

**DIFUSI INOVASI PAMERAN FOTO *VIRTUAL* MELALUI APLIKASI ARTSTEPS
PADA UKM FINIC UMS**



Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika

Oleh:

NAZULA AFLAHAL 'ASHR

L100180072

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**DIFUSI INOVASI PAMERAN FOTO *VIRTUAL* MELALUI APLIKASI ARTSTEPS
PADA UKM FINIC UMS**

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

NAZULA AFAHAL 'ASHR

L100180072

Telah diperiksa dan disetujui oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Edy Purwo Saputro, S.E., M.,Si.

NIK. 644

HALAMAN PENGESAHAN

**DIFUSI INOVASI PAMERAN FOTO *VIRTUAL* MELALUI APLIKASI ARTSTEPS
PADA UKM FINIC UMS**

OLEH

NAZULA AFLAHAL 'ASHR

L100180072

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari ^{kamis} 26 Jan. 2023**

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

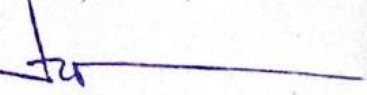
Dewan Penguji :

- 1. Dr. Edy Purwo Saputro, S.E., M.,Si.**
(Ketua Dewan Penguji)
- 2. Agus Triyono, M.Si**
(Anggota I Dewan Penguji)
- 3. Joko Sutarso, M.Si**
(Anggota II Dewan Penguji)

()
()
()



Dekan,


Nurgiyatna,
S.T., M.Se., Ph.D.

NIK. 881

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 11 Januari 2023

Penulis



NAZULA AFLAHAL 'ASHR

L100180072

DIFUSI INOVASI PAMERAN FOTO *VIRTUAL* MELALUI APLIKASI ARTSTEPS PADA UKM FINIC UMS

Abstrak

Pada penelitian ini akan menjelaskan mengenai proses difusi inovasi terhadap pemanfaatan aplikasi artsteps sebagai teknologi untuk melaksanakan pameran fotografi secara *Virtual*. Pada masa pandemi covid-19 terdapat peraturan yang membatasi perjalanan masyarakat serta pembatasan terhadap kerumunan. Artsteps hadir sebagai aplikasi yang hadir dengan keunggulan real time dan mampu diakses dimanapun. penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan melakukan wawancara terhadap 6 informan dari Finic UMS yang meliputi ketua panitia, penanggungjawab acara, dan sie dokumentasi acara. Berdasarkan hasil wawancara tersebut artsteps merupakan sebuah inovasi karena artsteps memiliki karakteristik *Relative Advantage* (Kegunaan Relatif), *Compatibility* (Kecocokan), *Complexity* (Kerumitan), *Trialability* (Percobaan), dan *Observability* (Observatif). Pada UKM Finic UMS saluran komunikasi yang digunakan adalah secara interpersonal dan menggunakan media massa. Sedangkan karakteristik pengguna Artsteps pada Finic UMS dikelompokkan menjadi dua yakni early adaptor dan early majority.

Kata Kunci : Aplikasi Artsteps, Difusi Inovasi, Pameran Virtual

Abstract

This research will explain the process of diffusion of innovation to the use of the artsteps aplikasi as a technology for carrying out Virtual photography exhibitions. During the Covid-19 pandemi there were regulations that limited people's travel as well as restrictions on crowds. Artsteps is here as an aplikasi that comes with real time advantages and can be accessed anywhere. This study used a descriptive qualitative method by conducting interviews with 6 informants from Finic UMS which included the committee chairperson, the person in charge of the event, and the event documentation section. Based on the results of the interview, artsteps is an innovation because artsteps has the characteristics of Relative Advantage, Compatibility, Complexity, Trialability, and Observability. In UKM Finic UMS the communication channels used are interpersonal and use the mass media. Meanwhile, the characteristics of Artsteps users in Finic UMS are grouped into two, namely early adopter and early majority.

Keywords : Artsteps Application, Innovation Diffusion, Virtual Exhibition

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penelitian difusi inovasi menarik diteliti karena dari hasil penelitian sebelumnya yang beragam (Puspitasari, 2017; Zamroni, 2017; Walidaini &

Muhammad Arifin, 2018; Fitri et al., 2019; Anshori, 2020; Nisrokha, 2020; Khairunnisa et al., 2021)

Hasil penelitian yang dilakukan Nisrokha, (2020) menyebutkan bahwa difusi merupakan sebuah proses inovasi yang dikomunikasikan dengan saluran-saluran tertentu dalam jangka waktu yang telah ditentukan pada anggota dalam sistem sosial, dapat dikatakan sebagai difusi karena adanya tipe komunikasi yang pesannya merupakan ide-ide baru. Kata difusi juga tidak lepas dari kata inovasi, Inovasi merupakan suatu ide, praktek ataupun obyek yang merupakan sesuatu hal yang baru dari individu maupun kelompok adopsi lain. Inovasi juga dapat diartikan sebagai pembaharuan, penemuan juga dapat dikatakan sebagai modernisasi. Pada intinya difusi inovasi merupakan suatu proses komunikasi melalui strategi yang terstruktur dengan memiliki tujuan untuk diadopsi.

Hasil penelitian yang lain menarik dikaji dari Zamroni, (2017) Pertumbuhan yang terjalin dengan cepat di bidang komunikasi membuat para pakar menyebutnya revolusi komunikasi. Pergantian yang cepat ini didorong oleh terdapatnya bermacam temuan di bidang teknologi sehingga apa yang dahulu merupakan sebuah hambatan dalam aktivitas komunikasi, saat ini telah terbuka lebar sehingga bukan menjadi hambatan lagi. setiap orang dapat berkomunikasi satu sama lain tanpa dibatasi oleh waktu, jarak, jumlah, kapasitas maupun kecepatan. Perkembangan teknologi yang seiring berjalannya waktu semakin berkembang serta semakin dekat dengan kebutuhan. Pada era saat ini dilengkapi dengan berbagai teknologi yang berkembang sehingga membuat manusia dapat mencapai suatu tingkatan yang disebut dengan istilah modern.

Penelitian tersebut mendukung penelitian yang telah dilakukan (Walidaini & Muhammad Arifin, 2018) yang menyebutkan bahwa internet adalah jaringan yang menghubungkan banyak komputer untuk memberikan informasi, internet juga digunakan sebagai media informasi yang bersifat edukatif, dan media pembelajaran yang terpercaya, *update*, mudah, dan efektif, atau media yang paling dominan dalam era media baru. Media digital dapat dimanfaatkan sebagai pencari pengetahuan yang digunakan untuk pembelajaran. Akan tetapi semua penggunaan internet memiliki dampak positif maupun negatif tergantung pada cara pemanfaatannya. Munculnya internet dan juga adanya berbagai kemudahan yang disuguhkan oleh internet ini merupakan bukti yang nyata dari adanya teknologi yang semakin berkembang dengan pesat.

