

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan usaha manusia untuk melestarikan hidup dengan membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaannya. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Di era globalisasi saat ini, pertumbuhan dunia pendidikan diikuti oleh kondisi dunia kerja yang semakin menuntut SDM untuk berdaya saing, gesit dan antisipatif terhadap perubahan. Tugas dunia pendidikan baik formal maupun nonformal adalah mengembangkan kemampuan dan keterampilan sumber daya manusia, khususnya bagi generasi muda. Pasal 14 dan Pasal 15 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menjelaskan tentang standar formal pendidikan.

Secara pragmatis, pendidikan vokasi harus mampu menyiapkan lulusan yang siap bekerja secara profesional dan/atau mampu berwirausaha untuk menggerakkan pembangunan bangsa menuju masyarakat yang adil, makmur, dan sejahtera. SMK, LKP, dan SMALB merupakan 3 jenis satuan pendidikan di Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan vokasi. Ketiga jenis satuan pendidikan tersebut mempunyai proses

penyelenggaraan pendidikan yang berbeda. SMK dan SMALB berada di lingkup pendidikan formal, sedangkan LKP berada di lingkup pendidikan nonformal.

Saat ini, hal yang perlu lebih diperhatikan oleh pemerintah adalah konvergensi pendidikan vokasi dengan dunia usaha / industri. Penyusunan kurikulum yang belum optimal serta kurangnya standarisasi dalam penyelenggaraan pendidikan dan pelatihan vokasi, khususnya dalam penyelenggaraan pemagangan, belum memenuhi keselarasan antara pendidikan vokasi dengan kebutuhan yang ada di lingkungan usaha / industri. Upaya pemerintah untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan revitalisasi pendidikan vokasi, dimana integrasi dan sinkronisasi antara lembaga pendidikan dengan dunia usaha/industri menjadi fokus utamanya.

Ada 6 urgensi dilakukan revitalisasi pendidikan vokasi di Indonesia, yaitu sebagai berikut:

1. Amanah Nawacita

Menurut Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2015-2019, agenda prioritas yang terkait langsung dengan pembangunan pendidikan dan kebudayaan, khususnya agenda pembangunan pendidikan, dibahas dalam Nawacita nomor 5 yang berbunyi: “Meningkatkan kualitas hidup manusia dan masyarakat Indonesia”; nomor 6 yang berbunyi: “Meningkatkan produktivitas rakyat dan daya saing di pasar internasional sehingga bangsa Indonesia bisa maju dan bangkit bersama bangsa-bangsa Asia lainnya”; dan nomor 8 yang berbunyi: “Melakukan revolusi karakter bangsa”. Arah

kebijakan dalam rangka peningkatan daya saing tenaga kerja yang terkait dengan tugas dan fungsi Kemdikbud adalah meningkatkan kompetensi dan produktivitas tenaga kerja melalui beberapa hal. Salah satunya adalah mengembangkan program kemitraan antara pemerintah dan dunia usaha/industri, antara pemerintah pusat dan pemerintah daerah, melalui tiga aspek pengembangan yaitu sebagai berikut:

- a. Pengembangan standar kompetensi oleh pihak pengguna terutama asosiasi industri/profesi dan bersifat dinamis sesuai dengan perkembangan IPTEK dan kebutuhan industri;
- b. Pengembangan program pendidikan dan pelatihan berbasis kompetensi menggunakan kurikulum/modul pelatihan yang mengacu kepada standar yang dikembangkan industri; dan
- c. Sertifikasi kompetensi melalui uji kompetensi oleh Lembaga Sertifikasi Profesi (LSP) yang dilisensi oleh BNSP, dan memiliki masa berlaku (validitas) sesuai dengan ketentuan.

## 2. Pemenuhan 58 Juta Tenaga Kerja Terampil Sampai 2030

Ekonomi Indonesia dengan peluang bisnisnya yang besar membutuhkan tenaga kerja dengan keterampilan dan sikap kerja yang tepat. Perekonomian Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dengan kondisi yang relatif stabil. Pada tahun 2030, Indonesia berpotensi untuk menjadi negara ke-7 dengan tingkat ekonomi terbesar di dunia. Hal tersebut merupakan loncatan yang signifikan dari posisinya di peringkat ke-16 pada tahun 2012. Menurut McKinsey

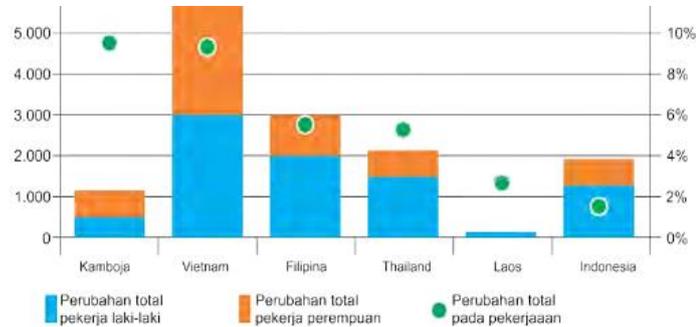
(Hendarman, 2016: 34), dalam jangka waktu 15 tahun ke depan, akan terjadi lonjakan kebutuhan tenaga kerja dari 55 juta pada saat ini menjadi 113 juta pada tahun 2030. Peluang bisnis sebesar 1,8 triliun USD—antara lain di bidang jasa, pertanian, dan perikanan—juga diproyeksikan akan tercipta. Oleh sebab itu, tersedianya SDM (tenaga kerja) dalam jumlah memadai dan dengan keterampilan yang tepat bisa membuat Indonesia menjadi tempat yang menarik bagi investasi yang bisa menggerakkan pembangunan

### 3. Persaingan di Tingkat Regional dan Global

Pada lingkup regional, adanya kesepakatan Masyarakat Ekonomi ASEAN (*ASEAN Economic Community*) memberikan kemungkinan adanya lapangan kerja terbuka sampai tahun 2025, yaitu sebesar 14 juta lapangan kerja. Adanya 20 jenis kompetensi yang dapat dimasuki para lulusan pendidikan vokasi, diantaranya yaitu: pariwisata, manufaktur, mekatronika, elektro, pertanian, perikanan, perkebunan, konstruksi, bisnis dan perdagangan, industri kreatif, *food and beverage*, otomotif, kimia industri, akuntansi, kewirausahaan, dll.

Sesuai dengan skenario MEA, pada tahun 2025 di Indonesia akan terjadi kenaikan peluang kerja sebanyak 1,9 juta (sekitar 1,3% dari total peluang lapangan kerja) seperti dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1.1  
Peningkatan Peluang Kerja dalam MEA



Sumber: Hadam S., dkk., 2017: 6

Dari gambar tersebut diketahui bahwa terjadi kesenjangan antara kebutuhan tenaga kerja di Indonesia dengan prediksi yang dilakukan sehingga diperlukan program akselerasi dalam memenuhi kebutuhan tenaga kerja di Indonesia. Penyediaan tenaga kerja terampil dilakukan dengan meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan. Hal tersebut berkenaan dengan prediksi kenaikan permintaan pekerja terampil di kawasan ASEAN, yaitu sekitar 41% atau sekitar 14 juta orang, pada tahun 2010 hingga 2025.

#### 4. Menyiapkan Generasi Emas 2045

Pada tahun 2045, lebih dari 60% penduduk Indonesia akan tergolong usia muda. Pada sekitar tahun 2040 akan ditemukan sekitar 195 juta penduduk dalam usia produktif sehingga terjadi peningkatan yang pada tahun 2015 berjumlah 170 juta orang. Penduduk usia produktif tersebut agar dapat menjadi tenaga terampil perlu dibekali dengan keterampilan abad 21. Pendidikan vokasi tidak boleh gagal, karena kegagalan penyiapan tenaga terampil melalui pendidikan vokasi akan

menyebabkan permasalahan secara ekonomi dan menambah angka pengangguran di Indonesia.

5. Memperbaiki Struktur Tenaga Kerja

Nawacita 5 Kabinet Kerja Jokowi & Jusuf Kalla yang berbunyi: “Meningkatkan kualitas hidup manusia dan masyarakat Indonesia”, akan diwujudkan dalam bentuk peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan dengan program “Indonesia Pintar” dan “Wajib Belajar 12 Tahun” bebas pungutan. Momentum menjadikan pembelajaran 12 tahun sebagai wajib belajar berimplikasi kepada perubahan struktur tenaga kerja. Perubahan dimaksud mendorong perwujudan tenaga kerja Indonesia yang berpendidikan minimal SMA/SMK.

Apabila pada tahun 2015 tenaga kerja Indonesia didominasi oleh lulusan di bawah Sekolah Dasar (45,1%) pada tahun 2030 diperkirakan lulusan SD atau di bawahnya akan berkurang menjadi 21,7%. Perubahan latar belakang lulusan yang bekerja yang berasal dari tingkat SMA adalah dari 16,4% pada tahun 2015 menjadi 18,5% pada tahun 2030; dan untuk lulusan SMK dari 9,8% pada tahun 2015 menjadi 22,8% pada tahun 2030.

6. Meningkatkan Mutu, Relevansi, dan Efisiensi

Data statistik menunjukkan bahwa:

- a. Total jumlah pengangguran terbuka sebesar 7,56 juta orang; 20,76% berpendidikan SMK (BPS, 2015);

- b. Guru SMK yang mengajar sesuai bidang keterampilan (Guru Produktif) sebesar 22,3%; dan
- c. Pendidikan vokasi belum *link and match* dengan dunia usaha/industri.

Keberadaan SMK sebagai salah satu jenis satuan pendidikan penyelenggara pendidikan vokasi di lingkup formal, yang digadang-gadang dapat menyediakan lulusan yang terampil dan siap kerja sesuai dengan kompetensi yang dimiliki, pada kenyataannya tidak sesuai harapan. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), lulusan SMK malah menjadi penyumbang terbesar angka pengangguran di Indonesia. Pada Agustus 2015, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) untuk pendidikan SMK menempati posisi tertinggi yaitu sebesar 12,65%, disusul oleh TPT SMA sebesar 10,32%, sedangkan TPT terendah terdapat pada tingkat pendidikan SD ke bawah yaitu sebesar 2,74%. Jika dibandingkan dengan keadaan Agustus 2014, TPT yang mengalami penurunan hanya terjadi pada tingkat pendidikan SD ke bawah dan SMP.

Gambar 1.2  
Tabel Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Penduduk Usia 15 Tahun ke Atas  
menurut Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan (%), 2013-2015

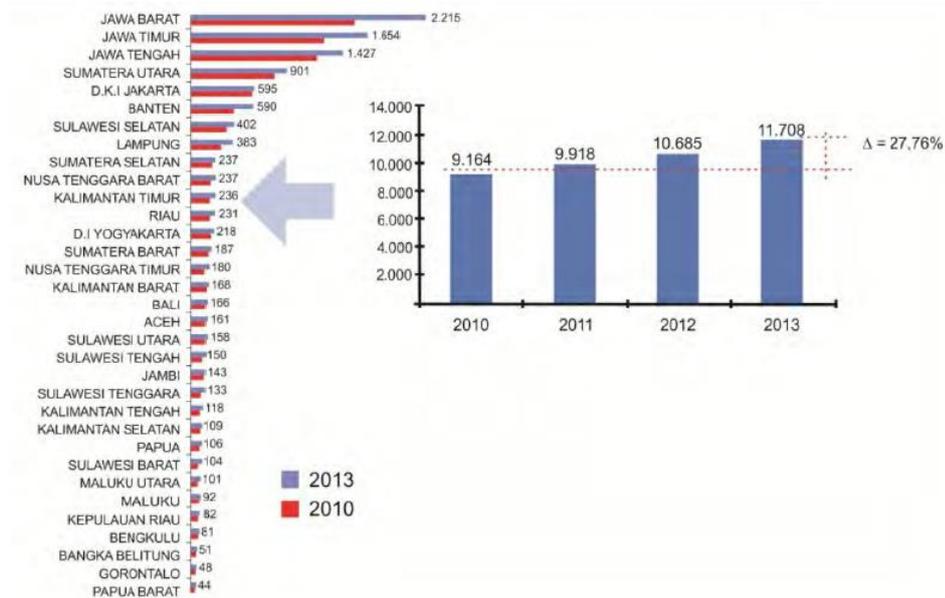
Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	2013 <sup>1</sup>		2014 <sup>2</sup>		2015	
	Agustus	Februari	Agustus	Februari	Agustus	Agustus
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	
SD ke bawah	3,44	3,69	3,04	3,61	2,74	
Sekolah Menengah Pertama	7,59	7,44	7,15	7,14	6,22	
Sekolah Menengah Atas	9,72	9,10	9,55	8,17	10,32	
Sekolah Menengah Kejuruan	11,21	7,21	11,24	9,05	12,65	
Diploma I/II/III	5,95	5,87	6,14	7,49	7,54	
Universitas	5,39	4,31	5,65	5,34	6,40	
<b>Jumlah</b>	<b>6,17</b>	<b>5,70</b>	<b>5,94</b>	<b>5,81</b>	<b>6,18</b>	

Sumber: Berita Resmi Statistik Badan Pusat Statistik No. 103/11/Th. XVIII, 5 November 2015

Di sisi lain, pertumbuhan SMK di Indonesia semakin pesat dan peminatnya semakin banyak dari tahun ke tahun. Hal tersebut terbukti dengan semakin banyak orang tua menyekolahkan anaknya pada jenjang pendidikan SMK. Masyarakat mulai menyadari pentingnya pendidikan SMK sebagai lembaga yang mencetak tenaga-tenaga terampil siap kerja dalam menghadapi perkembangan dunia global yang semakin pesat. Selain itu pilihan orang tua untuk menyekolahkan anaknya di SMK didasari oleh anggapan bahwa orang tua akan lebih cepat balik modal karena SMK menyiapkan lulusan yang siap bekerja.

