

**COLLABORATIVE GOVERNANCE DALAM PEMBERDAYAAN PEMUDA: STUDI ATAS PROGRAM COLLAB RANGER DAN PERTUKARAN PEMUDA ANTAR NEGARA DI KEMENTERIAN PEMUDA DAN OLAHRAGA RI**

**Dinnur Garista Wirawan<sup>1</sup>, Mansyur Achmad<sup>2</sup>, Etin Indrayani<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Prodi Ilmu Pemerintahan, IPDN Jakarta

Email Korespondensi: digaris87@gmail.com

Email: mansyurachmad@ipdn.ac.id; etin.indrayani@ipdn.ac.id

**ABSTRACT**

The Ministry of Youth and Sports of the Republic of Indonesia (Kementerian Pemuda dan Olahraga/Kemenpora), as a ministry/institution mandated by the Constitution and statutory regulations, is positioned as the primary actor in national youth development. Through Collaborative Governance, this policy emphasizes multi-actor collaboration involving related ministries, youth organizations, and the private sector as an innovative strategy to enhance the effectiveness and relevance of youth development programs. This regulation provides a legal foundation and implementation framework for Kemenpora to build cross-sectoral synergy, optimize resources, and create policy innovations that are adaptive to the needs of Indonesian youth. The problem addressed in this study is formulated in a more focused and directed manner. Therefore, this research concentrates on the practice of Collaborative Governance in Youth Empowerment: A Study of the Collab Ranger Program and the Indonesia Youth Exchange Program at the Ministry of Youth and Sports of the Republic of Indonesia during the 2020–2024 period. The objective of this research is to examine the practice of Collaborative Governance in youth empowerment within the Ministry of Youth and Sports of the Republic of Indonesia. The data were processed and described in order to obtain a comprehensive and holistic understanding. The findings indicate that collaborative governance in youth empowerment at the Ministry of Youth and Sports has been implemented in accordance with legal mandates, particularly Law Number 40 of 2009 concerning Youth and Presidential Regulation Number 43 of 2022 concerning the Coordination of Youth Empowerment. The implementation of such collaborative governance remains programmatic in nature and has not yet been fully integrated into a sustainable system. The obstacles and challenges of collaborative governance in youth empowerment at the Ministry of Youth and Sports include budget limitations, lack of intersectoral coordination, sectoral ego among institutions, and collaborative evaluation mechanisms that have not functioned optimally. These constraints have resulted in collaboration not being fully effective and not yet producing maximum and sustainable impacts on youth empowerment.

**Keywords:** Collaborative governance, empowerment, youth, Collab Ranger.

**ABSTRAK**

Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora) sebagai kementerian/lembaga yang diberi mandat oleh konstitusi dan peraturan perundangan, menempatkan kementerian ini sebagai aktor utama pembangunan kepemudaan nasional. Melalui Collaborative Governance, kebijakan ini menekankan kolaborasi multi-aktor mulai dari kementerian terkait, organisasi kepemudaan, hingga sektor swasta sebagai strategi inovatif untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi program pembangunan pemuda. Regulasi ini memberikan dasar hukum dan arahan implementatif bagi Kemenpora untuk membangun sinergi lintas sektor, terlaksananya sumber daya, serta menciptakan inovasi kebijakan yang adaptif terhadap kebutuhan pemuda di Indonesia. Permasalahan dalam penelitian ini lebih fokus dan terarah. Sehingga penelitian ini akan fokus pada praktek Collaborative Governance dalam Pemberdayaan Pemuda: Studi Atas Program Collab Ranger Dan Pertukaran Pemuda Antar Negara di Kementerian Pemuda dan Olahraga RI Periode 2020-2024.

**Penerbit:**

**LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)**

[redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id](mailto:redaksigovernance@gmail.com/admin@lkispol.or.id)

Tujuan penelitian melihat praktek Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Data akan diolah dan di deskripsikan sehingga memperoleh gambaran yang utuh dan menyeluruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Collaborative governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga telah dilaksanakan sesuai dengan mandat hukum, terutama Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan serta Peraturan Presiden Nomor 43 Tahun 2022 mengenai Koordinasi Pemberdayaan Pemuda. Penerapan tata kelola kolaboratif tersebut masih bersifat programatik dan belum sepenuhnya terintegrasi dalam sistem yang berkelanjutan. Kendala dan tantangan tata kelola kolaboratif dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga mencakup keterbatasan anggaran, kurangnya koordinasi antar sektor, egoisme sektoral antar lembaga, serta mekanisme evaluasi kolaboratif yang belum berjalan secara maksimal. Kendala ini mengakibatkan kolaborasi belum dapat berjalan dengan baik dan belum menghasilkan dampak pemberdayaan pemuda yang maksimal dan berkelanjutan.

**Kata kunci:** Collaborative governance, pemberdayaan, pemuda, Collab Ranger.

## PENDAHULUAN

Pemuda merupakan aset bangsa dan agen perubahan dalam pembangunan nasional. Indonesia diproyeksikan mengalami bonus demografi pada tahun 2030–2045, yaitu kondisi ketika penduduk usia produktif mendominasi jumlah penduduk (Gerard, 2019), Kondisi ini menjadi peluang bagi pemerintah untuk mempercepat pembangunan menuju Indonesia Emas 2045 melalui pemberdayaan, pemerataan, kesinambungan, dan produktivitas sebagai indikator utama pembangunan manusia (Purwati & Prasetyanto, 2022). Namun, bonus demografi juga dapat menjadi ancaman apabila pemuda tidak mampu diberdayakan secara optimal melalui pendidikan, pelatihan, dan kesempatan kerja yang memadai. Oleh karena itu, pemberdayaan pemuda menjadi isu yang mendesak dan strategis untuk diteliti karena berkaitan langsung dengan kesiapan Indonesia menghadapi tantangan pembangunan di masa depan. Berdasarkan Laporan Indeks Pembangunan Pemuda 2024, dari 64,16 juta pemuda Indonesia, sekitar 5,48 juta jiwa (13,41%) masih menganggur, lebih tinggi dibanding tingkat pengangguran nasional sebesar 5,32%.

