



# **PENGELOLAAN PROGRAM KOMUNITAS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA YANG BERHASIL**

Sebuah cerita....

## Penabulu & Komunitas keuangan LSM



**keuanganLSM**

KOMUNITAS PENGELOLA KEUANGAN ORGANISASI NIRLABA

**PENABULU**  **ALLIANCE**  
STRENGTHENING INDONESIA CIVIL SOCIETY

# Berawal dari membangun media komunitas

website dikelola oleh 1 orang web administrator pimpinan & staf lain tidak terlibat dalam pengelolaan

Perubahan desain website selama 3 kali

2009

Program Hivos: BUILDING A 'CLEAN, TRANSPARENT AND ACCOUNTABLE' NON-PROFIT FINANCE MANAGEMENT COMMUNITY 2009-2011

6 juli 2009: website keuanganism.com diluncurkan

Kegiatan offline: Kopdar, Arisan (Kombinasi ONLINE-OFFline)

Membuat Mailing List keuanganism@googlegroups.com

2011

Media dibangun hanya untuk *deliverable* program donor

Redesain website, strategi dari Pimpinan

Organisasi Mendapatkan funding baru

Media menjadi perhatian dan dianggap strategis oleh pimpinan

Direktur mulai terlibat dalam membuat & mengupdate tulisan

Penguatan Sumber Daya: Menghire tim pengelola website menyewa server lebih besar, menyediakan perangkat Komunikasi, Mencari kantor yang lebih besar, memperbesar Bandwidth Internet

