

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sustainable Development Goals adalah agenda global yang disepakati para pemimpin dunia untuk mewujudkan kesejahteraan melalui pembangunan berkelanjutan dengan 17 tujuan global (Ishartono, 2016). Adapun 17 tujuan tersebut meliputi pengentasan kemiskinan dan kelaparan, perbaikan kesehatan, pendidikan berkualitas, kesetaraan gender, air bersih dan sanitasi yang layak, energi bersih dan terjangkau, pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi, industri inovatif dan infrastruktur, berkurangnya kesenjangan, kota dan komunitas berkelanjutan, konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab, penanganan perubahan iklim, ekosistem laut, ekosistem daratan, perdamaian, keadilan dan kelembagaan yang tangguh, serta kemitraan untuk mencapai tujuan (Sri et al., 2020). *SDG's* memiliki lima prinsip yang dapat menyeimbangkan dimensi ekonomi, lingkungan, dan sosial, yaitu prinsip manusia, planet, kemakmuran, kolaborasi, dan perdamaian (Fitri, 2015).

Salah satu sektor yang dapat mewujudkan *SDG's* secara komprehensif adalah sektor pariwisata dengan berkolaborasi untuk mewujudkan tujuan ke-8 (pertumbuhan ekonomi) dan tujuan ke-17 (kemitraan untuk mencapai tujuan). Pariwisata adalah sektor industri yang berpeluang dan berpengaruh mendukung perekonomian Indonesia dapat menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan devisa negara (Ginting et al., 2021). Data Kementerian Pariwisata tahun 2018 menunjukkan sejak 2013 sektor pariwisata menempati peringkat keempat sebagai

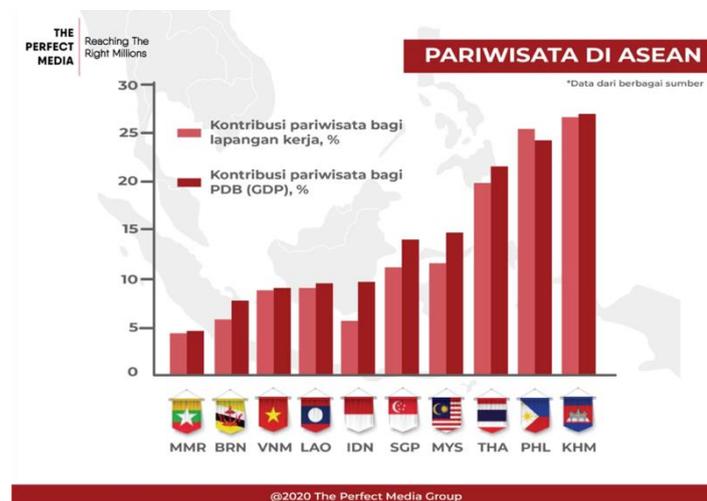
penyumbang devisa negara tertinggi (Talib, 2021). Berdasarkan data Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata dalam Deriska Talib, pendapatan devisa yang bersumber dari pariwisata selalu mengalami kenaikan sejak 2009 (Talib, 2021).

Pariwisata menjadi sektor favorit di negara berkembang. Brohman dalam Feronica menyatakan bahwa pariwisata adalah sektor yang tidak perlu melakukan kegiatan ekspor tetapi mampu menghasikan *multiplier effect* bagi suatu negara (Simanjong, F., dkk, 2020). Hal ini berarti pariwisata mampu berpengaruh positif terhadap peningkatan sektor lain, seperti sektor perdagangan, perhubungan, hotel dan restoran. Sektor pariwisata juga dianggap sektor yang paling siap dari segi fasilitas, sarana, dan prasarana dibandingkan sektor lainnya. Hal ini disebabkan oleh modal pariwisata yang terdapat pada potensi masing-masing daerah. Modal tersebut berupa sumber daya alam, kebudayaan, adat istiadat, serta kemampuan masyarakat lokal mengemas keunikan daerahnya masing – masing.

