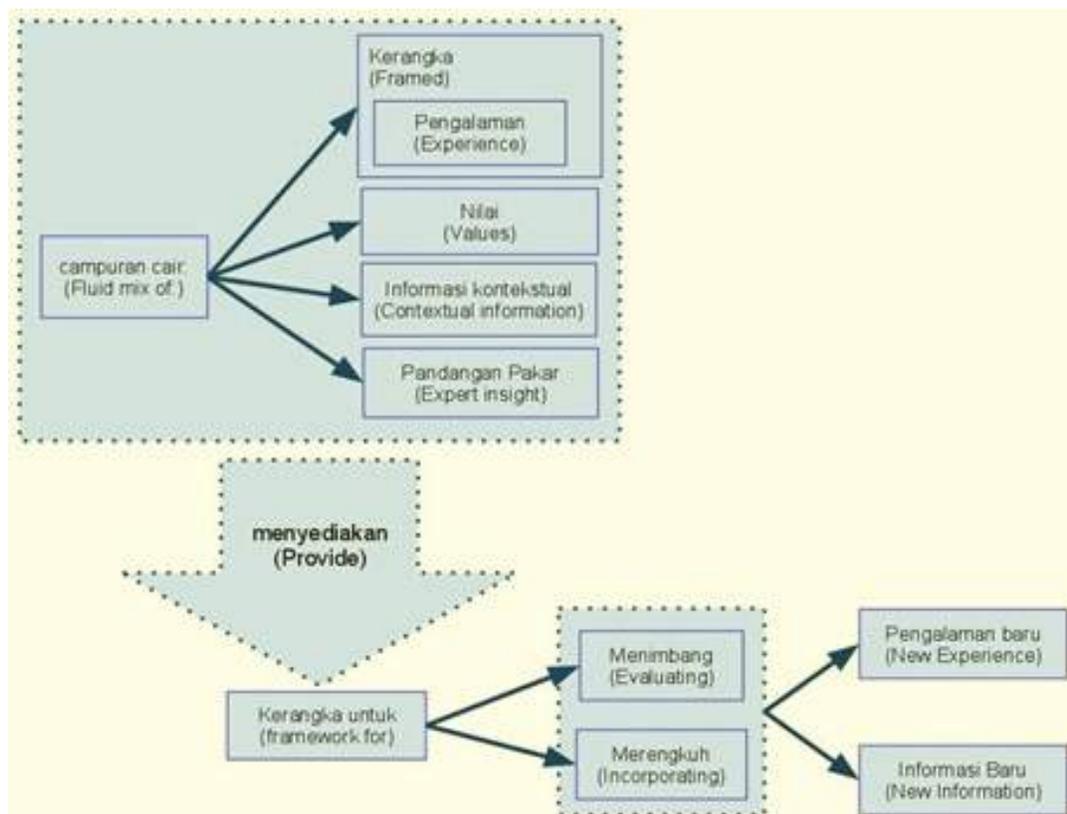
Bagian ini lebih jauh menjelajahi beberapa pendekatan atau sendi bangunan KM yang dapat digunakan untuk menilai suatu organisasi.

Definisi Davenport & Prusak

Salah satu definisi yang cukup baik dan dapat diterima secara meluas adalah dari Davenport & Prusak (1998) yang menyatakan sebagai berikut

Knowledge is ... a fluid of mix of framed experience, values, contextual information, and expert insight that provides a framework for evaluating and incorporating new experience and information.

Definisi tersebut dapat digambarkan juga lewat skema berikut:



Definisi Davenport Prusak yang mengandung beberapa kata kunci berikut ini.

“ framed experience:”

Dalam konteks kerja masyarakat sipil, ini bagaimana pengalaman komunitas dan organisasi dapat ditangkap dan dikumpulkan. Selanjutnya apakah ada suatu kerangka untuk menganalisa dan menemukan makna dari akumulasi pengalaman tersebut.

