

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemilihan umum (Pemilu) merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Indonesia sebagai sebuah negara demokrasi, karena merupakan putusan MK memang mengabulkan permohonan pemohon untuk melaksanakan *e-voting* akan salah satu bentuk pelaksanaan kegiatan demokrasi di Indonesia. Pemungutan suara adalah bagian penting dari proses pemilihan umum, hal ini dikarenakan kegiatan ini akan menghasilkan seorang pemimpin bangsa yang diangkat berdasarkan pilihan rakyat Indonesia dari berbagai elemen.

Sistem Pemilihan Umum Pilpres, Pilgub, Pilkada di Indonesia masih dilakukan secara manual yaitu warga yang mempunyai hak pilih datang ke tempat pemungutan suara pada saat hari pemilihan berlangsung. Mereka mencoblos atau mencontreng kertas suara kemudian memasukkan ke dalam kotak suara. Setelah proses pemungutan suara selesai, kemudian dilakukan proses penghitungan suara. Proses pemungutan suara di Indonesia masih dilakukan dengan metode konvensional yaitu menggunakan media kertas suara. Beberapa kelemahan sistem voting pilkada konvensional (Azhari, 2005) diantara lain sebagai berikut :

1. Pemilih salah dalam memberi tanda pada kertas suara, karena ketentuan keabsahan penandaan kurang jelas, sehingga banyak kartu suara yang dinyatakan tidak sah. Pada tahapan verifikasi keabsahan dari kartu suara,

sering terjadi kontroversi peraturan dan menyebabkan konflik di masyarakat.

2. Proses pengumpulan kartu suara yang berjalan lambat karena perbedaan kecepatan pelaksanaan pemungutan suara di masing masing daerah. Penyebab lainnya adalah kesulitan untuk memeriksa keabsahan dari sebuah kartu suara, sehingga pengumpulan tidak berjalan sesuai dengan rencana.
3. Proses penghitungan suara yang dilakukan di setiap daerah berjalan lambat karena proses tersebut harus menunggu semua kartu suara terkumpul terlebih dahulu keterlambatan yang terjadi pada proses pengumpulan akan berimbas kepada proses penghitungan suara. Lebih jauh lagi, proses tabulasi dan pengumuman hasil perhitungan akan jauh dari perkiraan sebelumnya.

Berbagai masalah dalam penggunaan sistem voting pemilu konvensional, dapat diatasi dengan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu *electronic voting*. Teknologi e-voting telah banyak digunakan karena memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Tidak perlu mencetak surat suara.
2. Pemberian suara mudah dilakukan dan dapat mengakomodir pemilih berkebutuhan khusus.
3. Proses penghitungan suara akan lebih cepat, tepat, dan akurat.
4. Pengiriman surat suara langsung ke pusat data.

5. Penayangan hasil berbasis web yang menjamin transparansi, menghasilkan jejak audit, dan efisiensi jumlah SDM. (<http://www.bppt.go.id/index.php/teknologi-informasi-energi-material/1859-pertama-di-sumatera-musi-rawas-gelar-e-voting-pilkades> diakses tanggal 22 Juni 2015 jam 19.25).

Pemilihan suara elektronik (e-voting) telah mempunyai landasan hukum Mahkamah Konstitusi dalam amar Putusan No. 147/PUU-VII/2009, disamping itu penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam Pemilu ini didukung dengan landasan yang kuat yaitu Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE). Dalam UU ITE pasal 5 menyebutkan bahwa informasi elektronik dan dokumen elektronik atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Dengan demikian diharapkan hasil Pemilu yang dihitung dan disampaikan secara elektronik telah dapat dipergunakan sebagai alat bukti hukum yang sah untuk menentukan hasil Pemilu. (<http://www.bppt.go.id/index.php/teknologi-informasi-energi-material/1859-pertama-di-sumatera-musi-rawas-gelar-e-voting-pilkades> diakses tanggal 22 Juni 2015 jam 19.25 wib).

Teknologi *e-voting* pada saat ini menjadi pilihan yang sangat dalam melaksanakan salah satu pilar demokrasi yang utama yaitu, pemilihan umum. Terutama setelah beberapa tahun sebelumnya cara-cara konvensional untuk melaksanakan pemilu telah terbukti kurang berhasil menjawab tuntutan masyarakat terhadap mekanisme pemilu yang berasas langsung, umum, bebas, rahasia, serta jujur dan adil. Dengan kata lain, penggunaan *e-voting* di

harapkan dapat mengurangi kemungkinan kesalahan dalam proses pengambilan dan penghitungan suara yang berarti mengurangi waktu dan biaya. Pemilihan suara secara elektronik dengan memanfaatkan teknologi elektronik saat ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk menggantikan pemilihan umum secara konvensional yang sekarang ini digunakan.

Pemilihan umum menggunakan *e-voting* saat ini di Indonesia baru di implementasikan dalam skala kecil yaitu dilakukan dalam pemilihan kepala desa. Penerapan teknologi pemilihan elektronik (*e-voting*) untuk Kepala Desa (Pilkades) pertama kali telah dilakukan pada Juli 2009 di dusun Banjar Pasatan kabupaten Jembrana, Bali. Sedangkan untuk di Pulau Sumatera pertama kali di terapkan di salah satu daerah di Provinsi Sumatera Selatan yaitu Kabupaten Musi Rawas pada tahun 2013, penerapan metode *e-voting* yang dilakukan memiliki keunggulan yaitu menggunakan prototipe *e-voting* layar sentuh terintegrasi.

(<http://www.antaraneews.com/berita/405457/pilkades-sistem-e-voting-diterapkan-di-musirawas> di akses tanggal 22 Juni 2015 jam 19.30).

Kabupaten Musi Rawas merupakan salah satu Kabupaten dalam Provinsi Sumatera Selatan yang secara geografis terletak pada posisi $102^{\circ} 07' 00'' - 103^{\circ} 40' 00''$ Bujur Timur dan $20^{\circ} 20' 00'' - 30^{\circ} 38' 40''$ Lintang Selatan. Luas wilayah Kabupaten Musi Rawas adalah 1.236.582,66 Ha (12.365,83 Km²) terbagi ke dalam 14 Kecamatan, 8 kelurahan dan 184 desa dengan populasi penduduk 594.716 jiwa. Luas wilayah Kabupaten Musi Rawas lebih luas dari Provinsi Bengkulu dan Provinsi Gorontalo. Berada di

bagian barat Provinsi Sumatera Selatan, tempat pertemuan hulu Sungai Musi dengan aliran Sungai Rawas. Kondisi wilayah yang sangat luas ini menjadi tantangan bagi pemerintah untuk melakukan Sosialisasi Program *e-voting* Pilkades. (<http://www.musi-rawas.go.id> diakses 22 Juli 2015 jam 15.25).