Wujud konkret kontribusi pemerintah pusat mewujudkan agenda global *Sustainable Development Goals* (SDG's) diperjelas dengan adanya Peraturan Presiden Nomor 59 Tahun 2017 tentang Pelaksanaan Pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan yang menjabarkan tentang agenda pembangunan dan program Aksi Nasional Tahun 2020 - 2024. Pemerintah menjelaskan implementasi kebijakan ini dengan mengedepankan prinsip inklusif yang melibatkan empat *platform* partisipasi meliputi pemerintah, akademisi dan pakar, filantropi dan pelaku usaha, organisasi kemasyarakatan, dan media. Agenda pembangunan dan program Aksi Nasional Tahun 2020 – 2024 poin pertama adalah memperkuat ketahanan ekonomi untuk pertumbuhan yang berkualitas. Poin ini akan diwujudkan

dengan meningkatkan daya saing sektor pariwisata melalui peningkatan infrastruktur dan citra (Perpres No. 59 Tahun 2017).

Kondisi pariwisata di Indonesia dibandingkan negara di ASEAN berada pada peringkat enam jika melihat indikator kontribusi pariwisata bagi lapangan kerja dan pendapatan nasional. *The Perfect Media*, merilis data perkembangan pariwisata domestik di ASEAN sebagai berikut:



Gambar 1.1.
Perkembangan Pariwisata Domestik di ASEAN dengan OOH 2019
Sumber : *The Perfect Media Group* (2020)

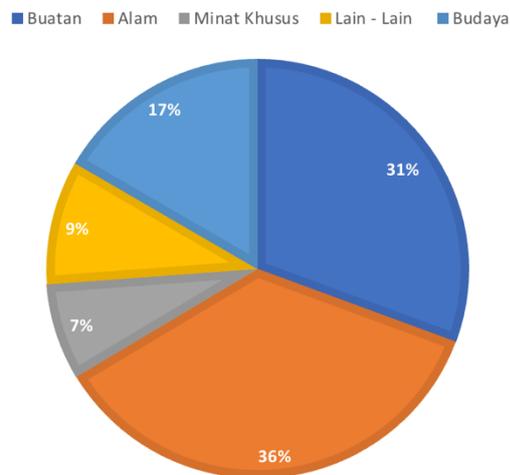
Gambar 1.1. menunjukkan bahwa Indonesia perlu menerapkan strategi pengembangan pariwisatanya. Hal ini ditambah penurunan pariwisata akibat Pandemi Covid-19. Pada skala nasional, kunjungan wisatawan mancanegara di Indonesia pada tahun 2020 menurun sebanyak 75,03 % (Badan Pusat Statistik Nasional, 2021) sedangkan di tingkat daerah telah terjadi penurunan 82,49 % kunjungan wisatawan di Bintan (Khotimah, 2022) sehingga diperlukan peran pemerintah daerah untuk membantu peningkatan pariwisata.

Menindaklanjuti peraturan ini, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah menetapkan Peraturan Gubernur tentang Rencana Aksi Daerah Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Provinsi Jawa Tengah Tahun 2018 – 2023. Rencana Aksi daerah ini merupakan penjabaran dari visi gubernur “Menuju Jateng Sejahtera dan Berdikari: Tetap Mboten Korupsi, Mboten Ngapusi” yang berdasar pada Perda No. 5 Tahun 2019 dengan memperhatikan elemen strategis yaitu pembangunan berkelanjutan. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah menggunakan gerakan bersama yaitu melibatkan seluruh *stakeholders* yang tercermin dalam matrik rencana aksi baik dari pemerintah maupun non pemerintah (Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 62 Tahun 2019).