Hal tersebut ditandai dengan jumlah SMK yang tumbuh pesat, dimulai pada Tahun 2010 sebesar 9.164 sekolah menjadi 11.708 sekolah pada Tahun 2013, atau tumbuh sebesar 27,6%. Jumlah SMK terbanyak adalah di Jawa Barat (2.125 sekolah) diikuti dengan Jawa Timur (1.654 sekolah), Jawa Tengah (1.427 sekolah), Sumatera Utara (901 sekolah) dan DKI Jakarta (595 sekolah).

Gambar 1.3  
Perkembangan Jumlah SMK dari Tahun 2010-2013



Sumber: Hadam S., dkk., 2017: 9

Pertumbuhan jumlah SMK harus diikuti oleh perkembangan kualitas lulusannya. Setiap peserta didik harus dididik untuk menjadi insan yang cerdas, unggul, terampil, kreatif, imajinatif, peka terhadap kearifan, dan *technopreneurship* supaya tidak menjadi beban masyarakat. Lulusan SMK juga harus mampu bersaing dengan lulusan dari negara lain; memberikan kontribusi terhadap daya saing bangsa baik dalam produk, pelayanan, maupun dalam penyiapan sumber daya manusia.

John F. Thompson, salah satu pakar pendidikan kejuruan, dalam bukunya yang berjudul *Foundations Of Vocational Education* menyatakan bahwa pendidikan kejuruan menggerakkan pasar kerja dan berkontribusi pada kekuatan ekonomi suatu negara (Hadam S., dkk., 2017: 10)). Sehubungan dengan hal tersebut, SMK harus mampu memberikan kontribusi terhadap daya saing bangsa. Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi Sekolah Menengah

Kejuruan dalam Rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia, merupakan langkah nyata yang dilakukan oleh Presiden Joko Widodo untuk menanggapi fenomena tersebut.

Inpres Nomor 9 Tahun 2016 tentang Revitalisasi SMK disahkan oleh Presiden pada tanggal 9 September 2016 dan merupakan *output* dari koordinasi dan konsolidasi lintas kementerian dalam upaya memastikan kesesuaian pengelolaan SMK dengan tujuan besar pembangunan manusia Indonesia yang merdeka dan berdaulat. Instruksi tersebut ditujukan oleh Presiden kepada 12 Menteri Kabinet Kerja, 34 Gubernur, dan Kepala Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNPS) untuk:

- a. Mengambil langkah-langkah yang diperlukan sesuai tugas, fungsi, dan kewenangan masing-masing untuk merevitalisasi SMK guna meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia.
- b. Menyusun peta kebutuhan tenaga kerja bagi lulusan SMK sesuai tugas, fungsi, dan kewenangan masing-masing dengan berpedoman pada peta jalan pengembangan SMK.

Tahap pertama pengimplementasian Program Revitalisasi SMK dimulai pada tahun 2017. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) menetapkan 219 SMK yang ada di Indonesia, sebagai sekolah sasaran pelaksana Program Revitalisasi SMK Tahap I. Rinciannya adalah 125 SMK bidang prioritas, yakni bidang maritim/kelautan, pariwisata, pertanian, dan industri kreatif; serta 94 SMK adalah bidang keahlian penunjang program prioritas nasional. Selanjutnya, Kemdikbud melalui Direktorat PSMK menyalurkan bantuan Revitalisasi SMK kepada enam SMK rujukan tahap I, senilai 7,5 miliar. SMK tersebut adalah SMK

Negeri 6 Semarang di Jawa Tengah (Pariwisata), SMK Negeri 1 Bawen di Jawa Tengah (Pertanian), SMK Mundu di Jawa Barat (Kemaritiman), SMK Kalasan di Yogyakarta (Industri Kreatif), SMK Muhammadiyah Metro Lampung (Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial), dan SMK Negeri 5 Surabaya (Rekayasa). Bantuan tersebut digunakan untuk penyediaan bangunan laboratorium dan ruang praktik serta untuk penyediaan peralatan praktik.

SMK Negeri 6 Semarang sebagai salah satu SMK Rujukan Revitalisasi Tahap I, programnya telah diresmikan oleh Dirjen Dikdasmen pada tanggal 14 Februari 2018. Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang telah dilaksanakan sejak tahun 2017. Acuan keberhasilan program tersebut dilihat dari keterlaksanaan sub programnya yang dituangkan dalam bentuk Peta Jalan Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang. Sub program tersebut mencakup enam aspek revitalisasi, antara lain: perbaikan dalam bidang kurikulum, inovasi pembelajaran, kualitas guru, sarana prasarana, kerjasama industri, dan pengelolaan kelembagaan.

Berdasarkan evaluasi Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang tahun 2018, beberapa kendala yang dihadapi antara lain: (1) kurang optimalnya *link and match* dengan industri, (2) belum adanya kepastian peraturan tentang kelas industri, dan (3) kurang maksimalnya dukungan finansial dari *stakeholders*. *Link and match* atau keterkaitan dan kesepadanan, adalah hubungan timbal balik antara SMK sebagai pemasok tenaga kerja dengan industri sebagai penggunanya, dimana kenyataannya kompetensi lulusan SMK Negeri 6 Semarang kurang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh industri. Padahal, salah satu tujuan dari program tersebut

adalah untuk menyelaraskan kompetensi lulusannya dengan kebutuhan industri, sehingga angka pengangguran dari lulusan SMK bisa berkurang.

Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang dalam pelaksanaannya melibatkan beberapa pihak, mulai dari pemerintah, industri, universitas, komite sekolah, hingga media. Pengembangan program tersebut hingga sekarang masih dilaksanakan. Hanya saja, sejak tahun 2019 lalu, pengembangannya bersifat swakelola. Hal itu berarti pengelolaan program-program sekolah merupakan tanggung jawab penuh dari SMK Negeri 6 Semarang sendiri. Perubahan status tersebut berdampak pada perubahan peranan aktor yang terlibat. Kondisi keterlibatan aktor dan perannya dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang dapat dikaji dengan menggunakan beberapa teori dalam Ilmu Administrasi Publik. Dalam penelitian ini akan digunakan teori identifikasi aktor, teori peran aktor, teori jaringan aktor, dan teori model jaringan aktor.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti terkait siapa saja aktor-aktor yang terlibat, bagaimana peran masing-masing aktor tersebut, bagaimana jaringan aktor yang terbentuk, serta apa model jaringan aktor yang terbentuk; untuk itu penulis akan menjawab pertanyaan penelitian mengapa keterlibatan aktor dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang belum optimal.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Ditemukan adanya perbedaan kondisi pada keterlibatan aktor dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang, sebelum dan sesudah berstatus swakelola yang menyebabkan pelaksanaannya belum optimal. Hal tersebut dibuktikan dengan:

1. Belum teridentifikasi secara jelas mengenai siapa saja aktor yang terlibat dalam pelaksanaan dan pengembangan program.
2. Belum teridentifikasi secara jelas mengenai bagaimana peran dari aktor yang terlibat dalam pelaksanaan dan pengembangan program.
3. Belum teridentifikasi secara jelas mengenai bagaimana jaringan aktor yang terbentuk dalam pelaksanaan dan pengembangan program.

## **1.3 Rumusan Masalah**

1. Siapa aktor yang terlibat dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang?
2. Bagaimana peran aktor yang terlibat dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang?
3. Bagaimana tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang?
4. Apa model jaringan aktor yang terbentuk dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Menganalisis siapa saja aktor yang terlibat dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang.
2. Menganalisis peran aktor yang terlibat dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang.
3. Bagaimana tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang?
4. Memetakan model jaringan aktor yang terbentuk dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat turut mengembangkan teori tentang Kebijakan Publik dan Jaringan Aktor.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

1. Bagi Penulis

Penelitian yang dilakukan diharapkan menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai hal-hal yang diperoleh di lapangan dan menerapkan pengetahuan tersebut di kehidupan dan lingkungan sekitar.

2. Bagi Instansi Terkait

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi instansi terkait dan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang.

## 1.6 Kerangka Teori

### 1.6.1 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan topik serta judul yang diangkat oleh penulis dalam tulisan ini, penulis mengacu pada beberapa penelitian terdahulu sehingga memperkaya teori serta bahan kajian dalam tulisan ini. Dari penelitian terdahulu, penulis belum menemukan penelitian dengan judul yang sama dengan judul penelitian penulis. Berikut ini adalah beberapa jurnal penelitian yang terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Penelitian dengan judul *Kajian Actor-Network Theory* Pemilihan Bupati di Kabupaten Demak oleh Susanti, Mani Festati Broto, dan Setyo Kuncoro pada tahun 2014; bertujuan untuk mengidentifikasi peta jaringan aktor dan merekonstruksi kembali peta tersebut sehingga dapat menjelaskan dampaknya dalam pemerintahan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat *cyclical*, dengan informan yang diambil secara *purposive* yang dalam prinsip Teori Jaringan Aktor yang diprioritaskan adalah deskripsi peristiwa tanpa membedakan aktor manusia dan non aktor manusia. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jaringan aktor yang kuat dapat mempengaruhi minat masyarakat untuk memilih kembali kandidat dari pihak *incumbent* pada Pilkada Bupati Demak periode selanjutnya. Jaringan aktor yang terbentuk sebelumnya didapatkan dari kepemimpinan pemerintahan yang sudah dimiliki aktor sebelumnya serta menggunakan kendaraan partai politik. Sedangkan pada periode masa jabatan yang kedua, *incumbent* memanfaatkan jaringan pemerintahan serta jaringan ulama, kyai, dan pondok pesantren karena

kesamaan misi. Jaringan ulama, kyai, dan pondok pesantren ini berfungsi sebagai agen atau perantara dalam menerjemahkan misi untuk menarik suara rakyat.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, penelitian yang dilakukan oleh Agus Nuryanto pada tahun 2019 dengan judul Keberhasilan dan Dampak Penerapan Sistem Informasi Desa dalam Perspektif *Actor Network Theory* (Studi Kasus Di Desa Ngumbul Kabupaten Pacitan) menggunakan metode penelitian yang sama, yaitu kualitatif interpretif dalam perspektif *Actor Network Theory* (ANT). Keberhasilan penerapan SID tercapai setelah adanya pandangan dan kesamaan kebutuhan terhadap sistem informasi dari aktor-aktor terlibat, dengan melakukan perannya masing-masing dalam membentuk keberhasilan jaringan aktor. Dampak keberhasilan penerapan SID itu sendiri bersifat internal dan eksternal.

Penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Tsuraya Annisa Salsabila dan R. Slamet Santoso dengan judul Analisis *Stakeholders* (Aktor Kebijakan) dalam Pengembangan Obyek Wisata Candi Gedongsongo di Kabupaten Semarang, berbeda dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini melihat bagaimana aktor-aktor kebijakan yang ikut serta dan berperan dalam pengembangan obyek wisata Candi Gedongsongo melakukan tugasnya serta bagaimana hubungan/jejaring kebijakan antar aktor kebijakan yang ada. Efektivitas peran aktor dilihat melalui Analisis *Stakeholders*, yang terdiri dari tiga tahapan: 1) Tingkat Ketertarikan *Stakeholders*; 2) Pengaruh dan Kepentingan *Stakeholders*; 3) Identifikasi Peran *Stakeholders*. Sedangkan jejaring kebijakan dilihat berdasarkan hubungan yang terbentuk akibat koalisi diantara aktor pemerintah, masyarakat termasuk privat.