Kabupaten Musi Rawas merupakan salah satu diantara 183 kabupaten tertinggal di Indonesia bahkan masuk dalam blank spot area yang sulit dijangkau, baik dari sisi akses jalan maupun dari teknologi informasi. Daftar kabupaten tersebut telah dimasukkan dalam RPJMN 2010-2014 sebagai target Pembangunan Daerah Tertinggal. (<http://kemendes.go.id/hal/300027/183-kab-daerah-tertinggal> di akses tanggal 27 Desember 2015 jam 17.55)

Pemilihan Kabupaten Musi Rawas sebagai sasaran metode *e-voting* tentu mempunyai prioritas tersendiri terhadap pengembangan sumber daya manusia yang lebih baik. Seperti yang disampaikan oleh Pak Doddy Irdiawan,

Pemilihan daerah Kabupaten Musi Rawas sebagai sasaran program metode *E-Voting* merupakan inisiasi dari Bupati Musi Rawas yang memiliki program pelayanan publik berbasis elektronik demi terciptanya masyarakat yang melek terhadap teknologi. Sehingga Pemerintahan Kabupaten Musi Rawas pada saat kegiatan dialog nasional bersama dengan Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) mengajukan kabupaten Musi Rawas untuk melaksanakan program pilkades menggunakan metode *e-voting*. Pelaksanaan Pilkades pertama kali dilaksanakan di dua desa yakni, U2 Karyadadi dan Taba Renah di tahun 2013, di-karenakan masa kepemimpinan Kades tersebut sudah habis. Dan untuk tahun 2014 Kabupaten Musi Rawas sudah melaksanakan pilkades di 147 desa dengan metode *e-voting* (Doddy Irdiawan, Kabid Pembinaan Pemerintahan Desa Kabupaten Musi Rawas, wawancara tanggal 28 Juli 2015).

Pemerintah Kabupaten Musi Rawas mendapatkan penghargaan dari Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT), atas implementasi

sistem pemungutan suara secara elektronik voting (*e-voting*) dalam pelaksanaan Pemilihan Kepala Desa(Pilkades) di Kabupaten Musi Rawas. Penghargaan ini diberikan, karena kesuksesan Kabupaten Musi Rawas menggelar Pilkades *e-voting*, yang juga telah mencatatkan sejarah sebagai kabupaten pertama di Sumatera dan ketiga di Indonesia yang telah melaksanakan pemilihan dengan sistem *e-voting*. Dengan penghargaan ini maka Kabupaten Musi Rawas di mantapkan sebagai kabupaten percontohan di Indonesia untuk penerapan Pilkades *e-voting*. (<http://palembang.tribunnews.com/2014/11/12/terapkan-pilkades-dengan-sistem-e-voting-mura-dapat-penghargaan> di akses tanggal 22 Juli 2015 jam 16.25).

Dengan prestasi tersebut tentu akan berdampak bagi daerah- daerah di Indonesia agar dapat menerapkan Program *e-voting* guna efektifitas dan efisiensi penyelenggaraan Pilkades, sehingga masyarakat desa juga secara langsung dapat memperoleh wawasan dalam bidang teknologi yang bertujuan menjadikan masyarakat desa jauh dari keterbelakangan teknologi.

Badan Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa (BPMPD) bidang pembinaan pemerintahan desa merupakan pelaksana dari Program *e-voting* untuk Pemilihan Kepala Desa (Pilkades). Sosialisasi Program *e-voting* merupakan tantangan tersendiri bagi (BPMPD) bidang pembinaan pemerintahan desa agar terwujudnya masyarakat yang melek teknologi oleh karena itu pihak BPMPD menggunakan beberapa media dalam mensosialisasi diantaranya, media cetak berupa koran, banner, dan pamflet serta media

elektronik berupa, berita online dan VCD ilustrasi pilkades (Doddy Irdiawan, Kabid Pembinaan Pemerintahan Desa , Wawancara tanggal 28 Juli 2015).

Dalam mensosialisasikan program *e-voting* tentu memiliki hambatan-hambatan. Seperti yang disampaikan oleh Pak Doddy Irdiawan,yang mengetahui secara langsung proses sosialisasi metode *e-voting*.

Dalam pelaksanaan sosialisasi pilkades dengan menggunakan metode *e-voting* ini tentu ada hambatan dalam proses sosialisasi. Hambatannya ialah pemahaman masyarakat terhadap teknologi masih sangat minim terutama pada kaum lansia,mereka merasa metode ini sangat rumit untuk dilakukan karena menggunakan teknologi, mereka terbiasa menggunakan sistem konvensional yaitu menggunakan kertas suara. Sehingga agar metode *e-voting* ini dapat diterima di masyarakat sosialisasi terus dilakukan berulang-ulang seperti setiap ada acara hajatan, perkumpulan warga desa, dengan di berikan pemahaman mengenai keunggulan metode *e-voting* (Doddy Irdiawan, Kabid Pembinaan Pemerintahan Desa, wawancara tanggal 28 Juli 2015).

Kemampuan pelaksanaan sosialisasi tentu sangat diperlukan untuk meminimalisir hambatan yang terjadi dalam mengkomunikasikan program tersebut kepada masyarakat. Sehubungan dengan Program *e-voting* dalam Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) yang diterapkan di Kabupaten Musi Rawas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut dikarenakan metode *e-voting* sendiri masih sangat baru diterapkan di Indonesia serta keberhasilan Kabupaten Musi Rawas dalam melaksanakan Pilkades menggunakan metode *e-voting* menjadi pertimbangan sendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Difusi Inovasi Badan Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa (BPMPD) pada Program *e-voting* dalam Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) di Kabupaten Musi Rawas Tahun 2013-2014”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah Proses Difusi Inovasi Badan Pemberdayaan Masyarakat Dan Pemerintahan Desa (BPMPD) pada Program *e-voting* dalam Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) di Kabupaten Musi Rawas Tahun 2013-2014?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat Badan Pemberdayaan dan Pemerintahan Desa (BPMPD) dalam Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) di Kabupaten Musi Rawas Tahun 2013-2014 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses difusi inovasi yang digunakan oleh Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa pada Program *e-voting* untuk Pemilihan Kepala Desa (Pilkades).
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan faktor penghambat yang di hadapi dalam program tersebut.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pengkayaan teoritis di bidang komunikasi serta menjadi referensi akademik khususnya di bidang kehumasan .
2. Secara praktis, manfaat penelitian ini bagi Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa diharapkan dapat dijadikan sebagai rekomendasi guna

untuk meningkatkan kualitas kinerja pada bidang pembinaan pemerintahan desa dalam penentuan strategi komunikasi.