Temuan sejumlah riset diatas menjelaskan proses difusi inovasi terjadi melalui media baru yakni internet. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian terkait perkembangan teknologi yang begitu pesat menjadikan manusia agar tetap saling terhubung dengan pihak lain dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat sehingga dapat membawa manfaat dalam segala aspek kehidupan Anshori,(2020) . Adanya teknologi ini dapat mempermudah seseorang untuk mendapatkan serta mencapai suatu tujuan. Perkembangan teknologi yang terjadi saat ini tentunya tidak dapat dihindari. Dalam setiap aspek kehidupan masyarakat pada masa ini selalu berkaitan dengan kemajuan teknologi di dalamnya. Akan tetapi pemanfaatan teknologi saat ini sudah seharusnya dimanfaatkan dengan cara tepat. Pemanfaatan dengan cara yang tepat akan menyebabkan teknologi dapat difungsikan sesuai seperti tujuannya. Berbagai macam media yang digunakan guna berkomunikasi bermunculan guna memudahkan manusia untuk berinteraksi. Bersamaan dengan berkembangnya zaman, teknologi internet kini menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat, hal tersebutlah yang menyebabkan munculnya media sosial. Media sosial adalah sebuah media *Virtual*, yaitu suatu media yang akan ada jika hanya dengan menggunakan internet dimana setiap pengguna dapat mengekspresikan diri, menuangkan ide, dan memanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya. Hadirnya media sosial menimbulkan kemudahan bagi manusia untuk bersosialisasi dan berkomunikasi.

Dapat kita ketahui bahwa segala aspek dalam kehidupan saat ini menggunakan internet Fitri et al., (2019), dalam proses perkembangan media sosial yang lebih cepat perkembangannya seperti munculnya aplikasi artsteps. Artsteps merupakan aplikasi virtual *exhibition* yang dapat diakses setiap saat tanpa adanya batasan waktu. Dalam aplikasi artsteps semua pengguna dapat melihat dan menikmati pameran *Virtual* dalam bentuk video maupun foto. Foto maupun video ditampilkan layaknya pameran secara langsung menggunakan teknologi yang membuat pengunjung pameran tidak harus datang secara langsung ke tempat pameran langsung, mereka cukup hadir secara virtual menggunakan aplikasi artsteps. Pemanfaatan sebuah teknologi adalah hal yang cukup menantang saat ini, sebagai suatu sistem yang baru dari wujud inovasi dalam pelaksanaan pameran virtual tentunya akan mendatangkan berbagai ragam masalah yang harus dihadapi Wibowo, (2019). Sistem ini akan menggantikan pameran yang awalnya langsung sehingga dapat dilihat langsung tanpa perantara oleh khalayak umum yang sekarang dilakukan secara *Virtual*, sehingga perlu adanya strategi komunikasi agar dapat diterapkan oleh seluruh pengguna.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan diatas menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang berkembang dengan pesat dapat membantu pengguna untuk melakukan kepentingan dalam mencapai sebuah tujuan. Salah satu pemanfaatan teknologi yang akan peneliti teliti adalah pemanfaatan aplikasi artsteps sebagai wadah pameran fotografi *Virtual* oleh Finic UMS. Dikutip dari kumparan.com pameran fotografi adalah sebuah kegiatan untuk memperkenalkan kepada pengunjung sebuah karya agar memperoleh apresiasi. Pameran virtual merupakan kumpulan replika digital dari kejadian ataupun objek nyata yang dibesarkan dengan dorongan perlengkapan multimedia serta *virtual reality* yang menciptakan daerah simulasi di komputer, serta diinformasikan lewat website sehingga pengguna hendak memperoleh kepuasan yang sama semacam yang dilihat ataupun digunakan Khairunnisa Adinda Dhiya Hasna et al., (2021).

Dilakukannya perubahan dari pameran fotografi secara langsung menjadi pameran fotografi *virtual* oleh Finic Ums disebabkan oleh merebaknya *coronavirus disease* (Covid-19). Virus ini pertama kali di laporkan di Indonesia oleh Presiden Jokowi dengan dua orang terinfeksi pada tanggal 2 Maret 2020 Djalante et al., (2020). Hal tersebut membuat pemerintah Indonesia menerapkan beberapa peraturan guna menekan penyebaran virus Covid-19 ini. Pemerintah Indonesia mengadakan gerakan *social distancing*, dengan artian setiap orang harus menjaga jarak minimal 2 meter, tidak melakukan kontak dengan orang lain, serta tidak menghadiri pertemuan Buana et al., (2020). Hal tersebutlah yang harus membuat pameran fotografi oleh Finic ums berubah menjadi pameran fotografi secara *virtual*.

Pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh Putri & Setyawan (2018) yang berjudul “Difusi Inovasi Program Pajak *E-Filling*”. Dalam penelitian tersebut meneliti mengenai program *e-filling* di Kantor RRI Surakarta. *E-filling* yaitu aplikasi yang digunakan untuk penyampaian SPT (Surat Pemberitahuan Tahunan) secara *real time* melalui website yang telah ditentukan. Adanya aplikasi tersebut dapat mempermudah masyarakat untuk melakukan SPT dari rumah ataupun tempat kerja. Peneliti memilih menggunakan Kantor RRI sebagai objek karena peneliti menemukan bebrapa karyawan yang belum mengetahui penggunaan *E-filling*, oleh karena itu peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaiana difusi inovasi program *e-filling* diterima oleh masyarakat khususnya pada karyawan RRI Surakarta.

Penelitian ini dilakukan pada UKM Finic UMS karena Finic merupakan UKM (Unit Kegiatan Mahasiswa) yang melakukan pameran foto secara *Virtual*

menggunakan Artsteps dengan cukup baik, pada data yang telah didapatkan pengunjung yang menghadiri pameran *Virtual* melalui artsteps tersebut lebih dari 1833 pengunjung, maka dari itu peneliti memilih UKM Finic untuk penelitian ini. Selain itu dalam penelitian ini yang membuat peneliti tertarik adalah bagaimana difusi inovasi akhir-akhir ini benar benar bermanfaat bagi kehidupan manusia, melalui difusi inovasi kita dapat melaksanakan kegiatan sehari hari layaknya kegiatan seperti biasanya yang kini bisa dilaksanakan secara *Virtual*.

Dari uraian diatas, menarik untuk mengetahui bagaimana proses difusi inovasi aplikasi artsteps sebagai wadah pengganti pameran foto *virtual* oleh organisasi fotografi Finic UMS. Berdasarkan rumusan masalah tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan aplikasi artsteps yang digunakan sebagai pengganti pameran langsung oleh Finic UMS, sehingga penulis dapat menarik kesimpulan pemanfaatan teknologi sebagai pengganti pameran foto yang biasanya dilakukan secara langsung.

1.2 Difusi Inovasi

Difusi Inovasi adalah gabungan dari 2 kata ialah difusi serta inovasi. Wiratno, (2020) Difusi merupakan sesuatu proses penyebaran data baik berbentuk budaya, kiruttinan, ide ataupun gagasan yang dikira baru pada suatu kelompok dalam sistem sosial, sedangkan inovasi merupakan ide, gagasan, produk, maupun metode baru oleh sesuatu orang ataupun kelompok, warga, yang setelah itu bisa diterima serta digunakan sebagaimana mestinya. Ibid (2020) mengatakan kalau adopsi ialah pelaksanaan ide, gagasan, aksi, ataupun benda yang dikira baru oleh orang, dimana suatu ide, gagasan, aksi, ataupun produk tersebut benar– benar baru maupun terdapat suatu penyempurnaan dari ide, gagasan, aksi.

Rogers menyebutkan ada 4 elemen dalam suatu proses difusi inovasi yang meliputi inovasi, saluran komunikasi, waktu, dan sistem sosial.

