

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Rentetan bencana alam melanda Indonesia di awal 2021, diawali dengan bencana tanah longsor di Sumedang, Jawa Barat pada 9 Januari 2021, Banjir di Kalimantan Selatan pada 14 Januari 2021, gempa di Majene, Sulawesi Barat pada 14 Januari 2021, tanah longsor di Manado dan Sulawesi Selatan serta beberapa bencana alam lain yang terus berdatangan menimpa Indonesia¹.

Bukan hal yang baru bagi Indonesia dalam menghadapi bencana alam karena secara geologi, Indonesia berada pada pertemuan tiga lempeng tektonik yaitu Lempeng Pasifik, Lempeng Indo-Australia, dan Lempeng Eurasia, sehingga saat lempeng-lempeng tektonik tersebut bergerak akan memicu timbulnya bencana alam seperti tsunami dan gempa². Indonesia juga memiliki deretan gunung api yang membentang dari Pulau Sumatra, Jawa hingga Sulawesi, jika ditarik garis dari gunung api di Pulau Sumatra hingga Sulawesi, dan melewati Jawa maka akan membentuk suatu garis melengkung yang mirip dengan lingkaran, garis itulah yang disebut cincin api (*ring of fire*), deretan gunung api tersebutlah yang membuat Indonesia rawan terhadap bencana gunung meletus³.

Secara astronomis Indonesia berada di garis khatulistiwa atau garis ekuator, umumnya daerah yang dilewati garis ekuator akan mengalami fenomena alam *el nino* dan *la nina*⁴, fenomena *el nino* adalah peristiwa meningkatnya suhu air laut sehingga membuat suatu daerah memiliki suhu yang lebih tinggi dibandingkan daerah lainnya dan menyebabkan musim kemarau berkepanjangan, bentuk

¹ Rakhmat Nur Hakim. (2021, Januari 18). *5 Bencana Alam di Awal 2021, dari Longsor Sumedang Hingga Gempa Sulbar*. Kompas.com. <https://nasional.kompas.com/read/2021/01/18/12393831/5-bencana-alam-di-awal-2021-dari-longsor-sumedang-hingga-gempa-sulbar?page=all> accessed March 6, 2021.

² Anies. (2018). *Manajemen Bencana Solusi Untuk Mencegah dan Mengelola Bencana*. 1st ed. Yogyakarta: Gosyen Publishing. p.1-16.

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

fenomena *el nino* adalah kekeringan, sedangkan fenomena *la nina* adalah kebalikan dari fenomena *el nino* yakni peristiwa menurunnya suhu air laut sehingga menyebabkan konsentrasi hujan sangat ekstrem. Fenomena *la nina* inilah yang sedang terjadi di Indonesia saat ini, curah hujan yang tinggi menimbulkan bencana banjir di beberapa daerah di Indonesia. Kondisi geografis Indonesia yang berada pada pertemuan tiga lempeng, jalur cincin api serta pada garis ekuator membuat Indonesia rawan terjadi bencana alam.

Tabel 1.1. Data bencana alam Indonesia 12 tahun terakhir

Tahun	Jumlah Kejadian	Presentase	Bencana yang Mendominasi
2010	1.945	+56,2%	Banjir, puting beliung, tanah longsor
2011	1.619	-16,8%	Banjir, puting beliung, tanah longsor
2012	1.780	+9,9%	Banjir, puting beliung, tanah longsor
2013	1.666	-6,4%	Puting beliung, tanah longsor, banjir
2014	1.961	+17,7%	Puting beliung, tanah longsor, banjir
2015	1.694	-13,6%	Puting beliung, banjir, tanah longsor
2016	2.306	+36,1%	Banjir, puting beliung, tanah longsor
2017	2.866	+24,3%	Banjir, puting beliung, tanah longsor
2018	3.397	+18,5%	Puting beliung, banjir, tanah longsor
2019	3.814	+12,3%	Puting beliung, banjir, Karhutla
2020	2.952	-22,6%	Banjir, puting beliung, tanah longsor
2021	3.058	+3,6%	Banjir, puting beliung, tanah longsor

Sumber: Data diolah dari gis.bnpb.go.id⁵

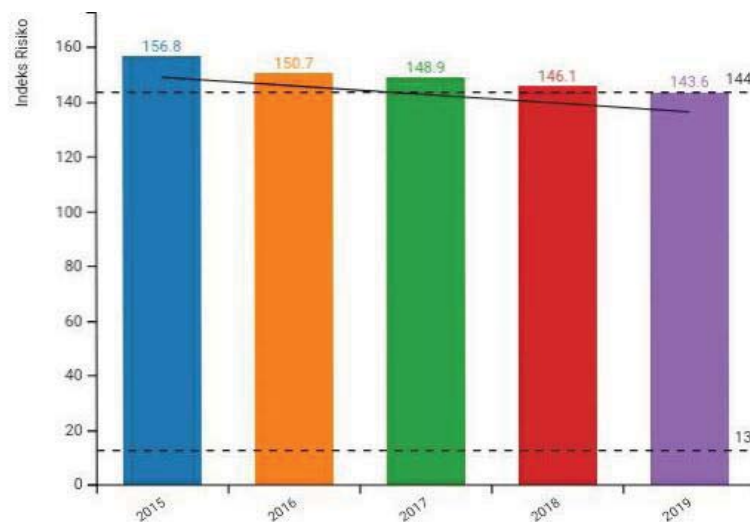
Selama 12 tahun terakhir, bencana banjir, puting beliung, dan tanah longsor merupakan bencana alam yang selalu terjadi di Indonesia setiap tahunnya dengan jumlah kejadian yang mendominasi dibandingkan bencana alam lainnya. Dari data di atas, dapat di lihat sejak 2010 hingga 2021 jumlah kejadian bencana alam cenderung meningkat dengan peningkatan tertinggi pada 2010 sebesar 56,2% dari tahun sebelumnya atau sebanyak 700 bencana dari yang semula 1.245 bencana pada 2009 menjadi 1.945 bencana pada 2010.

⁵ Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). (2021). *Geoportal Data Bencana Indonesia*. *bnpb.go.id*. <https://gis.bnpb.go.id/> accessed March 6, 2021.

Penurunan kejadian bencana alam juga terjadi pada 2011, 2013, 2015, dan 2020 dengan penurunan terendah pada 2020 sebesar 22,6% dari tahun sebelumnya atau sebanyak 862 bencana dari yang semula 3.814 bencana pada 2019 menjadi 2.952 bencana pada 2020. Walaupun pada 2020 jumlah kejadian bencana alam menurun tetapi terdapat bencana non alam, Pandemi Covid-19, yang menyebar ke seluruh Indonesia sehingga Covid-19 ditetapkan sebagai bencana nasional.

United Nations International Strategy for Disaster Reduction (UNISDR) menyebutkan bahwa risiko bencana yang dihadapi Indonesia sangatlah tinggi, hal tersebut diukur berdasarkan tingginya jumlah penduduk yang kehilangan nyawa karena bencana di suatu daerah⁶. Data dari Indeks Risiko Bencana Indonesia (IRBI) 2018 menyebutkan dari 34 provinsi di Indonesia, 21 provinsi memiliki risiko bencana yang tinggi dengan skor lebih dari 144, salah satunya adalah Provinsi Jawa Tengah dengan skor 146,47 dan dari 35 kabupaten/kota di Jawa Tengah yang memiliki risiko bencana tinggi sebanyak 17 kabupaten/kota.

Grafik 1.1. Rata-rata indeks risiko bencana alam nasional



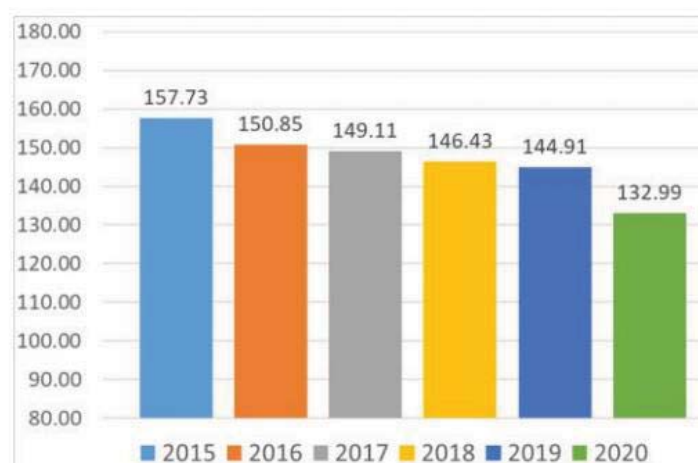
Sumber: inarisk.bnpb.go.id⁷

⁶ Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). (2018). *Potensi Ancaman Bencana*. bnpb.go.id. <https://bnpb.go.id/potensi-ancaman-bencana> accessed March 22, 2021.