E. Kerangka Teori

1. Difusi dan Inovasi

1.1. Pengertian Difusi dan Inovasi

Difusi Inovasi terdiri dari dua padanan kata yaitu difusi dan inovasi. Everest M. Rogers dalam Morissan (2010:141) mendefinisikan difusi sebagai proses dimana suatu inovasi dikomunikasikan melalui saluran tertentu dalam jangka waktu tertentu di antara para anggota suatu sistem sosial (*the process by which an innovation is communicated through certain channels overtime among the members of a social system*). Disamping itu, difusi juga dapat dianggap sebagai suatu jenis perubahan sosial yaitu suatu proses perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi sistem sosial. Inovasi adalah suatu gagasan, praktek, atau benda yang dianggap/dirasa baru oleh individu atau kelompok masyarakat. Ungkapan dianggap/dirasa baru terhadap suatu ide, praktek atau benda oleh sebagian orang, belum tentu juga pada sebagian yang lain. Kesemuanya tergantung apa yang dirasakan oleh individu atau kelompok terhadap ide, praktek atau benda tersebut. Dari kedua padanan kata di atas, maka difusi inovasi adalah suatu proses penyebar serapan ide-ide atau hal-hal yang baru dalam upaya untuk merubah suatu masyarakat yang terjadi secara terus menerus dari suatu tempat ke tempat yang lain, dari suatu kurun waktu

ke kurun waktu yang berikut, dari suatu bidang tertentu ke bidang yang lainnya kepada sekelompok anggota dari sistem sosial.

Tujuan utama dari difusi inovasi adalah diadopsinya suatu inovasi (ilmu pengetahuan, teknologi, bidang pengembangan masyarakat) oleh anggota sistem sosial tertentu. Sistem sosial dapat berupa individu, kelompok informal, organisasi sampai kepada masyarakat.

1.2. Proses Difusi Inovasi

Menurut Everest M. Rogers dalam Morissan (2010:141) dalam proses difusi inovasi terdapat 4 (empat) elemen pokok, yaitu: suatu inovasi, dikomunikasikan melalui saluran komunikasi tertentu, dalam jangka waktu dan terjadi diantara anggota-anggota suatu sistem sosial.

1. Inovasi (gagasan, tindakan atau barang) yang dianggap baru oleh seseorang. Dalam hal ini, kebaruan inovasi diukur secara subjektif menurut pandangan individu yang menerimanya.
2. Saluran komunikasi, adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber kepada penerima. Jika komunikasi dimaksudkan untuk memperkenalkan suatu inovasi kepada khalayak yang banyak dan tersebar luas, maka saluran komunikasi yang lebih tepat, cepat dan efisien, adalah media massa. Tetapi jika komunikasi dimaksudkan untuk mengubah sikap atau perilaku penerima secara personal, maka saluran komunikasi yang paling tepat adalah saluran interpersonal.

Sementara itu, saluran komunikasi tersebut dapat dikategorikan menjadi dua yaitu:

- a) Saluran media massa (mass media channel).

Media massa dapat berupa radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain.

Kelebihan media massa adalah dapat menjangkau audiens yang banyak dengan cepat dari satu sumber.

- b) Saluran antar pribadi (interpersonal channel).

Saluran antar pribadi melibatkan upaya pertukaran informasi tatap muka antara dua atau lebih individu.

3. Jangka waktu, yakni proses keputusan inovasi dari mulai seseorang mengetahui sampai memutuskan untuk menerima atau menolaknya. Pengukuhan terhadap keputusan itu sangat berkaitan dengan dimensi waktu. Paling tidak dimensi waktu terlihat dalam (a) proses pengambilan keputusan inovasi, (b) keinovatifan seseorang (relatif lebih awal atau lebih lambat dalam menerima inovasi), dan (c) kecepatan pengadopsian inovasi dalam sistem sosial.
4. Sistem sosial merupakan kumpulan unit yang berbeda secara fungsional dan terikat dalam kerjasama untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan bersama.

1.3. Proses Putusan Inovasi

Penerimaan atau penolakan suatu inovasi adalah keputusan yang dibuat seseorang/individu dalam menerima suatu inovasi. Menurut Rogers dalam Morissan (2010:143), proses pengambilan keputusan inovasi adalah proses mental dimana seseorang/individu berlalu dari pengetahuan pertama mengenai suatu inovasi dengan membentuk suatu sikap terhadap inovasi, sampai memutuskan untuk menolak atau menerima, melaksanakan ide-ide baru dan mengukuhkan terhadap keputusan inovasi. Pada awalnya Rogers menerangkan bahwa dalam upaya perubahan seseorang untuk mengadopsi suatu perilaku yang baru, terjadi berbagai tahapan pada seseorang tersebut, yaitu:

1. Tahap *Awareness* (Kesadaran), yaitu tahap seseorang tahu dan sadar ada terdapat suatu inovasi sehingga muncul adanya suatu kesadaran terhadap hal tersebut.
2. Tahap *Interest* (Keinginan), yaitu tahap seseorang mempertimbangkan atau sedang membentuk sikap terhadap inovasi yang telah diketahuinya tersebut sehingga ia mulai tertarik pada hal tersebut.
3. Tahap *Evaluation* (Evaluasi), yaitu tahap seseorang membuat putusan apakah ia menolak atau menerima inovasi yang ditawarkan sehingga saat itu ia mulai mengevaluasi.
4. Tahap *Trial* (Mencoba), yaitu tahap seseorang melaksanakan keputusan yang telah dibuatnya sehingga ia mulai mencoba suatu perilaku yang baru.

5. Tahap *Adoption* (Adopsi), yaitu tahap seseorang memastikan atau mengkonfirmasi keputusan yang diambilnya sehingga ia mulai mengadopsi perilaku baru tersebut.

Dari pengalaman di lapangan ternyata proses adopsi tidak berhenti segera setelah suatu inovasi diterima atau ditolak. Kondisi ini akan berubah lagi sebagai akibat dari pengaruh lingkungan penerima adopsi. Oleh sebab itu, Rogers dalam Morissan (2010:143) merevisi kembali teorinya tentang keputusan tentang inovasi yaitu: *Knowledge* (pengetahuan), *Persuasion* (persuasi), *Decision* (keputusan), *Implementation* (pelaksanaan), dan *Confirmation* (konfirmasi).