Tujuan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah mewujudkan kebijakan ini di antaranya pada tujuan ke-8 yaitu meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan di Jawa Tengah. Tujuan tersebut dilaksanakan dengan membuat target, salah satu target tersebut berkaitan dengan pariwisata yaitu mampu menyusun dan melaksanakan kebijakan untuk mempromosikan pariwisata berkelanjutan yang menciptakan lapangan kerja dan promosi budaya. Arah kebijakan tujuan ke-8 adalah pengembangan pariwisata dengan memperhatikan industri dan ekonomi kreatif. Program atau kegiatan yang dilakukan ialah mengembangkan destinasi pariwisata, pengembangan sumber daya manusia pariwisata dan ekonomi kreatif, serta pemasaran pariwisata (Badan Perencanaan dan Pembangunan Provinsi Jawa Tengah, 2018).

Provinsi Jawa Tengah memiliki beragam daya tarik wisata berjumlah 982, meliputi wisata alam sebesar 36 %, wisata buatan 31 %, wisata budaya 17 %, wisata lain-lain 9 % dan wisata minat khusus 7 %. Persebaran jenis wisata Provinsi Jawa Tengah ialah sebagai berikut:

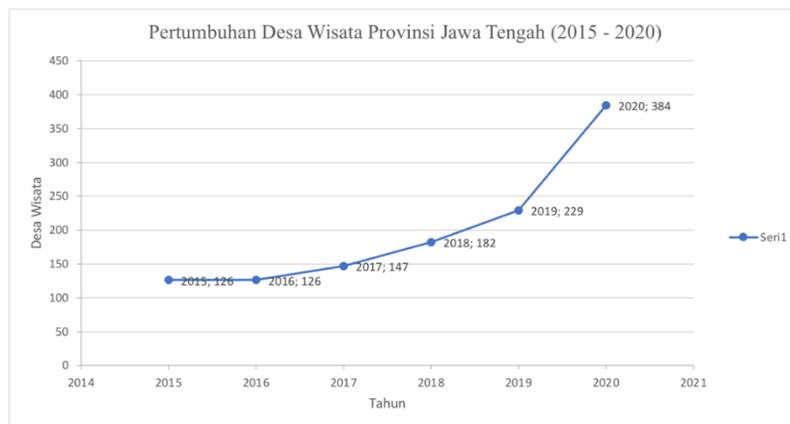
DAYA TARIK WISATA PROVINSI JAWA TENGAH (2020)



Gambar 1.2.
Presentase Daya Tarik Wisata Provinsi Jawa Tengah (2020)
Sumber : Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah (2020)

Berdasarkan gambar 1.2. terlihat bahwa daya tarik wisata Kota Semarang terbesar adalah wisata buatan sedangkan terendah adalah wisata minat khusus. Wisata minat khusus merupakan wisata dengan daya tarik desa wisata maupun kampung tematik.

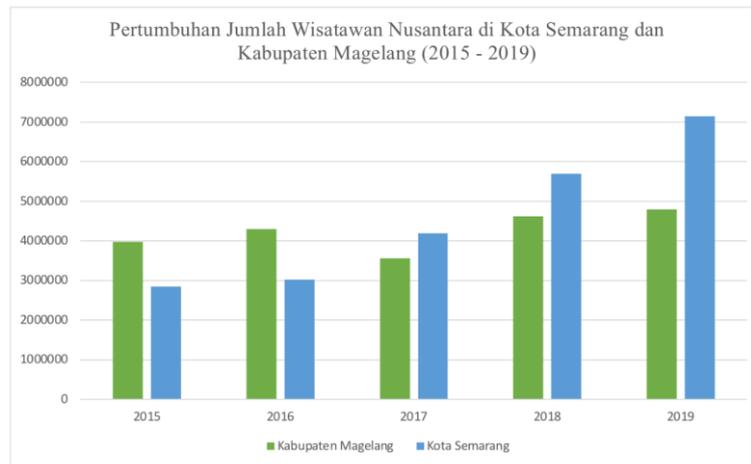
Selain daya tarik wisata alam, buatan, minat khusus, lain – lain, dan budaya. Pemerintah Provinsi Jawa Tengah juga gencar menciptakan Desa Wisata yang terus berkembang dan mengalami kenaikan sejak tahun 2015. Perkembangan tersebut dapat dilihat melalui grafik di bawah ini:



Gambar 1.3.