⁷ Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). (2020). *Indeks Risiko Bencana*. inarisk.bnpb.go.id. <http://inarisk.bnpb.go.id/irbi> accessed March 22, 2021.

Melihat dari grafik di atas, indeks risiko bencana alam di Indonesia terus mengalami penurunan, hingga pada 2019 indeks risiko bencana alam di Indonesia sudah pada tingkat risiko sedang dengan skor 143,6, hal tersebut terjadi karena tingkat kemampuan pemerintah dalam menghadapi bencana alam terus diperbaiki. Pemerintah terus mengkaji risiko dan melakukan perencanaan terpadu pada tingkat kabupaten/kota melalui penguatan kebijakan dan kelembagaan yang dilakukan dengan pengembangan sistem informasi, Diklat, dan logistik, penanganan tematik kawasan rawan bencana, peningkatan efektivitas pencegahan dan mitigasi bencana, penguatan kesiapsiagaan dan penanganan darurat, serta pengembangan sistem pemulihan bencana sehingga mampu mengurangi risiko bencana walaupun kejadian bencana alam di Indonesia masih tinggi⁸.

Grafik 1.2. Indeks risiko bencana Provinsi Jawa Tengah



Sumber: Buku IRBI 2020⁹

Sejalan dengan penurunan indeks risiko bencana alam di Indonesia, indeks risiko bencana alam di Provinsi Jawa Tengah juga terus mengalami penurunan setiap tahunnya, data IRBI menunjukkan bahwa Provinsi Jawa Tengah pada 2019 sudah pada tingkat risiko sedang dengan skor 132,99. Namun, hingga saat ini masih terdapat ancaman bencana alam di Jawa Tengah yang meliputi: gempa

⁸ Pratomo Cahyo Nugroho et al. (2019). *IRBI Indeks Risiko Bencana Indonesia Tahun 2018*. Jakarta: Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). p.12-17.

⁹ Sesa Wiguna et al. (2021). *IRBI Indeks Risiko Bencana Indonesia Tahun 2020*. Jakarta: Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB). p.102.

bumi, tsunami, letusan gunung api, banjir, tanah longsor, kekeringan, cuaca ekstrem, gelombang ekstrem / abrasi, serta kebakaran hutan dan lahan¹⁰.

Gunung Merapi merupakan salah satu gunung api aktif di Jawa Tengah, letusan terakhir yang dicatat sebagai bencana alam adalah letusan 2010, letusan Gunung Merapi 2010 tentunya memberikan dampak bagi masyarakat di lereng Gunung Merapi, ratusan bangunan rusak, ratusan jiwa meninggal dunia dan ribuan jiwa mengungsi meninggalkan rumah mereka.

Tabel 1.2. Data dampak erupsi Gunung Merapi 2010 di Kabupaten Klaten

Dampak	Total Kerugian dan Kerusakan
Pemukiman	6,72 miliar
Infrastruktur	118,55 miliar
Sektor Ekonomi Produktif	138,33 miliar
Sosial	28,25 miliar

Sumber: Buku rencana aksi rehabilitasi dan rekonstruksi wilayah pasca bencana erupsi Gunung Merapi di D.I.Y dan Jawa Tengah tahun 2011-2018¹¹.

Setiap bencana alam pasti memberikan dampak bagi lingkungan sekitar, baik dampak baik maupun dampak buruk, namun dampak buruk akibat adanya bencana alam jauh lebih banyak karena sifat bencana alam adalah destruktif atau merusak. Kerugian dan kerusakan yang ditimbulkan dari letusan Gunung Merapi 2010 mencapai ratusan miliar rupiah dan kerugian terbesar pada sektor ekonomi produktif karena aktivitas perekonomian terhambat. Kerusakan bangunan banyak ditemui di kawasan rawan bencana, tidak terkecuali pada erupsi Gunung Merapi 2010, menurut data di atas total kerugian dan kerusakan pada sektor pemukiman sebanyak 6,72 miliar atau sebanyak 183 rumah rusak dengan rincian rusak berat 117 unit, rusak sedang 54 unit dan rusak ringan 12 unit.

¹⁰ Wiguna et al. *IRBI Indeks Risiko Bencana Indonesia Tahun 2020*. Loc Cit.

¹¹ BNPB and BAPPENAS. (2011). *Buku Rencana Aksi Rehabilitasi dan Rekonstruksi Wilayah Pasca Bencana Erupsi Gunung Merapi Di Provinsi D.I Yogyakarta dan Provinsi Jawa Tengah Tahun 2011-2018*. p.42-45.

Kerusakan bangunan umumnya disebabkan karena kurang kuatnya fondasi bangunan karena fondasi merupakan struktur penyangga yang mendasari keseluruhan rumah¹². Secara umum bangunan memiliki fungsi sebagai tempat bagi individu untuk berlindung dari ancaman bahaya serta sebagai tempat untuk menyimpan barang berharga, jika bangunan tidak memiliki fondasi yang kokoh maka bangunan tersebut tentu akan menjadi ancaman bagi individu yang berada didalamnya¹³. Beberapa kasus kerusakan bangunan seperti rumah roboh biasanya diikuti dengan kerusakan barang-barang akibat kejatuhan reruntuhan bangunan, mengingat fungsi bangunan salah satunya adalah tempat menyimpan barang berharga maka saat bangunan roboh akan menimbulkan kerugian harta benda karena tidak semua barang berharga dapat diselamatkan. Barang berharga tidak hanya berupa uang, logam mulia atau kendaraan saja, namun juga termasuk arsip.

Arsip mengandung informasi penting sehingga harus dirawat dan disimpan dengan baik, hal tersebut tidak hanya dilakukan oleh pemerintah atau perusahaan swasta saja namun masyarakat juga harus sadar akan pentingnya perawatan arsip. Keberadaan arsip erat kaitannya dengan manusia, sejak lahir seorang individu sudah memiliki arsip kelahiran berupa akta kelahiran, saat beranjak dewasa mereka bersekolah dan memiliki ijazah bahkan saat meninggal pun seorang individu juga memiliki arsip berupa surat keterangan kematian, untuk itu maka individu harus mampu melindungi arsipnya agar tidak rusak.

Seringkali dalam situasi genting saat terjadi bencana alam, seseorang hanya fokus untuk menyelamatkan dirinya dan melupakan barang berharga seperti arsip dan jika arsip tersebut rusak atau hilang maka akan sulit untuk mengurus pembuatan arsip baru, untuk itu perlu peran pihak lain untuk membantu melindungi dan menyelamatkan arsip masyarakat. Salah satu bentuk perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam dilakukan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten melalui Program Titip Bandaku.

¹² Esmeralda Contessa. (2018). *Merancang Rumah di Area Gempa*. Jakarta: Gelora Askara Pratama. p.41-45.

¹³ Faisal. (2008). *Arsitektur Mandar Sulawesi Barat*. 1st ed. Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni, dan Film Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. p.VII-VIII.

Pada 2018 Gunung Merapi mengalami erupsi kembali dan sejak 21 Mei 2018 aktivitas Gunung Merapi dinaikkan dari normal menjadi waspada setelah terjadi 12 letusan freatik¹⁴. Berkaca dari erupsi Gunung Merapi 2010 di mana terdapat 25 sertifikat milik masyarakat Desa Balerante hilang dan rusak, sehingga pada erupsi 2018 masyarakat merasa khawatir terhadap keberadaan arsip mereka. Sebagai bentuk respon cepat terhadap tuntutan masyarakat dalam bidang kearsipan maka Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten membuat sebuah program perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam, Program Titip bandaku.

Inovasi Program Titip Bandaku merupakan upaya pengamanan dan penyelamatan arsip milik pemerintah daerah, lembaga pendidikan, pemerintah desa, Badan Usaha Milik Daerah (BUMD), organisasi politik, organisasi kemasyarakatan dan perseorangan terutama di kawasan rawan bencana dengan menitipkan arsip mereka ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten¹⁵. Untuk saat ini, pelaksanaan Program Titip Bandaku masih difokuskan di Kawasan Rawan Bencana III (KRB III) Kecamatan Kemalang karena daerah tersebut merupakan daerah terdekat dari ancaman erupsi Gunung Merapi.