Kebijakan: mewajibkan staf menulis liputan kegiatan

2014

609 member milist

Peringkat Website Dunia: 144,745

Peringkat Website Indonesia: 1,742

Jumlah Pengunjung 2013-now: 1,051,588

dari 5 benua, 160 negara, 1900 kota

20 WEBSITE aktif

2 org pengelola content, 1 org pengelola teknis

2 orang graphic designer, 1 orang web programmer

Semua staf terlibat menulis

Mulai monetize dengan Google Ads

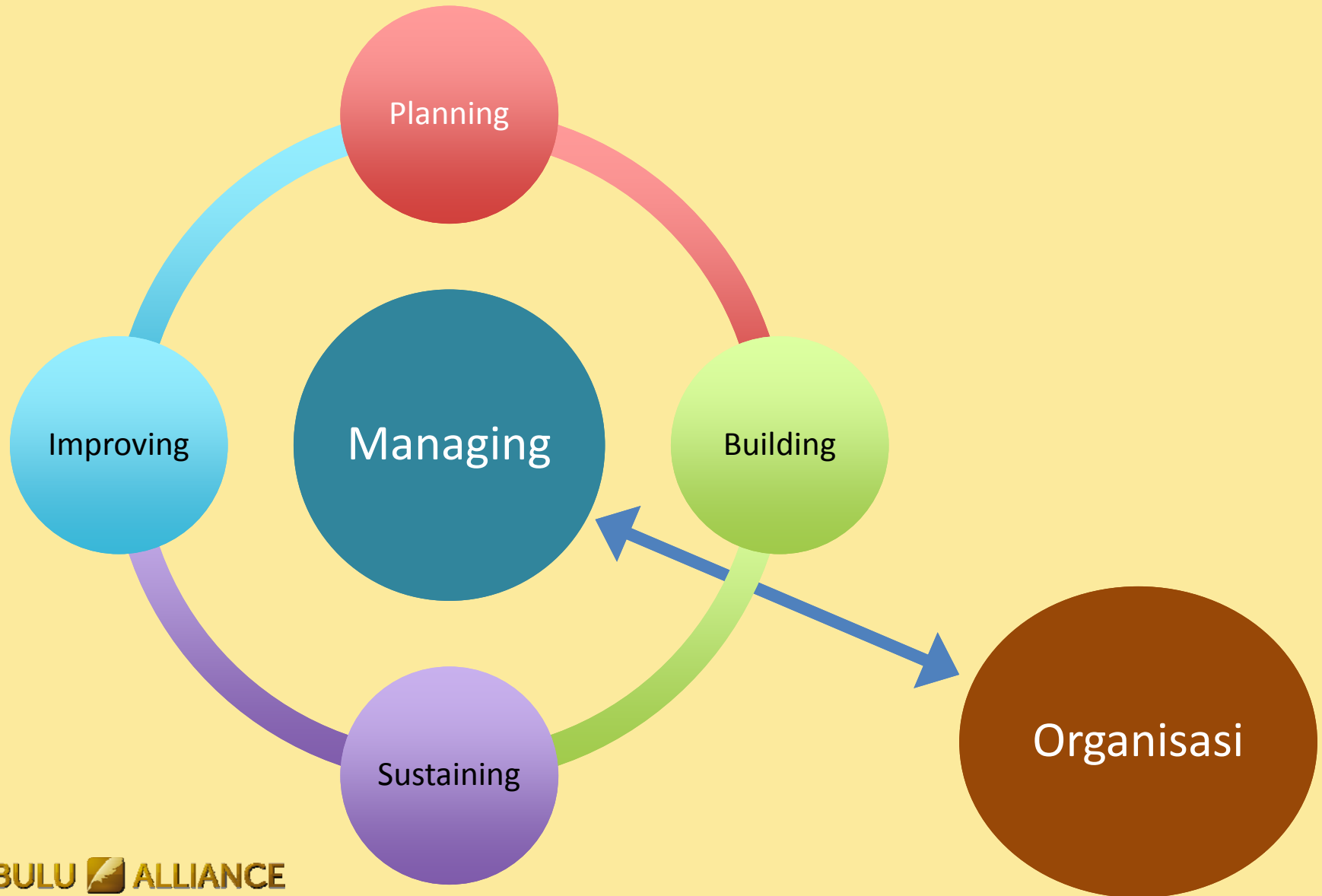
2015

Media berkembang dan mendatangkan multiple opportunity bagi Organisasi

# Cara Pandang Terhadap Media

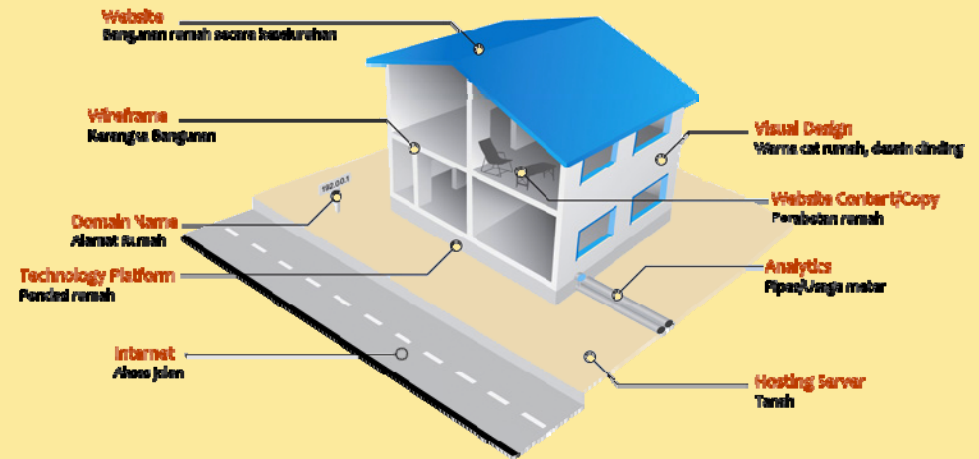