**Tabel 1: Data Pendidikan dan Ketenagakerjaan Pemuda Indonesia**

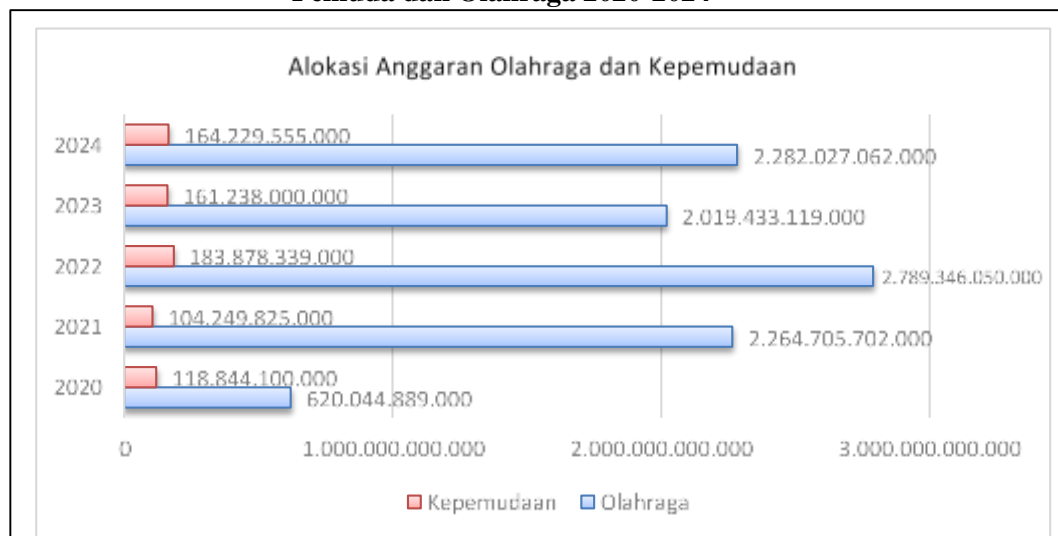
Indikator	Nilai / Persentase	Keterangan	Sumber
Total Penduduk Pemuda (usia 16-30 tahun)	64,16 juta jiwa	23,18% dari total penduduk Indonesia	IPP 2024
Tingkat Pengangguran Pemuda	13,41%	5,48 juta jiwa dari 40,86 juta pemuda di pasar kerja	IPP 2024
Proporsi Pengangguran Nasional (semua umur)	5,32%	Pengangguran pemuda jauh lebih tinggi	IPP 2024
Proporsi Pengangguran dari Kalangan Pemuda	±70% dari total pengangguran nasional	Mayoritas pengangguran di Indonesia adalah pemuda	IPP 2024
Pengangguran Lulusan SMA/ sederajat	15,94%	Tingkat pengangguran tertinggi berdasarkan tingkat pendidikan	IPP 2024
Pengangguran Lulusan Perguruan Tinggi	11,66%	Masih tinggi, menunjukkan ketidaksesuaian pendidikan & kerja	IPP 2024
Angka Pemuda dalam Kondisi NEET (Not in Education, Employment, or Training)	25,8%	Pemuda usia 15-24 tahun yang tidak sekolah, tidak kerja, dan tidak pelatihan	IPP 2024
Angka Putus Sekolah Jenjang SMA	0,8512 (skala 0-1)	Masih signifikan, khususnya di wilayah-wilayah tertinggal	IPP 2024, domain pendidikan

Sumber: Institute, 2024

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa pemberdayaan pemuda di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan struktural. Apabila kondisi tersebut tidak segera diatasi, maka bonus demografi berpotensi berubah menjadi beban sosial akibat meningkatnya pengangguran, kemiskinan, dan ketimpangan sosial di kalangan generasi muda. Dengan demikian, penelitian mengenai pemberdayaan pemuda menjadi penting karena berkaitan dengan upaya pemerintah dalam membangun sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing. Lemahnya pemberdayaan pemuda terlihat dari program Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia yang belum sepenuhnya berorientasi pada sasaran pembangunan kepemudaan serta masih rendahnya kreativitas dan inovasi program (UI, 2016) Kondisi ini diperkuat oleh rendahnya capaian Indeks Pembangunan Pemuda (IPP) dan partisipasi pemuda, sehingga diperlukan kolaborasi seluruh pemangku kepentingan untuk mencapai target Indonesia Emas 2045.

Pemberdayaan pemuda sendiri merupakan amanat Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan yang menekankan pentingnya membangkitkan potensi dan peran aktif pemuda. Pendekatan kolaboratif juga diperlukan untuk mengatasi keterbatasan anggaran kepemudaan, baik di tingkat pusat maupun daerah, kompleksitas persoalan kepemudaan tidak dapat diselesaikan hanya oleh pemerintah semata. Permasalahan pendidikan, pekerjaan, kesehatan, partisipasi sosial, hingga ketimpangan akses pembangunan membutuhkan keterlibatan berbagai aktor, baik pemerintah, swasta, akademisi, media, maupun masyarakat sipil. Salah satu hambatan utamanya adalah belum adanya grand design pembangunan pemuda yang inklusif dan berkelanjutan sebagai arah strategis pembangunan kepemudaan di Indonesia (Asdep Karakter Pemuda, 2023).

**Gambar 1: Diagram Perbandingan Alokasi Anggaran Olahraga dan Kepemudaan Kementerian Pemuda dan Olahraga 2020-2024**



Sumber: diolah penulis dari Laporan Kinerja Kemenpora 2020-2024

Gambar tersebut menunjukkan bahwa alokasi anggaran bidang kepemudaan di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia periode 2020–2024 masih lebih kecil dibandingkan bidang olahraga. Keterbatasan anggaran ini mendorong Kemenpora memperkuat pendekatan kolaboratif melalui program seperti Collab Rangers dan Pertukaran Pemuda Antarnegara (PPAN) (Liputan6.com, 2024). Program Collab Rangers menjadi implementasi Perpres No. 43 Tahun 2022 dengan melibatkan kolaborasi pentahelix antara pemerintah, akademisi, swasta, media, dan komunitas, sedangkan PPAN merupakan kerja sama internasional yang melibatkan berbagai lembaga pemerintah dan non-pemerintah dalam pemberdayaan pemuda global (Biro Perencanaan, 2025).

Menghadapi kompleksitas persoalan pemberdayaan pemuda, Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia tidak dapat lagi menggunakan pendekatan birokratis top-down karena berbagai persoalan pemuda, seperti pendidikan, pekerjaan, kesehatan, partisipasi, dan diskriminasi memerlukan keterlibatan banyak aktor (Kemenpora, 2024). Kebijakan kepemudaan nasional menekankan penguatan koordinasi lintas sektor, kapasitas kelembagaan, serta keterlibatan dunia usaha dan masyarakat dalam pelayanan kepemudaan yang terintegrasi (Biro Perencanaan, 2025). Dalam praktiknya, berbagai program Kemenpora seperti wirausaha mandiri, Pertukaran Pemuda Antar Negara (PPAN), dan Collab Rangers melibatkan perguruan tinggi, lembaga internasional, Badan Nasional Penanggulangan Bencana, serta NGO.