1. Tahap pengetahuan.

Dalam tahap ini, seseorang belum memiliki informasi mengenai inovasi baru. Untuk itu informasi mengenai inovasi tersebut harus disampaikan melalui berbagai saluran komunikasi yang ada, bisa melalui media elektronik, media cetak, maupun komunikasi interpersonal di antara masyarakat. Tahapan ini juga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik dalam pengambilan keputusan, yaitu: (1) Karakteristik sosial-ekonomi, (2) Nilai-nilai pribadi dan (3) Pola komunikasi.

2. Tahap persuasi.

Pada tahap ini individu tertarik pada inovasi dan aktif mencari informasi/detail mengenai inovasi. Tahap kedua ini terjadi lebih banyak dalam tingkat pemikiran calon pengguna. Inovasi yang dimaksud berkaitan dengan karakteristik inovasi itu sendiri, seperti: (1) Kelebihan

inovasi, (2) Tingkat keserasian, (3) Kompleksitas, (4) Dapat dicoba dan (5) Dapat dilihat.

3. Tahap pengambilan keputusan.

Pada tahap ini individu mengambil konsep inovasi dan menimbang keuntungan/kerugian dari menggunakan inovasi dan memutuskan apakah akan mengadopsi atau menolak inovasi.

4. Tahap implementasi.

Pada tahap ini mempekerjakan individu untuk inovasi yang berbeda-beda tergantung pada situasi. Selama tahap ini individu menentukan kegunaan dari inovasi dan dapat mencari informasi lebih lanjut tentang hal itu.

5. Tahap konfirmasi.

Setelah sebuah keputusan dibuat, seseorang kemudian akan mencari pembenaran atas keputusan mereka. Tidak menutup kemungkinan seseorang kemudian mengubah keputusan yang tadinya menolak jadi menerima inovasi setelah melakukan evaluasi.

Proses pengambilan keputusan inovasi dapat dilihat pada gambar berikut Everest M. Roger dalam Morissan (2010:144)

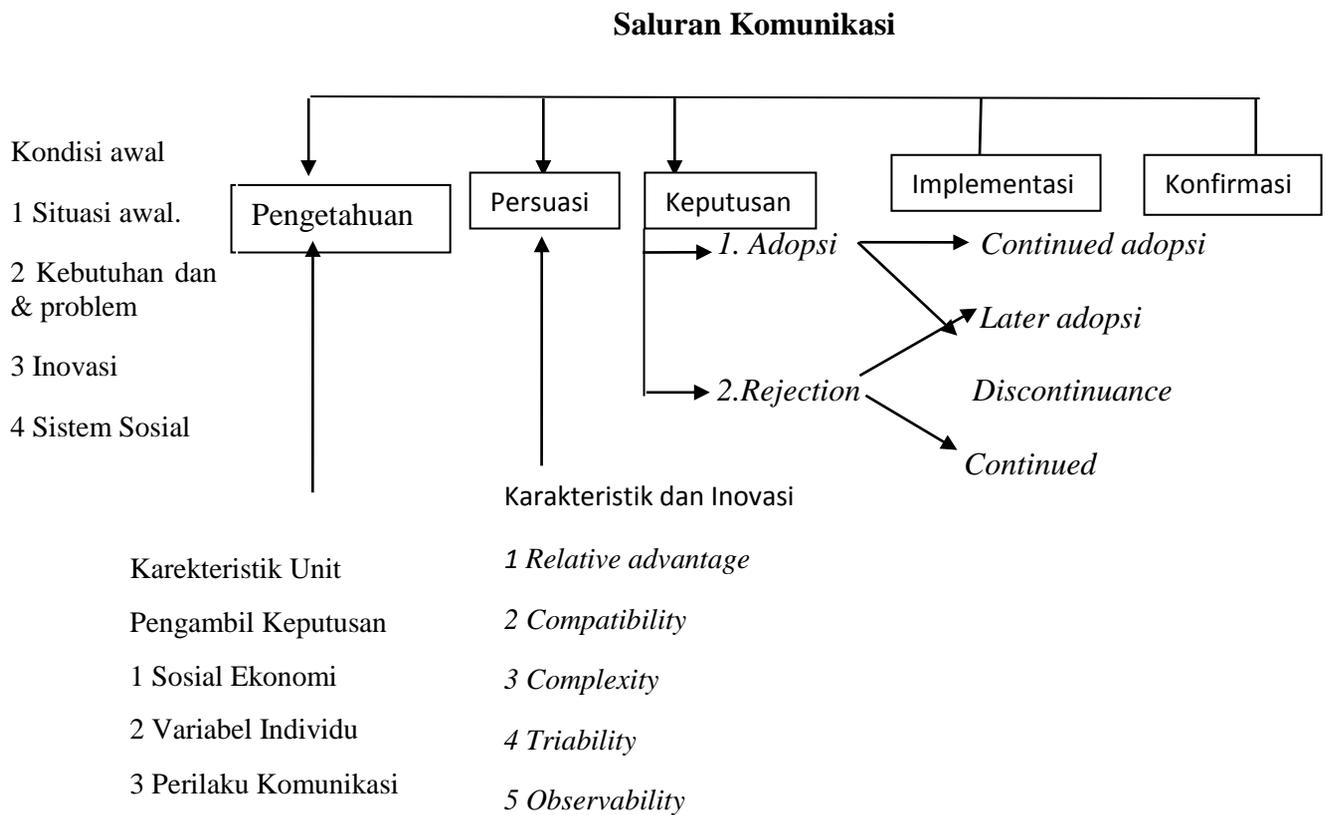


Table 1.1. Model Proses Pengambilan Keputusan Inovasi Rogers dalam Morissan (2010:144)

Model tersebut menggambarkan tentang variabel yang berpengaruh terhadap tingkat adopsi suatu inovasi serta tahapan dari proses pengambilan keputusan inovasi. Variabel yang berpengaruh terhadap tahapan difusi inovasi tersebut mencakup (1) atribut inovasi (*perceived attribute of innovation*), (2) jenis keputusan inovasi (*type of innovation decisions*), (3) saluran komunikasi (*communication channels*), (4) kondisi sistem sosial (*nature of social system*),

dan (5) peran agen perubah (*change agents*). Rogers dalam Morissan (2010:144) mengatakan bahwa karakteristik inovasi (kelebihan, keserasian, kerumitan, dapat di uji coba dan dapat diamati), hal ini sangat menentukan tingkat suatu adopsi daripada faktor lain yaitu berkisar antara 49% sampai dengan 87%, seperti jenis keputusan, saluran komunikasi, sistem sosial dan usaha yang intensif dari agen perubahan, hal ini dapat dilihat pada gambar berikut:

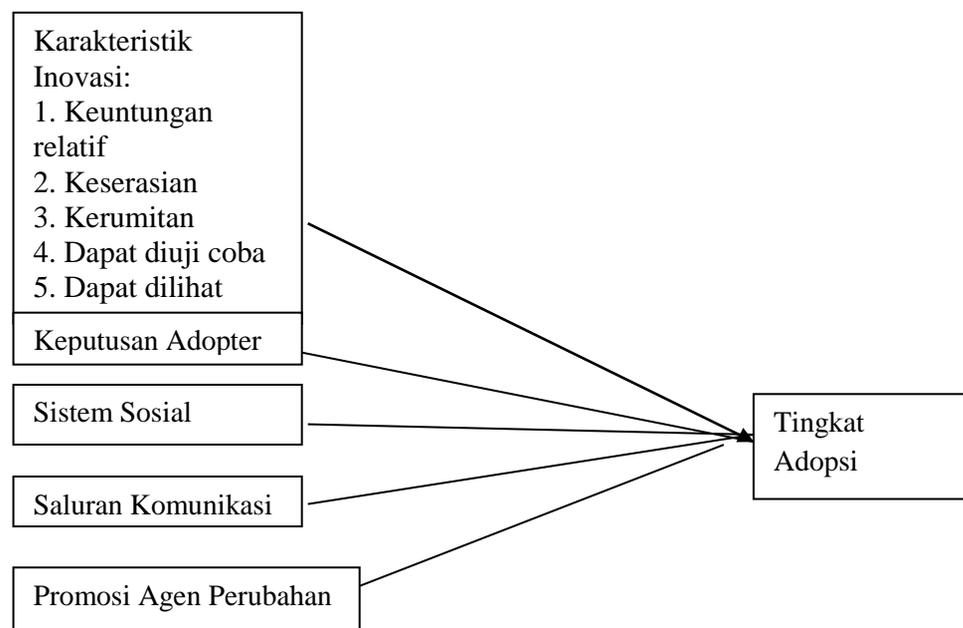


Table 1.2. Faktor yang memengaruhi tingkat adopsi Rogers dalam Morissan (2010:145)

2. Keinovatifan dan Kategori Adopter

Rogers dalam Morissan (2010:147) menjelaskan dalam menerima suatu inovasi ada beberapa tipologi penerima adopsi yang ideal yaitu :

1. *Inovator*

Kelompok orang yang berani dan siap untuk mencoba hal-hal baru. Biasanya orang-orang ini adalah mereka yang memiliki gaya hidup dinamis di perkotaan yang memiliki banyak teman atau relasi.

2. Pengguna awal (*early adopter*).

Kategori adopter ini menghasilkan lebih banyak opini dibanding kategori lainnya, serta selalu mencari informasi tentang inovasi.

3. Mayoritas awal (*early majority*).

Kategori pengadopsi seperti ini akan berkompromi secara hati-hati sebelum membuat keputusan dalam mengadopsi inovasi, bahkan bisa dalam kurun waktu yang lama. Orang-orang seperti ini menjalankan fungsi penting untuk menunjukkan kepada seluruh komunitas bahwa sebuah inovasi layak digunakan atau cukup bermanfaat.

4. Mayoritas akhir (*late majority*).

Kelompok yang ini lebih berhati-hati mengenai fungsi sebuah inovasi. Mereka menunggu hingga kebanyakan orang telah mencoba dan mengadopsi inovasi sebelum mereka mengambil keputusan.

5. Lamban (*laggard*).

Kelompok ini merupakan orang yang terakhir melakukan adopsi inovasi. Mereka bersifat lebih tradisional, dan segan untuk mencoba hal hal baru. Saat kelompok ini mengadopsi inovasi baru, kebanyakan orang justru sudah jauh mengadopsi inovasi lainnya, dan menganggap mereka ketinggalan zaman.

Rogers dalam Morissan (2010:147) menjelaskan dalam menerima inovasi baru bahwa kelompok *inovator* hanya berkisar 2% sampai 3% saja dalam populasi, sedangkan untuk kelompok *Early adopter* hanya mencapai 14% saja dalam suatu populasi, untuk *early majority* dan *late majority* masing-masing 34% dalam suatu populasi dan untuk kelompok *laggard* mencapai 16%.

3. Karakteristik Inovasi dan Sistem Sosial

3.1 Karakteristik Inovasi

Karakteristik inovasi adalah sifat dari difusi inovasi, dimana karakteristik inovasi merupakan salah satu yang menentukan kecepatan suatu proses inovasi. Rogers dalam Morissan (2010:145) mengemukakan ada 5 karakteristik inovasi, yaitu: *relative advantage* (keuntungan relatif), *compatibility* atau kompatibilitas (keserasian), *complexity* atau kompleksitas (kerumitan), *triability* atau triabilitas (dapat diuji coba) dan *observability* (dapat diobservasi).

- a. *Relative Advantage* (keuntungan relatif) adalah tingkat kelebihan suatu inovasi, apakah lebih baik dari inovasi yang ada sebelumnya atau dari hal-hal yang biasa dilakukan. Biasanya diukur dari segi ekonomi, prestasi sosial, kenyamanan dan kepuasan. Semakin besar keuntungan relatif yang dirasakan oleh adopter, maka semakin cepat inovasi tersebut diadopsi.
- b. *Compatibility* atau kompatibilitas (keserasian) adalah tingkat keserasian dari suatu inovasi, apakah dianggap konsisten atau sesuai dengan nilai-nilai, pengalaman dan kebutuhan yang ada. Jika inovasi berlawanan atau tidak sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang dianut oleh adopter maka inovasi baru tersebut tidak dapat diadopsi dengan mudah oleh adopter.
- c. *Complexity* atau kompleksitas (kerumitan) adalah tingkat kerumitan dari suatu inovasi untuk diadopsi, seberapa sulit memahami dan menggunakan inovasi. Semakin mudah suatu inovasi dimengerti dan dipahami oleh adopter, maka semakin cepat inovasi diadopsi.
- d. *Triability* atau triabilitas (dapat diuji coba) merupakan tingkat apakah suatu inovasi dapat dicoba terlebih dahulu atau harus terikat untuk menggunakannya. Suatu inovasi dapat diuji cobakan pada keadaan sesungguhnya, inovasi pada umumnya lebih cepat diadopsi. Untuk lebih mempercepat proses adopsi, maka suatu inovasi harus mampu menunjukkan keunggulannya.
- e. *Observability* (dapat diobservasi) adalah tingkat bagaimana hasil penggunaan suatu inovasi dapat dilihat oleh orang lain. Semakin mudah

seseorang melihat hasil suatu inovasi, semakin besar kemungkinan inovasi diadopsi oleh orang atau sekelompok orang.