Program Titip Bandaku dilakukan dengan mengalihmediakan dokumen asli menjadi dokumen digital, dokumen masyarakat yang dapat dialihmediakan meliputi: akta kelahiran, ijazah, akta nikah, sertifikat tanah, Kartu Tanda Penduduk (KTP), Kartu Keluarga (KK), kartu jaminan kesehatan, Buku Pemilik Kendaraan Bermotor (BPKB), Surat Tanda Nomor Kendaraan (STNK), dan dokumen penting lainnya. Pelaksanaan program ini dilakukan dengan mekanisme jemput bola, petugas Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten mendatangi masyarakat kawasan bencana yang sebelumnya telah berkoordinasi dengan kepala desa setempat dan kemudian melakukan sosialisasi ke masyarakat bahwa akan dilakukan pengalihmediaan arsip masyarakat.

¹⁴ Tim detikcom-detikNews. (2020, Februari 13). *Catatan Lengkap Aktivitas Gunung Merapi Selama 2012-2019*. News.detik.com. <https://news.detik.com/berita-jawa-tengah/d-4898184/catatan-lengkap-aktivitas-gunung-merapi-selama-2012-2019> accessed March 7, 2021.

¹⁵ Dinas Arsip dan Perpustakaan Kabupaten Klaten. (2019). Peraturan Kepala Dinas Arsip Dan Perpustakaan Kabupaten Klaten Nomor 55 Tahun 2019 Tentang Program Inovasi Kearsipan Titip Bandaku.

Masyarakat yang telah mendapatkan arahan dari kepala desa kemudian mendatangi tempat yang telah ditentukan, kemudian petugas akan melakukan pengalihmediaan arsip dengan cara di *scan*. Setelah dialihmediakan kemudian petugas akan membuat berita acara alih media arsip dan melakukan autentikasi arsip hasil alih media serta melakukan *back up* arsip digital hasil alih media ke *owncloud*. Setelah proses alih media selesai maka arsip asli akan dikembalikan ke pemiliknya dan masyarakat diberi *link* untuk mengakses arsip digital alih media.

Untuk saat ini Program Titip Bandaku masih dilakukan pada Kawasan Rawan Bencana (KRB) III Gunung Merapi, Desa Balerante dan akan dilanjutkan di desa sebelah yakni Desa Sidorejo dan Desa Tegalmulyo, Kecamatan Kemalang serta tidak menutup kemungkinan program ini akan diperluas, mengingat potensi bencana alam dapat terjadi di mana-mana¹⁶. Berdasarkan data dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten, sampai dengan 10 Maret 2022, jumlah Kepala Keluarga (KK) pengguna program ini sebanyak 485 KK dan jumlah berkas yang telah dialihmediakan sebanyak 4.836 berkas.

Inovasi program ini telah memikat tiga kabupaten sekitar, yakni Boyolali, Demak dan Jepara untuk direplikasi atau diadopsi guna membantu penyelamatan arsip warga dari ancaman bencana di kabupaten masing-masing¹⁷. Mengingat Indonesia rawan terjadi bencana alam dan pentingnya arsip bagi seseorang maka program inovasi pelayanan publik dalam bidang kearsipan Program Titip Bandaku dapat menginspirasi daerah lain untuk melakukan pengamanan dan penyelamatan arsip masyarakat, hal tersebut sesuai dengan program Gerakan Nasional Sadar Tertib Arsip (GNSTA) yang dicanangkan oleh Kepala Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) agar seluruh masyarakat sadar akan pentingnya arsip. Pada 2020 Program Titip Bandaku masuk ke dalam *top 10* Kompetisi Inovasi Pelayanan Publik tingkat Provinsi Jawa Tengah.

¹⁶ Taufiq Sidik Prakosos. (2021, Januari 9). *Titip Bandaku, 1.516 Dokumen Penting Warga Disimpan Secara Digital*. Solopos.com. <https://www.solopos.com/titip-bandaku-1-516-dokumen-penting-warga-disimpan-secara-digital-1101337> accessed March 25, 2021.

¹⁷ Joko Priyono. (2021, April 9). *Kepencut, Inovasi Titip Bandaku Dipinang 3 Kabupaten Tetangga Di Jawa Tengah*. klatenkab.go.id. <https://klatenkab.go.id/kepencut-inovasi-titip-bandaku-dipinang-3-kabupaten-tetangga-di-jawa-tengah/> accessed April 15, 2021.

Tabel 1.3. *Top 10* Kompetisi Inovasi Pelayanan Publik (KIPP) Provinsi Jawa Tengah tahun 2020

Instansi	Judul Inovasi	Kategori	UPP
Pemerintah Provinsi			
Pemprov Jateng	Electronic Validation Cara Cepat dan Akurat Jamin Lancarkan Klaim BPJS (e-Va Centil)	Tata Kelola Pemerintahan	RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo
Pemprov Jateng	"Dobel Baja" Dokumen Berbelanja Pengadaan Barang/Jasa Terintegrasi	Tata Kelola Pemerintahan	RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo
Pemprov Jateng	Kabut Cepat Sirna (Kasa Berbuntut PerCepat OperaSi Kraniotomi Pasien)	Kesehatan	RSUD Prof. Dr. Margono Soekarjo
Pemprov Jateng	Jagani Omah Bareng Arum (Jateng Gayeng Ndandani Omah Bareng melalui Aplikasi SIMPERUM)	Tata Kelola Pemerintahan	Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Pemukiman
Pemprov Jateng	Lamar Pacar Online Langsung Sah	Tata Kelola Pemerintahan	Badan Pengelolaan Pendapatan Daerah
Pemerintah Kabupaten/Kota			
Kabupaten Klaten	Titip Bandaku (Titip Berkas Arsip Digitalku)	Tata Kelola Pemerintahan	Dinas Perpustakaan dan Kearsipan
Kota Semarang	SANPIISAN: Sayangi Dampingi Ibu Anak Kota Semarang	Kesehatan	Dinas Kesehatan
Kota Semarang	SEMARisk	Perlindungan dan Pelestarian Lingkungan Hidup	Badan Penanggulangan Bencana Daerah
Kabupaten Wonogiri	Telunjuk SAKTI "Bangkitkan Loker Adminduk Unlimited dan Pelopor Cetak Dokumen di Tempat"	Tata Kelola Pemerintahan	Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil
Kota Magelang	Magelang Cerdas: One Stop Public Service and Information Portal With One Touch	Data Kelola Pemerintahan	Dinas Kominfo dan Statistik

Sumber: Berita acara hasil penilaian presentasi dan wawancara kompetisi inovasi pelayanan publik tingkat Provinsi Jawa Tengah tahun 2020 Nomor 094/0016664/2020¹⁸.

¹⁸ Biro Organisasi Sekretariat Daerah Pemerintah Provinsi Jawa Tengah. (2020). Berita Acara Hasil Penilaian Presentasi dan Wawancara Kompetisi Inovasi Pelayanan Publik Tingkat Provinsi Jawa Tengah Tahun 2020 Nomor 094/0016664/2020. p.2-3.

Inovasi Program Titip Bandaku dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, yaitu menggunakan sistem penyimpanan awan (*cloud*) dalam menyimpan arsip digital hasil alih media, hal tersebut selaras dengan perkembangan teknologi pada revolusi industri 4.0. Industri 4.0 telah mendorong inovasi-inovasi teknologi yang memberikan dampak disrupsi atau perubahan fundamental terhadap kehidupan masyarakat, perkembangan teknologi pada industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan *Internet of Things* (IoT), *Artificial Intelligence* (AI), *Big Data*, *Robotics*, dan *Blockchain* tidak hanya membawa masyarakat menuju era *digital society* 5.0, namun juga membawa pemerintah menuju konsep *electronic government* (*e-government*).

Konsep *E-Government* muncul di Indonesia sejak dikeluarkannya Instruksi Presiden (Inpres) Nomor 6 Tahun 2001 tentang Pengembangan dan Pendayagunaan Telematika di Indonesia. Pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pemerintahan (*e-government*) diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan untuk mencapai *good governance*. Perkembangan teknologi yang semakin pesat memunculkan konsep *agile governance* karena perlunya tata kelola pemerintahan yang lincah (cepat dan efektif) untuk merespon perubahan yang tidak terduga dalam memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat yang semakin berubah.