Grafik Pertumbuhan Desa Wisata Provinsi Jawa Tengah (2015 – 2020)
Sumber : Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah (2020)

Provinsi Jawa Tengah memiliki minat pariwisata yang tinggi. Terdapat dua Kabupaten/Kota di Provinsi Jawa Tengah yang konsisten menduduki lima besar jumlah wisatawan nusantara tertinggi, yaitu Kota Semarang dan Kabupaten Magelang. Perkembangan jumlah wisatawan nusantara dua daerah tersebut ialah sebagai berikut:



Gambar 1.4.

Diagram Batang Perkembangan Jumlah Wisatawan Nusantara di Kota Semarang dan Kabupaten Magelang (2015 – 2020)

Sumber : Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah (2020)

Melihat diagram tersebut, selama lima tahun terakhir Kota Semarang menjadi daerah yang memiliki perkembangan pariwisata terbaik karena stabil meningkat berkisar 5 – 8 %, berbeda dengan Kabupaten Magelang yang cenderung kurang stabil.

Akan tetapi, disayangkan adanya berbagai potensi pariwisata di Jawa Tengah mengalami permasalahan akibat Pandemi Covid-19. Pariwisata Jawa Tengah untuk saat ini sedang berada di tahap pemulihan. Hal ini disebabkan oleh jumlah penurunan drastis wisatawan nusantara maupun wisatawan asing karena upaya penanggulangan dan pencegahan Pandemi Covid-19. Penurunan signifikan tersebut dapat dilihat melalui grafik di bawah ini:



Gambar 1.5.

Grafik Wisatawan Nusantara Provinsi Jawa Tengah (2016 – 2020)
 Sumber : Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Jawa Tengah (2020)

Pada gambar 1.5, dapat dilihat bahwa wisatawan nusantara pada tahun 2016 berjumlah 36.899.775, 2017 40.118.470, 2018 48.943.607, 2019 57.900.863, sedangkan tahun 2020 turun menjadi 22.629.085. Penurunan ini sebesar 61 % padahal wisatawan nusantara di Provinsi Jawa Tengah sejak tahun 2015 selalu naik berkisar 10 – 15 % setiap tahunnya. Oleh sebab itu, Pemerintah Provinsi Jawa Tengah terus mengencangkan pariwisata di Kabupaten/Kotanya untuk memulihkan keadaan dan segera mewujudkan Peraturan Gubernur tentang Rencana Aksi Daerah Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Provinsi Jawa Tengah Tahun 2018 – 2023 dengan saling bersinergi meningkatkan pariwisata di seluruh daerah Jawa Tengah.

Kota Semarang menjadi salah satu daerah yang memiliki potensi pariwisata baik dari kebudayaan, sumber daya alam, sejarah, maupun keunikan yang dikemas menjadi hal yang bernilai. Realisasi pendapatan daerah di Kota Semarang khususnya dari pajak hotel, pajak restoran, dan retribusi tempat rekreasi selalu melebihi target (Harsoyo, 2021). Hal ini menunjukkan pariwisata di Kota Semarang telah memiliki potensi sehingga perlu dikembangkan.