Kondisi ini menunjukkan pentingnya penerapan Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda. Secara teoritis, Collaborative Governance merupakan proses keterlibatan langsung aktor pemerintah dan non-pemerintah dalam pengambilan keputusan secara kolektif, deliberatif, dan berbasis konsensus (Ansell & Gash, 2008). Model Ansell dan Gash meliputi starting condition, institutional design, facilitative leadership, dan collaborative process, dengan tahapan face-to-face dialogue, trust building, commitment to process, shared understanding, dan intermediate outcomes (Yuliani et al., 2023). Penelitian ini menggunakan model Ansell dan Gash sebagai pisau analisis karena relevan dengan desain kelembagaan Kemenpora yang memiliki mandat koordinasi dan kemitraan berdasarkan Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 dan Peraturan Presiden Nomor 43 Tahun 2022, terutama dalam mendorong kolaborasi lintas sektor di tengah keterbatasan sumber daya dan kebutuhan pemberdayaan pemuda yang berkelanjutan.

Berdasarkan uraian tersebut, urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya menganalisis bagaimana praktik collaborative governance dijalankan dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat proses kolaborasi tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan kajian collaborative governance dan menjadi rekomendasi praktis bagi penguatan kebijakan pemberdayaan pemuda di Indonesia. Berdasarkan masalah-masalah yang dapat teridentifikasi, Tulisan ini akan menjawab bagaimana Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda di kementerian Pemuda dan olahraga dan bagaimana faktor pendukung dan penghambat Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda di kementerian pemuda dan olahraga?

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif untuk memahami Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia (Creswell & Creswell, 2018). Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat menggambarkan secara mendalam proses kolaborasi antaraktor dalam pelaksanaan program pemberdayaan pemuda. Kerangka konseptual penelitian mengacu pada teori Collaborative Governance dari Chris Ansell dan Alison Gash yang meliputi dimensi starting condition, institutional design, facilitative leadership, dan collaborative process (Ansell & Gash, 2008). Penelitian juga mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam implementasi collaborative governance. Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan informan yang berasal dari unsur pemerintah, organisasi kepemudaan, media, dan sektor swasta. Data sekunder diperoleh dari dokumen resmi, peraturan perundang-undangan, jurnal, artikel, dan arsip yang relevan dengan penelitian (Moleong, 2018).

Penentuan informan dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan memilih pihak-pihak yang memiliki pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam pemberdayaan pemuda. Informan penelitian terdiri dari Deputi Pelayanan Pemuda, Asisten Deputi Pengembangan Pemuda Global, Direktur Kesiapsiagaan BNPB, IRES Generation, PT SMARTID, Purna Caraka Muda Indonesia, dan Harian Rakyat Merdeka. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk

menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode (Miles, Huberman, & Saldaña, 2020).

## PEMBAHASAN

### 1. Collaborative Governance Dalam Pemberdayaan Kementerian Pemuda dan Olahraga

Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia melibatkan kolaborasi lintas sektor dalam mendukung visi Indonesia Emas 2045. Pelaksanaan program dilakukan sesuai kebijakan strategis nasional dan melibatkan organisasi kepemudaan, sektor swasta, serta lembaga pemerintah lainnya sebagaimana diatur dalam Peraturan Presiden Nomor 43 Tahun 2022. Kolaborasi ini bertujuan membangun komitmen, kepercayaan, dan pemahaman bersama dalam pemberdayaan pemuda. Analisis penelitian dilakukan secara normatif-analitis dengan menggunakan teori Collaborative Governance dari Chris Ansell dan Alison Gash melalui wawancara mendalam, studi dokumen kebijakan, dan kajian peraturan perundang-undangan terkait kepemudaan.

### 2. Proses Kondisi Awal (*Starting Condition*)

Kondisi awal merupakan fondasi penting dalam pembentukan Collaborative Governance karena menentukan kesiapan aktor, distribusi sumber daya, serta tingkat kepercayaan awal antar pemangku kepentingan, kondisi awal juga menentukan kolaborasi bisa memfasilitasi atau menjadi penghambat dalam Kerjasama antar pemangku kepentingan dan lembaga (Ansell, C., & Gash, 2008). Penelitian menunjukkan bahwa kompleksitas permasalahan pemuda, seperti pengangguran, rendahnya partisipasi sosial-politik, dan kesenjangan akses pengembangan diri, mendorong Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia untuk membangun kolaborasi lintas sektor dengan pemerintah, swasta, media, dan organisasi kepemudaan. Kemenpora kemudian membentuk Kelompok Kerja Tim Koordinasi Nasional Penyelenggaraan Pelayanan Kepemudaan melalui Kepmenpora Nomor 23 Tahun 2023 untuk menyusun rencana aksi nasional dan memperkuat koordinasi lintas sektor (Pelaksana et al., 2024).

**Gambar 3: Program Prioritas Menpora**



Sumber : (Pelaksana et al., 2024)

Salah satu Media yang sering publikasi setiap kebijakan kemenpora menyatakan tanggung jawab media terhadap pemberdayaan pemuda sehingga ingin turut aktif dalam kolaborasi yang dipelopori oleh kemenpora, sebagaimana disampaikan oleh manajer pemasaran rakyat merdeka yang menyampaikan:

*“Kami mempunyai peran dan tanggung jawab terhadap pemberdayaan pemuda dengan memberikan edukasi jurnalistik kepada generasi muda sehingga mereka mampu memilah dan memilih berita yang berdasarkan fakta dan data. Kami juga menyuguhkan tulisan-tulisan yang memberikan informasi bagi generasi muda”*

Penelitian ini juga ditemukan adanya ketimpangan sumber daya dan kewenangan antaraktor. Kemenpora memiliki legitimasi kebijakan, tetapi menghadapi keterbatasan anggaran dan kapasitas pelaksanaan. Sebaliknya, organisasi kepemudaan dan mitra non-pemerintah memiliki kedekatan dengan

basis pemuda dan inovasi program, tetapi belum sepenuhnya dilibatkan dalam proses perumusan kebijakan. Ketimpangan sumber daya antara pemangku kepentingan selalu menjadi masalah yang sering ditemukan dalam setiap kerjasama kolaborasi (Ansell & Gash, 2008) Sebagaimana disampaikan Deputi Pelayanan Pemuda;

*“Pandangan kami mengenai kolaborasi dengan mitra kepemudaan baik dari sektor pemerintah, swasta, media dan komunitas pemuda sebenarnya sangat dibutuhkan, tetapi dalam praktiknya belum semua aktor memiliki peran yang sama dalam pengambilan keputusan”.*

Kondisi awal ini menunjukkan bahwa meskipun kebutuhan kolaborasi sangat tinggi, tingkat kepercayaan awal (initial trust) antaraktor masih memerlukan penguatan. Secara teoritis, kondisi tersebut sejalan dengan pandangan Ansell dan Gash yang menekankan bahwa ketimpangan sumber daya dan rendahnya kepercayaan awal dapat menjadi hambatan signifikan dalam tahap awal Collaborative Governance (Ansell, C., & Gash, 2008).