Konsep *agile governance* merupakan perpaduan dari revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 karena pelaksanaannya memanfaatkan teknologi informasi komunikasi dan membutuhkan *brainware* (analogi manusia) yang visioner serta inovatif secara esensial (mudah, cepat, unggul). Pemerintahan yang menerapkan konsep *agile governance* akan merespon dengan cepat dan efektif setiap perubahan melalui penyesuaian kebijakan dan pelayanannya sehingga konsep ini mampu menjawab seluruh tantangan-tantangan dari perubahan lingkungan yang ada karena di masa sekarang sangat diperlukan birokrasi publik yang sederhana, lincah dan cepat dalam melayani kebutuhan masyarakat.

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian terdahulu yaitu: pertama, penelitian yang dilakukan oleh Farhan, Feni dan Khaerul pada 2021 dengan judul “Implementasi Prinsip *Agile Governance* Melalui Aplikasi PIKOBAR di Provinsi Jawa Barat,”¹⁹ penelitian tersebut menjelaskan sejauh mana implementasi dari tiga prinsip *agile governance* yang dikemukakan oleh Oliveira Luna dkk pada aplikasi Pikobar, sedangkan penelitian yang akan diteliti akan menggunakan enam prinsip *agile governance* dari Oliveira Luna dkk dalam menganalisis inovasi Program Titip Bandaku.

Kedua, penelitian Alif Fajarria Annisa Shodiqien pada 2018 dengan judul “Inovasi Pelayanan Publik Melalui *Command Center 112* dalam Menangani Pengaduan Masyarakat di Badan Penanggulangan Bencana dan Perlindungan Masyarakat (BPB Linmas) Kota Surabaya,”²⁰ penelitian ini menganalisis inovasi *Command Center 112* Kota Surabaya menggunakan karakteristik inovasi dari Rogers, serta faktor pendorong dan penghambat inovasi dari Mulgan dan Albury, sedangkan penelitian yang akan diteliti akan menganalisis sebuah inovasi program menggunakan enam prinsip *agile governance* dari Oliveira Luna dkk.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Handoyo pada 2019 dengan judul “Inovasi Pelayanan Publik Sakera Jempol (Sadari Kekerasan Perempuan dan Anak dengan Jemput Bola) dalam Mencegah Maraknya Tindak Kekerasan pada Perempuan dan Anak di Kabupaten Pasuruan,”²¹ penelitian ini menganalisis inovasi Sakera Jempol dengan lima karakteristik inovasi dari Rogers, sedangkan penelitian yang akan diteliti akan menggunakan teori *agile governance* dari Oliveira dkk untuk menganalisis inovasi Program Titip Bandaku.

¹⁹ Farhan Rahmawan Halim, Feni Astuti, and Khaerul Umam. (2021). Implementasi Prinsip Agile Governance Melalui Aplikasi PIKOBAR di Provinsi Jawa Barat. *Kolaborasi: Jurnal Administrasi Publik* 7(1), 48–67. <https://doi.org/10.26618/kjap.v7i1.4913>.

²⁰ Alif Fajarria Annisa Shodiqien. (2018). Inovasi Pelayanan Publik Melalui *Command Center 112* dalam Menangani Pengaduan Masyarakat di Badan Penanggulangan Bencana dan Perlindungan Masyarakat (BPB Linmas) Kota Surabaya. *Skripsi Thesis, Universitas Airlangga*.

²¹ Handoyo. (2019). Inovasi Pelayanan Publik Sakera Jempol (Sadari Kekerasan Perempuan dan Anak Dengan Jemput Bola) dalam Mencegah Maraknya Tindak Kekerasan pada Perempuan dan Anak di Kabupaten Pasuruan. *Skripsi Thesis, Universitas Airlangga*.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi Mundian Sari pada 2020 dengan judul “Inovasi Sidoarjo Maternal Neonatal Emergency Sms Gateway (SIMANIES) dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pelayanan di MNE RSUD Kabupaten Sidoarjo,”²² penelitian ini menjelaskan inovasi kualitas pelayanan kesehatan melalui SiManies menggunakan lima karakteristik inovasi menurut Rogers dan dimensi kualitas pelayanan menurut Zeithaml, Berry, dan Pasuraman, sedangkan penelitian yang akan diteliti akan menganalisis sebuah inovasi program menggunakan enam prinsip *agile governance* dari Oliveira Luna dkk.

Dari keempat penelitian sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian ini berbeda dengan studi terdahulu. Penelitian yang pertama hanya menggunakan tiga dari enam prinsip *agile governance* dalam menganalisis Aplikasi PIKOBAR. Penelitian kedua, ketiga, dan keempat hanya menganalisis sebuah inovasi menggunakan teori dari Rogers tanpa membahas konsep *agile governance*. Dari kelima penelitian sebelumnya belum ada yang membahas inovasi Program Titip Bandaku.

Penelitian yang akan diteliti berfokus pada penerapan *agile governance* pada inovasi Program Titip Bandaku sebagai upaya perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam, maka dari itu penelitian ini mengusung judul “*Agile Governance: Inovasi Program Titip Bandaku sebagai Upaya Perlindungan dan Penyelamatan Arsip dari Bencana Alam*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan *agile governance* pada inovasi Program Titip Bandaku sebagai upaya perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam?

²² Pratiwi Mundian Sari. (2020). Inovasi Sidoarjo Maternal Neonatal Emergency Sms Gateway (SIMANIES) dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pelayanan di MNE RSUD Kabupaten Sidoarjo. *Skripsi Thesis, Universitas Airlangga*.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan *agile governance* pada inovasi Program Titip Bandaku sebagai upaya perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat akademis dan praktis, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan yang bermanfaat bagi ilmu administrasi publik khususnya pada bidang tata kelola pemerintahan.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten terkait pelaksanaan *agile governance* pada inovasi Program Titip Bandaku, selain itu penelitian ini juga dapat berguna bagi masyarakat yang akan melakukan penelitian sejenis sebagai acuan dan gambaran.

1.5. Kerangka Teori

Bagian ini menguraikan kerangka teori yang digunakan sebagai pedoman untuk menjelaskan masalah yang diteliti. Penelitian ini membahas tentang penerapan *agile governance* pada inovasi Program Titip Bandaku sebagai upaya perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam dan berikut teori-teori yang digunakan dalam penelitian ini.

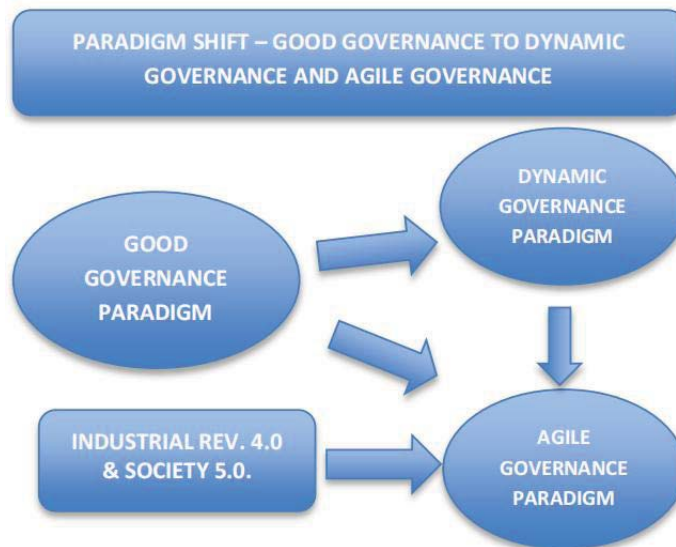
1.5.1. *Agile Governance*

1.5.1.1. *Perkembangan Paradigma Governance*

Paradigma memiliki arti sebagai sebuah sudut pandang untuk menilai fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai pedoman cara bersikap untuk menanggapi fenomena yang terjadi. Paradigma merupakan salah satu dari banyak hal yang memengaruhi dan membentuk sebuah ilmu pengetahuan dan teori. Paradigma lama tata kelola pemerintahan (*governance*) memersepsikan pemerintah sebagai orang atau pejabat, badan atau organisasi, dan proses pemerintahan suatu negara, padahal kenyataannya pemerintah merupakan lembaga tertinggi dalam suatu negara yang memiliki kewenangan untuk mencapai tujuan negara yaitu menyejahterakan rakyatnya²³.