“framework for evaluating and incorporating new experience and information”

Apa bila ada suatu pengetahuan yang memadai, maka akan tersedia suatu kerangka yang memungkinkan evaluasi dan memasukkan (merengkuh/rangkul) informasi dan pengalaman baru

new experience and information,

informasi baru dan pengalaman baru, mengandaikan ada semacam kekinian yang mengalir terus menerus, suatu informasi dan pengalaman yang senantiasa berkembang dan bertumbuh. Dengan demikian maka prosedur prosesnya tidak dapat bertumpu pada pribadi, karena individu dapat berganti keluar masuk organisasi.



Tiga pendekatan KM menurut Carrillo

Carrillo (2002) menjabarkan model tentang tiga keluarga pendekatan KM sebagai berikut:

Tiga pendekatan KM menurut Carrillo (1999, dan 2002)			
Fitur	Berorientasi objek	Berorientasi agen	berorientasi konteks
Konsep pengetahuan	Rekord	Aliran (Flow)	Penjajaran (Alignment)
Proses kapitalisasi	Menyimpan dan akumulasi stok	Memfasilitasi dan meningkatkan sirkulasi	Memperoleh keseimbangan nilai berlanjut
Definisi KM	alat untuk mengidentifikasi, menyimpan, mengorganisasi, dan menemu balik pangkalan pengetahuan sebuah organisasi	metode untuk mengidentifikasi, mengkodifikasi, menstruktur, menyimpan, menemu kembali dan mendifusikan pengalaman	strategi untuk mengidentifikasi, mensistematikkan dan mengembangkan universum nilai sebuah organisasi

Tergantung dari situasi pertumbuhan dan konteksnya, suatu lembaga dapat berada pada kolom berbeda beda di tabel di atas, atau berada di beberapa kolom sekaligus dengan proporsi yang berbeda beda.



Pendekatan berorientasi obyek

ini adalah pendekatan di mana pengetahuan dikonsepsikan terutama dalam "rekord" Istilah "rekord", "database", "perpustakaan"

Pada wilayah itu nampak bahwa KM terbatas menjadi seperti sistem informasi yang pintar, namun kurang berhasil mengidentifikasi sesuatu yang lebih dalam.

Pendekatan berorientasi agen

Dua kata kunci di sini adalah agen dan aliran. Pendekatan ini mencoba menempatkan insan2 sebagai suatu agen pengetahuan, sebagai suatu titik aktor aktif dalam suatu sirkulasi atau aliran pengetahuan.

Pendekatan berorientasi konteks

Pendekatan ini beroperasi di wilayah nilai-nilai demi memperoleh keseimbangan berlanjut bertumpu pada nilai2 tersebut.

Mengukur KM di Organisasi: Learn to Fly

Penerapan KM di suatu organisasi mempunyai berbagai aspek dan tahap yang berbeda beda. Instrumen berikut ini menyediakan butir2 untuk menjelajahi dan mengukur aspek2 tersebut. Chris collison dan Geoff parcel dalam bukunya berjudul "Learning to fly: Practical pada knowledge management from leading and learning organization" (dapat dilihat <http://www.chriscollison.com/l2f/>)



COMMUNITIES OF PRACTICES

Pengertian

Communities of Practice (CoPs) adalah sekelompok orang yang membentuk organisasi untuk saling berbagi apa yang mereka ketahui, untuk belajar satu sama lain mengenai berbagai aspek pekerjaan mereka dan menyediakan konteks sosial untuk pekerjaan tersebut.

Meskipun "Community of Practice" merupakan istilah baru, namun prakteknya sudah lama. Kelompok-kelompok semacam itu telah ada sejak orang-orang dalam organisasi menyadari bahwa mereka dapat memperoleh manfaat dari berbagi pengetahuan, wawasan, dan pengalaman dengan orang lain yang memiliki kepentingan atau tujuan yang sama.