1.2.1. Inovasi

Inovasi merupakan suatu ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu maupun adopter lain. Menurut Rogers seperti dikutip dari Setyawan, (2017) karakter sebuah inovasi haruslah memenuhi beberapa syarat mempengaruhi penerimaan oleh seorang individu terhadap inovasi

yakni *Relative Advantage* (Kegunaan Relatif), *Compatibility* (Kecocokan), *Complexity* (Kerumitan), *Trialability* (Percobaan), dan *Observability* (Observatif).

Penggunaan aplikasi artsteps sebagai sebuah produk teknologi dirasa mampu memberikan kegunaan yang baik serta cocok pada situasi yang terjadi saat pandemi.

1.2.2. Saluran Komunikasi

Rodgers menyebutkan inti dari sebuah proses difusi adalah proses pertukaran informasi dimana individu mengkomunikasikan kepada individu lain. Sedangkan saluran komunikasi merupakan sarana pertukaran informasi dari suatu individu kepada individu yang lain. Ada beberapa saluran komunikasi yang sering digunakan dalam proses difusi inovasi yakni saluran Media massa dan saluran interpersonal. Saluran media massa digunakan agar individu dapat menjangkau khalayak yang lebih luas, sedangkan saluran interpersonal akan lebih efektif jika dilakukan oleh orang yang memiliki hubungan dekat.

1.2.3. Waktu

Dikutip Rogers (1983) variabel waktu yang ada pada proses difusi meliputi: Pada proses keputusan difusi inovasi, yang mana individu akan melewati proses pengetahuan pertama dari suatu inovasi yang dapat berupa, penerimaan atau penolakan. Dalam kemampuan inovasi oleh individu maupun unit adopter lain, yang mana relativitas secara cepat maupun lambat suatu inovasi dapat diterima dibanding individu lain dalam sistem Setyawan, (2017).

1.2.4. Sistem sosial

Sistem sosial merupakan sebuah kelompok yang saling terikat serta terlibat dalam pemecahan suatu masalah guna mencapai tujuan yang sama. Sistem sosial yang terjadi dalam masyarakat akan sangat mempengaruhi proses difusi inovasi, karena sistem sosial memiliki suatu aturan yang mungkin tidak sesuai dengan sebuah inovasi, Seperti norma dan pendapat opinion leader, tipe difusi yang terjadi, konsekuensi dari difusi itu sendiri memegang peranan penting (Setyawan, 2017).

1.3 Pameran *Virtual*

Rahmasari & Haryadi, (2021) menyebutkan bahwa pameran adalah sebuah arti dari exhibition yang memiliki makna sebuah medium seni kontemporer dengan memiliki pertimbangan ekonomis, praktis, ergonomis dan estetis untuk mengatur bagaimana unsur serta objek yang akan ditampilkan. Menurutnya pameran dapat dibedakan dalam beberapa aspek: 1) model (rekonstruktif maupun estetik), 2) tujuan (apresiasi, *fundraising* maupun festival), 3) jumlah peserta (kelompok, tunggal, bersama), 4) ruang (ilusif, nyata, formal dan non formal), 5) kepentingan (edukasi, ekonomi, kebudayaan dan politik, 6) tempo (insidental, berkala, permanen)

Dengan adanya pandemi membuat konsep pameran karya juga harus turut berubah. Dengan mengikuti upaya untuk menekan penyebaran Covid-19 membuat pameran karya harus menjadi virtual. Oleh karena itu pameran virtual masih dapat dikatakan sebagai sebuah pameran karena pameran virtual dengan ruang yang ilusif dikarenakan ia berada dalam komputer yang bersifat maya dan berwujud simulasi Buana et al, (2020).

2. METODE

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang dimana pada penelitian ini metode kualitatif bertujuan untuk menjelaskan bagaimana proses pelaksanaan suatu kegiatan dengan sungguh sungguh. Metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif memiliki tujuan untuk menguraikan masalah yang diteliti dengan deskripsi yang akurat serta faktual mengenai bagaimana fakta yang diteliti. Metode kualitatif ini lebih menekankan pada kedalaman pengumpulan data dengan cara wawancara secara mendalam serta melakukan observasi terhadap kegiatan *Virtual exhibition* yang akan dilakukan oleh salah satu organisasi di kalangan Surakarta yaitu Finic UMS.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. wawancara tidak terstruktur akan digunakan sebagai pedoman wawancara dalam penelitian ini, dimana pedoman wawancara hanya pokok yang menjadi permasalahan Firmadani, (2017). Observasi ini dilakukan untuk mencatat dan melakukan pengamatan pada objek permasalahan. Kemudian, dokumentasi dalam penelitian ini juga menjadi metode pengumpulan data yang digunakan sebagai pelengkap dari sebuah

penelitian kualitatif. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan serta mengamati bagaimana aplikasi artsteps dioperasikan oleh Finic UMS.

Dalam penelitian ini penggunaan data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Data primer memiliki pengertian yaitu data yang diperoleh dari tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Data primer ini dihasilkan dengan cara melakukan wawancara secara langsung kepada informan. Selanjutnya penelitian ini menggunakan data sekunder guna melengkapi data primer. Data Sekunder yaitu data yang diperoleh dengan mengutip sumber sumber melalui dokumen, buku, arsip, dan catatan yang berhubungan dengan objek penelitian Setyawan, (2017). Data sekunder pada penelitian ini didapatkan dari dokumen, studi kepustakaan yang berkaitan dengan penelitian ini.

Lokasi penelitian ini adalah Unit Kegiatan Mahasiswa Finic UMS, pemilihan Finic UMS dikarenakan merupakan salah satu Unit Kegiatan Mahasiswa yang bergerak dalam bidang fotografi yang menggunakan aplikasi Artsteps dan berhasil dikunjungi lebih dari seribu pengunjung secara virtual. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data model interaktif yang dikembangkan Miles dan Huberman yaitu analisis data yang terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi Putri & Setyawan (2018).

Untuk menguji validitas data dalam penelitian ini akan digunakan Teknik triangulasi sumber. Triangulasi sumber mengarahkan peneliti agar saat pengumpulan data ia wajib menggunakan berbagai sumber data. Data yang sejenis dapat lebih teruji kebenarannya jika digali dari berbagai sumber data yang berbeda ibid (2018).

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara kepada 6 informan yang merupakan bagian dari pameran besar Finic UMS dari tahun 2020 dan 2021. tujuan dari pemilihan informan tersebut adalah agar peneliti dapat mengetahui proses penyebaran inovasi dalam Finic UMS dari tahun 2020 dan 2021 dan diperoleh sudut pandang dari orang yang bertanggung jawab menjalankan pameran besar Finic UMS. informan tersebut antara lain:

1. Rizki Hanif Agusti M (Ketua Panitia Pameran Finic 2020)
2. Wisnu Pramono (Penanggungjawab Pameran Finic 2020)

3. Isa Dewanda Guritna Putra (Co Sie Dokumentasi 2020)
4. 'Aadila Wijaya Putri (Ketua Panitia Pameran Finic 2021)
5. Yusuf Banu Falaqi (Penanggungjawab Pameran Finic 2021)
6. Luqman Hakim (Co Sie Dokumentasi 2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Pameran foto merupakan program kerja wajib tahunan yang harus tetap dilaksanakan oleh Finic UMS. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada beberapa pengurus serta anggota Finic UMS maka diketahui dengan adanya difusi inovasi aplikasi artsteps ini dapat membantu FINIC untuk tetap bisa melaksanakan pameran foto walaupun dengan kondisi pandemi Covid-19.