Seiring dengan perkembangan zaman, bangsa-bangsa di dunia menyadari bahwa kemajuan suatu negara sangat bergantung pada aspek pengelolaannya. Hal serupa juga disampaikan oleh pakar manajemen, Peter F. Drucker (1991), bahwa kegagalan negara dalam menciptakan kesejahteraan rakyat disebabkan oleh faktor manajemen. Sejalan dengan pemikiran-pemikiran tersebut, Bank Dunia dan UNDP mengembangkan konsep *good governance* yang menekankan pada aspek tata kelola pemerintahan dengan melibatkan peran masyarakat dan sektor privat, bukan lagi pada badan atau orang yang bekerja di organisasi pemerintahan saja, tata kelola pemerintahan yang baik pada dasarnya merupakan bentuk dari manajemen itu sendiri. Sadu dan Wike (2019) menyampaikan tiga paradigma *governance*, yaitu: *good governance*, *dynamic governance*, dan *agile governance*.

²³ Sadu Wasistiono and Wike Anggraini. (2019). Three Paradigms in Government (Good Governance, Dynamic Governance, and Agile Governance). *International Journal of Kybernology*, 4(2), p.79–91. www.ombudsmanassociation.org/docs/BIOAGo.

Gambar 2.1. Paradigma *Governance*

Sumber: Sadu dan Wike (2019)²⁴

1. *Good Governance*

Bank Dunia berpendapat bahwa untuk menciptakan efisiensi, negara harus memainkan peran penting dalam mengelola dan mengatur pasar dan masyarakat, sehingga dalam paradigma *good governance*, terdapat tiga aktor yang terlibat, yaitu sektor publik, sektor swasta, dan masyarakat. *United Nations Development Programme* (UNDP) (1997) mengungkapkan sembilan prinsip dalam menjalankan *good governance*, yaitu: akuntabilitas, partisipasi masyarakat, transparansi, efisiensi dan efektivitas, kesetaraan, tegaknya supremasi hukum, visi strategi, responsif, berorientasi konsensus.

2. *Dynamic Governance*

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan berbagai perubahan yang sangat cepat dan seringkali sulit diprediksi dalam segala aspek kehidupan masyarakat. Paradigma *good governance* dinilai belum cukup cepat untuk mengantisipasi perubahan tersebut. Neo dan Chen menawarkan paradigma baru yang disebut *dynamic governance*, sebagai kelanjutan dari paradigma *good governance*.

²⁴ *Ibid.*

Neo dan Chen mendefinisikan *dynamic governance* sebagai kemampuan pemerintah dalam menyesuaikan, memformulasikan, dan menyelenggarakan berbagai kebijakan dan programnya secara berkelanjutan sehingga kepentingan jangka panjang suatu negara dapat tercapai²⁵. Untuk menghasilkan kebijakan publik yang adaptif terhadap perubahan lingkungan maka diperlukan tiga kapabilitas pemerintah, yaitu: *thinking ahead, thinking again, thinking across*. Pemerintah harus dapat berpikir jauh ke depan (berpikir proaktif) agar dapat memahami masa depan yang akan memengaruhi negara dan menempatkannya dalam kebijakan agar masyarakat dapat memanfaatkan peluang-peluang baru.

3. *Agile Governance*

Good governance dan *dynamic governance* dianggap belum mampu untuk mengantisipasi perubahan revolusi industri 4.0 karena dalam menghadapi perubahan yang sulit diprediksi tidak hanya cukup dengan menjalankan pemerintahan yang baik dan dinamis saja, tetapi juga perlu mengantisipasinya dengan ketangkasan. *World Economic Forum* memaknai *agile governance* sebagai pembuatan kebijakan yang adaptif, berpusat pada manusia, inklusif dan berkelanjutan, yang mengakui bahwa pengembangan kebijakan tidak lagi terbatas pada pemerintah tetapi lebih merupakan upaya multi-stakeholder yang semakin meningkat.

²⁵ Boon Siong Neo and Geraldine Chen. (2007). *Dynamic Governance, Embedding Culture, Capabilities and Change in Singapore*. World Scientific Publishing Co. Pte.Ltd. p.8.

Tabel 2.1. Meta Nilai *Agile Governance*

ID	(A) Agile Governance	(B) Conventional Governance
1.	It is more about behavior and practice ... than...	... process and procedures .
2.	It is more about achieve sustainability and competitiveness ... than...	...be audited and be compliant .
3.	It is more about transparency and people's engagement to the business... than...	... monitoring and controlling .
4.	It is much more about sense , adapt and respond ... than...	...follow a plan .

Sumber: Luna dkk (2015)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa *agile governance* memiliki sembilan meta nilai yang membedakan dengan tata kelola pemerintahan konvensional, sembilan nilai tersebut meliputi: *behavior*, *practice*, *sustainability*, *competitiveness*, *transparency*, *people's engagement*, *adapt*, dan *respond*. *Agile governance* lebih menekankan pada aspek perilaku, praktik, keberlanjutan, daya saing, transparansi, keterlibatan masyarakat, nalar, menyesuaikan dan menanggapi.

1.5.1.2. Sejarah *Agile Governance*

Sejarah *agile* dimulai pada 1950-an yang mulai digunakan pada bidang industri di Jepang yang merujuk pada konsep *lean thinking*, *lean thinking* adalah cara yang digunakan oleh organisasi untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan kualitas produk atau jasa dengan lebih sedikit menyediakan manusia, peralatan, waktu dan ruang, tetapi semakin dekat dengan konsumen²⁶. Konsep *lean thinking* selaras dengan konsep *agile* pada bidang industri manufaktur karena memiliki tujuan yang sama, yakni untuk menciptakan efisiensi dan efektivitas dalam memproduksi barang dan jasa guna memenuhi kebutuhan pelanggan yang semakin kompleks.

²⁶ Peter Hines and Davis Taylor. (2000). *Going Lean*. USA: Lean Enterprise Research Center Cardiff Business School.

Dalam perkembangannya, konsep *agile* kemudian digunakan pada bidang teknologi perangkat lunak yang dikenal dengan *agile manifesto*, *agile manifesto* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak (*agile software development*) yang di gagas oleh *developer software* karena metode yang ada sebelumnya dirasa memiliki proses yang panjang sehingga riskan terjadi pembatalan proyek²⁷. Konsep *agile* yang digunakan oleh *developer software* merujuk pada metode dan praktik perkembangan teknologi di bidang pelayanan digital yang lebih tanggap terhadap kebutuhan pelanggan. Dengan demikian, *agile* dapat didefinisikan sebagai bentuk akuntabilitas dan tanggung jawab manajemen dalam mengadopsi metode pengembangan *agile software* dan membangun mekanisme pengukuran dan kontrol pada lingkungan yang gesit²⁸.

Agile adalah bidang yang relatif baru, luas, dan multidisiplin ilmu yang berfokus pada kinerja dan daya saing organisasi sehingga berbagai bidang ilmu dapat mengadopsi konsep *agile* ini²⁹. Konsep *agile* pada mulanya digunakan pada sektor swasta, namun karena sektor publik juga mengalami dinamika perubahan lingkungan yang cepat maka kemudian sektor publik mengadopsi konsep *agile* ini sebagai bentuk respon pemerintah terhadap tuntutan masyarakat yang terus berkembang. Selaras dengan hal tersebut, dijelaskan bahwa konsep *agile* yang diadopsi oleh pemerintah bertujuan untuk meningkatkan struktur, proses, perilaku, dan budaya birokrasi publik³⁰.

²⁷ Alexandre J H De O Luna et al. (2014). State Of The Art Of A Agile Governance: A Systematic Review. *International Journal of Computer Science & Information Technology (IJCSIT)*, 6(5), p.121–141. <https://doi.org/10.5121/ijcsit.2014.6510>.

²⁸ T.H Cheng, S Jansen, and M Remmers. (2009). Controlling and Monitoring Agile Software Development in Three Dutch Product Software Companies. In *2009 ICSE Workshop on Software Development Governance*, p.29–35. <https://doi.org/10.1109/SDG.2009.5071334>.

²⁹ Luna et al. State Of The Art Of A Agile Governance: A Systematic Review. *Loc Cit.* p.123.

³⁰ Jamie Lynn Cooke. (2012). *Everything You Want To Know About Agile: How To Get Agile Results In A Less-Than-Agile Organization*. UK: IT Governance Publishing Ltd. p.29-30.