3.2 Sistem Sosial

Sistem sosial merupakan kumpulan unit yang berbeda secara fungsional dan terikat dalam kerjasama untuk memecahkan masalah dalam rangka mencapai tujuan bersama Rogers dalam Morissan (2010:149). Sistem sosial adalah sejumlah kegiatan atau sejumlah orang yang mempunyai hubungan timbal balik relatif konstan. Hubungan sejumlah orang dan kegiatannya itu berlangsung terus menerus. Sistem sosial memengaruhi perilaku manusia, karena di dalam suatu sistem sosial tercakup pula nilai-nilai dan norma-norma yang merupakan aturan perilaku anggota-anggota masyarakat. Dalam setiap sistem sosial pada tingkat-tingkat tertentu selalu mempertahankan batas-batas yang memisahkan dan membedakan dari lingkungannya (sistem sosial lainnya). Selain itu, di dalam sistem sosial ditemukan juga mekanisme-mekanisme yang dipergunakan atau berfungsi mempertahankan sistem sosial tersebut .

Anggota sistem sosial dapat dibagi ke dalam kelompok-kelompok adopter (penerima inovasi) sesuai dengan tingkat keinovatifannya (kecepatan dalam menerima inovasi). Salah satu pengelompokan yang bisa dijadikan rujukan adalah pengelompokan berdasarkan kurva adopsi, yang telah diuji oleh Rogers dalam Morissan (2010:149).

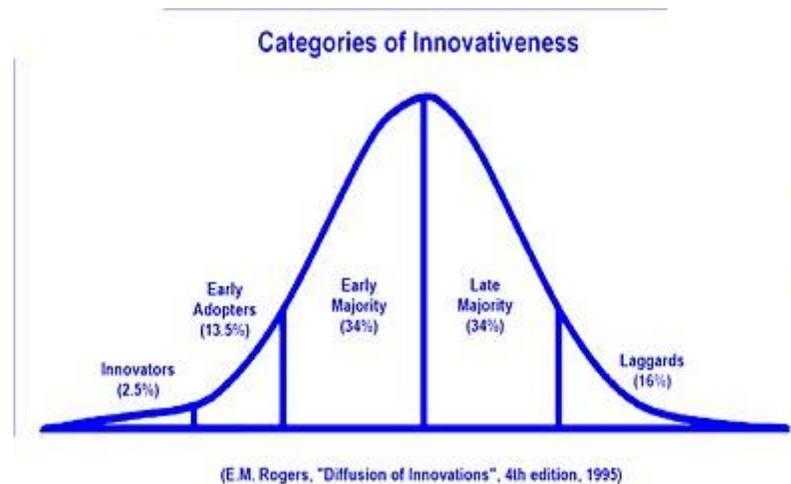


Table 1.3. Kelompok Adopter dalam Sistem Sosial Rogers dalam Morissan (2010:149)

Kurva yang membentuk lonceng tersebut dihasilkan oleh sejumlah penelitian tentang difusi inovasi. Kurva lonceng tersebut menggambarkan banyaknya pengadopsi dari waktu ke waktu. Pada tahun pertama, usaha penyebaran inovasi akan menghasilkan jumlah pengadopsi yang sedikit, pada tahun berikutnya jumlah pengadopsi akan lebih banyak dan setelah sampai pada puncaknya, sedikit demi sedikit jumlah pengadopsi akan menyusut.

Proses difusi dalam kaitannya dengan sistem sosial ini dipengaruhi oleh struktur sosial, norma sosial, peran pemimpin dan agen perubahan, tipe keputusan inovasi dan konsekuensi inovasi. Difusi inovasi terjadi dalam suatu sistem sosial. Dalam suatu sistem sosial terdapat struktur sosial, individu atau kelompok individu, dan norma-norma tertentu. Berkaitan dengan hal ini, Rogers dalam Morissan (2010:149) menyebutkan adanya empat faktor yang memengaruhi proses keputusan inovasi. Keempat faktor tersebut adalah: struktur sosial, norma sistem, peran pemimpin dan agen perubahan.

1. Struktur sosial (*social structure*) adalah susunan suatu unit sistem yang memiliki pola tertentu. Adanya sebuah struktur dalam suatu sistem sosial memberikan suatu keteraturan dan stabilitas perilaku setiap individu dalam suatu sistem sosial tertentu. Struktur sosial juga menunjukkan hubungan antar anggota dari sistem sosial. Hal ini dapat dicontohkan seperti terlihat pada struktur organisasi suatu perusahaan atau struktur sosial masyarakat suku tertentu. Struktur sosial dapat memfasilitasi atau menghambat difusi inovasi dalam suatu sistem. Seperti dikutip oleh Rogers menyatakan bahwa sangatlah bodoh mendifusikan suatu inovasi tanpa mengetahui struktur sosial dari *adopter* potensialnya, sama halnya dengan meneliti sirkulasi darah tanpa mempunyai pengetahuan yang cukup tentang struktur pembuluh nadi dan arteri.
2. Norma sistem (*system norms*) adalah suatu pola perilaku yang dapat diterima oleh semua anggota sistem sosial yang berfungsi sebagai panduan atau standar bagi semua anggota sistem sosial. Sistem norma juga dapat menjadi faktor penghambat untuk menerima suatu ide baru. Hal ini sangat berhubungan dengan derajat kesesuaian (*compatibility*) inovasi dengan nilai atau kepercayaan masyarakat dalam suatu sistem sosial. Jadi, derajat ketidaksesuaian suatu inovasi dengan kepercayaan atau nilai-nilai yang dianut oleh individu (sekelompok masyarakat) dalam suatu sistem sosial berpengaruh terhadap penerimaan suatu inovasi tersebut.
3. Peran pemimpin (*opinion leaders*) dapat dikatakan sebagai orang-orang berpengaruh, yakni orang-orang tertentu yang mampu memengaruhi sikap

orang lain secara informal dalam suatu sistem sosial. Dalam kenyataannya, orang berpengaruh ini dapat menjadi pendukung inovasi atau sebaliknya, menjadi penentang. Ia (mereka) berperan sebagai model dimana perilakunya (baik mendukung atau menentang) diikuti oleh para pengikutnya. Jadi, jelas disini bahwa orang berpengaruh memainkan peran dalam proses keputusan inovasi.