Selanjutnya ada penelitian yang dilakukan oleh Handy Aribowo, Alexander Wirapraja, dan Yudithia Dian Putra pada tahun 2018 dengan judul Implementasi Kolaborasi Model Pentahelix dalam rangka Mengembangkan Potensi Pariwisata di Jawa Timur serta Meningkatkan Perekonomian Domestik. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan penelitian studi kasus dengan informan penelitian sebanyak 5 orang yang terdiri atas pebisnis, pemerintah, komunitas, akademisi dan media yang mewakili model Penta Helix. Hasil penelitian ini antara lain industri pariwisata sebagai penghasil devisa terbesar, sering kurang optimal dalam menggerakkan sektor perekonomian dimana kurang berkembangnya industri pariwisata di daerah yang sering mengalami kendala karena kurangnya koordinasi di antara berbagai elemen-elemen. Dalam pengelolaan dan pengembangan pariwisata, diperlukan suatu kordinasi dan kolaborasi antara pihak pemerintah, pelaku bisnis pariwisata, komunitas, akademisi, serta media, disebut dengan kolaborasi Pentahelix dalam mengembangkan potensi wisata.

Penelitian yang dilakukan oleh Tri Yuniningsih, Titi Darmi, dan Susi Sulandari dengan judul Model Pentahelik dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Semarang pada tahun 2019, sejalan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian ini menggunakan teori Aktor Kebijakan menurut Howlett dan Rames (1995) (dalam Suwitri, 2011), yaitu *elected officials*, *appointed officials* atau pejabat politik yang ditunjuk, *interest group*, *research organization*, dan media massa. Teori kedua yang digunakan yaitu Model Pentahelix menurut Arif Yahya adalah kolaborasi 5 (lima unsur), yaitu: Academician, Business, Community, Government dan Media (ABCGM). Dari penelitian dapat diketahui bahwa pengembangan pariwisata kota

Semarang menggunakan model pentahelix, sudah melibatkan akademisi, pemerintah, komunitas, bisnis, dan media massa.

Penelitian selanjutnya dengan judul *Perkembangan Model Helix dalam Peningkatan Inovasi* dilakukan oleh Aflit Nuryulia Praswati pada tahun 2017. Penelitian ini adalah studi literasi yang bertujuan untuk mengkaji perkembangan konsep helix dari Triple Helix (TH), Quadruple Helix (QH) dan Quintuple Helix (QuH). Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan penulis untuk memperkaya kajian teori mengenai model jaringan aktor.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan pada tahun 2018 oleh Muhammad Riduansyah Syafari, dengan judul *Penta Helix Model in The Community Empowerment Around Coal Mine in Maburai Village Tabalong Regency*, juga menerapkan konsep helix. Penelitian ini membahas tentang penerapan konsep Penta Helix dalam pemberdayaan masyarakat sekitar tambang batu bara di Desa Maburai, Kecamatan Murung Pundak, Kabupaten Tabalong. Hasil dari penelitian ini adalah model pentahelix dalam pemberdayaan masyarakat di sekitar tambang batu bara melibatkan lima komponen pemangku kepentingan yang disinergikan, dan diilustrasikan dalam praktik dengan cara memberdayakan ibu rumah tangga yang ada di Desa Maburai melalui pelatihan kerajinan tangan dan program pengembangan batik Sasirangan, dengan pola batik buah langsung dan api obor, khas Tabalong.

Penelitian tahun 2015 dengan judul *Applications of Penta Helix Model in Economic Development* yang dilakukan oleh Anka Masek Tonkovic, Edward Veckie dan Vlado Walter Veckie; membahas tentang penggunaan konsep Penta

Helix dalam pembangunan ekonomi di Kroasia. Hasil dari penelitian ini adalah penambahan diaspora pada model Quad Helix sebagai komponen yang ke-5. Perannya dapat dilihat dari kerjasama dan kemitraan dengan keikutsertaannya dalam investasi bisnis, pengenalan teknologi modern untuk membuka peluang pekerjaan baru dan menghentikan emigrasi anak-anak muda yang berkeinginan pindah ke luar negeri untuk memenuhi kebutuhan hidupnya dan keluarganya. Beberapa model telah direkomendasikan untuk pengembangan ekonomi sebelumnya, yaitu penggunaan model Triple Helix di tahun 1990 yang mengharuskan adanya tiga faktor penting untuk memulai bisnis: pemerintah, melalui insentif dan dukungan berwirausaha, perusahaan dan sektor ilmiah seperti universitas; serta model Quad Helix yang mulai digunakan setelahnya dengan menambahkan sektor publik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Abderisak Adam, Pernilla Gluch, dan Jonas Julin tahun 2014 dengan judul *Using Actor-Network Theory to Understand Knowledge Sharing in an Architecture Firm*, menggunakan ANT sebagai pendekatan untuk menganalisa proses berbagi pengetahuan dalam perusahaan arsitektur besar di Skandinavia. Aspek utama yang digunakan dalam menganalisa data adalah: *translation*, *semiotic rationality*, *punctualization* dan *black-boxing*, *focal actants* dan *Obligatory Passage Point* (OPP). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan ANT mungkin hanya bisa dipahami oleh beberapa orang saja, tetapi pendekatan tersebut menyediakan kerangka agar mudah memahami hubungan yang kompleks antara aktor manusia dan aktor non-manusia. Hal tersebut berarti penggunaan pendekatan ANT

berkenaan dengan pembangunan secara umum dan arsitektur secara khusus menjadi jelas. Proses yang berbelit-belit dalam pekerjaan arsitektur mengharuskan diterapkannya model penjelasan yang bisa menangkap hubungan yang kompleks dan menyampaikan hal tersebut dengan cara yang masuk akal. Penelitian ini menunjukkan bahwa ANT bisa jadi merupakan model penjelasan dengan jangkauan dan kedalaman yang cukup untuk menggambarkan cara kerja dari proses berbagi pengetahuan di perusahaan arsitektur.

Selaras dengan penelitian sebelumnya, penelitian dengan judul *Actor-Network Theory to Understand, Track and Succeed in a Sustainable Innovation Development Process* yang dilakukan oleh Kadia Georges Aka pada tahun 2019, menggunakan Teori ANT untuk menganalisis proses pengembangan inovasi yang berkelanjutan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus sepeda *hybrid* yang dikembangkan oleh salah satu UMKM di Kanada.

Perbedaan penelitian ini dari penelitian terdahulu, yaitu penulis secara spesifik membahas berbagai aktor, peran aktor, tahapan jaringan aktor serta model jaringan aktor yang terbentuk dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK di SMK Negeri 6 Semarang. Teori yang digunakan sebagai indikator penentuan pemetaan aktor juga berbeda dengan penelitian terdahulu. Perbedaan lainnya adalah lokus yang menjadi tempat penelitian, yaitu di SMK Negeri 6 Semarang. Namun, penelitian terdahulu memberikan gambaran mengenai fenomena penelitian yang menjadi acuan bagi penelitian penulis.

Berikut rangkuman penelitian terdahulu yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1.1  
Penelitian Terdahulu

No.	Penulis/Jurnal	Judul	Metode Penelitian dan Teori yang Digunakan	Hasil Penelitian	Perbedaan Penelitian
1.	Susanti, Mani Festati Broto, dan Setyo Kuncoro/ Jurnal Administrasi Pemerintahan Daerah 6 (ISSN : 1829-5193), 164-174, 2014.	Kajian <i>Actor-Network Theory</i> Pemilihan Bupati di Kabupaten Demak	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.  Peneliti menggunakan teori jaringan aktor (ANT), dimana ada beberapa hal penting yang dikemukakan Bruno Latour (2005): <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode material-semiotik</li> <li>2. Jaringan aktor</li> <li>3. Aktor manusia dan non manusia</li> <li>4. Konsep penting lain</li> </ol>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa jaringan aktor yang kuat dapat mempengaruhi minat masyarakat untuk memilih kembali kandidat dari pihak <i>incumbent</i> pada Pilkada Bupati Demak periode selanjutnya. Jaringan aktor yang terbentuk sebelumnya didapatkan dari kepemimpinan pemerintahan yang sudah dimiliki aktor sebelumnya serta menggunakan kendaraan partai politik. Sedangkan pada periode masa jabatan yang kedua, <i>incumbent</i> memanfaatkan jaringan pemerintahan serta jaringan ulama, kyai, dan pondok pesantren karena kesamaan misi.	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda dengan penelitian penulis. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai fenomena penelitian dengan menggunakan prinsip ANT dan menekankan pada deskripsi peristiwa atau fenomena tanpa membedakan aktor manusia dan non-manusia. Hal tersebut menjadi acuan bagi penelitian penulis.

2.	Agus Nuryanto/ Prosiding Seminar Nasional Geotik 2019. ISSN: 2580-8796	<i>Actor Network Theory</i> (Studi Kasus Di Desa Ngumbul Kabupaten Pacitan)	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif interpretif.  Peneliti menggunakan Teori ANT dengan fokus 4 tahapan translasi (Callon): 1. <i>Moment of Problematization (P)</i> 2. <i>Moment of Interessement (I)</i> 3. <i>Moment of Enrollment (E)</i> 4. <i>Moment of mobilization (M)</i>	Hasil dari penelitian ini adalah keberhasilan penerapan SID tercapai setelah adanya pandangan dan kesamaan kebutuhan terhadap sistem informasi dari aktor-aktor terlibat, dengan melakukan perannya masing-masing dalam membentuk keberhasilan jaringan aktor. Dampak keberhasilan penerapan SID itu sendiri bersifat internal dan eksternal.	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda dengan penelitian penulis. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai fenomena penelitian dengan menggunakan prinsip ANT. Hal tersebut menjadi acuan bagi penelitian penulis.
3.	Tsuraya Annisa Salsabila dan R. Slamet Santoso/ <i>Journal of Public Policy and Management Review</i> , Volume 7, Nomor 2, Tahun 2018.	Analisis <i>Stakeholders</i> (Aktor Kebijakan) dalam Pengembangan Obyek Wisata Candi Gedongsongo di Kabupaten Semarang	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.  Teori yang digunakan peneliti untuk mengetahui efektivitas peran aktor adalah <i>Analisis Stakeholders</i> (Blackman, 2003: 23). Tahapannya: 1. Tingkat Ketertarikan <i>Stakeholders</i>	Dari penelitian tersebut dapat diketahui bahwa efektivitas peran <i>stakeholders</i> dalam pengembangan Obyek Wisata Candi Gedongsongo dapat dilihat dari pengaruh dan kepentingannya dalam melaksanakan kegiatan pengembangan. Selanjutnya, jejaring kebijakan yang terbentuk didalamnya sudah cukup baik dengan mengikat tujuh <i>stakeholders</i> untuk	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dengan penelitian penulis namun dengan lokus yang berbeda. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai fenomena penelitian dengan indikator peran aktor dan jejaring kebijakan. Indikator peran aktor digunakan penulis

			<p>2. Pengaruh dan Kepentingan <i>Stakeholders</i></p> <p>3. Identifikasi Peran <i>Stakeholders</i></p> <p>Teori kedua yang digunakan adalah Teori Jejaring Kebijakan berdasarkan Koalisi Advokasi.</p>	menjalankan masing-masing perannya.	sebagai acuan dalam penelitian.
4.	Handy Aribowo, Alexander Wirapraja, dan Yudithia Dian Putra/Jurnal Manajemen dan Bisnis. ISSN (Online): 2599-283X. (2018)	Implementasi Kolaborasi Model Pentahelix dalam rangka Mengembangkan Potensi Pariwisata di Jawa Timur serta Meningkatkan Perekonomian Domestik	<p>Metodologi dalam penelitian ini menggunakan penelitian studi kasus.</p> <p>Peneliti menggunakan teori kolaborasi Model Penta Helix (Arief Yahya) dengan informan perwakilan dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pebisnis</li> <li>2. Pemerintah</li> <li>3. Komunitas</li> <li>4. Akademisi</li> <li>5. Media</li> </ol>	Hasil penelitian ini antara lain industri pariwisata sebagai penghasil devisa terbesar, sering kurang optimal dalam menggerakkan sektor perekonomian dimana kurang berkembangnya industri pariwisata di daerah yang sering mengalami kendala karena kurangnya koordinasi di antara berbagai elemen-elemen. Dalam pengelolaan dan pengembangan pariwisata, diperlukan suatu kordinasi dan kolaborasi antara pihak pemerintah, pelaku bisnis pariwisata, komunitas,	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dengan penelitian penulis namun dengan lokus yang berbeda. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai fenomena penelitian dengan indikator Model Penta Helix. Indikator tersebut digunakan penulis sebagai acuan dalam penelitian.

				akademisi, serta media, disebut dengan kolaborasi Pentahelix dalam mengembangkan potensi wisata.	
5.	Tri Yuniningsih, Titi Darmi, dan Susi Sulandari/ Journal of Public Sector Innovation, Vol. 3, No. 2, Mei Tahun 2019, (84 – 93)	Model Pentahelik Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kota Semarang	Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.  Peneliti menggunakan teori Aktor Kebijakan menurut Howlett dan Rames (1995) (dalam Suwitri, 2011): <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Elected officials</i></li> <li>2. <i>Appointed officials</i> atau pejabat politik yang ditunjuk</li> <li>3. <i>Interest group</i></li> <li>4. <i>Research organization</i></li> <li>5. Media massa</li> </ol> Teori kedua yang digunakan yaitu Model Pentahelix menurut Arif Yahya, kolaborasi antara: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Akademisi</li> <li>2. Bisnis</li> <li>3. Komunitas</li> </ol>	Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa: (1) Pengembangan pariwisata Kota Semarang menggunakan model pentahelix, sudah melibatkan akademisi, pemerintah, komunitas, bisnis, dan media massa, (2) Temuan lapangan adalah Badan Promosi Pariwisata Kota Semarang (BP2KS) belum optimal, dan (3) Kerjasama antar aktor model pentahelix yang ada di kota Semarang dari hasil penelitian belum optimal.	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda namun menjadi acuan dalam menentukan fenomena penelitian berupa model kolaborasi antar aktor bagi penelitian penulis.