Salah satu contoh CoP yang paling terkenal dari dibentuk oleh teknisi-teknisi perbaikan mesin fotokopi di Xerox Corporation.

Melalui jaringan dan berbagi pengalaman mereka, khususnya yang berkaitan dengan masalah yang mereka dihadapi dan solusi yang diciptakan, kelompok inti dari teknisi ini terbukti sangat efektif dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas upaya untuk mendiagnosa dan memperbaiki mesin fotokopi Xerox milik pelanggan. Dampak pada kepuasan pelanggan dan nilai bisnis untuk Xerox sangat tak ternilai. Namun, untuk sebagian besar, ini adalah sesuatu yang bersifat sukarela, pertemuan informal dan berbagi keahlian, bukan merupakan program "perusahaan" (tapi, setelah perusahaan menyadari nilai pengetahuan yang diciptakan oleh CoP ini, diambil langkah-langkah untuk mendukung dan meningkatkan upaya kelompok).



Membedakan dengan Team Kerja atau Satuan Tugas

Communities of Practice (CoPs) sebaiknya tidak rancu dengan tim atau gugus tugas. Gugus tugas terikat dengan suatu tugas tertentu. Setelah tugas itu selesai, maka gugus tugas dibubarkan. Sebuah tim memiliki ikatan dengan suatu proses atau fungsi khusus. Sebuah tim terbentuk sedemikian rupa untuk mengatasi saling ketergantungan peran yang berbeda dalam fungsi atau proses tersebut. Dalam tim, peran dan tugas sering kali berbeda, dalam sebuah CoP peran dan tugas pada umumnya sama. Beberapa perbedaan tambahan ditunjukkan dalam tabel di bawah ini, yang telah diadaptasi dari satu kemunculan di sebuah artikel HBR oleh Etienne Wenger

PERBANDINGAN KARAKTER CoP VERSUS JENIS KELOMPOK LAIN				
Jenis Kelompok	Fungsi	Basis Keanggotaan	Basis Ikatan	Jangka waktu
Communities of Practice	Mengembangkan keahlian anggota dan menentukan tempat mereka atau peran di komunitas	Ditentukan sendiri	Komitemen dan identifikasi dengan keahlian yang merupakan basis praktek komunitas	Selama para anggota masih berminat memajukan praktek, & memelihara komunitas
Team Kerja Formal	Menjalankan pekerjaan yang ditugaskan (misalnya menghasilkan produk atau layanan)	Orang-orang yang ditunjuk	Tuntutan tugas/kinerja, dan tujuan spesifik bersama	Sampai pekerjaan terselesaikan / proses reorganisasi selesai
SatGas dan Team proyek	Menyelesaikan tugas khusus atau kegiatan, biasanya selama batas waktu tertentu	Sesuai dengan penunjukan manajemen (atasan)	Proyek tonggak dan tujuan	sampai suatu tugas atau proyek usai
Jaringan Informal	Mengumpulkan dan berbagi informasi yang menjadi minat bersama	Nilai & saling terima timbal balik: para anggota saling memberi & dapat informasi berharga.	Pandangan tentang Nilai-nilai & rasa ikut memiliki	Selama masih ada alasan untuk bergabung dan berbagi informasi



Mengenali suatu CoP

Suatu CoP berlangsung seputar suatu "praktek". Ada tiga karakter yang mencirikan "praktek" tersebut.

Joint Enterprise.

Para anggota CoP bergabung demi capaian-capaian yang berlangsung terus menerus. Mereka punya hal yang sedang dikerjakan bersama-sama, dan dengan jelas melihat ada tujuan yang lebih besar dibalik kerja bersama tersebut. Mereka semacam punya misi tertentu

Mutual Engagement.

Para anggota CoP berinteraksi satu sama lain tidak hanya dalam melakukan pekerjaan mereka, tapi untuk memperjelas pekerjaan tersebut, untuk menentukan bagaimana hal itu dilakukan dan bahkan untuk mengubah bagaimana cara hal itu dilakukan. Melalui keterlibatan bersama, anggota juga membentuk identitas mereka di tempat kerja.