Aplikasi artsteps adalah sebuah inovasi karena dapat mempermudah pelaksanaan pameran fotografi, yang mana aplikasi ini membuat orang tidak harus berkumpul dalam suatu tempat untuk dapat mengunjungi suatu pameran, namun dengan adanya aplikasi artsteps yang berbasis internet ini membuat pengunjung cukup dengan mengakses melalui gawai maupun laptop yang terhubung dengan internet. Dikutip Putri & Setyawan (2018) dalam proses difusi inovasi terdapat 4 (empat) elemen pokok yaitu:

3.1.1 Inovasi

Inovasi merupakan sebuah ide, praktik, atau objek yang dianggap baru oleh individu atau kelompok unit adopsi lainnya (Rogers & Everett, n.d.). Dengan kata lain inovasi merupakan sebuah kegiatan yang meliputi proses terciptanya hingga menawarkan barang atau jasa yang baru, dengan kualitas yang lebih baik atau lebih mudah daripada sebelumnya Putri & Setyawan (2018).

Seperti diketahui perubahan tersebut terjadi di Finic UMS, yang mana pada saat pandemi mereka tidak dapat mengundang UKM fotografi lainya untuk dapat menghadiri kegiatan pameran fotografi karena terhalang oleh peraturan pemerintah pada saat pandemi covid-19 atau yang lebih dikenal dengan PPKM. Hal itu pun berlanjut pada pameran selanjutnya dimana PPKM sudah mulai dilonggarkan aplikasi artsteps tetap digunakan karena dapat mempermudah UKM fotografi yang berjarak cukup jauh dari Finic UMS yang berada di Solo jawa tengah. Kemudahan yang diberikan oleh artsteps adalah *real time* sehingga pengunjung dapat mengakses pameran secara virtual selama 24 jam serta mempermudah jarak dari pengunjung

diluar kota. Seperti yang disampaikan oleh informan 1 (Rizki Hanif) dalam penelitian ini:

“Keunggulannya artsteps dibanding pameran secara langsung menurut saya kalau artsteps itu pengunjung yang dari luar kota atau luar pameran pengunjung yang ingin melihat foto itu bisa melihatnya jadi lebih efisien waktu lebih banyak yang dijangkau terus lebih simpel lebih ringan dari anggaran biayanya”

Putri & Setyawan (2018) menyebutkan bahwa ada beberapa sifat dan karakteristik inovasi yang mempengaruhi kecepatan penerimanya, yaitu:

3.1.1.1 *Relative advantage* (keunggulan relatif)

Dikutip dari Setyawan, (2017) penerimaan teknologi sangat bergantung pada bagaimana produk itu sendiri memiliki kemampuan serta mampu dan bisa memberikan keuntungan kepada calon adopternya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap informan seperti yang diungkapkan oleh informan 2 (Wisnu Pramono), dan 5 (Yusuf Banu Falaqi) mengungkapkan bahwa aplikasi artsteps memberikan kemudahan dalam berbagai hal:

“Meninjau kondisi pada tahun 2020 adanya pandemi covid-19 yang melarang orang untuk berkumpul, karena adanya peraturan pembatasan kegiatan masyarakat. keunggulan aplikasi artsteps ialah aplikasi ini dapat digunakan sebagai wadah pameran layaknya pameran virtual selayaknya pameran yang dilangsungkan secara langsung”

“Kalau menurut saya sendiri keunggulan penggunaan aplikasi artsteps ini untuk pameran foto adalah mudahnya dijangkau oleh berbagai kalangan hanya dengan smartphone bisa melihat pameran baik foto maupun seni seni lainnya dipamerkan aplikasi”

Dari berbagai keuntungan yang diungkapkan oleh informan Finic UMS memutuskan untuk menggunakan artsteps sebagai salah satu sarana pameran yang Finic gunakan.

3.1.1.2 *Compatibility* (kompatibilitas)

Setyawan, (2017) menyebutkan bahwa kompatibilitas erat hubungannya dengan cara teknologi dapat memenuhi kebutuhan terhadap nilai, kebutuhan yang dimiliki oleh adopter. Hal itulah yang mendasari adanya sebuah inovasi karena inovasi selalu berkaitan dengan kebutuhan masyarakat atau calon adopter Putri & Setyawan (2018).

Dari segala kemudahan yang ditawarkan oleh artsteps sebagai sebuah inovasi dapat sesuai dengan kebutuhan Finic UMS untuk dapat melakukan pameran besar dalam keadaan covid-19. Hal tersebut diungkapkan oleh narasumber 3 (Isa Dewanda Guritna Putra), dan 6 (Luqman Hakim) sebagai panitia yang bertanggung jawab terhadap publikasi pameran Finic menurutnya:

“Dikarenakan kita waktu pandemi itu diharuskan mengadakan pameran, jadinya kita mengadakan pameran Virtual dengan menggunakan aplikasi artsteps itu untuk memamerkan karya-karya kita sehingga karya itu bisa tersebar di daerah manapun”

“karena adanya Pandemi covid-19 ini, serta adanya artsteps sangat mudah sekali untuk pameran yang ingin memamerkan fotonya tanpa takut para penonton ikut menyebarkan rantai covid-19”

Dari hasil wawancara diatas dapat diketahui bahwa artsteps dibutuhkan untuk dapat memenuhi kebutuhan Finic ums terhadap aplikasi yang dapat digunakan untuk pameran fotografi pada saat pandemi covid 19.

3.1.1.3 Complexity (Kerumitan)

Kerumitan merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah inovasi. Kerumitan adalah derajat dimana inovasi dianggap sebagai suatu yang sulit untuk dipahami dan digunakan Putri & Setyawan (2018). Kerumitan adalah derajat dimana inovasi dianggap sebagai suatu yang sulit untuk dipahami dan digunakan. Seperti diungkapkan oleh informan 1 (Rizki Hanif) dan 4 (‘Aadila Wijaya Putri) selaku ketua dari pameran Finic pada tahun 2020 dan 2021.

“Kekurangan atau kerumitan artsteps itu kalau mau input foto itu harus satu-satu”

“Apabila tidak menggunakan aplikasi yang secara premium atau tidak melakukan pembelian Link yang official itu tuh karya yang ditampilkan tuh terbatas, Jadi mungkin hanya sejumlah 150-an karya gitu Jadi kalau misalkan karya yang ditampilkan itu banyak kita harus menggunakan link baru atau yang berbeda dan itu kurang efisiennya untuk ditampilkan di acara. beberapa kasus juga ini juga bisa down jadi Link yang digunakan itu tidak bisa membuka karya atau tidak bisa diakses bahkan kadang terjadi apa yang kaya keblokir gitu”

Kesulitan seperti itu dapat ditangani dengan melakukan uji coba secara berkala, dan juga melakukan sosialisasi bagaimana menggunakan aplikasi tersebut serta Batasan-batasannya.