			4. Pemerintah 5. Media		
6.	Aflit Nuryulia Praswati/ Prosiding ISBN: 978-602-361-067-9 Seminar Nasional Riset Manajemen & Bisnis 2017 “Perkembangan Konsep dan Riset E-Business di Indonesia”	Perkembangan Model Helix dalam Peningkatan Inovasi	Penelitian ini menggunakan metode studi literatur.  Penelitian ini mengkaji perkembangan konsep helix: 1. Triple Helix (TH) 2. Quadruple Helix (QH) 3. Quintuple Helix (QuH)	Hasil dari kajian penelitian ini adalah Triple Helix mendiskusikan peran universitas, industri, dan pemerintah dalam memanfaatkan pengetahuan untuk menciptakan inovasi. Triple Helix kemudian ditambah dengan peran media dan masyarakat sehingga menjadi Quantuple Helix dengan interaksi dari: (1) Sistem pendidikan, (2) Sistem ekonomi, (3) Lingkungan alam, (4) Masyarakat berbasis media dan berbasis budaya, dan (5) Sistem politik.	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda namun menjadi acuan dalam menentukan fenomena penelitian berupa model kolaborasi antar aktor, untuk memperkaya kajian teori dari penelitian penulis.
7.	Muhammad Riduansyah Syafari/ Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 225, 2018.	Penta Helix Model in the Community Empowerment Around Coal Mine in Maburai Village Tabalong Regency	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan dukungan data primer dan sekunder yang didapat melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.	Hasil dari penelitian ini adalah sinergi antara Disperindagkop Kabupaten Tabalong, CSR dari PT Adaro Indonesia Tbk dan mitranya, LSM terkait, komunitas pengrajin Batik Sasabangan Maburai, dan	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda namun menjadi acuan dalam menentukan fenomena penelitian berupa model kolaborasi Penta

			Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaborasi Penta Helix.	Pers dalam model Penta Helix dapat meningkatkan pemberdayaan ibu rumah tangga sebagai komunitas pengrajin batik sasirangan dengan corak tabalong yang khas, dan mumpuni untuk mendorong kelahiran enam komunitas pengrajin Sasirangan batik di enam desa lainnya di Kabupaten Tabalong dengan campuran pola antara Tabalong dan Dayak.	Helix, untuk memperkaya kajian teori dan memberikan gambaran bagi penelitian penulis.
8.	Anka Masek Tonkovic, Edward Veckie dan Vlado Walter Veckie. 2015	Aplications of Penta Helix Model in Economic Development	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif.  Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah kolaborasi model helix.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan perlunya penambahan unsur ke lima yaitu diaspora ke dalam jaringan aktor yang sudah ada. Dengan adanya peraturan hukum yang stabil dengan aturan jangka panjang yang sudah ditetapkan, maka kondisi yang kondusif telah terbentuk untuk pelaksanaan kerjasama antara diaspora dengan wirausahawan	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda namun menjadi acuan dalam menentukan fenomena penelitian berupa model kolaborasi antar aktor, untuk memperkaya kajian teori dari penelitian penulis.

				Kroasia, universitas, lembaga riset, dan masyarakat sipil untuk mencapai pembangunan ekonomi yang lebih cepat dari target yang sudah diprediksikan oleh <i>World Bank</i> .	
9.	Abderisak Adam, Pernilla Gluch, dan Jonas Julin/ Construction Management, Dep of Civil and Environmental Engineering, Chalmers University of Technology, Sven Hultins gata 8, Göteborg, Sweden. 2014.	Using Actor-Network Theory to Understand Knowledge Sharing in an Architecture Firm	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan studi kasus yang didasarkan pada hasil wawancara 12 informan.	Hasil dari penelitian ini menunjukkan ANT sebagai pendekatan teoritis menciptakan peluang untuk melihat sifat dari pertukaran pendapat di perusahaan arsitektur yang berbelit-belit, dari pandangan yang berbeda dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda dengan penelitian penulis. Penelitian ini memberikan gambaran mengenai fenomena penelitian dengan menggunakan prinsip ANT yang menjadi acuan bagi penelitian penulis.
10.	Kadia Georges Aka/ Journal of Cleaner Production 225 (2019) 524e540	Actor-Network Theory to Understand, Track and Succeed in a Sustainable Innovation	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan studi kasus sepeda hybrid yang dikembangkan oleh salah satu UMKM di Kanada.	Hasil dari penelitian ini adalah Teori ANT dan metodologi yang digunakan untuk menganalisis hubungan antar dimensi dalam pengembangan	Penelitian ini memiliki fokus yang hampir sama dan lokus yang berbeda dengan penelitian penulis. Penelitian ini

		Development Process	<p>Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori ANT dengan fokus pada 4 tahapan translasi (Callon, 2007):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Problematization</i></li> <li>2. <i>Interessement</i></li> <li>3. <i>Enrolment</i></li> <li>4. <i>Mobilization</i></li> </ol>	inovasi berkelanjutan, dapat menjelaskan prosesnya dan faktor yang mempengaruhi adalah waktu, kondisi, dan praktik manajerial.	memberikan gambaran mengenai fenomena penelitian dengan menggunakan prinsip ANT yang menjadi acuan bagi penelitian penulis.
--	--	---------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber: data diolah dari beberapa penelitian yang berbeda-beda, 2020

### **1.6.2 Administrasi Publik**

Pasolong (2014: 3) mendefinisikan administrasi sebagai sebuah usaha kerjasama yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan sebelumnya. Syafiie (2010: 18) mendefinisikan publik sebagai sejumlah manusia yang memiliki kesamaan pikir, perasaan, harapan, sikap, dan tindakan yang benar dan baik berdasarkan nilai-nilai norma yang mereka miliki.

Administrasi publik menurut Felix A. Nigro dan Lloyd G. Nigro dalam (Syafiie, 2010: 24) adalah suatu kerjasama kelompok dalam lingkungan pemerintahan yang meliputi ketiga cabang pemerintahan: eksekutif, legislatif, dan yudikatif; yang mempunyai peranan penting dalam perumusan kebijakan publik dan karenanya merupakan bagian dari proses politik. Administrasi publik berkaitan erat dengan berbagai kelompok swasta maupun perorangan dalam pelayanan kepada masyarakat.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa administrasi publik adalah sebuah usaha kerja sama yang dilakukan oleh lembaga pemerintahan dalam melaksanakan tugas-tugas pemerintahan demi terciptanya pelayanan kepada masyarakat yang efisien dan efektif, dan dalam pelaksanaannya berkaitan erat dengan kelompok swasta maupun perorangan.

### **1.6.3 Paradigma Administrasi Publik**

Nicholas Henry dalam (Keban, 2019: 41-43) membagi Administrasi Negara ke dalam lima paradigma, yaitu sebagai berikut:

1. Paradigma 1 (Dikotomi Politik Administrasi, 1900-1926)

Tokoh yang menginisiasi paradigma ini adalah Frank J. Goodnow dan Leonard D. White. Goodnow mengungkapkan bahwa politik harus dipusatkan perhatiannya pada kebijakan atau ekspresi dari kehendak rakyat, sedangkan administrasi dipusatkan pada pelaksanaan kebijakan-kebijakan tersebut. Penekanan dalam paradigma ini adalah pada lokus saja, yaitu birokrasi pemerintahan. Fokus atau metoda yang harus dikembangkan dalam administrasi publik kurang dibahas secara jelas dan terperinci.

2. Paradigma 2 (Prinsip-Prinsip Administrasi, 1927-1937)

Tokoh-tokoh dalam paradigma ini adalah Willoughby, Gullick & Urwick, yang dipengaruhi oleh tokoh-tokoh manajemen klasik seperti Henry Fayol dan F. W. Taylor. Prinsip POSDCORB (*Planning, Organizing, Staffing, Directing, Coordinating, Reporting, dan Budgeting*), yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh tersebut disebut prinsip-prinsip administrasi dan menjadi fokus dari administrasi publik dalam paradigma ini. Sedangkan lokus dari administrasi publik tidak diungkapkan secara jelas karena mereka beranggapan bahwa prinsip-prinsip administrasi bersifat universal atau dapat diterapkan dimana saja, baik di organisasi pemerintah maupun organisasi swasta.

3. Paradigma 3 (Administrasi Negara sebagai Ilmu Politik, 1950-1970)

Pada paradigma ini, terjadi pertentangan mengenai hubungan konseptual antara administrasi negara dengan ilmu politik.

Konsekuensi dari pertentangan tersebut adalah munculnya paradigma baru yang beranggapan bahwa administrasi publik sebagai ilmu politik, dimana lokusnya adalah birokrasi pemerintahan sedangkan fokusnya menjadi kabur karena prinsip-prinsip administrasi publik mengandung banyak kelemahan.

4. Paradigma 4 (Administrasi Negara sebagai Ilmu Administrasi, 1956-1970)

Pada paradigma keempat ini, pembahasan-pembahasan mengenai teori organisasi dan ilmu manajemen dikembangkan secara ilmiah dan lebih mendalam. Fokus dari paradigma ini sangat jelas, yaitu perilaku organisasi, analisis manajemen, dan penerapan teknologi modern. Namun lokusnya menjadi tidak jelas karena semua fokus yang dikembangkan, diasumsikan dapat diimplementasikan dalam dunia bisnis maupun dunia administrasi publik.

5. Paradigma 5 (Administrasi Negara Sebagai Administrasi Negara, 1970-?)

Paradigma kelima ini, fokus dan lokus administrasi publik sudah jelas. Fokusnya adalah teori organisasi, teori manajemen, dan kebijakan publik, sedangkan lokusnya adalah masalah dan kepentingan publik.

Ikeanyibe dkk (2017) menambahkan paradigma Administrasi Negara berikut ini:

6. Paradigma 6 (*Governance*, 1990-sekarang)

Konsep paradigma ini merupakan penerjemahan baru dan aplikasi dari akhir tahun 1980 sampai 1990. Menurut Tamayan dalam (Ikeanyibe dkk., 2017), konsep ini dapat dikatakan sebagai praktik dari kekuasaan dan wewenang yang dilakukan oleh para pimpinan politik untuk kesejahteraan warga negara, proses kompleks dimana beberapa sektor masyarakat memegang kekuasaan, dan memberlakukan serta mengumumkan kebijakan publik yang secara langsung mempengaruhi interaksi manusia dan kelembagaan, ekonomi, serta perkembangan sosial. Selain itu, Stoker dalam (Ikeanyibe dkk., 2017) melanjutkan bahwa terdapat lima proposisi kritis dan dilematis yang kemudian menjadi prinsip paradigma ini yaitu:

- 1) Jaringan institusi dan aktor dari dalam dan diluar pemerintah.
- 2) Batas yang abu-abu dan tanggungjawab untuk menangani masalah sosial dan ekonomi.
- 3) Ketergantungan kekuasaan diantara institusi yang terlibat dalam aksi kolektif.
- 4) Jaringan aktor otonom yang mengatur diri sendiri.
- 5) Kapasitas untuk menyelesaikan sesuatu yang tidak bergantung pada kekuatan pemerintah untuk memerintahkan atau mengguakan wewenangnya.

Gibson dalam (Ikeanyibe dkk., 2017) mengamati bahwa terdapat banyak bentuk dari paradigma *governance* (tata kelola) yang

didokumentasikan dalam literatur. Setiap model *governance* (tata kelola) mengusulkan penekanan yang berbeda yang kurang atau lebih bergantung pada konteks lokal. Beberapa model ini terdiri dari sebagai berikut:

1) *Governance as Government* (Pemerintahan sebagai pemerintah)

Pada konteks ini berkaitan dengan penjelasan keberadaan dari masyarakat, pihak ketiga, dan keterlibatan mereka dalam proses pemerintahan telah ada mulai dari administrasi publik pada era tradisional. Dalam pendekatan ini, pemerintah tetap menjadi pemegang inisiatif dalam hal mengintegrasikan aktor-aktor lainnya dalam mencapai tujuan pemerintahan.

2) *Good Governance* (Tata kelola pemerintahan yang baik)

Model ini menekankan pada pentingnya peranan dari pemerintah untuk mengambil tindakan yang berkaitan dengan kepentingan publik melalui kepemimpinan yang efektif dan visioner, integritas, transparansi dan akuntabilitas.