Kondisi awal (starting condition) merupakan tahapan penting dalam Collaborative Governance karena memengaruhi pola relasi, distribusi kekuasaan, dan kesiapan aktor dalam kolaborasi (Ansell & Gash, 2008). Pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, kondisi awal menunjukkan tata kelola yang masih birokratis tetapi mulai melibatkan aktor non-negara melalui program seperti Collab Rangers dan Pertukaran Pemuda Antar Negara.

#### **a. Power, Resources, and Knowledge Asymmetries**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal kolaborasi di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia masih ditandai ketimpangan kekuasaan, sumber daya, dan pengetahuan antara aktor negara dan non-negara. Kemenpora memiliki posisi dominan sebagai leading sector dengan kewenangan formal dalam perumusan kebijakan kepemudaan, sedangkan organisasi pemuda seperti IRES Generation dan PCMI lebih berperan sebagai mitra pelaksana program. Keterbatasan anggaran, aparatur, dan jangkauan program mendorong Kemenpora membangun kolaborasi dengan aktor non-pemerintah seperti BNPB, komunitas pemuda, dan sektor swasta dalam program Collab Rangers dan PPAN. Kolaborasi ini menunjukkan bahwa aktor non-negara memiliki kontribusi penting melalui jaringan, pengetahuan, dan fleksibilitas kelembagaan. Relasi kolaborasi masih cenderung asimetris karena aktor non-negara belum sepenuhnya dilibatkan dalam perumusan kebijakan sehingga pemberdayaan pemuda masih bersifat top-down.

#### **b. Prehistory of Cooperation or Conflict (Initial Trust Level)**

Kondisi awal kolaborasi di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia dipengaruhi oleh pengalaman kerja sama sebelumnya antara pemerintah, organisasi kepemudaan, dan sektor swasta. Penelitian menunjukkan bahwa hubungan kerja sama telah terbangun melalui berbagai program kepemudaan sehingga menciptakan tingkat kepercayaan awal (initial trust) yang cukup stabil. Pola kolaborasi masih cenderung bersifat administratif dan top-down, di mana aktor non-negara lebih banyak dilibatkan pada tahap pelaksanaan program dibandingkan perumusan kebijakan dan evaluasi. Program Collab Rangers dan PPAN, kepercayaan antaraktor terbentuk atas dasar kebutuhan kerja sama dan kepatuhan terhadap struktur program yang telah ditetapkan pemerintah. Kondisi ini menunjukkan bahwa kolaborasi yang terbangun belum sepenuhnya bersifat substantif dan setara, sehingga masih diperlukan penguatan dialog inklusif, transparansi, dan pembagian peran yang lebih seimbang antaraktor kolaboratif.

#### **c. Incentives for and Constraints on Participation**

Motivasi kolaborasi dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia didorong oleh kebutuhan meningkatkan efektivitas kebijakan, memperluas jangkauan program, dan meningkatkan partisipasi pemuda. Bagi aktor non-negara, kolaborasi memberikan akses terhadap sumber daya, legitimasi, dan jejaring yang lebih luas. Penelitian menemukan hambatan berupa birokrasi yang kompleks, budaya organisasi yang hierarkis, serta ketimpangan kapasitas antar organisasi kepemudaan. Kondisi ini menunjukkan adanya paradoks

kolaborasi: kebutuhan kerja sama sangat tinggi, tetapi fondasi struktural dan kultural belum sepenuhnya mendukung Collaborative Governance yang setara dan berkelanjutan. Akibatnya, pemberdayaan pemuda masih cenderung bersifat administratif dan belum sepenuhnya transformatif.

### 3. Desain Institusi (Institutional Design)

Desain institusi memengaruhi Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda melalui program Collab Rangers dan PPAN di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Program ini menunjukkan adanya pembagian peran antara pemerintah, aktor non-pemerintah, dan pemuda, dengan Kemenpora bertindak sebagai regulator dan fasilitator sesuai UU No. 40 Tahun 2009 dan Perpres No. 43 Tahun 2022. Penelitian menemukan bahwa desain institusi kolaboratif belum berjalan optimal karena mekanisme kerja sama masih bersifat sektoral dan berbasis program tanpa SOP kolaborasi yang jelas. Akibatnya, kolaborasi lebih dominan pada tahap pelaksanaan kegiatan dan belum optimal dalam perencanaan serta evaluasi bersama. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara desain institusi normatif dan praktik kolaborasi di lapangan (Ansell & Gash, 2008).

#### a. Rules of engagement

Aturan keterlibatan dalam Collaborative Governance di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia secara normatif telah diatur melalui UU No. 40 Tahun 2009, Perpres No. 43 Tahun 2022, dan Kepmenpora No. 23 Tahun 2023. Penelitian menunjukkan bahwa aturan tersebut belum diterapkan secara optimal karena belum didukung panduan teknis dan SOP kolaborasi yang jelas. Program Collab Rangers dan PPAN, Kemenpora masih mendominasi penetapan agenda, indikator keberhasilan, dan pengambilan keputusan, sementara aktor non-negara dan organisasi pemuda lebih banyak dilibatkan pada tahap pelaksanaan program. Kondisi ini menunjukkan bahwa kolaborasi masih bersifat top-down dan administratif sehingga belum sepenuhnya mencerminkan prinsip kesetaraan dalam Collaborative Governance.