3.1.1.4 Trialability (Kemampuan diujicobakan)

Semakin lama suatu inovasi dikenal serta dicoba oleh adopter maka tingkat adopsi dari suatu teknologi dapat semakin tinggi Setyawan, (2017). Sebuah inovasi agar dapat diterima tentu saja harus melalui tahapan uji coba. Peluang untuk menjajal suatu teknologi dapat mempengaruhi bagaimana calon adopter mengurangi keraguan terhadap suatu teknologi yang mereka hadapi ibid, (2017). Percobaan terhadap aplikasi artsteps mempengaruhi pengambilan keputusan terhadap aplikasi ini seperti diungkapkan oleh informan 2 (Wisnu Pramono) dan 3 (Isa Dewanda Guritna Putra):

“Percobaan aplikasi artsteps ini dilakukan beberapa kali sebelum pameran. ada berapa anggota FINIC seperti mas isa dan lain sebagainya Itu yang belajar menggunakan aplikasi artsteps secara mandiri. mereka ada juga yang belajar dari berapa UKM ada juga yang belajar secara mandiri dari YouTube seperti mas Isa dan mas Wildan yang saat itu menjadi divisi dokumentasi”

“Mungkin ini pertanyaannya bertanya tentang pengalaman pribadi saya tentang penggunaan artsteps ya, jadi proses percobaan terhadap artsteps ini bisa dibilang waktu awal-awal saya mencoba aplikasi ini saya harus membutuhkan waktu 2 minggu untuk belajar atau memahami fungsi alat-alat yang ada di dalam aplikasi artsteps hingga sepenuhnya paham”

Berdasarkan uji coba yang dilakukan oleh beberapa pihak dari Finic UMS aplikasi artsteps disimpulkan sebagai aplikasi yang paling tepat untuk digunakan sebagai sarana pameran.

3.1.1.5 Observability

Beberapa peneliti melihat observability sebagai sebuah derajat teknologi dapat dilihat kegunaan maupun fungsinya Setyawan, (2017). Aplikasi artsteps merupakan aplikasi yang cukup populer dalam kalangan ukm fotografi yang digunakan sebagai sarana pameran secara virtual. Sebuah inovasi akan cepat diadopsi jika hasil atau manfaatnya bisa dilihat oleh khalayak yang telah terlebih dahulu menggunakannya ibid, (2017). Informan 1 (Rizki Hanif) dan 4 (‘Aadila Wijaya Putri) menyebutkan:

“Kita itu mencari tahu apakah kau ada ada nggak aplikasi yang bisa bikin pameran foto ketemu artsteps, Kalau sebelum sini itu ada iphoto ukm foto dari Jakarta”

“Ada beberapa UKM fotografi lain juga sepertinya, jadi untuk referensi sendiri itu kebanyakan dari pameran pameran atau yang bikin pameran dari luar negri juga”

Dari hasil wawancara terhadap informan 1 dan 4 menunjukkan bahwa Finic telah melakukan pengamatan agar mengetahui kelebihan dari aplikasi ini sehingga dapat memutuskan untuk menggunakan aplikasi ini. Sebuah inovasi yang hasilnya bisa diamati langsung maka kemungkinan inovasi tersebut diadopsi akan lebih besar Pratama, H. W. (2016).

3.1.2 Saluran Komunikasi

Saluran komunikasi merupakan sebuah alur yang digunakan untuk memperluas inovasi agar dapat tersebar secara menyeluruh, sistem sosial yang digunakan untuk menyebarkan inovasi juga dapat mempengaruhi bagaimana akselerasi penerimaan inovasi.

3.1.2.1 Komunikasi Interpersonal

Komunikasi Interpersonal adalah suatu sistem komunikasi dua arah yang dilakukan secara langsung dengan dua orang atau lebih Ni'mah Suseno, (2009).

Dalam hal ini informan 2 (Wisnu Pramono) mengatakan bahwa:

“Secara interpersonal FINIC belajar dari beberapa UKM ada yang tanya-tanya ke i foto. selain itu juga setelah ada anggota yang tahu selanjutnya anggota untuk menyebarkan kepada anggota lain bagaimana sih pameran artsteps itu digunakan, awalnya mas isa dan mas wildan itu yang mengetahui selanjutnya disebarkan kepada anggota-anggota dokumentasi agar aplikasi artsteps ini dapat digunakan. selanjutnya aplikasi ini diturunkan kepada angkatan yang bawahnya yaitu angkatan 19, jadi secara interpersonal anggota 1 menyalurkan pada anggota selanjutnya sampai saat ini aplikasi artsteps juga masih digunakan sebagai salah satu sarana pameran dari seperti itu, sudah 3 kali pameran besar finic ums menggunakan aplikasi artsteps”

Dari hasil wawancara peneliti mengenai bagaimana cara menyebarkan informasi mengenai artsteps baik dari luar Finic ums, maupun dari anggota Finic ke anggota lain salah satunya menggunakan komunikasi interpersonal. dapat diketahui melalui penjelasan informan diatas bagaimana komunikasi secara interpersonal dimanfaatkan sebagai saluran komunikasi untuk menyebarkan sebuah inovasi yang berupa aplikasi artsteps.

3.1.2.2 Media Massa

Media Massa merupakan alat komunikasi massa yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada khalayak umum yang menggunakan alat-alat tertentu sehingga pesan yang di maksud akan disampaikan secara baik dan tujuan dari penyebar pesan tersampaikan Saragih, (2019).

Adanya media massa dalam bentuk apapun dapat mempengaruhi masyarakat saat ini Putri & Setyawan (2018). hal tersebut disampaikan oleh informan 1 (Rizki Hanif) dan 2 (Wisnu Pramono):

“Penyebaran informasinya itu melalui Instagram saya lihat ada pameran-pameran Virtual saya tanya aplikasinya lewat apa itu”

“Ya mungkin pada awalnya yang paling pertama untuk mengetahui tentunya kita belajar secara otodidak soalnya dari aspek sendiri hanya memberikan pelatihan melalui YouTube YouTube seperti itu, kita belajarnya melalui media massa mainstream seperti YouTube ada tutorial cara pemasangannya dan dari website yang telah berlangsung”

FINIC menggunakan media massa untuk mencari informasi mengenai aplikasi artsteps bagaimana cara pengoperasianya dan sebagainya.

3.1.3 Jangka Waktu

Proses difusi akan membutuhkan proses waktu yang panjang dengan melalui beberapa hal, yakni yang pertama proses keputusan inovasi, keinovatifan individu untuk menerima inovasi, dan kecepatan pengadopsian inovasi melalui sistem sosial Putri & Setyawan (2018). Dalam mengambil suatu keputusan tentang sebuah inovasi waktu merupakan salah satu tahapan yang menentukan. Pengukuhan terhadap keputusan itu sangat berkaitan dengan dimensi waktu Wibowo, (2019). Proses penerimaan sebuah inovasi aplikasi artsteps memiliki tahapan proses sebagai berikut:

3.1.3.1 Knowledge (Tahap Pengetahuan)

Difusi adalah suatu bentuk komunikasi yang berkaitan dengan penyebaran pesan pesan yang berupa ide atau gagasan baru Nisrokha, (2020). Untuk dapat menyebarkan suatu informasi tentang sebuah inovasi diperlukan komunikasi yang berjangka antar anggota dalam satu sistem sosial, difusi didefinisikan sebagai suatu proses dimana inovasi dikomunikasikan lewat

saluran tertentu dari waktu ke waktu dalam anggota sistem sosial. informan 1 & 2 mengatakan bahwa:

“Pada tahun 2020, prosesnya itu kan di tahun 2019 Saya pernah ke Jakarta buat nganterin undangan pameran ke I Foto Uhamka habis itu kenal sama orangnya terus tahu kalau ada aplikasi yang buat bikin pameran Virtual ya begitulah prosesnya”

“Aplikasi Artsteps mulai dikenal pada tahun 2020 pada saat itu karena dikarenakan pandemi harus mengharuskan pameran tetap berlangsung tapi bagaimana cara kita menyiasatinya akhirnya kita hanya mencari tahu akhirnya ketemu artsteps itu dari tahun 2020 sampai sekarang Tahun 2022 berarti sudah 3 kali pameran menggunakan aplikasi artsteps sampai tahun ini”

Berdasarkan hasil wawancara dengan informan di atas dapat diketahui bahwa aplikasi artsteps ini sudah mulai dikenal sejak tahun 2020. Artsteps sendiri dinilai memiliki kelebihan dari segi waktu, biaya, dan sesuai dengan kebutuhan dari semua keuntungan tersebut Finic UMS memutuskan untuk tetap menggunakan aplikasi artsteps.