3) *Governance as Good Enough Governance* (Pemerintahan sebagai tata kelola pemerintahan yang cukup baik)

Model ini merupakan konsep dan model alternatif yang diperkenalkan oleh Merilee Grindle dalam tulisannya mengenai penekanan dalam good governance. Tata kelola yang cukup baik berkaitan dengan kontribusi intervensi dalam perkembangan politik dan ekonomi perlu dipertanyakan, diprioritaskan, dan

relevan dengan kondisi negara tersebut. Pemerintah sebagai tata kelola pemerintahan yang cukup baik tidak membahas mengenai jalan pintas mengenai pembangunan, pengembangan kebijakan, implementasi program, pemberian layanan ataupun isu-isu dalam *good governance*. Konsep ini hanya mengadvokasi penggunaan pendekatan inkremental dan kontinjensi dalam prioritas dalam mengejar tata pemerintahan yang baik mengingat kenyataan keterbatasan sumber daya uang, waktu, pengetahuan, dan kapasitas manusia dan organisasi.

4) *Collabortive, Partnership, Network Governance* (Kolaborasi, kemitraan, dan jaringan pemerintahan)

Model baru dari pemerintahan ini menekankan pada fungsi jaringan, kemitraan, kolaborasi, serta banyak hal lain yang menggaris bawahi pemerintahan sebagai keterlibatan eksternal daripada proses internal, organisasi, uang, waktu, pengetahuan, kapasitas manusia, dan organisasi.

Dalam kaitannya dengan paradigma Administrasi Publik, penelitian ini mengacu pada paradigma ke-6 (enam) yaitu *Governance* sebab penelitian ini menyoroti mengenai jaringan aktor dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK di SMK Negeri 6 Semarang. Pada paradigma ini menekankan pada salah satu prinsip yaitu jaringan institusi dan aktor dari dalam dan diluar pemerintah sehingga fungsi jaringan, kemitraan, kolaborasi, serta banyak hal lain yang menggaris bawahi pemerintahan sebagai keterlibatan eksternal.

Ada dua konsentrasi dalam Ilmu Administrasi Publik, yaitu Kebijakan Publik dan Manajemen Publik. Kebijakan Publik berkenaan dengan proses formulasi, implementasi hingga evaluasi. Sedangkan Manajemen Publik berkaitan dengan penerapan fungsi-fungsi manajemen dalam pelaksanaan suatu kebijakan publik. Penelitian ini menggunakan konsentrasi Kebijakan Publik.

#### **1.6.4 Kebijakan Publik**

Winarno (2012: 19) mendefinisikan kebijakan sebagai suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan perilaku seorang pejabat, suatu kelompok, maupun suatu lembaga pemerintah dalam bidang kegiatan tertentu. Thomas R. Dye dalam (Syafiie, 2010: 105) menyatakan bahwa pilihan pemerintah mengenai melakukan atau tidak melakukan sesuatu disebut kebijakan publik. Sedangkan William N. Dunn dalam (Syafiie, 2010: 106) berpendapat bahwa kebijakan publik adalah keputusan-keputusan menyangkut tugas pemerintahan dalam bidang tertentu, yang ditetapkan oleh lembaga atau pejabat pemerintah dan keputusan-keputusan tersebut terkait satu sama lain. Sementara itu, Nugroho (2015: 47) mendefinisikan kebijakan publik sebagai keputusan pemerintah dalam upaya mengatur kehidupan publik dalam rangka mewujudkan cita-cita bangsa sesuai yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Nasional.

Berdasarkan pengertian-pengertian mengenai kebijakan publik tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kebijakan publik merupakan suatu keputusan yang diambil oleh pemerintah dalam urusan tertentu yang berimplikasi terhadap

kesejahteraan masyarakat secara umum sebagai inti dari keberlangsungan suatu negara.

Berkaitan dengan pembuatan kebijakan publik, para ahli membaginya ke dalam beberapa tahapan. William N. Dunn menyebutkan tahap-tahap kebijakan publik sebagai berikut (Winarno, 2012: 35-37):

1. Tahap Penyusunan Agenda

Masalah publik yang perlu dipecahkan, dibahas dalam tahap ini oleh pejabat yang terpilih sebagai aktor pembuat kebijakan. Penetapan masalah sebagai agenda kebijakan diukur berdasarkan tingkat urgensi dibuatnya suatu kebijakan untuk memecahkan masalah tersebut.

2. Tahap Formulasi Kebijakan

Aktor-aktor pembuat kebijakan melakukan pembahasan lebih detail mengenai solusi terbaik untuk memecahkan masalah yang sudah masuk dalam agenda kebijakan. Pembahasan tersebut memunculkan alternatif-alternatif kebijakan. Faktor-faktor yang berkaitan dengan masalah tertentu dan kriteria yang sudah ditetapkan oleh aktor pembuat kebijakan, digunakan pada proses seleksi alternatif akan digunakan untuk menyelesaikan masalah.

3. Tahap Adopsi Kebijakan

Setelah melewati proses seleksi alternatif, hasil akhir berupa alternatif kebijakan yang terpilih akan diadopsi menjadi sebuah kebijakan baru dengan dukungan dari mayoritas legislatif, konsensus antara direktur lembaga atau keputusan peradilan.

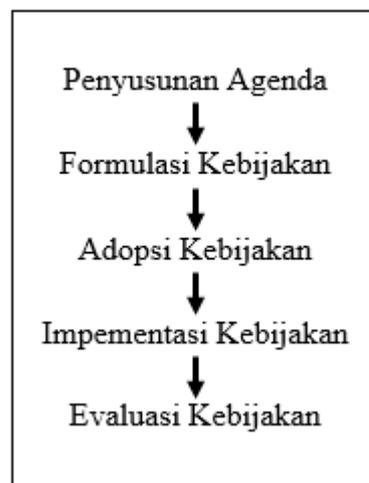
#### 4. Tahap Implementasi Kebijakan

Kebijakan baru yang telah dibuat, dilaksanakan oleh unit-unit administrasi yang menggerakkan sumberdaya finansial dan manusia sesuai dengan tugas dan kewajibannya masing-masing. Berbagai kepentingan akan saling bersaing pada tahap ini. Dukungan atau partisipasi dari aktor-aktor implementasi kebijakan merupakan salah satu kunci keberhasilan tahap ini.

#### 5. Tahap Evaluasi Kebijakan

Evaluasi kebijakan yang telah diimplementasikan penting untuk dilakukan, guna menilai sampai sejauh mana kebijakan yang dibuat telah mampu menyelesaikan masalah publik yang ada.

Gambar 1.4  
Tahap-Tahap Kebijakan Publik



Sumber: Dunn dalam (Winarno, 2012: 37)

### 1.6.5 Identifikasi Aktor

Aktor adalah seseorang, sekelompok orang, ataupun institusi tertentu yang memiliki ketertarikan dan memberikan pengaruh dalam proses pembuatan keputusan suatu program. Aktor dikenal pertama kali dengan istilah “*stakeholders*” yang digunakan dalam dunia bisnis (ekonomi), namun dengan perkembangan wirausaha birokrasi pemerintah, istilah *stakeholders* mulai diadopsi dalam dunia administrasi publik, sebagaimana banyak teori bisnis lain yang diadopsi. *Stakeholder* atau aktor awalnya merupakan sebuah konsep yang berarti seseorang sebagai pemilik uang atau properti lainnya yang memiliki pengaruh besar. Berbagai pengertian tentang *stakeholders* namun pada hakikatnya mengandung pengertian sebagai kelompok kepentingan ((Brenner dan Cochran, 1991; Clarkson, 1995; Donaldson dan Preston, 1995), disusul kemudian Freeman (1994) memperkenalkan konsep manajemen stakeholder; dalam (Suwitri, 2008: 68)).

Aktor kebijakan didefinisikan sebagai seseorang atau sekelompok orang yang memiliki hubungan ketergantungan satu sama lain dalam proses kebijakan, baik yang berasal dari internal organisasi pemerintah maupun yang dari luar organisasi pemerintah seperti swasta dan masyarakat (Suwitri dalam (Yuniningsih, 2018: 79)).

Identifikasi aktor dalam penelitian ini dilihat dari tahap implementasi kebijakan. Menurut Anderson (2003) dalam (Yuniningsih, 2018: 95-100), aktor-aktor kebijakan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Birokrasi

Birokrasi dipandang sebagai agen administrasi yang paling bertanggung jawab dalam tahap implementasi sebuah kebijakan karena hal tersebut berkaitan erat dengan tugas dan tanggung jawab masing-masing agar dapat mencapai tujuan implementasi kebijakan yang telah ditetapkan sebelumnya, khususnya dalam wilayah operasi terkait.

2. Badan Legislatif

Penentuan peraturan yang spesifik dalam tahap implementasi kebijakan di bidang tertentu, memerlukan adanya campur tangan lembaga legislatif.

3. Lembaga Peradilan

Lembaga peradilan sebagai cabang yudisial yang menangani hukum publik, keterlibatannya dalam implementasi kebijakan juga diperlukan terutama saat muncul tuntutan dari masyarakat atas pelaksanaan kebijakan tertentu yang dianggap memberikan dampak yang merugikan. Hal tersebut berpotensi menjadi perkara hukum.

4. Kelompok Kepentingan/Penekan

Kelompok-kelompok kepentingan yang ada di masyarakat berusaha mempengaruhi berbagai peraturan yang dijadikan acuan atau pedoman implementasi suatu kebijakan. Tindakan menekan kebijakan pemerintah dimaksudkan agar kelompok kepentingan tertentu memperoleh keuntungan sesuai dengan kepentingan yang dimiliki dalam implementasi program tersebut.

## 5. Organisasi-Organisasi Masyarakat

Masyarakat baik secara individual maupun kelompok terlibat dalam implementasi suatu program, baik sebagai objek atau subjek program tersebut, mengingat banyaknya kebijakan yang dibuat berlabel pro pembangunan masyarakat.

Identifikasi aktor dilakukan untuk melihat bagaimana keterlibatan atau peran aktor dalam setiap tahap pelaksanaan suatu program. Blackman (2003) dalam modul *Project Cycle Management*, menjelaskan bahwa identifikasi terhadap aktor yang terlibat diawali dengan identifikasi tingkat ketertarikan aktor.

Tabel 1.2  
Tingkat Ketertarikan aktor

Aktor Kebijakan	Ketertarikan	Pengaruh	Prioritas
Aktor Primer			
Aktor Sekunder			

Sumber: Blackman, 2003: 22

Pembuatan tabel ini digunakan untuk mengelompokkan aktor-aktor yang terlibat dalam pelaksanaan suatu kegiatan/program berdasarkan ketertarikannya. Selain itu, dari tabel ini dapat teridentifikasi yang mana aktor yang termasuk ke dalam aktor primer dan yang mana yang termasuk ke dalam aktor sekunder. Aktor yang termasuk dalam aktor primer adalah sekelompok orang atau institusi yang keberadaannya mendapat manfaat dari atau tergantung oleh sumber daya atau layanan atau bidang dalam pelaksanaan suatu program. Mereka memiliki keterbatasan jika dihadapkan dengan pilihan dalam perubahan program, sehingga agak sulit beradaptasi. Sedangkan aktor sekunder adalah sekelompok orang atau

institusi yang memiliki ketertarikan pada pelaksanaan sebuah program dan keberadaan aktor tersebut dipertimbangkan.

Selanjutnya, tingkat pengaruh aktor-aktor tersebut juga dituliskan dalam tabel. Sedangkan penilaian tingkat prioritas akan diberikan berdasarkan data yang sudah didapatkan oleh peneliti dan simpulan dari penelitian. Penilaian 1 untuk prioritas terendah dan penilaian tertinggi diberikan angka 5. Penilaian tersebut didasarkan pada kriteria sebagai berikut:

- Apabila ketertarikan aktor tidak berpengaruh dan hanya menguntungkan satu pihak saja, maka penilaian diberi **angka 1**;
- Apabila ketertarikannya memiliki pengaruh negatif (-) dan tidak terlalu banyak memberikan keuntungan, maka penilaian diberi **angka 2**;
- Apabila ketertarikan aktor menghasilkan pengaruh positif (+) dan negatif (-) secara bersamaan yang berarti ketertarikan tersebut memberikan dampak baik dan buruk, maka penilaian diberi **angka 3**;
- Apabila ketertarikan aktor menghasilkan pengaruh positif (+) tetapi masih meninggalkan pihak yang tidak diuntungkan atau memiliki dampak besar, maka penilaian diberi **angka 4**; dan
- Apabila ketertarikan aktor memberikan dampak yang besar dan menguntungkan semua pihak yang ada, maka penilaian diberi **angka 5**.