#### b. Inclusiveness

Program Collab Rangers dan PPAN di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia menunjukkan upaya melibatkan berbagai pemangku kepentingan dan pemuda dari beragam latar belakang melalui kolaborasi dengan komunitas, swasta, dan lembaga pemerintah. Penelitian menemukan bahwa inklusivitas masih terbatas pada tahap pelaksanaan program, sementara keterlibatan dalam perencanaan dan evaluasi belum optimal. Pola komunikasi antara Kemenpora dengan komunitas pemuda dan pihak swasta masih bersifat terbatas dan administratif, berbeda dengan hubungan yang lebih setara bersama BNPB dalam program Collab Rangers. Kondisi ini menunjukkan bahwa desain institusi kolaboratif belum sepenuhnya mendukung partisipasi yang inklusif dan setara antaraktor dalam Collaborative Governance (Ansell & Gash, 2008). Meskipun pemuda dan aktor non-negara terlibat dalam program kolaboratif di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, keterlibatan mereka masih terbatas pada pelaksanaan kegiatan dan belum optimal dalam evaluasi maupun perumusan kebijakan. Kondisi ini menunjukkan bahwa inklusivitas yang terbangun masih bersifat prosedural, belum substansial, sehingga kontribusi aktor non-negara dalam memengaruhi keputusan strategis masih terbatas.

#### c. Transparency

Transparansi menjadi prinsip penting dalam Collaborative Governance untuk membangun kepercayaan dan akuntabilitas. Di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, transparansi dalam program Collab Rangers dan PPAN terlihat melalui keterbukaan informasi mengenai tujuan, pelaksanaan, dan hasil program, termasuk komunikasi formal maupun informal dengan mitra kolaborasi (Nurhidayat Sekolah Tinggi Ilmu Sosial Dan, 2023). Penelitian menunjukkan bahwa transparansi masih terbatas pada aspek administratif dan pelaksanaan program. Akses aktor non-negara terhadap informasi strategis, pengambilan keputusan, dan evaluasi program masih minim.

Akibatnya, desain institusi kolaborasi belum sepenuhnya mendukung partisipasi substantif dan pemberdayaan pemuda yang berkelanjutan.

#### 4. Kepemimpinan Fasilitatif (Facilitative Leadership)

Kepemimpinan fasilitatif menjadi unsur penting dalam Collaborative Governance karena berperan membangun dialog, kepercayaan, dan kerja sama antaraktor. Di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, kepemimpinan telah menunjukkan orientasi kolaboratif dengan membuka ruang kerja sama lintas sektor. Praktik kepemimpinan masih dipengaruhi budaya birokrasi yang hierarkis dan administratif sehingga proses kolaborasi sering bergantung pada arahan pimpinan dan mekanisme formal kelembagaan. Secara teoritis, temuan ini menunjukkan bahwa kepemimpinan fasilitatif di Kemenpora masih perlu dikembangkan dari sekadar koordinasi administratif menuju kepemimpinan transformasional yang mampu mendorong perubahan sistemik. Penguatan kapasitas fasilitatif pimpinan menjadi prasyarat penting untuk memastikan keberlanjutan kolaborasi. Wawancara dengan SMART ID, mengatakan bahwa:

*Faktor kepemimpinan tentu saja sangat berpengaruh pada arah kebijakan Perusahaan kami. Pemimpin yang kolaboratif mendorong kami untuk melakukan banyak kolaborasi dengan berbagai pihak, apalagi fokus pengembangan dan pemberdayaan SDM sejalan dengan misi Perusahaan kami.*

Kepemimpinan fasilitatif di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia tidak hanya berperan mengelola kolaborasi antaraktor, tetapi juga mendorong pemberdayaan pemuda melalui partisipasi dan pendelegasian peran. Karena itu, kepemimpinan perlu mengubah paradigma birokratis dengan menempatkan pemuda bukan sekadar sebagai penerima manfaat, melainkan sebagai mitra dan agen pembangunan.

##### a. Brokerage Conflict

Konflik dalam kolaborasi pemberdayaan pemuda muncul akibat perbedaan cara pandang antara birokrasi yang berorientasi pada target program dan organisasi pemuda yang menekankan proses serta dampak sosial. Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia berupaya menengahi perbedaan tersebut melalui musyawarah, koordinasi lintas sektor, dan diskusi berbasis regulasi. Penelitian menunjukkan bahwa peran kepemimpinan fasilitatif masih lebih berfokus pada harmonisasi antar lembaga pemerintah, sementara kebutuhan dan perspektif pemuda belum sepenuhnya terakomodasi. Kondisi ini menyebabkan kebijakan kepemudaan masih cenderung terfragmentasi dan belum menjadi prioritas utama dalam pembangunan nasional.

##### b. Trust-building

Kepercayaan menjadi unsur penting dalam Collaborative Governance pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Kemenpora berupaya membangun kepercayaan melalui konsistensi program, transparansi, akuntabilitas, dan komitmen jangka panjang dalam kolaborasi. Penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan yang terbentuk masih bersifat institusional dan pragmatis karena organisasi kepemudaan lebih sering diposisikan sebagai pelaksana program daripada mitra strategis. Akibatnya, partisipasi pemuda dalam perumusan agenda dan pengambilan keputusan masih terbatas sehingga pembangunan kepercayaan yang bersifat partisipatif dan emansipatif belum sepenuhnya terwujud.

##### c. Visionary guidance

Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia secara normatif telah memiliki visi pemberdayaan pemuda melalui kolaborasi lintas sektor, sebagaimana diatur dalam Perpres No. 43 Tahun 2022. Penelitian menunjukkan bahwa pemuda masih lebih sering diposisikan sebagai penerima program daripada subjek utama dalam pembangunan. Kondisi ini menyebabkan kolaborasi belum sepenuhnya mendorong inisiatif dan kepemimpinan pemuda secara mandiri. Karena itu, kepemimpinan fasilitatif di Kemenpora perlu diperkuat melalui visi kolaboratif yang lebih partisipatif, berkelanjutan, dan berorientasi pada pemberdayaan pemuda sebagai aktor utama pembangunan.

## 5. Proses Kolaborasi (Collaborative Process)

Proses kolaborasi menggambarkan dinamika interaksi antaraktor mulai dari dialog awal, pembangunan kepercayaan, komitmen bersama, hingga pelaksanaan tindakan kolektif dan evaluasi. Penelitian ini menemukan bahwa proses kolaborasi di Kemempora telah berjalan melalui berbagai program pemberdayaan pemuda yang melibatkan aktor negara dan non-negara. Penelitian ini mengangkat program Collab Ranger dan PPAN (Pertukaran Pemuda Antar Negara) sebagai acuan empiris untuk mengamati cara penerapan proses kolaboratif dalam upaya pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemempora).