Shared Repertoire.

Para anggota CoP tidak hanya bekerja secara umum tetapi juga dalam metode, alat, teknik dan bahkan bahasa, cerita, dan pola perilaku. Ada konteks budaya untuk pekerjaan.



Indikator-indikator Cop

Berikut ini adalah dua indikator CoP yang paling utama, (indikator lain lainnya menyusul di bawahnya):

- Orang-orangnya secara kuat mengidentifikasikan dirinya dalam ikatan dengan komunitas tersebut (misalnya identitas sebagai teknisi, sales, peneliti, dsb).
- Praktek praktek itu tidak sepenuhnya tertuang dalam prosedur formal; para anggota komunitas belajar tentang apa yang dilakukan dan bagaimana cara melakukannya dan menjadi dipandang kompeten (atau tidak kompete) seiring dengan kerja bersama warga lain;

Indikator indikator lainnya:

- Melanjutkan hubungan saling menguntungkan - yang harmonis atau bertentangan (yakni, teratur, interaksi yang berhubungan dengan pekerjaan, kasar atau halus)
- Berbagi cara untuk melakukan sesuatu bersama-sama (yakni, praktek umum dan keyakinan tentang praktek terbaik) Melanjutkan hubungan saling menguntungkan - yang harmonis atau bertentangan (yakni, teratur, interaksi yang berhubungan dengan pekerjaan, kasar atau halus)
- Berbagi cara untuk melakukan sesuatu bersama-sama (yakni, praktek umum dan keyakinan tentang praktek terbaik) Aliran cepat informasi antar dan diantara anggota (misalnya, sebuah "gossip" yang benar-benar efektif)



Indikator-indikator Cop

- Difusi inovasi yang cepat di antara anggota (misalnya, transfer cepat cara praktek terbaik)
- Percakapan datang dengan cepat langsung ke pokok permasalahan (yaitu, laju awal tidak panjang)
- Masalah dengan cepat berbingkai (yaitu, bahwa pengertian umum tentang lingkungan dimana mereka beroperasi)
- Sebuah konsensus yang cukup luas di antara para anggota tentang siapa "orang dalam" dan "orang luar"
- Ada kesadaran bersama yang meluas tentang kompetensi, kekuatan, kelemahan dan kontribusi satu dengan yang lainnya
- Sebuah kemampuan, terkonsentrasi atau didistribusikan, untuk menilai efektivitas tindakan yang diambil dan utilitas produk yang dihasilkan
- Alat, metode, teknik dan artefak umum seperti formulir, alat bantu pekerjaan, dll.
- Cerita, legenda, adat-istiadat, lelucon "di dalam" yang bersifat lazim, dll.
- Perkembangan bahasa yang dibagikan (misalnya, istilah khusus, jargon, "cara pintas" seperti akronim, dll)
- Pola perilaku yang menunjukkan keanggotaan (misalnya, gerak, postur, dan bahkan pola tempat duduk di kafetaria)
- Perspektif yang tercermin dalam bahasa yang menunjukkan cara umum melihat dunia (misalnya, berbagi analogi bersama, contoh, penjelasan, dll)

Butuh waktu bagi CoP untuk muncul, untuk tumbuh dan untuk menjadi produktif. Hal itu adalah bagian alami dari kehidupan berorganisasi.



PRAKTEK-PRAKTEK KM

Gambaran umum

Manajemen pengetahuan dijalankan dengan suatu bangunan yang utuh mencakup dari konsep sampai ke praktek-praktek keseharian.

Modul ini berisi uraian berbagai praktek yang sering dijalankan oleh organisasi dalam keseharian manajemen mereka.

Praktek dan bangunan, lama dan baru

Sebagian dari butir yang dijabarkan di sini, bisa berupa praktek, yaitu kegiatan yang sudah dijalankan atau akan dijalankan.