3.1.3.2 Persuasion (Tahap Persuasi)

Pada tahap persuasi terjadi jika ada sikap positif dan sikap negatif terhadap sebuah gagasan atau inovasi Putri & Setyawan (2018). Dalam tahapan ini calon adopter mulai tertarik terhadap suatu inovasi. Secara psikologis calon adopter mulai tertarik terhadap inovasi dan mulai mencari informasi lebih mengenai inovasi tersebut Ibid, (2018). Ketertarikan tersebut diungkapkan oleh informan 1 (Rizki Hanif) dan 3 (Isa Dewanda Guritna Putra) sebagai ketua pameran dan yang bertanggung jawab terhadap aplikasi tersebut.

“Saya tanya tanya pada yang pertama bikin, yang i foto itu terus juga nonton-nonton tutorial YouTube terus dicoba-coba sendiri”

“Setelah mengetahui aplikasi artsteps, agar lebih paham yaitu dengan mempelajari setiap fitur-fitur yang ada di dalam aplikasinya, dengan mempelajari fitur fitur yang ada di aplikasinya maka para pameris dapat memahami fungsi setiap alat yang tersedia di website”

Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui bahwa Finic ums mulai tertarik serta mencoba untuk mengetahui lebih jauh tentang aplikasi artsteps.

Semakin aktif adopter menggali informasi, semakin baik pula proses adopsi yang terjadi padanya Ibid, (2018).

3.1.3.3 *Decision* (Keputusan)

Pada tahapan sebelum memutuskan untuk menggunakan sebuah inovasi seorang adopter akan berfikir nilai guna yang ditawarkan sebuah teknologi kepada dirinya Setyawan, (2017). Sehingga keputusan untuk menggunakan sebuah inovasi akan sangat dipengaruhi dengan bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan. Berdasarkan wawancara dengan informan 2 (Wisnu Pramono) dan 5 (Yusuf Banu Falaqi) sebagai penanggung jawab pameran besar Finic 2020 dan 2021 mereka menyebutkan bahwa:

“Pengambilan keputusannya kita berdiskusi dengan Wakil Dekan kemahasiswaan pada tahun itu. kita menawarkan aplikasi Artsteps, akhirnya setelah aplikasi artsteps itu disetujui wakil dekan bidang kemahasiswaan dan kita dari FINIC memberikan alasan mengapa kita menggunakan Artsteps. akhirnya keputusan untuk menggunakan artsteps itu bisa kita laksanakan. Dengan berbagai keunggulan dari artsteps yang telah disebutkan”

“Terkendala oleh pandemi sehingga kami memutuskan untuk menggunakan aplikasi artsteps untuk menarik tamu tamu yang mungkin sulit dijangkau. sehingga kami menggunakan aplikasi tersebut”

Dapat diketahui bahwa Finic UMS menggunakan aplikasi artsteps karena merupakan aplikasi yang memenuhi kebutuhan pameran besar Finic UMS sendiri., pameran *Virtual* seperti ini memiliki kelebihan tidak harus mengumpulkan pengunjung seperti pameran langsung. Keputusan untuk memakai sebuah teknologi berlangsung setelah inovasi dianggap mampu mencukupi kebutuhan yang belum tercukupi oleh teknologi sebelumnya Ibid, (2018)

3.1.3.4 *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini adalah tahapan dimana adopter telah mencoba untuk menggunakan teknologi tersebut. Adopter mulai menggunakan inovasi sambil mempelajari lebih jauh mengenai inovasi tersebut Putri & Setyawan (2018). Informan 3 (Isa Dewanda Guritna Putra) mengungkapkan:

“di dalam keadaan pandemi covid-19 belum terlalu begitu mereda jadi terkadang pemerintah atau Para pemilik bangunan masih begitu ragu untuk meminjamkan penggunaannya guna

keperluan pameran. jika tidak ada izin yang jelas jadi dari dari aparat. maka pameran yang dilaksanakan FINIC, FINIC selalu mengandalkan aplikasi artsteps untuk kebutuhan pameran sehingga pameran tetap bisa berjalan dan keamanan dari segi protokol juga masih dijalankan oleh UKM FINIC”

“Kita juga tidak asal menaruh karya tapi sesuai dengan konsep yang kita diskusikan Bagaimana konsepnya dan supaya alurnya itu menceritakan tema pameran kita juga”

Berdasarkan penjelasan dari informan di atas dapat disimpulkan bahwa Finic menerima serta menggunakan aplikasi artsteps karena keadaan pandemi, serta Finic juga berusaha untuk memastikan bahwa pameran secara *Virtual* dapat terlaksana dengan baik dan tidak asal. Berdasarkan alasan tersebut Finic ums dapat dikatakan sudah melalui tahap implementasi, dimana seorang adopter menggunakan inovasi untuk mempelajari lebih jauh mengenai inovasi dan lebih meyakinkan penilaiannya Pratama, H. W. (2016).

3.1.3.5 Confirmation (Tahap Pemantapan)

Tahapan ini adalah tahapan dimana adopter memutuskan untuk menerima sebuah inovasi. Dalam tahapan ini individu bebas untuk meneruskan penggunaan inovasi maupun untuk berhenti menggunakannya Setyawan, (2017). Berdasarkan pemaparan informan 1 (Rizki Hanif) dan 4 (‘Aadila Wijaya Putri):

“Kan ada pandemi ada corona, jadi nggak bisa undang pengunjung dari UKM lainnya di luar kota, keputusannya itu bikin pameran hybrid Virtual terus ketemu lah aplikasi artsteps jadi kita pakai”

“Waktu itu sebenarnya lebih buat menjangkau banyak Masa sih karena mengingat pameran besar FINIC tu biasanya dihadiri banyak teman-teman UKM dari Solo Jogja Semarang bahkan ada yang dari luar daerah. cuma ketika saat itu kondisinya tidak memungkinkan jadi salah satu alasan terbesar untuk menggunakan artsteps itu biar menjangkau banyak masa ya karena kan kita juga pengen mengapresiasi karya fotografi temen-temen yang udah dibuat gitu kan dan biar apresiasi nya juga tetap ada dan orang yang melihat karyanya juga tetap banyak dan yang tahu pameran kita juga berjalan makanya kita memutuskan untuk menggunakan aplikasi artsteps jadi salah satu jalan buat bikin pameran dan melihat karyanya FINIC tanpa harus datang ke venue acaranya”

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, alasan utama untuk tetap menggunakan aplikasi artsteps dalam pameran besar Finic pada tahun 2020 dan

2021 adalah karena artsteps memberikan kemudahan berupa menjangkau pengunjung yang jauh, serta mematuhi peraturan pada saat pandemi covid 19.