### a. Face to Face dialogue

Dialog langsung dalam program Collab Rangers dan PPAN di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia menjadi sarana penting untuk membangun koordinasi, menyamakan tujuan, dan memperkuat komunikasi antaraktor kolaborasi. Dialog dilakukan melalui forum koordinasi, pelatihan, rapat, hingga komunikasi informal antara pemerintah, komunitas pemuda, dan mitra non-pemerintah. Penelitian menunjukkan bahwa dialog langsung cukup efektif dalam membangun interaksi awal dan koordinasi teknis. Pola dialog masih cenderung top-down karena desain program umumnya telah ditentukan oleh Kemempora, sehingga ruang deliberatif bagi pemuda dan mitra kolaborasi dalam menentukan arah kebijakan masih terbatas.

### b. Trust building

Pembangunan kepercayaan dalam program Collab Rangers dan PPAN dilakukan melalui kerja sama berkelanjutan antara Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia, komunitas pemuda, dan mitra non-pemerintah. Kepercayaan tumbuh melalui keterlibatan pemuda dalam pelaksanaan kegiatan, pendampingan, serta keberhasilan program yang dilaksanakan bersama. Penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan yang terbentuk masih bersifat fungsional dan terbatas selama program berlangsung. Belum terdapat mekanisme berkelanjutan untuk mengintegrasikan pengalaman dan aspirasi pemuda ke dalam kebijakan kepemudaan yang lebih luas, sehingga pembangunan kepercayaan belum sepenuhnya menjadi dasar jangka panjang bagi Collaborative Governance.

### c. Commitment to the process

Komitmen terhadap proses kolaboratif dalam program Collab Rangers dan PPAN terlihat dari konsistensi Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia melibatkan berbagai mitra dalam pemberdayaan pemuda. Mitra non-negara dan komunitas pemuda juga menunjukkan keterlibatan aktif selama program berlangsung. Penelitian menemukan bahwa keberlanjutan kolaborasi masih bergantung pada dukungan anggaran, kebijakan, dan stabilitas kelembagaan. Perubahan prioritas dan struktur organisasi menyebabkan beberapa program, seperti Collab Rangers, belum memiliki kepastian keberlanjutan. Akibatnya, komitmen kolaboratif masih bersifat sementara dan belum sepenuhnya terbangun sebagai proses jangka panjang dalam Collaborative Governance.

### d. Shared understanding

Pemahaman bersama tentang pemberdayaan pemuda adalah hasil dari interaksi, kepercayaan, dan komitmen yang terbentuk dalam kolaborasi. Pemahaman Bersama menjadi salah kunci penting dalam mencapai tujuan dari kolaborasi, perbedaan latar belakang stakeholders dalam menjalankan satu kolaborasi Bersama menjadi tantangan yang berpotensi menimbulkan konflik antar kepentingan bahkan perpecahan (Bittner & Leimeister, 2013). Penelitian menunjukkan bahwa dalam program Collab Rangers dan PPAN di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia telah terbentuk pemahaman bersama bahwa pemuda merupakan agen perubahan dan aset strategis pembangunan. Pemahaman tersebut belum sepenuhnya seragam secara operasional. Kemempora lebih berorientasi pada capaian program, sedangkan mitra kolaborasi dan pemuda menekankan penguatan kapasitas dan keberlanjutan peran pemuda.

Penelitian juga menemukan hambatan berupa keterbatasan anggaran, birokrasi yang kompleks,

ketimpangan kapasitas antaraktor, dan minimnya keterlibatan pemuda dalam pengambilan keputusan strategis. Meski demikian, Collab Rangers dan PPN tetap menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kapasitas, jejaring, dan partisipasi pemuda. Secara keseluruhan, Collaborative Governance telah berjalan, tetapi belum sepenuhnya terlembaga secara berkelanjutan dan transformatif. Lemahnya koordinasi lintas sektor, keterbatasan anggaran, serta rendahnya kesiapan sistem dalam menghadapi tantangan industri 4.0 menyebabkan pemberdayaan pemuda di Indonesia belum berjalan optimal dan masih menghadapi berbagai kendala serius (FPKS, 2020).

## **Faktor Pendukung dan Penghambat Collaborative Governance Kementerian Pemuda dan Olahraga**

### **a. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia terletak pada adanya kerangka regulasi dan arah kebijakan nasional yang mendukung kolaborasi lintas sektor. Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan menegaskan bahwa pemberdayaan pemuda merupakan tanggung jawab bersama pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat sehingga memberikan legitimasi bagi keterlibatan aktor non-negara dalam kebijakan kepemudaan (UU 40 tentang Kepemudaan, 2009). Dukungan regulasi diperkuat melalui Peraturan Presiden Nomor 43 Tahun 2022 yang menempatkan Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia sebagai koordinator nasional pelayanan kepemudaan lintas sektor. Regulasi ini mendorong integrasi program dan mengurangi fragmentasi kebijakan sehingga mendukung kolaborasi yang lebih sistematis dan berkelanjutan (Peraturan Pemerintah RI, 2022).

Selain faktor regulasi, komitmen kebijakan nasional dalam RPJMN 2020–2024 dan RPJPN 2025–2045 yang menempatkan pemuda sebagai aset strategis pembangunan juga menjadi faktor pendukung Collaborative Governance. Kesamaan tujuan antaraktor ini mempermudah penyelarasan kepentingan dan memperkuat efektivitas kolaborasi. (Kementerian Pemuda dan Olahraga, 2024). Faktor pendukung lainnya adalah keterlibatan aktor non-negara seperti organisasi kepemudaan, media, akademisi, LSM, dan sektor swasta yang memiliki kapasitas serta kedekatan dengan pemuda. Keterlibatan mereka memperkuat kapasitas kolaboratif melalui dukungan jaringan, inovasi program, dan sumber daya yang melengkapi keterbatasan pemerintah. Kompleksitas permasalahan pemuda, seperti pengangguran, pendidikan, kesehatan mental, dan partisipasi sosial-politik, menjadi pendorong utama penerapan Collaborative Governance karena tidak dapat diselesaikan secara sektoral. Kondisi ini menciptakan ketergantungan antaraktor yang mendukung terbentuknya kolaborasi di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.