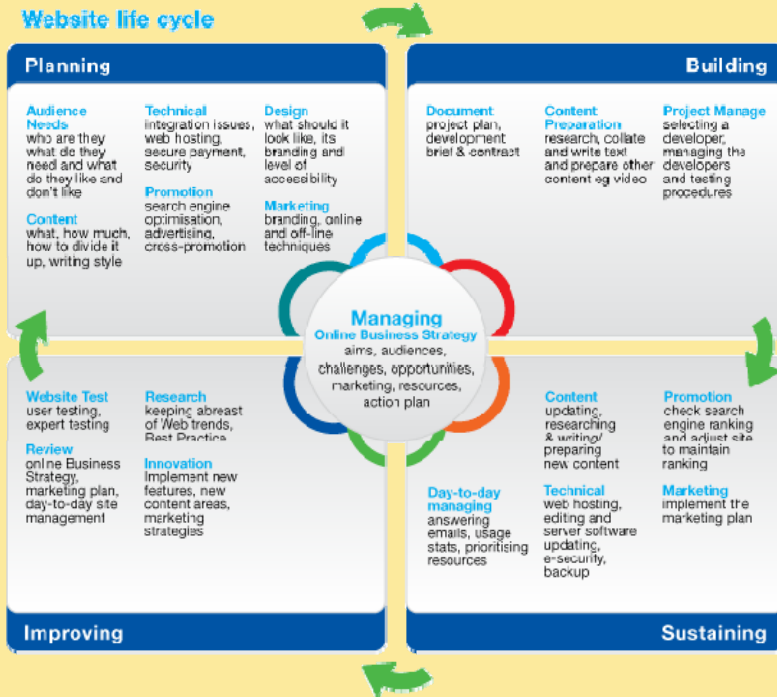
- Komunitas adalah Penerima Manfaat -- audience
- Media Komunitas adalah wadah dimana komunitas saling berbagi manfaat & menyediakan kebutuhan komunitas
- Media Komunitas harus diorganisir/membutuhkan pengorganisasian
- Pimpinan organisasi adalah penggerak utama siklus kehidupan media
- Siklus kehidupan media harus berjalan seiring perkembangan jaman dan organisasi
- Pengelolaan Media melibatkan seluruh anggota organisasi
- Media Komunitas berperan sebagai pendukung kerja Organisasi