Sebagian lagi merupakan bangunan, yaitu suatu yang lebih dari sekedar praktek, namun mengandung prasarana, contoh bangunan adalah perpustakaan, infrastruktur internet, dsb.

Praktek atau bangunan lama adalah praktek atau bangunan yang sudah dijalankan oleh organisasi, namun mungkin secara sporadis tanpa terintegrasi dengan sasaran capaian dan kerangka manajemen yang koheren.

PB-BTOR: Back To Office Report

Back to office report adalah praktek di mana staff yang menghadiri suatu acara, sekembalinya di organisasi harus membuat semacam laporan mengenai kepergiannya.

Seringkali Praktek Back to Office report tidak diikuti dengan rancangan protokol dan kelengkapan yang baik, yang bisa membawa BTOR menjadi lebih berguna.



PB-LDH: Learning Day or Hour

Learning Day atau learning Hour adalah jam atau hari yang secara khusus disisihkan untuk kegiatan belajar. Learning day/Hour masih bisa lebih jauh punya pilihan format belajar mandiri individual atau belajar dalam kelompok, atau kombinasi dari keduanya.

PB-COLP: Platform Kolaborasi

Platform kolaborasi adalah infrastruktur, biasanya elektronik, yang memungkinkan orang bekerja bersama sama pada saat yang sama secara simultan. Contoh dari platform kolaborasi adalah misalnya Google drive, atau feng office atau alfredo.

PB-LIB: Perpustakaan

Banyak organisasi mempunyai perpustakaan yang arahnya "inward" artinya buku-buku datang ke organisasi, lalu masuk ke perpustakaan dan disimpan baik-baik di sana.

PB-RAP:

Rapat Rutin Rapat rutin baik mingguan atau bulanan, adalah praktek yang paling meluas ada di hampir setiap organisasi.

PB-DARC:

Dokumentasi/Arsip Praktek menyimpan segala dokumen kerja, dan merekam kegiatan seringkali ada di berbagai organisasi.



PB-RAP: Induksi/Orientasi

Induksi atau orientasi adalah praktek ketika staff baru, sebelum memulai pekerjaan menjalani masa di mana ia diberikan pengarahan atau pengenalan tentang berbagai hal di organisasi.

PB-INTR:

Pemagangan/ Tour of Duty Pemagangan adalah ketika seorang pekerja dititipkan ke suatu biro untuk bekerja di sana dalam rangka pembelajaran. Sedangkan Tour of duty adalah ketika seorang dipindahkan ke bidang pekerjaan lain, demi memberikan tantangan baru atau memperkaya luas kemampuannya.

PB-STRATP:

Perencanaan strategis Organisasi masyarakat sipil biasanya melakukan perencanaan strategis setiap sekitar 3-4 tahun sekali.



PENGETAHUAN DAN MASYARAKAT

K-Workers

Secara umum, seperti dijelaskan oleh Peter F. Drucker, Dunia bergerak bergeser ke masyarakat yang bekerja berdasarkan pengetahuan (dari Muscle Workers ke Knowledge Workers). Dalam pengertian yang mudah, ketika kerja pengayuh becak (otot betis) bergeser ke kerja supir ojek dan angkot (pengetahuan menjalankan kendaraan bermotor), ketika menjahit dengan jarum dan tangan (jemari) digantikan mesin jahit (penguasaan mesin jahit). Maka angkatan kerja bergeser perlahan ke arah pekerja pengetahuan. Pergeseran ke “knowledge workers” merupakan salah satu pendorong gerak ke “jaman pengetahuan” di tingkat masyarakat. Ketika melompat ke punggung gelombang masyarakat/paradigma pengetahuan, maka ada beberapa kesiapan atau ketidak-siapan yang akan menentukan bermaknanya paradigma pengetahuan atau kesulitan masuk ke dunia tersebut.