### **b. Faktor Penghambat**

Penelitian ini menemukan beberapa faktor penghambat Collaborative Governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia. Hambatan utama meliputi keterbatasan anggaran sektor kepemudaan yang memengaruhi keberlanjutan program kolaboratif. Selain itu, koordinasi lintas sektor antar kementerian/lembaga, pemerintah daerah, dan non-pemerintah masih belum optimal akibat tumpang tindih kewenangan, perbedaan prioritas program, serta lemahnya mekanisme koordinasi operasional (Peraturan Pemerintah RI, 2022). Ego sektoral antar lembaga juga menghambat terbentuknya shared understanding dan kepercayaan antaraktor dalam kolaborasi. Di sisi lain, belum adanya mekanisme evaluasi kolaboratif yang terintegrasi menyebabkan evaluasi program masih bersifat sektoral dan berorientasi pada output, sehingga pembelajaran kebijakan belum berjalan optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai collaborative governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga (Kemenpora), dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Collaborative governance dalam pemberdayaan pemuda di Kementerian Pemuda dan Olahraga berdasarkan model Ansell and Gash belum terlaksana secara optimal. Pada dimensi kondisi awal, desain kelembagaan, kepemimpinan fasilitatif, dan proses kolaborasi masih ditemukan berbagai kelemahan dalam praktik pelaksanaannya. Meskipun Kemenpora telah menjalankan fungsi koordinatif sesuai amanat Undang-Undang Nomor 40 Tahun 2009 tentang Kepemudaan dan Peraturan Presiden Nomor 43 Tahun 2022, pelaksanaan kolaborasi masih bersifat programatik, parsial, serta belum terinstitusionalisasi secara berkelanjutan dalam sistem pemberdayaan pemuda.
2. Faktor pendukung collaborative governance dalam pemberdayaan pemuda meliputi adanya kerangka regulasi, arah kebijakan pembangunan nasional, serta keterlibatan aktor non-negara dalam pelaksanaan program kepemudaan. Namun, implementasi kolaborasi masih menghadapi berbagai hambatan, seperti keterbatasan anggaran, lemahnya koordinasi lintas sektor, ego sektoral antar lembaga, serta belum optimalnya mekanisme evaluasi kolaboratif. Kondisi tersebut berdampak pada belum tercapainya pemberdayaan pemuda yang terintegrasi dan berkelanjutan.

## REFERENSI

- Adriany, M. (2013). Pemberdayaan Pemuda Melalui Program Kewirausahaan Pemuda. *Jurnal S-1 Ilmu Administrasi Negara*, 2(2), 1–5.
- Agranoff, Robert & McGuire, M. (2004). *Collaborative Public Management: New Strategies for Local Governments*. Georgetown University Press.
- Agus Ria Kumara. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Universitas Ahmad Dahlan, 3–92.
- Al Izzati, R., Murniati, S., & Kumala Dewi, R. (2022). *Indeks Pembangunan Pemuda 2022*. [www.smeru.or.id](http://www.smeru.or.id).
- Ansell, C., & Gash, A. (2008). Collaborative governance in theory and practice. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 18(4), 543–571.
- Ansell, C., & Gash, A. (2008). Collaborative governance in theory and practice. *Journal of Public Administration Research and Theory*, 18(4), 543–571. <https://doi.org/10.1093/jopart/mum032>
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara.
- Asdep Karakter pemuda. (2023). *Rancangan Awal Peraturan Presiden Desain Besar Kepemudaan Nasional (DBKN)*. <https://deputi1.kemempora.go.id/detail/359/rancangan-awal-peraturan-presiden-desain-besar-kepemudaan-nasional-dbkn>
- Asmara, S. (2016). *Evaluasi Kebijakan Pemberdayaan Pemuda di Kementerian Pemuda dan Olah Raga*. Beritasatu.com. (2025). *Profil, Tugas, dan Fungsi Deputy Bidang Pelayanan Kepemudaan Kemenpora*. [https://www.beritasatu.com/nasional/2925494/profil-tugas-dan-fungsi-deputi-bidang-pelayanan-kepemudaan-kemempora#goog\\_rewarded](https://www.beritasatu.com/nasional/2925494/profil-tugas-dan-fungsi-deputi-bidang-pelayanan-kepemudaan-kemempora#goog_rewarded)
- Biro Perencanaan, M. K. dan D. S. K. R. (2025). *Outlook Kementerian Pemuda dan Olahraga*. In Kementerian Pemuda dan Olahraga.
- Bittner, E. A. C., & Leimeister, J. M. (2013). Why shared understanding matters - Engineering a collaboration process for shared understanding to improve collaboration effectiveness in heterogeneous teams. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 2013, 106–114. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2013.608>
- Carayannis & Campbell. (2012). *Mode 3 Knowledge Production in Quadruple Helix Innovation Systems*. New York: Springer.
- Choirul, S. (2020). Konsep, pengertian, dan tujuan kolaborasi. In *Dapu6107* (Vol. 1, pp. 7–8).
- Creswell, J. W., & Creswell, D. (2023). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches / sixth edition*. In *Quality and Quantity* (Sixth Edit, Vol. 58, Issue 1). SAGE. <https://doi.org/10.1007/s11135-023-01798-2>
- Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (1997). *Universities and the Global Knowledge Economy: A Triple Helix of University-Industry-Government Relations*. London: Pinter.