Kota Semarang memiliki 39 daya tarik wisata yang meliputi lima wisata alam, 10 wisata budaya, 10 wisata lain-lain, 13 wisata buatan, dan satu minat khusus. Minat khusus yang dimaksud adalah desa wisata. Presentase daya tarik wisata di Kota Semarang ialah sebagai berikut:



Gambar 1.6.
Presentase Daya Tarik Wisata Kota Semarang (2020)
Sumber: Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah (2020)

Daya tarik wisata yang sedang dikembangkan Kota Semarang sejak tahun 2018 adalah desa wisata. Wisatawan Nusantara di Desa wisata Kota Semarang setiap tahunnya mengalami kenaikan. Kenaikan tersebut sebesar 89,67 % di tahun 2019 dan sebesar 736 % di tahun 2020. Keadaan ini juga mempengaruhi peningkatan pendapatan daya tarik di Desa Wisata. Kenaikan signifikan sebesar 51.652 % pada tahun 2019 yang semula Rp 1.424.751 menjadi Rp 737.344.001. Potensi desa wisata ditemukan pada rasio pertumbuhan wisatawan nusantara dan pendapatan daya tarik wisata di Kota Semarang, perkembangan desa wisata lebih

stabil dan selalu meningkat dibandingkan daya tarik lain walaupun di tengah Pandemi Covid-19.



Gambar. 1.7

Rasio Pertumbuhan Pendapatan Daya Tarik Wisata Kota Semarang (2015-2020)
 Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Semarang (2020)

Melihat potensi tersebut, pemerintah memberikan keleluasaan daerah dengan penerapan Undang – Undang No. 23 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa pemerintah daerah diharuskan berupaya menggali potensi daerahnya masing – masing dan mengembangkan potensi tersebut untuk menambah pendapatan daerah (Dewi Brilianti et al., 2021). Upaya yang dilakukan Pemerintah Kota Semarang adalah dengan memberikan Surat Keputusan (SK) kepada wilayah yang berpotensi. Salah satu wilayah tersebut adalah Kampung Edukasi Omah Ampiran.

Kampung Edukasi Omah Ampiran berada di Kelurahan Wonolopo, Kecamatan Mijen. Kampung Edukasi Omah Ampiran yang berada di kawasan Desa Wisata Wonolopo ini terinspirasi dari “Semangat Keberkahan” yang direncanakan oleh salah satu anggota Kelompok Sadar Wisata, Sumarman Asmowijoyo. Kampung Edukasi Omah Ampiran saat ini berada pada tahap pengembangan eduwisata. Eduwisata adalah konsep yang menggabungkan antara edukasi dan

wisata melalui keunikannya untuk menambah ilmu pengetahuan dan pembentukan karakter (Kurdi, 2020). Konsep eduwisata oleh Kampung Edukasi Omah Ampiran disebabkan oleh potensi desanya yang didominasi oleh UMKM dan *home industri*. Eduwisata yang direncanakan oleh Kampung Edukasi Omah Ampiran ialah pertunjukan yang dapat memberikan pengetahuan tentang pembuatan jamu, tempe, donat, bercocok tanam, *herbal juice*, dll dari rumah ke rumah. Pengembangan tersebut juga dibarengi dengan perencanaan pembuatan jalan karakter dan festival kuliner. Potensi ini sudah seharusnya didukung pemerintah dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mengurangi kesenjangan sesuai tujuan *SDG's*.

Tahun 2021, Pemerintah Kota Semarang mengeluarkan Surat Keputusan Walikota Semarang Nomor 050/411 Tahun 2021 tentang Penetapan Lokasi dan Tema Kampung Tematik Kota Semarang. Aturan tersebut menyatakan bahwa kampung tematik ditetapkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan meningkatkan kualitas pemukiman. Guna mewujudkan hal ini, pemerintah tidak dapat bergerak sendirian ditambah pariwisata yang terhubung dengan berbagai sektor sehingga membutuhkan dorongan dari berbagai latar belakang kepentingan (F. Simanjourang, dkk, 2020).