4. Agen perubahan (*change agent*) adalah suatu bagian dari sistem sosial yang berpengaruh terhadap sistem sosialnya. Mereka adalah orang-orang yang mampu memengaruhi sikap orang lain untuk menerima sebuah inovasi. Tetapi *change agent* bersifat resmi atau formal, ia mendapat tugas dari kliennya untuk memengaruhi masyarakat yang berada dalam sistem sosialnya. *Change agent* atau dalam bahasa Indonesia yang biasa disebut agen perubah, biasanya merupakan orang-orang profesional yang telah mendapatkan pendidikan atau pelatihan tertentu untuk dapat memengaruhi sistem sosialnya. Di dalam buku "Memasyarakatkan Ide-ide Baru" yang ditulis oleh Rogers dan Shoemaker, fungsi utama dari *change agent* adalah menjadi mata rantai yang menghubungkan dua sistem sosial atau lebih. Dengan demikian, kemampuan dan keterampilan *change agent* berperan besar terhadap diterima atau ditolaknya inovasi tertentu. Sebagai contoh, lemahnya pengetahuan tentang karakteristik struktur sosial, norma dan orang kunci dalam suatu sistem sosial (misal: suatu institusi pendidikan), memungkinkan ditolaknya suatu inovasi walaupun secara ilmiah inovasi

tersebut terbukti lebih unggul dibandingkan dengan apa yang sedang berjalan saat itu.

4. *E-Voting*

E-voting yaitu suatu metode pemungutan suara dan perhitungan suara dalam pemilihan umum dengan menggunakan perangkat elektronik (Priyono & Dihan, 2010). Proses pendaftaran pemilih, pelaksanaan pemilihan, penghitungan suara, dan pengiriman hasil suara dilakukan secara elektronik atau *digital*. Pilihan teknologi yang digunakan dalam implementasi dari *e-voting* sangat bervariasi, seperti penggunaan *smart card* untuk otentikasi pemilih, penggunaan internet sebagai pemungutan suara, penggunaan *touch screen* sebagai pengganti kartu suara, dan masih banyak variasi teknologi yang digunakan (Azhari, 2005). Penggunaan teknologi ini di satu sisi memberikan banyak kemudahan, kecepatan, sedangkan disisi lain menimbulkan kerawanan. Kerawanan ini terkait dengan keamanan informasinya.

Berikut beberapa *requirement* dasar pada *e-voting* (Azhari, 2005)

1. Hanya orang yang sah dapat memberikan suara/ memilih.
2. Setiap orang tidak dapat memilih lebih dari sekali.
3. Tidak ada seorang pun yang dapat mengetahui pilihan orang lain.
4. Tidak ada seorang pun yang dapat menduplikasi suara orang lain.
5. Tidak ada seorang pun yang dapat merubah pilihan orang lain tanpa diketahui oleh pihak lainnya.

6. Setiap orang dapat memastikan pilihannya telah masuk kedalam tabulasi suara.
7. Setiap orang dapat mengetahui siapa yang sudah memilih dan tidak memilih.

Adapun manfaat dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu *electronic voting*. Teknologi e-voting telah banyak digunakan karena memiliki keunggulan sebagai berikut:

1. Tidak perlu mencetak surat suara.
2. Pemberian suara mudah dilakukan dan dapat mengakomodir pemilih berkebutuhan khusus.
3. Proses penghitungan suara akan lebih cepat, tepat, dan akurat.
4. Pengiriman surat suara langsung ke pusat data.
5. Penayangan hasil berbasis web yang menjamin transparansi, menghasilkan jejak audit, dan efisiensi jumlah SDM.

Pemilihan suara elektronik (e-voting) telah mempunyai landasan hukum Mahkamah Konstitusi dalam amar Putusan No. 147/PUU-VII/2009, disamping itu penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam Pemilu ini didukung dengan landasan yang kuat yaitu Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE). Dalam UU ITE pasal 5 menyebutkan bahwa informasi elektronik dan dokumen elektronik atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah. Dengan demikian diharapkan hasil Pemilu yang

dihitung dan disampaikan secara elektronik telah dapat dipergunakan sebagai alat bukti hukum yang sah untuk menentukan hasil Pemilu.

<http://www.bppt.go.id/index.php/teknologi-informasi-energi-material/1859-pertama-di-sumatera-musi-rawas-gelar-e-voting-pilkades>
diakses tanggal 22 Juni 2015 16.25)

Di Indonesia sendiri, penggunaan *e-voting* telah dilakukan Nopember–Desember 2009 kepala dusun (banjar) yang ada di desa/kelurahan di Jembrana – Bali yaitu menggunakan kartu identitas dengan *chip* dan komputer layar sentuh sebagai sarana pemungutan suara.

Penerapan *e-voting* akan membuat pesta demokrasi menjadi semakin efisien dan efektif dan hasilnya lebih cepat diketahui kurang dari 24 jam .
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/33594/4/Chapter%20II.pdf>
f di akses tanggal 30 Juni 2015 jam 15.30).

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2012:86), “penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara satu variabel dengan variabel yang lain”.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah uraian dan penjelasan komprehensif mengenai berbagai aspek seorang individu, suatu kelompok, suatu organisasi (komunitas), suatu program, atau suatu situasi sosial (Mulyana, 2002:201). Hasil yang di peroleh berasal dari survei langsung, wawancara, dan mencari wacana yang memiliki relevansi dengan obyek penelitian yang di teliti.

Menurut Frey dalam Dedy Mulyana (2002:202) mengatakan bahwa pendekatan studi kasus menyediakan peluang untuk menerapkan prinsip umum terhadap situasi-situasi spesifik atau contoh-contoh, yang disebut kasus-kasus. Contoh-contoh dikemukakan berdasarkan isu penting, sering diwujudkan dalam pertanyaan-pertanyaan, analisis studi kasus menunjukkan kombinasi pandangan, pengetahuan, dan kreativitas dalam mengidentifikasi dan membahas isu-isu yang relevan dalam kasus yang dianalisis, dalam menganalisis isu-isu ini dari sudut pandang teori dan riset yang relevan, dan dalam merancang strategi yang realistik dan layak untuk mengatasi situasi problematik yang teridentifikasi dalam sebuah kasus yang ada.

Ada tiga hal alasan penggunaan jenis penelitian ini yaitu :

- a. Pertanyaan yang akan diajukan pada penelitian ini berupa pertanyaan “*how*” (bagaimana) dan dapat di kembangkan dengan pertanyaan “*why*” (mengapa)
- b. Obyek penelitian akan dilakukan di Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa kabupaten Musi Rawas dan masyarakat kabupaten Musi Rawas yang terlibat pada sosialisasi metode *e-voting* untuk Pilkades, sehingga kontrol penelitian sangatlah terbatas.
- c. Fenomena yang di teliti dapat di katakan spesifik karena obyek penelitian hanya di batasi pada Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa, dan fokus pada Strategi komunikasi Badan Pemberdayaan dan Pemerintahan Desa dalam mensosialisasikan Program *E-Voting* untuk pemilihan kepala desa (Pilkades).