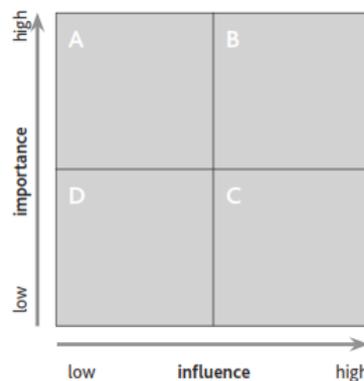
### **1.6.6 Peran Aktor**

Blackman (2003) menjelaskan bahwa untuk mengidentifikasi peran aktor, maka sebelumnya dilakukan identifikasi antara pengaruh dan kepentingan dari masing-

masing aktor. Pengaruh adalah tindakan yang dilakukan oleh aktor tertentu yang memberikan dampak pada hasil akhir pelaksanaan kegiatan. Hal tersebut dijadikan sebagai tolok ukur seberapa besar kekuasaan aktor. Sedangkan kepentingan adalah kebutuhan yang dimiliki oleh aktor tertentu yang dapat dipengaruhi oleh kegiatan atau hasil akhir kegiatan yang sedang dilaksanakan.

Identifikasi pengaruh dan kepentingan aktor dengan menggunakan tabel kombinasi pengaruh dan kepentingan, dilakukan dengan pertimbangan pendekatan terhadap aktor-aktor yang kepentingannya mungkin akan terdampak secara negatif, guna mencegah konflik dan kegagalan pelaksanaan program tersebut.

Gambar 1.5  
Pengaruh dan Kepentingan Aktor



Sumber: Blackman, 2003: 24

Pada Gambar 1.4, terdiri dari Kotak A, B, C, dan D, setiap kotak memiliki maksud yang berbeda. Aktor dengan kepentingan tinggi dan pengaruh yang rendah adalah aktor yang akan menempati **Kotak A**, aktor dengan kepentingan dan pengaruh yang tinggi akan menempati **Kotak B**, aktor dengan pengaruh tinggi dan

kepentingan rendah akan menempati **Kotak C**, dan aktor dengan pengaruh dan kepentingan yang rendah akan menempati **Kotak D**.

Selanjutnya, Blackman (2003) melihat bagaimana keterlibatan/peran masing-masing aktor dalam setiap tahap pengembangan suatu program dengan cara mengklasifikasikannya dalam sebuah tabel seperti yang digambarkan berikut ini.

Tabel 1.3  
Identifikasi Peran Aktor

		Jenis Peran			
		Informan	Konsultan	Kerjasama	Kontrol
Tahap dalam pengembangan	Identifikasi				
	Desain				
	Implementasi dan Pengawasan				
	Tinjauan				
	Evaluasi				

Sumber: Blackman, 2003: 28

Tahapan dalam jenis peran dibedakan menjadi Informan, Konsultan, Kerjasama, dan Kontrol. Aktor yang menjadi sumber informasi dalam pengembangan suatu program disebut Informan. Selanjutnya adalah konsultan yang merupakan sebutan bagi aktor dengan peran sebagai tempat untuk meminta pendapat dalam pengembangan suatu program. Jenis peran kerjasama merupakan peran dimana aktor saling melakukan kerjasama dalam pelaksanaan pengelolaan dan pengembangan suatu program. Jenis peran terakhir adalah kontrol, dimana aktor dengan peran ini melakukan kegiatan pengawasan berdasarkan faktor prioritas dalam pengembangan suatu program.

### 1.6.7 Jaringan Aktor/Actor Network Theory (ANT)

Teori jaringan aktor atau *Actor Network Theory* (ANT) pertama kali digagas oleh Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law di tahun 1980-an. Teori ini berasal dari bidang studi ilmu pengetahuan, yang memperlakukan benda sebagai bagian dari jaringan sosial. Teori jaringan aktor membahas mengenai hubungan yang terbentuk antara berbagai jenis entitas, baik yang berupa bendawi maupun manusiawi, yang kemudian membentuk realitas, misalnya dalam sebuah organisasi. Setiap entitas yang terlibat di dalam jaringan yang terbentuk, selanjutnya disebut dengan “aktor”. Yuniningsih (2018)

Callon dan Latour (1981) dalam (Yuniningsih, 2018: 67) menyebutkan bahwa jaringan aktor dapat terbentuk ketika terjadi kesepakatan antar aktor yang terlibat. Kesepakatan tersebut terjadi saat kepentingan yang dimiliki oleh masing-masing aktor dapat digabungkan dalam satu misi baru, dengan mengumpulkan kekuatan melalui sumber daya yang dimiliki dan diamanatkan pada aktor utama agar misi baru dalam pelaksanaan atau pengembangan suatu program dapat terwujud.

Yuniningsih (2018) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kata kunci dalam teori *Actor Network Theory* (ANT), yaitu konsep mengenai jaringan, aktor, translasi, dan *intermediary*. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

- 1) Aktor

Aktor adalah pelaku atau agen yang memiliki peran dalam jaringan.

Aktor dapat berupa aktor manusia dan aktor non manusia.

## 2) Jaringan Aktor

Jaringan aktor adalah konsep yang paling utama dalam ANT. Secara eksplisit, ANT bertujuan untuk menggambarkan keterkaitan antara entitas yang berbeda dalam proses terbentuknya suatu jaringan. Jaringan yang terbentuk dapat bersifat sementara atau tetap, tergantung intensitas hubungan yang ada didalamnya. Ketidaksetaraan atau ketidaksepakatan antar entitas yang ada dalam suatu jaringan, dapat memicu timbulnya konflik.

## 3) Aktan

Dalam teori *Actor Network Theory* (ANT), aktan diterjemahkan sebagai tindakan atau pelaku baik dari aktor manusia, non-manusia, ataupun jaringan itu sendiri, yang memainkan peranan aktif sebagai bentuk yang menggambarkan hubungan satu sama lain sehingga dipandang sebagai satu kesatuan. Sebagai contoh ilustrasi, sistem kompleks yang ada pada sebuah *handphone* yang terbuat dari berbagai macam komponen yang ada didalamnya yang pada dasarnya tersembunyi dari pandangan manusia sebagai pengguna. Manusia hanya berurusan dengan *handphone* sebagai objek tunggal, tanpa perlu memikirkan sistem kompleks yang sebenarnya ada didalamnya. Efek ini disebut sebagai *punctualization* (ketepatan waktu).

## 4) Translasi

Translasi merupakan konsep yang terjadi ketika aktor yang ditunjuk sebagai aktor utama dalam sebuah jaringan, menciptakan sebuah forum

dengan persetujuan semua aktor yang terlibat dalam rangka mengembangkan jaringan tersebut.

5) *Intermediary*

*Intermediary* didefinisikan sebagai seorang perunding atau aktor perantara yang bertindak sebagai penghubung antara aktor yang satu dengan aktor atau sekumpulan aktor lain.

Latour dalam (Yuniningsih, 2018: 67) menyebutkan bahwa teori ANT biasanya bukan menjelaskan mengapa atau bagaimana jaringan terbentuk, melainkan cara untuk mengeksplorasi hubungan relasional dalam jaringan yang bisa menjadi banyak hal yang berbeda. Ada beberapa tahapan dalam teori jaringan aktor yang perlu diperhatikan (Yuniningsih, 2018: 68-72):

1. *Punctualization*

Proses memperlakukan jaringan heterogen sebagai sebuah aktor individu untuk mengurangi kompleksitas jaringan (Law dalam (Yuniningsih, 2018: 68). Langkah ini sangat penting dalam melakukan penelitian sebagai simplifikasi penarikan kesimpulan. Kompleksitas dalam jaringan terjadi akibat dari penyelarasan kepentingan aktor utama dengan sepakat untuk bergabung dari aktor-aktor dibelakangnya. Apalagi jaringan tersebut tidak hanya terdiri dari materiil namun juga non-materiil.

2. *Translation*

Proses penyelarasan keinginan pada bermacam-macam aktor dengan keinginan aktor utama. Penciptaan sebuah jaringan aktor. Proses ini

terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu: permasalahan, kepentingan dan peran. Kebanyakan aktor dalam organisasi terlibat dalam proses *translation* yang berbeda karena setiap aktor memiliki ciri dan *outcome* yang unik. Penggunaan fokus pada satu aktor sangat berguna, dari mana titik yang menguntungkan disitulah proses translasi dilihat.

### 3. *Problematization*

Proses pendefinisian kepentingan aktor lainnya yang konsisten dengan kepentingannya sendiri, dan menjadikan dirinya sebagai *Obligatory Passage Point* (OPP), sehingga proses *rendering* sangat diperlukan. *Obligatory Passage Point* (OPP), secara luas menunjuk pada situasi yang harus terjadi agar semua aktor puas dengan kepentingan yang didistribusikan oleh aktor utama. Momen pertama ANT adalah translasi yang mempunyai tahapan awal penciptaan jaringan aktor, terdiri dari *problematization* (permasalahan) dan OPP yang merupakan tahap melihat kepentingan dan peran aktor yang bisa diberikan dalam jaringan karena setiap aktor memiliki ciri dan keinginan *outcome* masing-masing. Pada tahapan problematisasi ini, permasalahan yang terjadi di antara para aktor dituangkan dalam berbagai media komunikasi seperti: diskusi tangan, telepon atau pesan singkat telepon, atau melalui utusan yang saling membahas kemungkinan penyamaan pandangan dalam mengatasi persoalan dan menyempitkan persoalan sehingga mempunyai masalah yang sama. Permasalahan yang sama dengan banyaknya aktor yang mempunyai kepentingan berbeda juga

menghasilkan sudut pandang yang berbeda sehingga kepentingan yang berbeda ini akan dirangkum oleh aktor utama. Penyamaan permasalahan dengan perbedaan kepentingan menghasilkan pembagian peran dalam pencapaiannya.

4. *Interessment*

Momen kedua adalah langkah lanjutan dari momen pertama translasi dimana pada momen ini aktor utama berusaha meyakinkan aktor lainnya untuk menerima definisi, cara, bagaimana dan kapan mencapai tujuan bersama tersebut. Siapa mendapat apa, siapa mengerjakan apa dengan berbagai kesepakatan dan janji yang ditawarkan untuk meyakinkan aktor lainnya.

5. *Enrollment*

Momen ketiga adalah momen disaat aktor lainnya menerima dan menjadi satu jaringan baru yang mempunyai permasalahan yang sama. Pencapaian kepentingan masing-masing aktor, peran yang dilakukan masing-masing aktor, bagaimana jaringan dibentuk, siapa mendapat apa dan berbagai tawaran dan janji disepakati pada momen ini.

6. *Inscription*

Proses penciptaan artefak yang akan menjamin perlindungan kepentingan tertentu. Kesepakatan yang terbentuk pada momen ketiga dilanjutkan dengan *Inscription*. Proses dimana ada kesepakatan untuk menjamin tercapainya kepentingan masing-masing aktor. Inskripsi ini bisa berupa kertas berisi perjanjian atau hanya berupa kesepakatan

lisan. Kesepakatan lisan tanpa saksi merupakan inskripsi yang membutuhkan tingkat kepercayaan tinggi sehingga tidak ada proses pengkhianatan setelah cita-cita bersama tercapai, namun banyak peristiwa, perjanjian berdasar lisan tanpa saksi banyak menghasilkan perpecahan jaringan.

7. *Speaker/Delegate Representative*

Aktor yang berbicara atas nama (atau berdiri untuk) aktor-aktor lain. Aktor yang berbicara atas nama aktor lain bisa merupakan aktor utama atau peran yang diberikan oleh aktor utama tersebut kepada aktor lainnya sebagai juru bicara khusus, siapa yang menjadi juru bicara dan pada tingkatan apa yang disampaikan merupakan keputusan jaringan, kapan aktor utama yang harus berbicara kapan aktor-aktor lain yang menjadi juru bicara.

8. *Betrayal*

Sebuah situasi dimana aktor tidak mematuhi perjanjian yang timbul dari partisipasi wakil-wakil. Situasi ini karena tidak dilaksanakannya kesepakatan awal dan keluar dari inskripsi yang dibuat sebagai imbalan atas penyerahan sumberdaya kepada aktor utama. Ada inskripsi dalam bentuk tertulis ataupun tidak semuanya mempunyai resiko pengkhianatan yang dilakukan oleh aktor utama.

9. *Irreversibility*

Tingkatan selanjutnya yang memungkinkan untuk kembali ke titik dimana kemungkinan alternatif masih ada. Menurut Walsham dan

Sahaya dalam (Yuniningsih, 2018: 72), penyelarasan bisa kembali terjadi setelah adanya *irreversibility* yaitu dimana jaringan yang pecah kembali menyatukan kekuatan. Titik kembali ini bisa terjadi bila permasalahan yang membuat aktor keluar dari jaringan ini kembali terulang dan bisa dimulai dari langkah awal translasi dan tetap mempunyai resiko pengkhianatan.