Sejalan dengan prinsip *SDG's*, pemerintah dapat mewujudkan pengembangan pariwisata yang berkelanjutan dan memberikan dampak jangka panjang dengan cara melakukan kolaborasi *stakeholders*. Definisi dari *stakeholders* menurut Wahyudi dalam Maulida adalah individu dan/atau kelompok yang saling memiliki kepentingan, keterlibatan, dan pengaruh untuk mencapai tujuan bersama

(Dewi M. R., dkk, 2020). Kolaborasi *stakeholders* dapat menciptakan pengelolaan yang efektif karena masing-masing potensi *stakeholders* memiliki perannya tersendiri. Kolaborasi *stakeholders* dapat membangun citra destinasi yang berkualitas (Destiana & Yuningsih, 2021). dan berdaya saing (Fanny Soselessa et al., 2020.). Dengan begitu, diperlukan upaya integrasi yang optimal ke dalam satuan kolaborasi guna mencapai tujuan bersama. Upaya tersebut didukung dengan ditetapkannya Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2021 tentang Rencana Pembangunan Induk Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025. Pada aspek kelembagaan peraturan tersebut, dijelaskan bahwa pariwisata memerlukan kerja sama antar *stakeholders* (A.Hidayah et al., 2019). Selain itu juga diutarakan bahwa pengembangan pariwisata dapat dilakukan dengan meningkatkan kapasitas masyarakat melalui peningkatan sumber daya dan kesadaran peran masyarakat (Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2011). Namun, kolaborasi *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata bersifat terkoordinasi dan berjangka panjang sehingga memungkinkan terjadinya berbagai permasalahan (A.Hidayah et al., 2019).

Permasalahan Pengembangan Pariwisata Kampung Tematik “Edukasi Omah Ampiran” yang telah diutarakan Sumarman Asmowijoyo selaku Ketua Pengurus Kampung Edukasi Omah Ampiran saat peneliti melakukan observasi dan wawancara pada hari Jumat, 19 Februari 2022. Sumarman Asmowijoyo menjelaskan bahwa pengembangan eduwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran memiliki berbagai masalah, seperti rendahnya partisipasi masyarakat lokal, kurangnya peran pemerintah dalam pemberdayaan masyarakat lokal, belum adanya peran media massa, rendahnya peran akademisi dan swasta.

Partisipasi masyarakat sangat menentukan pengembangan desa wisata agar tidak terlepas dari nilai budaya masyarakat. Masyarakat lokal adalah komponen utama pembangunan karena pengembangannya ditujukan untuk kesejahteraan masyarakat itu sendiri. Rendahnya partisipasi berpengaruh positif kepada peran *stakeholders*, semakin tinggi partisipasi semakin tinggi pula perannya (Oktavia, 2013). Pada penelitian Nadia Isnaini Putri (2019) partisipasi masyarakat lokal dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo yang terjaring dalam Kampung Edukasi Omah Ampiran menjelaskan bahwa bentuk partisipasi yang terjalin adalah partisipasi semu (Putri, N. I & Yuniningsih, T, 2019). Hal ini berarti partisipasi masyarakat merupakan partisipasi palsu, pemimpin seolah-olah memberikan kebebasan pada bawahan dalam penganggaran tetapi partisipasi tersebut diabaikan dalam pengambilan keputusan (Setyorini, Dhyah, 2018). Rendahnya peran masyarakat lokal menunjukkan kelembagaan yang tidak baik sehingga menyebabkan inovasi yang akan dibangun oleh Pengurus Kampung Edukasi Omah Ampiran menjadi tidak efektif.

Mengingat Surat Keputusan Walikota Semarang No. 050/411 Tahun 2021 dan Peraturan Pemerintah No. 50 Tahun 2021, pemerintah memiliki tanggung jawab untuk membangun kapasitas dan kesadaran masyarakat melalui pemberdayaan. Pemberdayaan adalah upaya mengembangkan kemandirian dan kesejahteraan masyarakat dengan meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan, perilaku, kemampuan, kesadaran, dan memanfaatkan sumber daya yang telah ditetapkan (Undang – Undang Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa Pasal 1 Ayat 12). Melihat peran pemerintah di Kampung Edukasi Omah Ampiran yang hanya

memfasilitasi anggaran tanpa pemberdayaan menunjukkan bahwa pemerintah belum mampu membangun kesadaran dan kapasitas masyarakat dalam pengembangan eduwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran (SK No. 050/411 Tahun 2021).