K-Society

Hans Dieter Evers dalam paparan analisisnya tentang “Knowledge Society” di Asia, memberikan suatu model prasyarat yang dapat memungkinkan suatu masyarakat untuk memproduksi pengetahuan, dengan demikian menjadi suatu “Knowledge society”



- Suatu sistem pendidikan, dan lembaga serta fasilitas riset didukung pemerintah maupun hibah sektor privat. (knowledge governance)
- Personil riset berkualifikasi tinggi untuk melaksanakan riset ilmu sosial-humaniora (human resources development)
- Akses ke ilmu pengetahuan yang tersedia lokal (local knowledge)
- Akses ke ilmu pengetahuan yang tersedia (global knowledge)
- Para penjaga gawang yang mengevaluasi hasil2 riset, seperti misalnya dalam mekanisme peer reviews (authorization)
- Hasil-hasil riset yang terbit di media cetak lokal (local documents)
- Hasil-hasil riset yang terbit di media cetak yang diakui internasional (global documents)

Dalam hal ini terdapat Gap antara negara-negara maju dan negara terbelakang pada parameter parameter yang disebutkan di atas. Tentu saja pembicaraan mengenai K-Society lebih dalam dari sekedar serpih kutipan sekilas di atas.

Space, the final frontier. These are the voyages of the Starship Enterprise. It's five year mission, to explore strange new worlds. To seek out new life and new civilizations. To boldly go where no man has gone before. (Star Trek)



KM yang tidak berdiri di ruang hampa

Pesawat angkasa Enterprise mungkin melintas di luar angkasa antar galaksi, yang hampa sunyi,

sementara bintang dan benda angkasa lain terpencar berjauhan.

Namun KM adalah suatu praktek, metode, pemikiran dan pendekatan yang tidak berdiri di ruang hampa. KM berada di suatu frontier, suatu gelanggang bersinggungan dengan berbagai fenomena dan di seputar itu, seperti pada star-trek, terjadi pertarungan pertarungan.

Dua ragaan berikut ini mencoba memetakan gelanggang, dan pertarungan di seputar KM.

Ragaan pertama adalah sebuah denah gelanggang di mana KM berinteraksi dengan fenomen di sekelilingnya, sedangkan Ragaan berikutnya adalah gambaran kancah kancah pertarungan di sekitar kita (tanpa dot com).

KETERANGAN RAGAAN 1 GELANGGANG KM

1. Pada ragaan 1, panah panah menunjukkan berbagai nuansa relasi, bisa berupa hubungan “saling terkait”, “merupakan bagian dari”, “diakibatkan oleh”, “berhubungan erat dengan”.
2. Beberapa contoh fenomena misalnya, pada Konflik langsung antara korporasi dengan rakyat, terkait dengan Hak atas kekayaan intelektual [koordinat 6,7 dan 8,6 di denah] misalnya, adalah kasus di mana beberapa petani di Jawa Timur dituntut oleh perusahaan bibit, dan akhirnya sempat masuk penjara. Karena petani tersebut menghasilkan varietas yang mirip dengan produk dari pabrik bibit tersebut.