- FPKS. (2020). Website Resmi. Memperkuat Peran Kemenpora RI Dalam Mengembangkan Dan Memberdayakan Pemuda Indonesia.
- Fraenkel, J., Wallen, N., & Helen, H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (8th ed., Vol. 17). McGraw-Hill.
- Gerard, J. (2019). Sejarah kementerian komunikasi dan informatika. Kominfo. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/16505/apa-itu-industri-40-dan-bagaimana-indonesia-menyongsongnya/0/sorotan_media)
- Gray, B. (1989). *Collaborating: Finding common ground for multiparty problems*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Hilal Hamdi, F., Muchsin, S., & Wulan Sekarsari, R. (2024). Peran Dinas Kepemudaan, Olahraga Dan Pariwisata Kota Malang Dalam Pemberdayaan Pemuda. *Jurnal Respon Publik*, 18(3), 73–79. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/rpp/article/view/24366/18271>
- I Nyoman Sumaryadi, A. B. I. N. E. H. (2010). Sosiologi pemerintahan: dari perspektif pelayanan, pemberdayaan, interaksi, dan sistem kepemimpinan pemerintahan Indonesia. In A. Indratmaja (Ed.), *Ghalia Indonesia* (ketiga). Ghalia Indonesia.
- Institute, S. R. (2024). Laporan Peninjauan Ulang Indeks Pembangunan Pemuda (IPP).
- Islamy, L. O., & Andriani, R. (2022). Proses Collaborative Governance Dalam Pengelolaan Dana Desa. In *Jurnal Administrasi Negara* (Vol. 28, Issue 1, pp. 1–23). Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi-Lembaga Administrasi Negara - STIA LAN - Makassar. <https://doi.org/10.33509/jan.v28i1.1678>
- John W. Creswell dan J. David Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*, 5th ed. (California: SAGE Publications, 2018).
- Kemenpora. (2023). Laporan Kinerja Kemenpora Tahun 2023.
- Kemenpora, D. B. P. P. (2024). Kemenpora Indeks Pembangunan Pemuda 2024. <https://deputi4.kemenpora.go.id/informasi/7/sop-seleksi-bantuan-pemerintah-slopmn>
- Kementerian Pemuda dan Olahraga. (2020). Renstra Kemenpora 2020-2024. Kementerian Pemuda dan Olahraga.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga. (2024). Laporan IPP 2024. 1–108.
- Kementerian Pemuda dan Olahraga. (2025). Pertukaran Pemuda Antar Negara. <https://deputi1.kemenpora.go.id/informasi/39/pertukaran-pemuda-antara-negara-2025>
- Kementerian PPN/Bappenas. (2019). Berdaulat, Maju, Adil, dan Makmur. In *Sistem Manajemen Pengetahuan* (Vol. 32, pp. 1–25). Bappenas.
- La Dahiri, M. (2020). Pelaksanaan Tugas Dan Fungsi Pemerintahan Kecamatan Ternate Utara Dalam Sistem Pelayanan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang No. 9 Tahun 2015 Tentang Pemerintahan Daerah. *Jurnal Ummu*, 1059–1090.
- Labolo. (2014). *Memahami Ilmu Pemerintahan: Suatu Kajian, Teori, Konsep, dan Pengembangannya*. Raja Grafindo Persada, 248.
- Lee, J. H. (2009). Low power TLB structure by using dynamic searching algorithm. In *Computer Systems Science and Engineering* (Vol. 24, Issue 4).
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018).
- Liputan6.com. (2024, October 6). Jalankan Perpres 43/2022, Menpora dan 18 Lembaga Bentuk Collab Rangers. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/news/read/5732634/jalankan-perpres-432022-menpora-dan-18-lembaga-bentuk-collab-rangers>
- Margayaningsih, D. I. (2018). Peran Masyarakat Dalam Kegiatan Pemberdayaan Masyarakat di Desa. *Jurnal Publiciana*, 11(1), 72–88.
- Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 4th ed. (California: SAGE Publications, 2020).
- Nurhidayat Sekolah Tinggi Ilmu Sosial Dan, I. (2023). PRINSIP-PRINSIP GOOD GOVERNANCE DI INDONESIA, Ada 8 (delapan) kriteria yang harus dipenuhi untuk dapat menghasilkan mekanisme

# GOVERNANCE: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal dan Pembangunan

ISSN: 2406-8721 (Media Cetak) dan ISSN: 2406-8985 (Media Online)

Volume 13 Nomor 6 Juni 2026

- yang menghasilkan good governance. 1(1), 40–52.  
<https://journal.wiyatapublisher.or.id/index.php/e-gov>Halaman40
- Pelaksana, T. I. M., Strategis, K., Sektor, L., & Kepemudaan, P. P. (2024). Rapat sekretariat TKN KSLSPK.
- Pemuda, D. P. (2020). Renstra Deputy Pemberdayaan Pemuda 2020-2024 (Vol. 32, Issue 3).
- Peraturan Menteri Pemuda dan Olahraga Nomor 1. (2025). Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Pemuda dan Olahraga. 1–39.
- Peraturan Pemerintah RI. (2022). Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2022 Tentang Koordinasi Strategis Lintas Sektor Penyelenggaraan Pelayanan Kepemudaan. 081360, 1–22.  
[https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/204246/perpres-no-43-tahun-2022#:~:text=Perpres ini mengatur mengenai koordinasi,3\) kajian penyelenggaraan pelayanan kepemudaan.](https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/204246/perpres-no-43-tahun-2022#:~:text=Perpres ini mengatur mengenai koordinasi,3) kajian penyelenggaraan pelayanan kepemudaan.)
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 187. (2024). Tentang Kementerian Pemuda dan Olahraga. PERMENPORA NOMOR 1 Tahun 2026, 1 (2026).
- Purwati, W. D., & Prasetyanto, P. K. (2022). Analisis Pengaruh Bonus Demografi Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia. *Jurnal Economina*, 1(3), 532–546.  
<https://doi.org/10.55681/economina.v1i3.130>
- Sadu Wasistiono, Ika Sartika, F. R. (2024). Metode Penelitian Ilmu Pemerintahan. In A. Ulinuha & TArmizi (Eds.), Edisi Revisi (revisi). Bumi Aksara.
- Satyahadewi, N., Amir, A., & Hendrianto, E. (2023). Proyeksi Peningkatan Perekonomian melalui Pemanfaatan Bonus Demografi 2040. *Kaganga:Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 715–725. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7943>
- Solihah, R. (2019). Perihal Pemerintah dan Yang Diperintah. *Pengantar Ilmu Pemerintahan*, 63.
- Sutopo, H. . (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. UNS Press.
- UI, F. (2016). Evaluasi Kebijakan Pemberdayaan Pemuda. <https://fisip.ui.ac.id/evaluasi-kebijakan-pemberdayaan-pemuda/>
- Undang-Undang Nomor 11. (2022). Keolahragaan.
- UU 40 tentang Kepemudaan. (2009). UU 40. 167–186.
- Widowati, I. (2016). Pengaruh Pemberdayaan Terhadap Karakteristik Sosial-Ekonomi Petani Cabai Merah Di Desa Sukoharjo Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis, Dan Akuntansi*, 4(1), 1598–1603.
- Wilona, K. A., Uniza, D., Putri, T. C. W., & Alfiani, Y. R. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Pelatihan Keterampilan Kreatif Untuk Ekonomi Berkelanjutan Community. *Jurnal Abdimas Imigrasi*, 5(1), 15–23.
- Yuliani, D., Nursetiawan, I., Taufiq, O. H., & Sujai, I. (2023). The Graduate Program of Universitas Galuh Master of Management Studies Program ©2023 Pelaksanaan Collaborative Governance Dalam Pengembangan Kelompok Ekonomi Kreatif. *Journal of Management Review*, 7(3), 965–971.  
<http://jurnal.unigal.ac.id/index.php/managementreview>
- Yusrizal, et al. (2020). “Penta Helix Collaboration in Sustainable Tourism Development.” *Journal of Sustainable Development*, 13(4), 120–133.

**Penerbit:**

LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)

[redaksigovernance@gmail.com](mailto:redaksigovernance@gmail.com)/[admin@lkispol.or.id](mailto:admin@lkispol.or.id)

123