Media massa memiliki peran penting dalam pengembangan desa wisata. Media massa memiliki peran sebagai penyampai informasi kepada masyarakat secara massal yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Media massa dalam pariwisata dapat membantu memberikan informasi terkait objek wisata sehingga meningkatkan daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Media massa dapat menjadikan komunikasi menjadi lebih efektif, efisien, dan mampu mengikuti perkembangan zaman (Pasallo, 2013). Provinsi Jawa Tengah sendiri memiliki 433 media massa dimana 38 berada di Kota Semarang (Dinas Komunikasi dan Informasi Provinsi Jawa Tengah, 2020). Akan tetapi, sangat disayangkan potensi dan keunikan dari Kampung Edukasi Omah Ampiran belum mampu dijangkau media massa.

Stakeholders swasta yang terlibat dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” hanya PT. Pandan Wangi. Lokasi Kampung Edukasi Omah Ampiran yang berada di Kecamatan Mijen adalah daerah yang memiliki potensi ekonomi tinggi. Data Badan Pusat Statistik Kota Semarang menguraikan bahwa Kecamatan Mijen memiliki 11 kelompok petokoan, dua pasar, 27 swalayan, 437 toko, dan 18 restoran, 343 kedai makanan. Selain itu, sarana lembaga keuangan Kecamatan Mijen meliputi lima Bank Umum Pemerintah dan tujuh Bank Perkreditan Rakyat (Badan Pusat Statistik Kota Semarang, 2021).

Melihat potensi tersebut, menunjukkan bahwa peran swasta dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” belum optimal.

Stakeholders akademisi yang berperan dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” hanya Universitas Diponegoro padahal Provinsi Jawa Tengah adalah peringkat keempat provinsi yang memiliki Perguruan Tinggi terbanyak yaitu 272 Perguruan Tinggi yang 23 persennya atau 63 Perguruan Tinggi berada di Kota Semarang (Badan Pusat Statistik, 2021). Dalam pengembangan pariwisata, akademisi memiliki peran yang penting. Akademisi berperan melakukan berbagai riset dan pengabdian masyarakat berkaitan pengembangan pariwisata, agar pembangunan pariwisata berbasis penelitian. Berbagai pengabdian masyarakat dapat dilakukan akademisi dalam pengembangan pariwisata, untuk itu diperlukan keterlibatan akademisi dalam pengembangan pariwisata (Sentanu, 2020).

Mengingat prinsip dari penyelenggaraan pengembangan kepariwisataan yang baik, ialah adanya koordinasi antar pemangku kepentingan yang ada serta keterlibatan partisipasi aktif yang sinergis (terpadu dan saling menguatkan) antara pihak pemerintah, swasta atau industri pariwisata, dan masyarakat setempat yang terkait (Palimbunga, 2017). Permasalahan tersebut dapat memberikan dampak signifikan. Sumarman Asmowijoyo mengutarakan dampak tersebut meliputi rendahnya sumber daya masyarakat lokal baik kualitas maupun kuantitas, penurunan pendapatan, dan hilangnya motivasi untuk berinovasi.