# Siklus Kehidupan Media



# Kerangka Strategi Media

Belajar dari Website



**Leadership**

- Leader Vision
- Leader Style
- Leader Perspective
- Leader Knowledge

**Policy**

- HR Policy
- Budget Policy
- Assignment Policy
- Reward Policy

**Structure**

- Jobdesc
- Key Performance Indicator
- Communication Protocol

**Program**

- Activity Plan
- Target
- Indicator
- Monev

**Resource**

- Infrastructure
- SDM
- Budget
- Technology

# Perencanaan Media Komunitas

1. Penentuan Tujuan Program Komunitas
2. Penentuan Target Sasaran
  - berbasis riset atau sudah ditentukan
  - Semakin spesifik semakin bagus
3. Riset Perilaku Target Sasaran  
*(Audience Target Behavior Research)*
  - Informasi apa yang mereka butuhkan ?
  - Informasi apa yang mereka bisa bagi/share ?
  - Bagaimana perilaku mereka ?
  - Apa yang mereka suka dan tidak suka ?
  - Apa bentuk ikatan komunitas ?

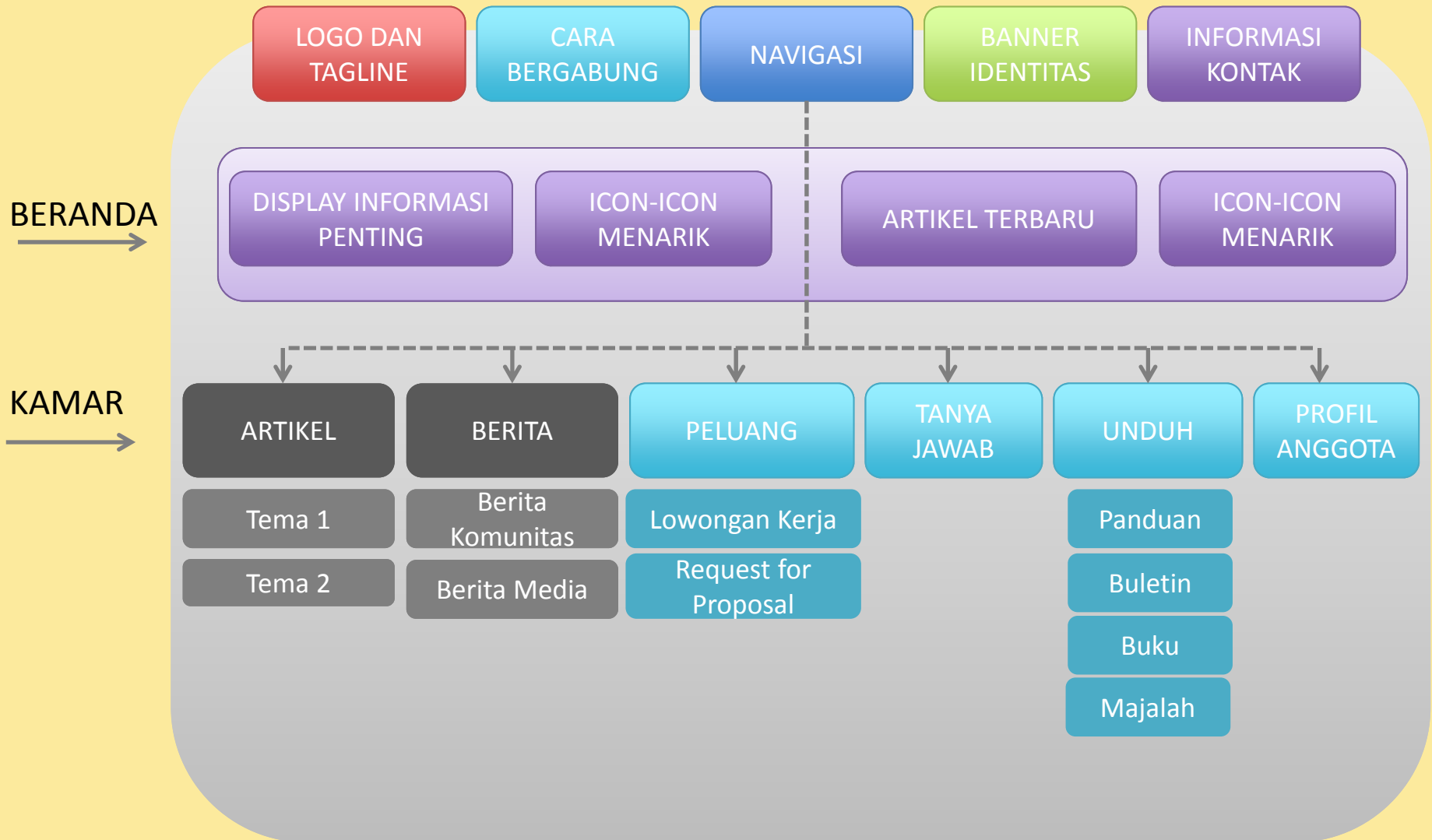
Tools: Kuesioner, wawancara, pemetaan sosial

# Perencanaan Media Komunitas

4. Perencanaan Arsitektur Content
5. Perencanaan Teknis
  - Pemilihan Jenis Media (Radio? Website? Majalah?)
  - Pemilihan Teknologi untuk media yang dipilih
  - Tools untuk Monitoring & Evaluasi
  - Tools pendukung kerja
6. Penentuan Indikator Keberhasilan
  - Jumlah pengakses/pemirsa
  - Jumlah permintaan informasi
  - Jumlah orang yang datang ke event
7. Perencanaan Kegiatan/Program Kerja
8. Perencanaan Promosi & Sosialisasi
9. Perencanaan Marketing



# ARSITEKTUR CONTENT WEBSITE KOMUNITAS



# ARSITEKTUR CONTENT RADIO

	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
09.00- 10.00							
13.00- 14.00							
15.00- 16.00							
17.00- 18.00							
19.00- 20.00							
21.00- 23.00							

# Pembangunan (Building)

- Document
  - Project plan, kontrak, dsb
- Persiapan & Pembuatan content dasar
- Project Management
  - Pemilihan Vendor
  - Pengelolaan proses pembuatan
  - Prosedur Ujicoba

# Pemantapan (Sustaining)

- Produksi Content
- Promosi
- Manajemen
- Teknis
- Marketing

# Pengembangan (Improving)

- Review/Evaluasi
- Analisis Kompetitor
- Research
- Trend
- Testing
- Inovasi

“if you fail to plan,  
you are planning  
to fail!”

*--Benjamin Franklin*