Untuk lebih jelasnya tahapan jaringan aktor dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.4  
Tahapan Jaringan Aktor

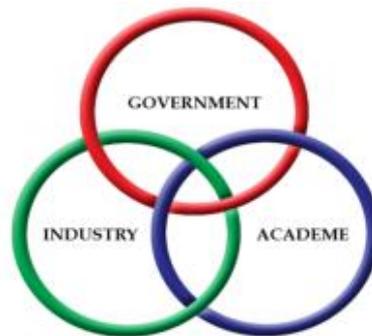
No.	Tahapan Jaringan	Penjelasan
1.	<i>Punctualization</i>	Identifikasi awal jaringan aktor
2.	<i>Translation</i>	Proses penyelesaian keinginan bermacam-macam aktor dengan keinginan aktor utama
3.	<i>Problematization</i>	Proses mendefinisikan kepentingan aktor lainnya yang konsisten dengan kepentingan sendiri dan menjadikan dirinya sebagai OPP
4.	<i>Interessment</i>	Momen meyakinkan aktor-aktor lain dalam jaringan lain untuk menerima definisi dari aktor utama
5.	<i>Enrollment</i>	Aktor-aktor lain dalam jaringan menerima kepentingan yang ditetapkan untuk mereka oleh aktor utama
6.	<i>Inscription</i>	Proses penciptaan perjanjian ataupun kesepakatan lisan untuk menjamin perlindungan kepentingan tertentu
7.	<i>Speaker/Delegate Representatif</i>	Aktor berbicara atas nama (atau berdiri untuk) aktor lain
8.	<i>Betrayal</i>	Situasi dimana aktor tidak mematuhi perjanjian yang timbul dari partisipasi wakil-wakil mereka
9.	<i>Irreversibility</i>	Tingkatan selanjutnya yang memungkinkan untuk kembali ke titik dimana kemungkinan alternatif masih ada. Penyelesaian bisa kembali terjadi setelah adanya <i>irreversibility</i>

Sumber: diadopsi dari Callon dan Latour (2005, Riyanto (2012:65- 69), Simanjuntak (2015) dalam (Yuniningsih, 2018: 77)

### 1.6.8 Model Jaringan Aktor

#### 1) Triple Helix

Gambar 1.6  
Triple Helix



Sumber: Tonkovic dkk., 2015: 389

Praswati (2017) menyatakan bahwa Etzkowitz dan Leydesdorff merupakan tokoh yang pertama kali memperkenalkan model Triple Helix di tahun 1995. Klasifikasi aktor dalam model ini adalah Industri sebagai aktor yang diharapkan mampu menciptakan inovasi, Universitas untuk menciptakan dan memberikan pertimbangan berdasarkan ilmu pengetahuan, dan Pemerintah sebagai pembuat kebijakan publik. Ketiganya bekerjasama melalui pendekatan *top-down* agar tercipta inovasi yang dapat meningkatkan kondisi perekonomian suatu negara. Hubungan antara komponen Triple Helix didasarkan pada kolaborasi berbasis obyektif dan substitusi fungsional dalam mencapai inovasi. Kerjasama berbasis obyektif dipandu oleh konvergensi kepentingan semua pihak terkait yang telah memilih secara strategis untuk bekerjasama sambil tetap menjalankan fungsinya.

Kurang dari 10 tahun yang lalu, para periset, praktisi dan pembuat kebijakan mulai bereksperimen dengan pendekatan inovasi yang lebih baik mulai dari model Triple Helix dan mencoba untuk mengatasi keterbatasan yang terkait dengan pembentukan paradigma teknologi. Arnkil dkk. dalam (Praswati, 2017) menekankan perlunya memperbesar konsep inovasi model Triple Helix dengan perspektif masyarakat, karena Triple Helix dapat dilihat sebagai cara sistematis untuk melakukan inovasi penelitian /inovasi berbasis teknologi, Quadruple Helix juga dapat dilihat sebagai cara sistematis untuk mengejar permintaan atau inovasi yang berorientasi pada pengguna. Sejak saat itu, literatur tentang model inovasi berdasarkan pendekatan heliks telah berkembang.

## 2) Quadruple Helix

Gambar 1.7  
Quadruple Helix



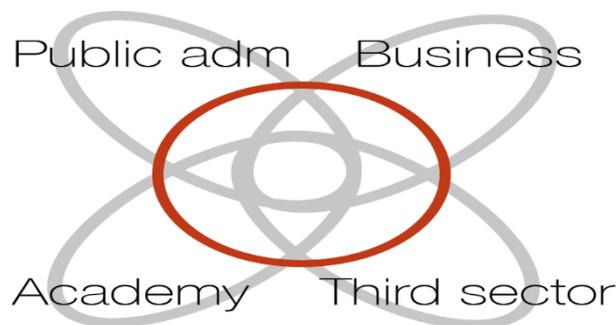
Sumber: Tonkovic dkk., 2015: 390

Praswati (2017) kembali menyatakan bahwa berkembangnya model Triple Helix menuju Quadruple Helix terjadi sejak Carayannis dan Campbell menginisiasikan penambahan peran serta masyarakat sipil

dalam interaksi yang sudah terjadi sebelumnya antara industri, universitas, dan pemerintah. Masyarakat sipil dalam hal ini berperan sebagai pengguna barang dan jasa serta sebagai subjek sekaligus objek dalam penerapan dan pengembangan ilmu pengetahuan, sehingga dapat dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan dalam sistem inovasi. Adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang semakin canggih memberikan kemudahan bagi masyarakat sipil dalam berpartisipasi pada sistem inovasi tertentu yang pelaksanaannya dilakukan secara *bottom-up*.

### 3) *Penta Helix*

Gambar 1.8  
Penta Helix

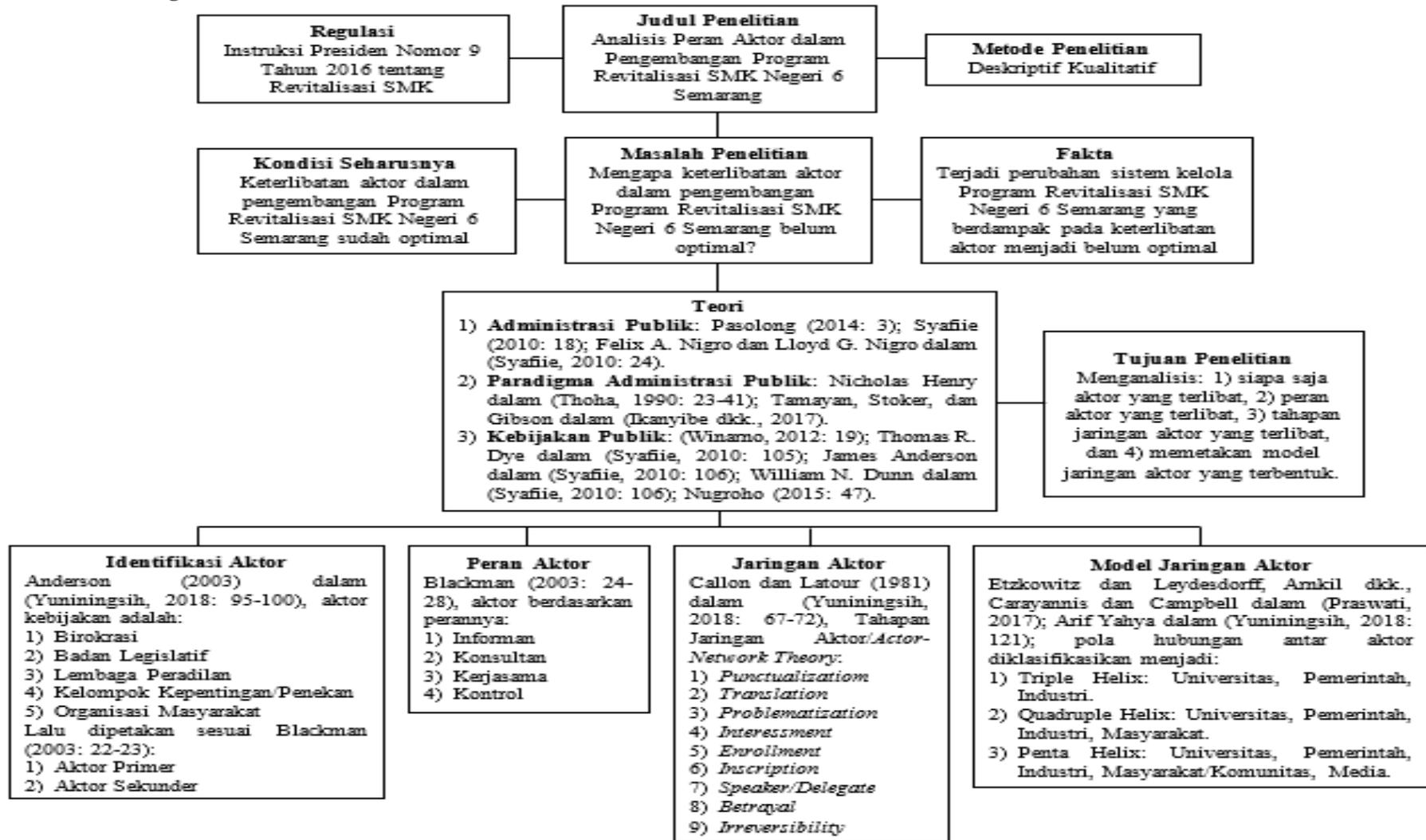


Sumber: Yuniningsih, 2018: 123

Yuniningsih (2018: 121) menyatakan bahwa model Penta Helix yang mulai gencar digaungkan di Indonesia oleh Menteri Pariwisata Arif Yahya untuk mengembangkan potensi pariwisata, merupakan kolaborasi antara 5 (lima) aktor dalam kebijakan, yaitu *Academician*, *Bussiness*, *Community*, *Government* dan *Media* (ABCGM). Penta Helix lebih cenderung digunakan untuk melihat perkembangan sektor perkenomian

atau sektor industri. Penta Helix secara umum juga dapat dikatakan sebagai sebuah konsep yang digunakan untuk mengkaji peran dari masing-masing aktor yang terlibat dalam suatu program yang diteliti. Penggunaan konsep ini digunakan peneliti untuk melihat perkembangan di bidang pendidikan.

## 1.7 Kerangka Pikir Penelitian



Sumber: diadopsi dari Pasolong (2014), Syafie (2010), Thoha (1990), Ikanyibe (2017), Winarno (2012), Nugroho (2015), Blackman (2003), Praswati (2017), Yuniningsih (2018)

## 1.8 Operasionalisasi Konsep

### 1. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor adalah mengidentifikasi ketertarikan aktor yang terlibat, yaitu:

- a) Aktor primer
- b) Aktor sekunder

### 2. Peran Aktor

Peran aktor adalah peran masing-masing aktor yang terlibat dalam menjalankan tugas pokok dan fungsinya, yaitu:

- a) Informan
- b) Konsultan
- c) Kerjasama
- d) Kontrol

### 3. Tahapan Jaringan Aktor

Tahapan jaringan aktor adalah tahapan atas hubungan yang terbentuk antar aktor atas dasar kesamaan kepentingan serta penggabungan kekuatan untuk mencapai kepentingan bersama. Jaringan aktor yang terbentuk dapat diuraikan dalam beberapa tahapan:

- a) *Punctualization*
- b) *Translation*
- c) *Problematization*
- d) *Interessment*
- e) *Enrollment*

- f) *Inscription*
- g) *Speaker/Delegate*
- h) *Betrayal*
- i) *Irreversibility*

#### 4. Model Jaringan Aktor

Memetakan model jaringan aktor yang terbentuk.