1.5.1.3. Definisi *Agile Governance*

Agile governance adalah cara dimana strategis keunggulan kompetitif harus dicapai dan ditingkatkan pada lingkungan organisasi, di bawah pendekatan tangkas untuk memberikan nilai bisnis yang lebih cepat, lebih baik, dan lebih murah³¹. Lebih lanjut dijelaskan bahwa untuk mencapai hal tersebut diperlukan pemerintahan yang terintegrasi, kolaboratif, berorientasi komunikasi, kerangka kerja akuntabilitas, kontrol, proses, struktur yang efektif dan ekonomis, dan berkembang untuk memaksimalkan nilai bisnis yang gesit, dengan penyelarasan strategis tujuan bisnis, kinerja, dan manajemen risiko³².

Masyarakat dituntut memiliki kemampuan untuk merasakan, beradaptasi, dan merespon dengan cepat dan berkelanjutan terhadap perubahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya melalui koordinasi dan kombinasi dari kemampuan tangkas dan ramping dengan kemampuan tata kelola, untuk memberikan nilai lebih cepat, lebih baik dan lebih murah bagi sebuah organisasi³³. Lebih lanjut dijelaskan bahwa laju perubahan yang terjadi di lingkungan organisasi jauh lebih cepat daripada kemampuan organisasi untuk bereaksi terhadap perubahan yang terjadi sehingga perlu reaksi cepat terhadap perubahan yang ada dengan menerapkan konsep *agile*³⁴.

³¹ A. J. H. de O Luna, P Kruchten, and H. P de Moura. (2013). GAME: Governance for Agile Management of Enterprises: A Management Model for Agile Governance. In *2013 IEEE 8th International Conference on Global Software Engineering Workshops*, p.88–90. <https://doi.org/10.1109/ICGSEW.2013.20>.

³² Asif Qumer. (2007). Defining an Integrated Agile Governance for Large Agile Software Development Environments: A Systematic Review and Analysis. In *Proceedings of the 8th International Conference on Agile Processes in Software Engineering and Extreme Programming*, p.157–160. https://doi.org/10.1007/978-3-540-73101-6_23.

³³ A. J. D. O Luna, P Kruchten, and H. P de Moura. (2015). Agile Governance Theory : Conceptual Development. In D. M. G. Sakata (Ed.), *12th International Conference on Management of Technology and Information Systems*. São Paulo: FEA-USP, p.1–22. *arXiv preprint arXiv:1505.06701*.

³⁴ Philippe Kruchten. (2011). Contextualizing Agile Software Development. *Journal of Software: Evolution and Process* 11, 25(4), p.51–61. <https://doi.org/10.1002/smr>.

Agile governance dibutuhkan dalam lingkungan yang sulit untuk dikendalikan karena adanya era disrupsi yang terjadi saat ini, disrupsi muncul sebagai konsekuensi dari kemajuan teknologi informasi pada masyarakat modern yang menimbulkan perubahan yang signifikan terhadap ekspektasi masyarakat terhadap kecepatan dan ketepatan pelayanan yang diberikan oleh pemerintah. Pemerintah dituntut untuk merespon secara cepat perubahan yang tak terduga dalam memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat yang semakin berubah³⁵. Pada konsep *agile governance* ini, pemerintah dituntut untuk gesit dalam menghadapi berbagai situasi yang tidak terduga sehingga pemerintah harus mampu menyesuaikan dengan kondisi yang ada dan mampu mengambil tindakan cepat, tepat, dan inovatif sesuai dengan perubahan atau situasi yang terjadi.

Agile governance adalah proses untuk mendefinisikan dan mengimplementasikan infrastruktur IT yang memberikan dukungan untuk tujuan bisnis strategis dari organisasi, yang dimiliki bersama oleh IT dan berbagai unit bisnis dan diinstruksikan untuk mengarahkan semua yang terlibat dalam memperoleh strategi diferensial kompetitif melalui nilai dan prinsip *Agile Software Development Manifesto*³⁶. Kesuksesan pelaksanaan *agile governance* sangat bergantung pada perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di suatu daerah, semakin bagus tingkat pembangunan suatu daerah dalam bidang TIK maka akan semakin mudah penerapan *agile governance*.

³⁵ Rengga Vernanda. (2019). Kesiapan Indonesia Menuju Agile Governance. *Konferensi Nasional Ilmu Administrasi*, 3(1), p.1–6.

³⁶ A. J. H. de O Luna et al. (2010). Agile Governance in Information and Communication Technologies: Shifting Paradigms. *Journal of Information Systems and Technology Management (JISTEM)*, 7(2), p.311–334. <https://doi.org/10.4301/S1807-17752010000200004>.

1.5.1.4. Prinsip *Agile Governance*

Banyaknya definisi *agile* membuat O Luna dkk (2014) merumuskan enam prinsip *agile governance* untuk membedakan antara konsep *agile governance* dengan konsep *agile* yang lainnya, enam prinsip *agile governance* tersebut³⁷:

1. *Good enough governance*

“The level of governance must always be adapted according to the organizational context,” untuk melakukan *agile governance* maka sebuah organisasi harus menyesuaikan dengan kondisi organisasi yang ada karena setiap organisasi memiliki budaya organisasi yang berbeda-beda sehingga *treatment* yang akan dilakukan pun juga akan berbeda-beda. Penyesuaian tersebut dilakukan untuk merefleksikan dan mempertimbangkan kendala apa saja yang akan dihadapi oleh organisasi sehingga langkah yang diambil akan lebih tepat dan tidak menyalahi aturan yang ada.

2. *Business-driven*

“The business must be the reason for every decision and action,” setiap keputusan dan tindakan yang diambil pemerintah pasti mempertimbangkan strategi bisnis karena dalam pengambilan keputusan pemerintah memerlukan dukungan dari sektor-sektor lain yang memiliki kepentingan tertentu melalui kerja sama untuk menguntungkan masing-masing pihak.

3. *Human focused*

“People must feel valued and incentivized to participate creatively,” peran manusia dalam sebuah organisasi sebagai elemen kunci perubahan sehingga mereka harus didorong agar dapat memberikan kontribusi yang lebih kreatif bagi organisasi, hal tersebut dapat dilakukan dengan menciptakan lingkungan kerja yang kondusif, komunikasi yang baik dan dukungan dari atasan baik berupa motivasi atau penghargaan.

³⁷ Luna et al. State Of The Art Of A Agile Governance: A Systematic Review. *Loc Cit.* p.135-136.

4. *Based on quick wins*

“The quick wins have to be celebrated and used to get more impulse and results,” keberhasilan yang dicapai sebuah organisasi merupakan hasil koordinasi yang baik dari pihak-pihak yang terlibat, capaian yang ada harus dapat digunakan sebagai umpan balik dan motivasi bagi anggota agar dapat mengembangkan inisiatif mereka.

5. *Systematic and Adaptive approach*

“The teams must develop the intrinsic ability to systematically handle change,” organisasi harus dapat mengadopsi pendekatan yang sistematis dan adaptif dengan mempertimbangkan perubahan baik dari lingkungan internal maupun eksternal organisasi dan menyesuaikan dengan faktor-faktor baru yang timbul dari perkembangan lingkungan yang ada, serta mencoba melakukan analisis sebelum mengambil suatu tindakan atau memutuskan suatu hal.

6. *Simple design and continuous*

"Teams must deliver fast, and must be always improving," organisasi harus mampu memilih alternatif solusi yang paling sederhana untuk dapat segera direalisasikan daripada harus menggunakan cara yang lebih rumit yang akan memperbesar anggaran dan memperlambat capaian karena solusi sejatinya harus fokus pada pemecahan permasalahan yang ada dengan secepat mungkin.

1.5.2. Inovasi

Inovasi sering diartikan sebagai penemuan, akan tetapi konsep penemuan di sini memiliki dua makna yang berbeda, yaitu penemuan dalam arti *discovery* dan *invention*, penemuan dalam arti *discovery* adalah penemuan terhadap sesuatu yang telah ada sebelumnya tetapi belum diketahui orang banyak, sedangkan penemuan dalam arti *invention* adalah penemuan yang benar-benar baru dari hasil kreasi pemikiran manusia³⁸.