3.1.4 Sistem Sosial

Sistem sosial adalah sebuah komponen yang tergabung di dalam proses usaha yang bertujuan untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan tersebut. sistem sosial dapat berupa sub sistem dari sebuah organisasi, organisasi, maupun kelompok masyarakat. difusi inovasi dalam sistem sosial memiliki proses yang berpengaruh terhadap beberapa hal yakni, norma sosial yang berlaku, struktur sosial dari sistem tersebut, peranan pemimpin dan agen perubahan, tipe pengambilan keputusan dalam sistem sosial, serta cara mereka menghadapi konsekuensi. Teguh, (2015) Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan sistem sosial dalam Finic berperan sebagai penunjang penyebaran informasi tentang artsteps melalui komunikasi antar pribadi dalam Finic UMS.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada informan 3 (Isa Dewanda Guritna Putra) dan 2 (Wisnu Pramono) yang mengatakan bahwa :

“Yang pertama kali menyebarkan informasi tentang aplikasi artsteps ke ruang lingkup organisasi FINIC adalah organisasi foto fotka dari Yogyakarta yang telah terlebih dahulu menggunakan aplikasi artsteps dalam melakukan pameran mereka”

“Di FINIC sendiri yang yang pertama kali menyebarkan aplikasi adalah Mas Isa dan mas Wildan se ingat saya mereka yang belajar secara otodidak Bagaimana cara penggunaan aplikasi ini dan lain sebagainya selanjutnya diturunkan kepada angkatan 2019 sie dokumentasinya selanjutnya lagi ke angkatan 2020 yang pameran kemarin”

Dari hasil wawancara tersebut menyimpulkan bahwa pada UKM FINIC terdapat 2 jenis adaptor yakni *Early Adopter* dan *Early Majority*. *Early adopter* adalah seorang pelopor yang biasanya akan melakukan penelitian terlebih dahulu sebelum memutuskan untuk menerima dan menggunakan suatu inovasi Putri & Setyawan (2018) dalam Finic UMS yang termasuk *early adopter* terhadap penggunaan artsteps adalah Isa dewanda dan wildan. Sedangkan *early majority* adalah Penganut ini menerima ide-ide baru hanya beberapa saat setelah rata-rata anggota sistem sosial, kelompok ini mengikuti inovasi dengan penuh pertimbangan dalam pengadopsiannya

dalam hal ini seluruh anggota Finic ums dan Angkatan selanjutnya merupakan *early majority* dari penggunaan aplikasi artsteps.

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan di atas, Proses difusi inovasi aplikasi artsteps melibatkan beberapa elemen difusi inovasi. Adanya elemen elemen tersebut pada proses yang terjadi di Finic Ums merupakan bukti bahwa aplikasi artsteps merupakan sebuah inovasi yang dimanfaatkan oleh Finic untuk melaksanakan pameran fotografi secara virtual. Berbagai elemen difusi inovasi yang digunakan Finic UMS dalam penyebaran inovasi Aplikasi artsteps antara lain, Inovasi, saluran komunikasi, jangka waktu, dan sistem sosial.

Inovasi adalah suatu ide, objek ataupun praktek yang merupakan sesuatu yang baru oleh unit adopsi lain, inovasi dapat dikatakan sebagai sebab akibat yang bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Beberapa keunggulan artsteps sebagai sebuah inovasi diantaranya adalah *Relative advantage* (keunggulan relatif) dimana aplikasi artsteps memiliki keunggulan sebagai wadah pameran virtual, tanpa harus melaksanakan pameran secara langsung ditengah pandemi. *Compatibility* (kompatibilitas) aplikasi artsteps hadir sebagai aplikasi yang memenuhi kebutuhan Finic UMS untuk melaksanakan pameran secara virtual. *Complexity* (Kerumitan) layaknya sebuah teknologi baru artsteps memiliki kekurangan yakni memiliki batasan foto yang akan dipamerkan. *Trialability* (Kemampuan diujicobakan) aplikasi artsteps memiliki fitur dimana aplikasi ini dapat digunakan dalam tahapan uji coba sehingga mempermudah Finic UMS untuk memahami aplikasi ini. *Observability* karena artsteps cukup populer dalam kalangan mahasiswa tentunya tidak sulit untuk mengetahui keunggulan artsteps sebagai wadah pameran virtual.

Komunikasi memiliki makna untuk menyebarluaskan informasi dari sumber pesan (komunikator) yang ditujukan kepada penerima pesan (komunikator) (Anshori, 2020). Maka dari itu sebuah komunikasi terhubung dengan penggunaan media massa, adanya media massa dapat mempengaruhi khalayak. Penyebaran informasi tentang aplikasi artsteps melalui Instagram serta youtube dapat mempermudah Finic UMS untuk mencari informasi lebih dalam cara penggunaan serta pengoperasian terhadap aplikasi artsteps. Selain melalui media massa, komunikasi interpersonal juga berperan dalam penyebaran informasi yakni bagaimana informasi mengenai artsreps Finic

UMS melakukan komunikasi interpersonal tentang penyebaran aplikasi artsteps guna memudahkan pemahaman antar anggota tentang aplikasi tersebut.

Pengambilan keputusan mengenai inovasi, waktu meruakan tahapan yang paling menentukan (Wibowo, 2019). Proses inovasi aplikasi artsteps dapat diterima penggunaanya oleh Finic UMS memiliki beberapa tahapan proses, yakni tahapan pengetahuan yang dimana aplikasi artsteps dikenal oleh Finic UMS sejak tahun 2019. Kemudian masuk dalam proses persuasi dimana Finic UMS sudah mulai tertarik terhadap aplikasi artsteps dan mulai untuk mencari informasi mengenai inovasi tersebut. Setelah mengetahui informasi yang dibutuhkan Finic membuat keputusan untuk menggunakan aplikasi artsteps dikarenakan aplikasi tersebut dapat memenuhi kebutuhan pameran foto secara virtual. Selanjutnya adalah tahapan implementasi, Finic UMS berusaha untuk memastikan untuk pameran virtual bisa terlaksana dengan baik, melalui cara mempelajari lebih dalam mengenai aplikasi artsteps agar dapat melaksanakan pameran dengan. Sampai pada tahap yang terakhir yakni pemantapan, Finic memutuskan untuk menggunakan dan menerima sebuah inovasi aplikasi artsteps karena aplikasi ini cocok digunakan dalam kondisi pandemic serta memberikan kemudahann terhadap Finic selaku pelaksana pameran serta para pengunjung.