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di kantor Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa (BPMPD), Jl. Sulaiman Amin, Komplek Perkantoran Pemkab Musi Rawas, Kec. Muara Beliti, Musi Rawas, Sumatera Selatan. Penelitian akan dilaksanakan pada bulan Juli-September 2015.

3. Subjek dan Obyek Penelitian

a. Subjek

Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah bagian pembinaan pemerintahan desa di (BPMPD) Kab. Musi Rawas.

b. Obyek

Adapun yang menjadi obyek penelitian dalam penelitian ini adalah strategi komunikasi Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Kabupaten Musi Rawas dalam mensosialisasikan Program *e-voting* untuk Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) di Kabupaten Musi Rawas Tahun 2013-2014.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian kualitatif menggunakan metode kualitatif yaitu pengamatan, wawancara dan dokumentasi (Moleong, 2012: 9). Dalam penelitian ini terdapat teknik-teknik pengumpulan data, teknik-tekniknya adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Wawancara yaitu percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yaitu pihak yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yaitu pihak yang memberikan jawaban atas pertanyaan pewawancara (Moleong, 2012: 186). Wawancara dalam penelitian dilakukan terhadap pihak Kepala Badan Pemberdayaan dan Pemerintahan Desa (BPMPD) Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan, untuk memperoleh data mengenai strategi komunikasi yang digunakan dalam mensosialisasikan Program *e-voting* untuk Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) di Kabupaten Musi Rawas Tahun 2013-2014. Wawancara juga dilakukan dengan beberapa masyarakat di desa

Kabupaten Musi Rawas untuk mengetahui sejauhmana program tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Wawancara mendalam ini tentu dilakukan penulis dengan memusatkan perhatian untuk memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan data utama penelitian penulis. Dalam pengumpulan data, peneliti bergerak dari informasi kunci ke informan pendukung dan terus berlanjut sehingga tercapai titik *redudancy*.

Penentuan informan dalam penelitian kualitatif berfungsi untuk mendapatkan informasi yang maksimum dengan mempertimbangan hal-hal tertentu seperti dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan atau mengetahui secara jelas yang dapat memudahkan peneliti. Kriteria yang ditentukan oleh peneliti adalah pihak-pihak yang mengetahui secara jelas mengenai strategi komunikasi yang dilakukan oleh Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa dalam mensosialisasikan Program *e-voting* untuk Pemilihan Kepala Desa (Pilkades) di Kabupaten Musi Rawas Tahun 2013-2014. Berdasarkan Kriteria tersebut, maka informan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mereka yang mengetahui dan memahami proses pilkades dengan metode *e-voting*.
- b. Mereka yang terlibat dalam kegiatan sosialisasi '*E-Voting*'.
- c. Mereka yang mempunyai cukup waktu untuk diwawancarai.

Berdasarkan kriteria diatas, orang yang diwawancarai dalam penelitian ini yaitu :

1. Doddy Irdiawan, S.Sos Kabid Pembinaan Pemerintahan Desa BPMPD Kabupaten Musi Rawas Prov. Sumsel
2. Marpan (42), Kepala Desa Tabah Renah, sebagai *opinion leader* dalam mempengaruhi masyarakat untuk menggunakan metode *e-voting*
3. Mbah Parto (62), Masyarakat Kabupaten Musi Rawas, sebagai pihak yang ikut terlibat dalam Pilkadaes yang menggunakan metode *e-voting*

b. Dokumentasi

Dokumentasi ialah setiap bahan tertulis atau film (Moleong, 2012: 217).Metode dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang bisa berbentuk catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya.Metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip, dan termasuk juga buku, bahkan kegiatan yang pernah dilakukan dengan strategi komunikasi.Dokumentasi yang akan diambil dalam penelitian ini antara lain profil Badan Pemberdayaan Masyarakat dan Pemerintahan Desa Pemerintah Kabupaten Musi Rawas, tujuan pelaksanaan program “*E-Voting*” dan foto-foto kegiatan yang berkaitan dengan program ““*E-Voting*”.

5. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah menganalisa data. Analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif, dimana penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang

menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis, lisan atau perilaku yang dilakukan dari orang-orang yang terlibat dalam penelitian ini (Moleong,2012:103).

Sedangkan menurut Bogdan dalam Sugiyono(2012:244) menyatakan analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah difahami oleh peneliti dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisa data dilakukan dengan mengkoordinasikan data menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dijadikan sebagai masukan atau referensi akademik. Komponen-komponen yang dipilih dalam penelitian ini yaitu :

a. . Pengumpulan data

Pengumpulan dilakukan dengan cara wawancara, dokumentasi, dan pengumpulan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian.

b. Reduksi data

Proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, dan transpormasi data yang muncul dari catatan-catatan tertulis dilapangan. Reduksi data dibuat dengan ringkasan catatan, mengkode data dan membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo. Maka dari itu, peneliti melakukan reduksi data agar mampu menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data

sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

c. Penyajian data

Penyajian data merupakan salah satu kegiatan dalam pembuatan laporan hasil penelitian yang telah dilakukan agar dapat dipahami dan dianalisa sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Data yang telah diperoleh direduksi yang kemudian akan disajikan ke dalam laporan yang sistematis.

d. Menganalisis data

Analisis penelitian kualitatif dimulai sejak merumuskan dan menjelaskan permasalahan, sebelum ke lapangan dan berlangsung hingga hasil penelitian.

e. Kesimpulan

Kegiatan analisis yang terakhir adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan yang mula-mulanya belum jelas akan meningkat menjadi lebih terperinci. Kesimpulan-kesimpulan *'final'* akan muncul bergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, dan metode pencari ulang yang pernah dilakukan. Pada tahap ini, pengambilan kesimpulan terhadap data yang telah direduksi ke dalam laporan secara sistematis, dengan cara membandingkan, menghubungkan dan memilah data yang mengarah pada pemecahan masalah, maupun menjawab permasalahan, dan tujuan yang hendak dicapai.

6. Uji Validitas Data

Teknik validitas data atau keabsahan data dalam penelitian ini dapat menggunakan teknik triangulasi data. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. (Moleong, 2012: 178). Triangulasi dapat digunakan dengan teknik yang berbeda yaitu observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data, triangulasi juga dapat digunakan untuk menyelidiki validitas tafsiran peneliti terhadap data, karena itu triangulasi bersifat reflektif.

Susan Stainback dalam Sugiyono (2012:241) menyatakan tujuan dari triangulasi bukan tentang mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih kepada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang ditemukan. Peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber untuk menggali kebenaran informasi. Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.