### **1.9 Fenomena Penelitian**

Fenomena yang akan diamati dalam penelitian dengan judul “Analisis Peran Aktor dalam Pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang” yang dilakukan penulis, adalah sebagai berikut:

Tabel 1.5  
Fenomena Penelitian

No	Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Informan dan Cara Pengumpulan Data
1.	Identifikasi Aktor	Aktor Primer Aktor Sekunder	Ketertarikan aktor atau hal yang memotivasi aktor untuk ikut terlibat dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang	Informan: 1. Kepala Sub Bagian Tata Usaha SMK Negeri 6 Semarang 2. Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubungan Industri 3. Ketua Komite SMK Negeri 6 Semarang 4. Perwakilan Industri 5. Universitas Negeri Semarang 6. Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Provinsi Jawa Tengah
2.	Peran Aktor	Informan	Aktor yang berperan sebagai sumber informasi dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang	
Konsultan		Aktor yang dimintai pendapat (sebagai konsultan) dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang		
Kerjasama		Aktor yang melakukan kerjasama dengan SMK Negeri 6 Semarang dalam melaksanakan pengelolaan dan pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang		
Kontrol		Aktor yang melakukan kegiatan pengawasan dalam kegiatan pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang		
3.	Jaringan Aktor	<i>Punctualization</i>	1. Menentukan jaringan dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK di SMK Negeri 6 Semarang 2. Menentukan aktor utama dan aktor pendukung	
<i>Translation</i>		1. Menentukan dan mendiskripsikan keinginan aktor utama dan aktor pendukung		

			<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Menyesuaikan keinginan aktor pendukung dengan aktor utama, dan menentukan pokok permasalahan</li> <li>3. Menentukan kepentingan masing-masing, serta menentukan peran aktor</li> </ol>	
		<i>Problematization</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktor utama mendeskripsikan dan memahami kepentingan aktor lainnya</li> <li>2. Menjadikan aktor utama sebagai acuan/pusat pertimbangan</li> </ol>	
		<i>Interessment</i>	Aktor utama meyakinkan aktor pendukung untuk menerima definisi permasalahan, cara menyelesaikan bagaimana melaksanakan, tempat dan waktu untuk mencapai tujuan dan setiap aktor mendapatkan hak dan kewajiban serta kesepakatan lainnya	
		<i>Enrollment</i>	Aktor pendukung dalam jaringan menerima/menyelaraskan dengan kepentingan yang diterapkan untuk mereka oleh aktor utama dan terbentuk satu jaringan baru yang mempunyai satu permasalahan yang sama dan kesepakatan lainnya	
		<i>Inscription</i>	Mencetak artefak/symbol/perjanjian yang akan menjamin kepentingan masing-masing aktor baik lisan/tulisan	
		<i>Speaker/Delegate</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami perbedaan aktor utama/ aktor pendukung/juru bicara</li> <li>2. Jaringan memutuskan kapan dan dimana serta pada tingkatan apa aktor tersebut dapat menjadi juru bicara</li> </ol>	

		<i>Betrayal</i>	Keadaan dimana aktor tidak mematuhi perjanjian yang dapat dilihat dari partisipasi wakil-wakil mereka	
		<i>Irreversibility</i>	Tingkatan selanjutnya yang memungkinkan untuk kembali ke titik dimana kemungkinan alternatif masih ada	
4.	Model Jaringan Aktor	-	Pemetaan model jaringan aktor dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK di SMK Negeri 6 Semarang	

Sumber: diolah penulis, 2020

## **1.10 Metode Penelitian**

### **1.10.1 Tipe Penelitian**

Pada penelitian ini, tipe penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang dilakukan dengan tujuan menganalisis fenomena yang terjadi menggunakan berbagai metode yang ada (Moleong, 2010: 5). Sugiyono (2014: 9) mendeskripsikan bahwa metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti suatu objek dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, menggunakan teknik pengumpulan data secara triangulasi (gabungan), dan analisis datanya bersifat induktif. Hasil penelitian kualitatif sendiri lebih menekankan kepada makna daripada menggeneralisasikan topik atau masalah yang diteliti.

Berdasarkan tingkat eksplanasi, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian yang bersifat deskriptif. Sugiyono (2014: 11) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa perbandingan, atau menghubungkan antara variabel satu dengan yang lain. Penelitian deskriptif dalam metode kualitatif dapat digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang sifat dari suatu fenomena yang terjadi di masyarakat. Maka dari itu, peneliti akan mendeskripsikan penelitian ini secara menyeluruh dengan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, dan pemikiran dari individu maupun kelompok, baik yang diperoleh dari data observasi, wawancara, maupun dokumentasi.

### **1.10.2 Lokus dan Fokus Penelitian**

Lokus penelitian berkaitan dengan tempat atau wilayah dimana penelitian akan dilaksanakan. Lokus yang dipilih penulis dalam penelitian ini adalah SMK Negeri 6 Semarang. Sebelumnya sudah dilakukan identifikasi awal mengenai ketersediaan data untuk pelaksanaan penelitian agar dapat berjalan dengan baik. Pihak yang berhubungan langsung dengan penelitian telah memberikan persetujuan atas lokasi yang dijadikan tempat penelitian. Disamping lokus, fokus dari penelitian kualitatif sudah disesuaikan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Proposisi dibangun dari fenomena penelitian tentang keterlibatan aktor dalam pengembangan Program Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang.

### **1.10.3 Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dalam hal ini adalah individu atau kelompok yang diharapkan penulis dapat menceritakan apa yang ia ketahui tentang sesuatu yang berkaitan dengan fenomena atau kasus yang diteliti. Atau dengan kata lain dapat disebut sebagai informan.

Informan adalah orang yang berperan sebagai sumber informasi mengenai situasi dan kondisi latar penulisan, untuk menunjang penulisan. Informan yang baik adalah informan yang dapat dipercaya, mempunyai pandangan atau wawasan luas, terutama mengenai topik penelitian yang dalam hal ini adalah Revitalisasi SMK Negeri 6 Semarang. Selain itu, informan dapat diartikan juga sebagai pihak-pihak yang terlibat secara langsung dengan fokus permasalahan yang akan diteliti, atau dengan kata lain informan yang dipilih adalah informan kunci (*key informan*).

Maka dari itu, jumlah informan yang dibutuhkan dalam penelitian ini tidak dapat ditetapkan sejak awal pembuatan rancangan penulisan. Banyak sedikitnya informan, tergantung dari perkembangan yang ada di lapangan pada saat penelitian berlangsung. Penulis dalam penelitian ini telah menentukan beberapa subjek yang dijadikan sebagai informan terkait pengembangan Program Revitalisasi SMK di SMK Negeri 6 Semarang, yaitu Kepala Sub Bagian Tata Usaha SMK Negeri 6 Semarang dan Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Provinsi Jawa Tengah.

Penambahan informan dapat terjadi setelah penelitian di lapangan sudah dilakukan atau masih berjalan. Hal tersebut dimaksudkan supaya informasi yang didapatkan lebih lengkap dan detail. Selanjutnya, peneliti menggunakan teknik *snowball*, yaitu apabila data yang didapatkan belum lengkap dari beberapa informan yang sudah ditetapkan sebelumnya, maka penelitian masih akan berlanjut dengan melibatkan informan-informan baru. Penentuan informan dilakukan melalui permintaan keterangan dari pihak yang bersangkutan dengan latar penelitian, dan dilakukan melalui wawancara pendahuluan. Pada penelitian ini, informan yang dipilih penulis menggunakan teknik ini yaitu Ketua Komite SMK Negeri 6 Semarang, Waka Humas/DUDI SMK Negeri 6 Semarang, Universitas Negeri Semarang, GM Hotel Grasia (perwakilan industri), dan Kasi SMK Cabang Dinas Pendidikan Wilayah I Provinsi Jawa Tengah.

#### **1.10.4 Instrumen Penelitian**

Peneliti dalam penelitian kualitatif, adalah instrumen atau alat penelitian itu sendiri. Maka dari itu, sebagai instrumen, peneliti juga harus “divalidasi” mengenai

seberapa jauh kesiapan peneliti untuk melakukan penelitian dan terjun ke lapangan (Sugiyono, 2014: 222). Pengumpulan data dan informasi pada penelitian ini menggunakan *interview guide*, sebagai pedoman untuk memandu pada saat proses wawancara.

#### **1.10.5 Sumber Data**

Lofland dalam (Moleong, 2010: 157) mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen lainnya. Berkaitan dengan hal tersebut maka pada jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi sumber tertulis, kata-kata dan tindakan, foto dan data statistik.

Pada penulisan tentang Peran Aktor dalam Pengembangan Program Revitalisasi SMK di SMK Negeri 6 Semarang, menggunakan sumber data:

- a. Data Primer, merupakan data yang berasal dari sumber data yang berhubungan langsung dengan permasalahan yang diteliti. Data yang termasuk dalam data primer misalnya data yang diperoleh dari hasil wawancara maupun observasi langsung yang dilakukan peneliti kepada informan.
- b. Data Sekunder, merupakan data yang bukan diusahakan sendiri oleh peneliti. Data yang termasuk dalam data sekunder diperoleh dari literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, misalnya dari media massa (surat kabar ataupun internet), studi pustaka, artikel, ataupun media lain yang dapat mendukung penelitian.

### **1.10.6 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan suatu usaha untuk mendapatkan data yang dapat dipertanggungjawabkan sebagai bahan untuk pembahasan dan pemecahan suatu permasalahan. Berikut ini merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1) Observasi

Moleong (2010: 125) menyatakan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melibatkan hubungan interaksi sosial antara peneliti dan informan dalam proses pengamatan objek penelitian di lapangan. Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat segala peristiwa yang terjadi di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui kebenaran yang ada.

2) Wawancara

Esterberg (2002) dalam Sugiyono (2014: 231) mendeskripsikan bahwa wawancara adalah bentuk pertukaran informasi antara dua orang melalui tanya jawab, sehingga dapat diketahui makna dari suatu topik tertentu. Selanjutnya, Susan Stainback (1988) dalam Sugiyono (2014: 232) juga mengemukakan bahwa peneliti dapat mengetahui hal-hal secara lebih jelas dan mendalam mengenai suatu fenomena yang terjadi, dari sudut pandang informan, dengan cara melakukan wawancara.

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk gambar, tulisan, atau karya monumental dari

seseorang. Pada penelitian kualitatif, data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, dapat dilengkapi dengan studi dokumen. Hasil penelitian dari observasi atau wawancara, akan lebih kredibel/dapat dipercaya jika didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik.

#### 4) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan pengumpulan data dengan mengkaji dan membuat catatan dari buku yang dijadikan rujukan, seperti literatur, peraturan perundang-undangan, dokumen serta tulisan lain yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

### **1.10.7 Analisis dan Interpretasi Data**

Sugiyono (2014: 246) menyatakan bahwa analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban dari masing-masing narasumber. Peneliti memberikan pertanyaan tambahan apabila jawaban yang diberikan kurang memuaskan, hingga akhirnya memperoleh jawaban yang dianggap kredibel.

Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2014: 246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

#### a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data yang diperoleh dari lapangan dicatat secara rinci dan teliti. Banyaknya data yang diperoleh peneliti sejalan dengan lama waktu yang telah digunakan selama penelitian di lapangan. Maka dari itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti memilih hal-hal yang pokok dan memfokuskan pada hal-hal yang penting serta dicari tema dan polanya. Hal tersebut dapat memunculkan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif, dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Miles and Huberman (1984) dalam (Sugiyono 2014: 249) menyatakan bahwa bentuk yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Hal tersebut akan memudahkan peneliti untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

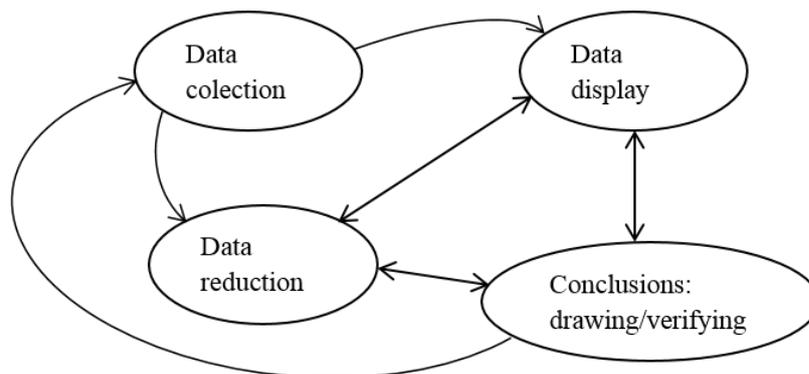
c. *Conclusion Drawing/Verification*

Hasil dari penarikan kesimpulan awal masih bersifat sementara dan akan berubah apabila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Sebaliknya, jika kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal sudah disertai dengan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan

mengumpulkan data, maka kesimpulan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dikatakan sebagai kesimpulan yang kredibel.

Dengan demikian, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab atau mungkin juga tidak dapat menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan sejak awal. Hal tersebut dikarenakan identifikasi masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Gambar 1.9  
Komponen dalam Analisis Data (*interactive model*)



Sumber: Miles and Huberman dalam (Sugiyono, 2014: 247)

### 1.10.8 Kualitas Data

Standar kredibilitas dalam penelitian kualitatif harus diterapkan untuk memberikan penguatan kepada hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Pengujian kredibilitas data dapat digunakan menggunakan teknik pengumpulan data dengan triangulasi. Sugiyono (2014: 241) menyatakan bahwa triangulasi adalah penggabungan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Triangulasi terbagi menjadi tiga macam, yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi dengan sumber. Moleong (2010: 330-331) menyatakan bahwa triangulasi sumber adalah teknik pengumpulan data sejenis dari beberapa sumber data yang berbeda. Peneliti dalam hal ini mengecek derajat kepercayaan sumber dari hasil informan yang berbeda karena untuk mendapatkan data yang valid dan kredibel dibutuhkan informan yang beragam sehingga nantinya hasil yang didapat pun tidak hanya dari satu perspektif saja melainkan dimungkinkan untuk melihat suatu fenomena pada penelitian ini dalam kacamata atau perspektif yang berbeda.