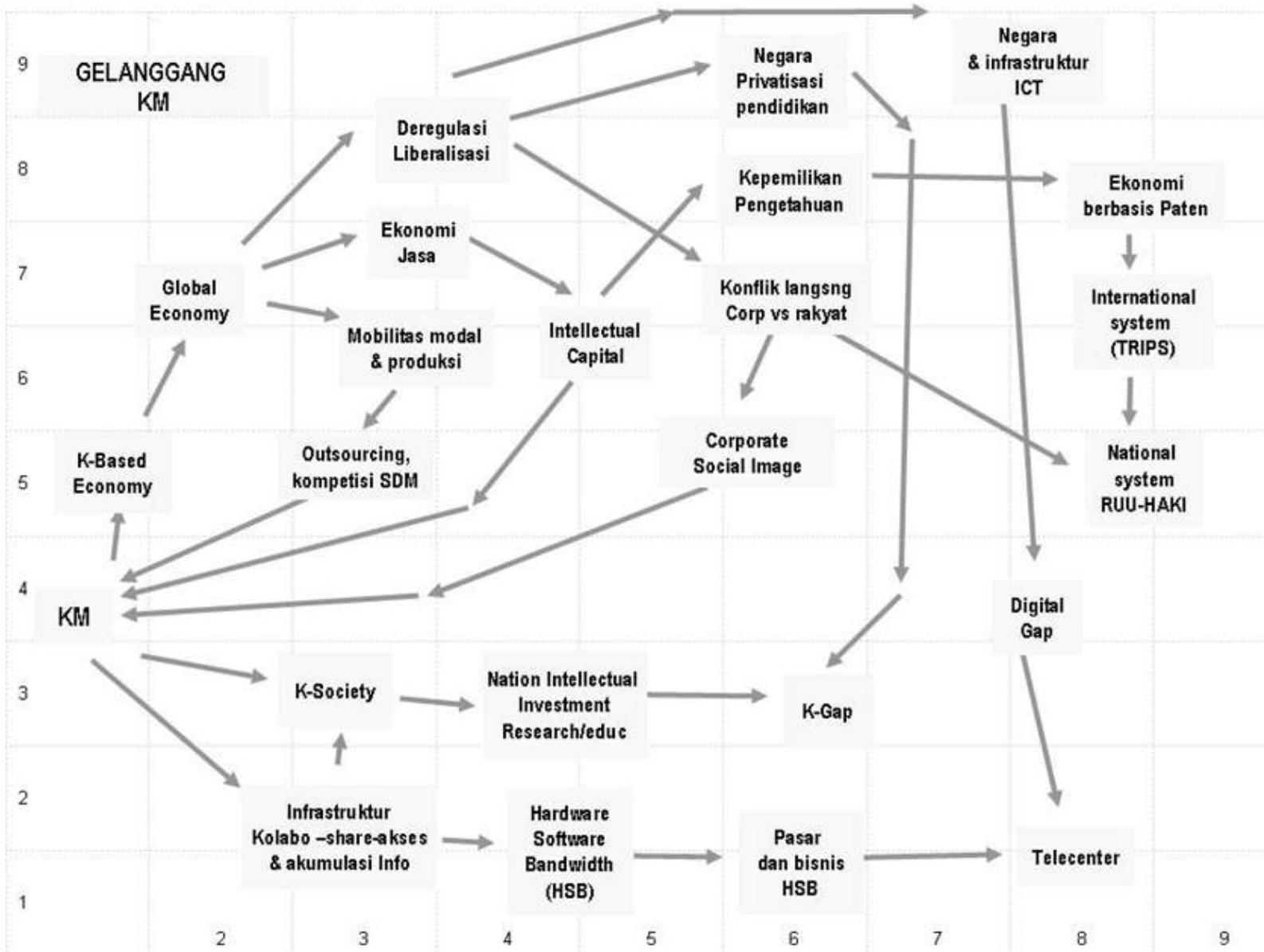


3. Contoh lain: Proyek proyek Telecenter adalah proyek di mana komunitas petani atau usaha kecil diberi pinjaman modal fasilitas komputer (Hardware dan Software) kemudian menjalankan cash flow untuk menutup biaya band-width. Salah satu kontrak perusahaan besar dengan Telecenter adalah bahwa para pengusaha kecil tersebut harus memasok pengetahuan dan informasi kepada perusahaan besar tersebut. Telecenter adalah proyek yang bertumpu pada Digital-Gap dan Knowledge-Gap.

KETERANGAN RAGAAN 2: PERTARUNGAN DI SEKITAR KM

Pertarungan pertarungan ini beragam polanya, dari yang berbentuk frontal konfrontatif, berbentuk saling kompetisi komplemen alternatif, maupun yang bergaul manis taktis musuh dalam selimut





PERTARUNGAN DI SEKITAR KM