Inovasi juga diartikan sebagai perubahan hal baru yang dirasakan atau dialami oleh masyarakat yang memandang inovasi sebagai sebuah ide, praktik, atau objek yang disadari dan diterima sebagai sesuatu hal baru oleh seseorang ataupun kelompok untuk di adopsi³⁹. Konsep inovasi tidak hanya terbatas pada penemuan benda atau barang saja, akan tetapi konsep inovasi memiliki cakupan yang lebih luas. Inovasi dapat berupa ideologi, kepercayaan, sikap hidup, informasi, perilaku atau gerakan menuju proses perubahan dalam tata kehidupan masyarakat⁴⁰.

Inovasi umumnya berkaitan erat dengan lingkungan yang dinamis seperti yang dilakukan oleh sektor bisnis⁴¹. Sektor publik cenderung lebih tertinggal dalam melakukan inovasi dibandingkan dengan sektor privat karena karakteristik sektor publik yang statis, formal, dan rigid cenderung tidak menyukai perubahan. Melihat karakteristik sektor publik yang demikian, maka diperlukannya perubahan budaya sektor publik agar lebih terbuka terhadap perubahan yang ada dan dapat melakukan inovasi melalui penerapan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi di lingkungan instansi pemerintah.

³⁸ Erna Setijaningrum.(2017). *Inovasi Kebijakan Pelayanan Publik: Best Practice di Indonesia*. 1st ed. Surabaya: Airlangga University Press. p.1.

³⁹ Everett. M. Rogers. (2003). *Diffusion of Innovation*. 5th ed. New York: The Free Press. p.12-17.

⁴⁰ E. M. Rogers and F. F. Shoemaker. (1971). *Communication of Innovations: A Cross-Cultural Approach*. New York: The Free Press.

⁴¹ Yogi Suwarno. (2008). *Inovasi di Sektor Publik*. Jakarta: STIA-LAN Press.

Inovasi sektor publik diperlukan karena lingkungan di luar organisasi publik cepat mengalami perkembangan dan perubahan serta adanya tuntutan dari masyarakat yang kini memiliki tingkat kesadaran (*awareness*) yang lebih tinggi membuat sektor publik harus cepat beradaptasi untuk memenuhi segala tuntutan yang ada. Pentingnya inovasi bagi sektor publik adalah untuk mengembangkan cara yang lebih baik dari cara yang telah ada sebelumnya dalam memenuhi kebutuhan dan pemecahan permasalahan dengan menggunakan sumber daya dan teknologi guna meningkatkan daya tanggap layanan pemerintah terhadap kebutuhan dan harapan publik⁴².

Kajian inovasi terus berkembang seiring dengan upaya pengembangan kemampuan bersaing (*competitive advantage*) sebuah organisasi untuk menjaga kelangsungan hidup organisasi karena fungsi alternatif inovasi untuk mencari solusi baru atas persoalan lama yang tidak kunjung tuntas (*new solutions to old problem*)⁴³. Inovasi merupakan instrumen yang dapat digunakan untuk mencari solusi baru dengan mengembangkan strategi dan tindakan dalam pelayanan publik melalui pengembangan cara-cara baru dalam menggunakan sumber daya dan pemenuhan kebutuhan secara lebih efektif sehingga dapat menciptakan keanekaragaman metode pelayanan.

Saat ini pemerintah mulai banyak membuat inovasi kebijakan di bidang pelayanan publik sebagai respon terhadap tuntutan masyarakat akan pelayanan publik yang berkualitas. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah melalui gerakan “*one agency, one innovation*” untuk mendorong inovasi di lingkungan kementerian/lembaga dan pemerintah daerah (provinsi/kabupaten/kota) melalui Kompetisi Inovasi Pelayanan Publik “*Top 99*” yang diselenggarakan oleh Kementerian PAN-RB. Dengan adanya kompetisi tersebut diharapkan dapat mendorong organisasi pemerintah untuk berlomba-lomba dalam meningkatkan pelayanannya melalui pelayanan publik yang cepat, tepat dan bertanggung jawab.

⁴² G Mulgan and D Albury. (2003). *Innovation in the Public Sector*. Strategy Unit, UK Cabinet Office.

⁴³ Khairul Muluk. (2008). *Knowledge Management: Kunci Sukses Inovasi Pemerintah Daerah*. 1st ed. Malang: Bayumedia Publishing. p.45.

1.5.3. Inovasi Program Titip Bandaku

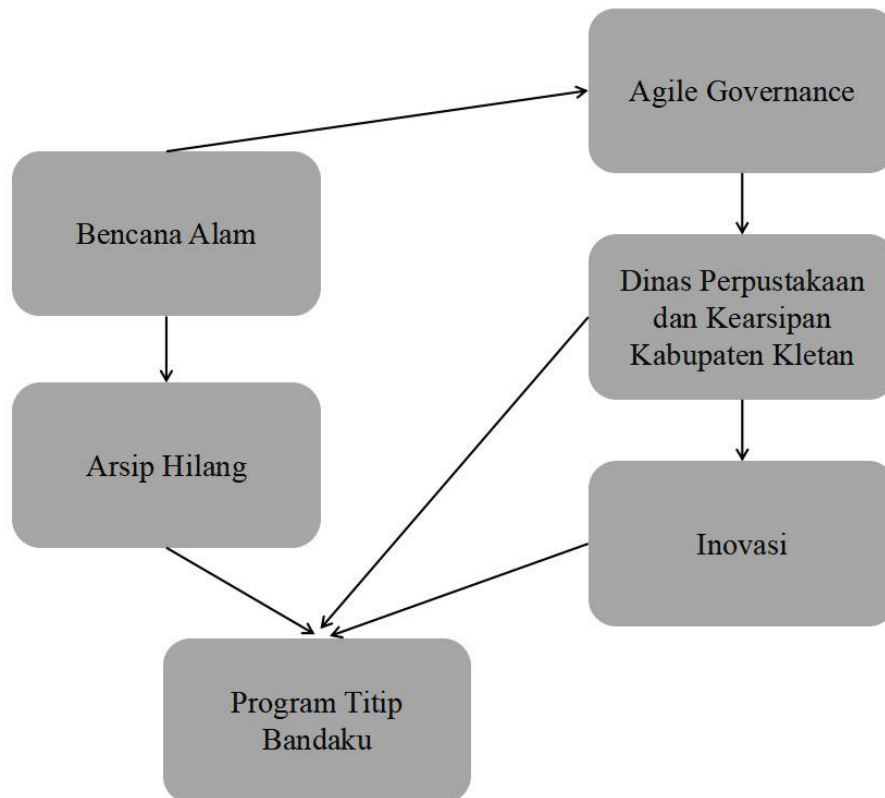
Program Titip Bandaku yang dalam Bahasa Indonesia berarti Titip Hartaku atau akronim dari Titip Berkas Arsip Digitalku adalah program penitipan arsip milik Pemerintah Daerah, Lembaga Pendidikan, Pemerintah Desa, Badan Usaha Milik Daerah, Organisasi Politik, Organisasi Kemasyarakatan, dan Perseorangan terutama di daerah rawan bencana yang dilakukan oleh Lembaga Kearsipan Daerah dan dapat berkoordinasi dengan Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD)⁴⁴.

Program Titip Bandaku muncul berkaca dari Erupsi Gunung Merapi 2010 di mana saat itu terdapat 25 sertifikat milik warga Desa Balerante yang rusak dan tidak bisa diselamatkan akibat erupsi Merapi 2010, kemudian Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten membuat inovasi kearsipan dengan membentuk Program Titip Bandaku sebagai bentuk perlindungan dan penyelamatan arsip milik warga dari bencana yang dilakukan dengan mengalihmediakan dokumen asli menjadi dokumen digital.

Program Titip Bandaku bertujuan untuk melindungi dan menyelamatkan arsip Pemerintah Daerah, Lembaga Pendidikan, Pemerintah Desa, Badan Usaha Milik Daerah, Organisasi Politik, Organisasi Kemasyarakatan, dan Perseorangan dengan menitipkan arsipnya ke Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten berupa arsip yang telah dialihmediakan, penitipan arsip yang dimaksud berupa arsip vital. Alih media arsip adalah kegiatan transfer informasi arsip dari media rekam asli arsip ke dalam bentuk dan media lain sesuai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.

⁴⁴ Peraturan Bupati Klaten Nomor 8 Tahun 2021 tentang Program Inovasi Titip Bandaku (Titip Berkas Arsip Digitalku).