Sistem sosial merupakan suatu unsur yang menentukan bagaimana pada sebuah proses difusi inovas untuk mencapai tujuan pada anggota suatu kelompok. Pada Finic UMS terdapat 2 jenis adopter yakni *Early adopter* dan *Early Majority*. Finic melakukan penelitian terlebih dahulu sebelum mereka memutuskan untuk menggunakan aplikasi artsteps dan dari Finic yang melakukan penelitian terhadap aplikasi artsteps adalah Isa Dewanda dan Wildan selaku sie dokumentasi yang mampu mengotak atik aplikasi artsteps, mereka dapat dikelompokan sebgai *Early adopter*. Sedangkan pada *Early Majority* adalah para anggota menerima adanya ide ide baru ini. Dalam hal tersebut seluruh anggota Finic UMS merupakan *Early Majority* dari adanya penggunaan aplikasi artsteps,

4. PENUTUP

Setelah dilakukan wawancara oleh peneliti kepada beberapa informan dapat diambil kesimpulan bahwa penelitian tentang difusi inovasi aplikasi artsteps dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya teknologi aplikasi artsteps sebagai suatu inovasi , hal tersebut dikarenakan aplikasi artsteps memiliki keunggulan keunggulan yakni keunggulan relatif

menawarkan kemudahan dalam efisiensi waktu dapat diakses dimana saja untuk para pengunjung pameran serta menyesuaikan dengan pembatasan perjalanan pada masa pandemi covid 19. Selanjutnya keunggulan secara kompatibilitas teknologi artsteps dapat memenuhi kebutuhan Finic untuk melaksanakan pameran di tengah pandemi, tanpa takut menyebarkan rantai covid 19. Peneliti juga menemukan kerumitan atau *complexity* dalam pengoperasian aplikasi artsteps karena adanya Batasan terhadap jumlah foto yang bisa ditampilkan, selain itu juga sering terjadi *error* dalam penggunaan aplikasi tersebut. Sedangkan peneliti juga menemukan karakteristik *trialability*, aplikasi ini awalnya sulit dipahami namun setelah beberapa kali percobaan, informan menyebutkan dapat memahami pengoperasian artsteps. Selanjutnya setelah dilakukan pengamatan dan aplikasi ini memiliki banyak keunggulan, Finic UMS memutuskan untuk menggunakan aplikasi artsteps sebagai teknologi untuk menjalankan pameran besar secara *Virtual*

Dalam proses difusi inovasi pada penelitian ini menggunakan saluran komunikasi interpersonal dan juga media sosial, untuk memperkenalkan aplikasi artsteps kepada anggota dan pengurus Finic, kemudian anggota dan pengurus Finic menyebarkan adanya pameran foto melalui aplikasi artsteps ini kepada para penggemar pameran foto untuk menyebarkan informasi tentang pameran fotografi yang menggunakan aplikasi artsteps ini. Ada beberapa karakteristik adopter dalam Finic UMS, yakni *Early Adopter* dan *Early Majority*.

Selanjutnya proses adopsi inovasi pada penelitian ini melalui berbagai tahapan yang dilalui oleh adaptor. Ada 5 tahapan yang dilakukan oleh adaptor yakni *Knowledge* (tahap pengetahuan), *Persuasion* (tahap persuasi), *Decision* (tahap pengambilan keputusan), *Implementation* (tahap penerapan), dan *Confirmation* (tahap pematapan).

PERSANTUNAN

Peneliti mengucapkan Puji Syukur kepada Allah SWT atas kelancaran, kekuatan, serta kemudahan untuk menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Terimakasih sebesar-besarnya saya ucapkan kepada orangtua, kakak, dan adik saya yang telah memberikan doa dan dukungannya sehingga penelitian ini dapat selesai. Terimakasih juga saya ucapkan kepada bapak Dr. Edy Purwo Saputro, S.E., M.Si yang telah membimbing saya dalam mengerjakan penulisan ilmiah ini. Tidak lupa saya ucapkan terimakasih kepada teman-teman saya yang telah menemani serta memberikan semangat dalam menyelesaikan penelitian kali ini. Dan saya ucapkan terimakasih kepada Finic UMS dengan beberapa

narasumber lainnya yang telah bersedia membantu hingga penelitian ini dapat dilakukan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2020). "Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya" Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1), 277–286.
- Buana, D. R., Kognitif, B., & Jiwa, K. (2020). *Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Menjaga Kesejahteraan Jiwa Abstrak Kata Kunci : Pendahuluan*.
- Djalante, R., Lassa, J., Setiamarga, D., Sudjatma, A., Indrawan, M., Haryanto, B., Mahfud, C., Sabaruddin, M., Djalante, S., Ra, I., Adi, L., Ayu, G., Surtiari, K., & Warsilah, H. (2020). *Progress in Disaster Science Review and analysis of current responses to COVID-19 in Indonesia : Period of January to March 2020* ☆. 6. <https://doi.org/10.1016/j.pdisas.2020.100091>
- Firmadani, F. (2017). Pembelajaran Berbasis Riset sebagai Inovasi Pembelajaran. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, ISBN: 978-(14), 262–268.
- Fitri, A. N., Pertiwi, L. B., & Sary, M. P. (2019). *Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019 [The Impact of Tiktok Social Media on the Creativity of Communication Studies Students, Jakarta State University Class of 2019]*. 37–46.
- Khairunnisa Adinda Dhiya Hasna, I., Bherti Kharoline, H., & Ariani Noor, A. (2021). Inovasi Virtual Exhibition Masa Depan. *Altasia : Jurnal Pariwisata Indonesia*, 3(1), 28–34. <https://doi.org/10.37253/altasia.v3i1.4369>
- Ni'mah Suseno, M. (2009). *Pengaruh Pelatihan Komunikasi Interpersonal Terhadap Efikasi Diri Sebagai Pelatih pada Mahasiswa The Effect of Interpersonal Communication Training in Improving Self Efficacy as a Trainer Among College Students*. 1(1), 93–106.
- Nisrokha. (2020). DIFUSI INOVASI DALAM TEKNOLOGI PENDIDIKAN Nisrokha. *Jurnal Madaniyah*, 10, 173–184.
- Pratama, H. W. (2016). Difusi Inovasi dan Adopsi Program Jaminan Kesehatan Nasional (Studi Difusi Inovasi dan Adopsi Jaminan Kesehatan Nasional sebagai Program BPJS Kesehatan di Desa Catur Kabupaten Boyolali).
- Putri, G. E., Setyawan, S., & Kom, M. I. (2018). DIFUSI INOVASI PROGRAM PAJAK E-

- FILING (Studi Deskriptif Kualitatif Dengan Pendekatan Teori Difusi Inovasi Program Pajak e-filing Kantor Radio Republik Indonesia di Surakarta) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rahmasari, E. A., & Haryadi, T. (2021). Eksistensi Pameran Virtual Tugas Akhir Mahasiswa dalam Sudut Pandang Difusi-Inovasi. *Jurnal Audience*, 4(02), 268–290. <https://doi.org/10.33633/ja.v4i2.4662>
- Rogers, E. M., & Everett, M. (n.d.). *Isi*.
- Saragih, M. Y. (2019). MEDIA MASSA DAN JURNALISME: Kajian Pemaknaan Antara Media Massa Cetak dan Jurnalistik. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.37064/jpm.v6i1.4988>
- Setyawan, S. (2017). Pola Proses Penyebaran Dan Penerimaan Informasi Teknologi Kamera DSLR. *Komuniti*, 9(2), 146–156.
- Teguh, M. (2015). Difusi Inovasi Dalam Program Pembelajaran Jarak Jauh Di Yayasan Trampil Indonesia. *Scriptura*, 5(2). <https://doi.org/10.9744/scriptura.5.2.71-78>
- Wibowo, I. T. (2019). Proses Difusi Inovasi Program Sistem Aplikasi Keuangan Tingkat Instansi (Sakti): Studi Kasus Pada Ditjen Perbendaharaan Di D.I. Yogyakarta Tahun 2018. *Indonesian Treasury Review*, 4(4), 323–337.
- Wiratno, W. E. (2020). Analisis Adopsi Aplikasi Uang Elektronik Melalui Pendekatan Teori Difusi Inovasi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FEB*.
- Walidaini, B., & Muhammad Arifin, A. M. (2018). Pemanfaatan Internet Untuk Belajar Pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/jpbk.v3i1.3200>
- Zamroni, M. (2017). Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. *Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211. *knologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan. Jurnal Pendidikan*, X(2), 195–211.