1.6. Kerangka Pemikiran



1.7. Definisi Konsep

1. *Agile Governance*

Agile Governance adalah konsep tata kelola pemerintahan yang lincah (cepat dan efektif) yang berfokus pada kinerja dan daya saing organisasi untuk merespon perubahan yang tidak terduga dalam memenuhi tuntutan dan kebutuhan masyarakat yang semakin berubah serta dalam pelaksanaannya memanfaatkan teknologi informasi komunikasi.

2. Inovasi

Inovasi adalah ide, gagasan, objek atau praktik yang dirasakan atau dialami oleh sekelompok masyarakat sebagai hal baru dan sesuai dengan kondisi yang ada dilingkungannya sehingga dapat diterima dan diadopsi sebagai solusi baru atas persoalan yang ada.

3. Program Titip Bandaku

Program Titip Bandaku atau akronim dari Titip Berkas Arsip Digitalku merupakan inovasi kearsipan dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten sebagai bentuk penyelamatan arsip milik Pemerintah Daerah, Lembaga Pendidikan, Pemerintah Desa, Badan Usaha Milik Daerah, Organisasi Politik, Organisasi Kemasyarakatan, dan Perseorangan di daerah rawan bencana yang dilakukan dengan mengalihmediakan arsip asli menjadi arsip digital yang dititipkan pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten dan di simpan pada sistem komputasi awan.

1.8. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap oleh sejumlah individu atau sekelompok orang berasal dari masalah sosial⁴⁵. Untuk dapat memahami makna yang terdapat dalam sekelompok orang maka peneliti harus dapat masuk ke dalam sekelompok orang tersebut, setelah peneliti diterima ke dalam sekelompok orang tersebut kemudian peneliti dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk mengumpulkan data yang selanjutnya dianalisis secara induktif sehingga data yang diperoleh dapat ditafsirkan dan berguna bagi penelitiannya. Penelitian ini akan mengeksplorasi dan memahami penerapan *agile governance* pada inovasi Program Titip Bandaku sebagai upaya perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam.

⁴⁵ John W Creswell. (2019). *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran Edisi Keempat*. 4th ed. Diterjemahkan oleh Achmad Fawid dan Rianayati Kusmini. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. p.4-5.

1.8.1. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, tipe penelitian deskriptif adalah tipe penelitian yang mencoba menggambarkan se jelas mungkin mengenai suatu fenomena yang terjadi pada sekelompok orang. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud membuat pencadraan (deskriptif) mengenai situasi dan kejadian dengan menggambarkan karakteristik suatu fenomena sosial secara cermat dan berfokus pada pertanyaan dasar “bagaimana” untuk mendapatkan fakta-fakta secara jelas, teliti, lengkap serta tidak banyak detail⁴⁶. Penelitian ini akan menggambarkan secara terperinci penerapan *agile governance* pada inovasi Program Titip Bandaku sebagai upaya perlindungan dan penyelamatan arsip dari bencana alam.

1.8.2. Lokasi Penelitian

Sesuai dengan tema, judul, dan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini, peneliti akan mengambil lokasi penelitian di Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten yang beralamat di Jl. Lombok No.2, Kanjengan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57414, lokasi penelitian tersebut dipilih karena Program Titip Bandaku merupakan program yang diselenggarakan oleh Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten. Penelitian ini juga akan dilaksanakan di Kawasan Rawan Bencana III Gunung Merapi, Desa Balerante, Kecamatan Kemalang, Kabupaten Klaten, lokasi penelitian tersebut dipilih karena Program Titip Bandaku telah dilaksanakan di daerah tersebut dan daerah tersebut merupakan daerah pertama yang melaksanakan program ini.

⁴⁶ Lexy J Moleong. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. 38th ed. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

1.8.3. Teknik Penentuan Informan

Pada penelitian ini, teknik penentuan informan dilakukan dengan teknik *purposive*, yaitu teknik penentuan informan dengan memilih orang-orang yang dianggap mengetahui tentang Program Titip Bandaku berdasarkan kebutuhan penelitian, kemudian dilanjutkan dengan teknik *snowball* yaitu mencari informan selanjutnya berdasarkan rekomendasi dari informan utama yang ditentukan pada teknik *purposive* sehingga peneliti mendapat variasi data. Adapun informan yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi:

1. Kepala Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten
2. Arsiparis Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Klaten yang membawahi Program Titip Bandaku
3. Kepala Desa Balerante
4. Perangkat Desa Balerante
5. Masyarakat Kawasan Rawan Bencana (KRB) III Gunung Merapi, Desa Balerante, Kecamatan Kemalang, Kabupaten Klaten

1.8.4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari informan dengan menggunakan teknik-teknik tertentu, teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Observasi, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu dan sekelompok orang di lokasi penelitian.
2. Wawancara, peneliti melakukan wawancara dengan informan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang secara umum tidak terstruktur dan bersifat terbuka untuk memunculkan pandangan dan opini dari informan.
3. Dokumentasi, dokumen-dokumen yang dapat memberikan informasi seperti laporan, artikel, buku, surat, dan dokumen lain yang dapat memberikan data untuk penelitian ini.

1.8.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian kualitatif adalah *human*, yaitu peneliti itu sendiri yang mengumpulkan data dengan cara bertanya atau mendengarkan informasi dari informan dengan menggunakan alat-alat bantu untuk mengumpulkan data. Peneliti sebagai *human instrument* berfungsi untuk menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, melakukan analisis data, menafsirkan data yang telah diperoleh dari informan dan membuat kesimpulan atas temuannya berdasarkan data yang telah diperoleh⁴⁷.

1.8.6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses untuk memaknai data yang telah diperoleh agar memperoleh pemahaman umum mengenai substansi informasi dari data tersebut. Teknik analisis data terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu⁴⁸:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan serangkaian kegiatan memilih, menyederhanakan, mengabstraksikan, dan mentransformasikan data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan untuk memudahkan peneliti dalam menyajikan data dan menarik kesimpulan. Reduksi data meliputi kegiatan merangkum data, memilih hal-hal pokok untuk difokuskan pada hal-hal yang penting saja, mencari tema, dan pola dari data yang diperoleh serta membuang data-data yang dianggap tidak diperlukan.

⁴⁷ Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. 20th ed. Bandung: Alfabeta. p.306.

⁴⁸ Mathew B Miles and A Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. 1st ed. Jakarta: UI Press. p.16-19.

2. Penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang disusun secara sistematis dan terorganisir sehingga memudahkan pembaca untuk memahami isi informasi. Penyajian data dalam penelitian kualitatif sering kali berbentuk teks naratif, namun penyajian data kualitatif juga dapat dilakukan menggunakan matriks, grafik ataupun bagan guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu sehingga memudahkan analisis untuk melihat apa yang sedang terjadi dan menarik kesimpulan dengan benar.

3. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan data dilakukan dengan melihat hasil reduksi data dan mengacu pada rumusan masalah untuk mencapai tujuan penelitian, sehingga kesimpulan berupa temuan baru yang belum pernah ada sebelumnya. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan menyusun dan membandingkan antara satu data dengan data yang lain untuk dihubungkan dan ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

1.8.7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik triangulasi dalam pemeriksaan keabsahan data. Triangulasi data merupakan teknik pengumpulan dan pemaduan data dari berbagai sumber data yang telah diperoleh, sebelum memadukan data-data yang ada perlu dilakukan pemeriksaan data dengan memanfaatkan sesuatu lain di luar data sebagai pembanding terhadap data yang ada⁴⁹.

Triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu, terdapat tiga jenis triangulasi, yaitu: triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu⁵⁰. Triangulasi sumber dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber lain, triangulasi teknik dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh

⁴⁹ Creswell. *Research Design: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran Edisi Keempat*. Loc Cit. p.268-269.

⁵⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Loc Cit. p.372.

kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, sedangkan triangulasi waktu dilakukan dengan melakukan pengecekan data melalui wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu dan situasi yang berbeda.

Triangulasi yang secara umum sering digunakan dalam penelitian yaitu triangulasi yang berdasarkan sumber data dan informasi. Sehingga, adanya sumber data dan informasi tersebut bertujuan untuk memeriksa keabsahan data terkait pembenaran yang valid terhadap tema yang diangkat. Oleh karena itu, jika tema yang telah ditetapkan berdasarkan konvergen dari berbagai sumber data ataupun perspektif, maka proses tersebut merupakan tambahan pemeriksaan keabsahan data penelitian.