Permasalahan yang terjadi apabila tidak segera diatasi dapat memperlambat pengembangan pariwisata karena pengembangan yang berada di tahap perencanaan

menjadi salah satu faktor keberhasilan pengembangan pariwisata (Putri, H.P.J, dkk, 2013). Dengan begitu, diperlukan pelibatan pihak *stakeholders* agar dapat menyelesaikan permasalahan ini. Berdasarkan latar belakang di atas, pengembangan eduwisata Kampung Edukasi Omah Ampiran sudah berupaya melibatkan peran dan partisipasi *stakeholders* tetapi masing-masing aktor belum memberikan peran yang optimal sehingga tidak dapat bekerja sama dengan baik padahal sinergi *stakeholders* diperlukan untuk membangun pariwisata guna mewujudkan *sustainable development goals*. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasi *stakeholders* berdasarkan perannya pada pengembangan pariwisata Desa Wisata “Kampung Edukasi Omah Ampiran” guna menjawab pertanyaan penelitian mengapa jaringan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” belum optimal sehingga penelitian Analisis *Stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” penting dilakukan.

1.2. Identifikasi Masalah

1. Partisipasi masyarakat lokal dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” terbatas.
2. Belum optimalnya peran pemerintah dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”.
3. Belum adanya *Stakeholders* media massa dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”.

4. Belum optimalnya peran *Stakeholders* swasta pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”.
5. Belum optimalnya peran *Stakeholders* akademisi dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah menjadi berbagai peristiwa yang dapat menyimpulkan pertanyaan. Pertanyaan tersebut yang akan mendorong peneliti melakukan penelitian dan pengumpulan data. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Bagaimana *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” ?
- 1.3.2. Bagaimana peran *stakeholders* dalam dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” ?
- 1.3.3. Bagaimana model jaringan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” ?
- 1.3.4. Bagaimana faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” ?

1.4. Tujuan Penelitian

- 1.4.1. Menganalisis *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”
- 1.4.2. Menganalisis peran *stakeholders* dalam dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”

1.4.3. Menganalisis model jaringan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”

1.4.4. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan informasi yang menyajikan kemanfaatan sebagai berikut:

1.5.1. Secara Teoritik

Kemanfaatan teoritik penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan pada pengembangan Ilmu Administrasi Publik khususnya Teori Kebijakan Publik dan Jejaring Kebijakan.

1.5.2. Secara Praktis

Kemanfaatan praktis penelitian ini diharapkan mampu memperluas pengetahuan para *stakeholders* pengembang pariwisata yang berperan dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan referensi kepada seluruh pihak yang akan melakukan penelitian *stakeholders* pengembangan pariwisata.

1.6. Kerangka Pemikiran Teoritis

1.6.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang dapat membantu menemukan bahan yang sebanding sehingga mendapatkan padangan baru untuk

melakukan penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian terdahulu juga meringankan peneliti membuktikan dan meneumkan keaslian penelitian.

Pada bagian ini, peneliti akan menyajikan berbagai penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian terdahulu berasal dari jurnal, skripsi, tesis, disertasi, dan sebagainya. Penelitian terdahulu yang dijadikan referensi oleh peneliti, umumnya membahas mengenai peran *stakeholders* dengan teorinya masing-masing. Peneliti akan mendeskripsikan secara singkat penelitian terdahulu berdasarkan kesamaan teori yang digunakan sebagai berikut:

Teori Peran *stakeholders* menurut Nugroho (2014) meliputi *policy creator*, *implementer*, *coordinator*, *facilitator*, dan *accelerator* adalah teori yang digunakan pada penelitian: 1) Peran *Stakeholders* dalam Upaya Reintegrasi Sosial Kasus Kekerasan Pada Anak di Kota Semarang oleh Masyuhurah, dkk (2021); 2) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengelolaa Desa Wisata Randugede Hidden Paradise oleh Evita Dewi, dkk (2021); 3) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Destinasi Pariwisata Halal di Pulau Penyengat Provinsi Kepulauan Riau oleh Rizka Destiana (2020); dan 4) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Objek Wisata Pantai Karang Jahe oleh Fitri Handayani, dkk (2021). Selain menggunakan teori peran *stakeholders* menurut Nugroho, terdapat persamaan pada empat penelitian tersebut, yaitu menggunakan metode deskriptif kualitatif serta teknik penelitian *purposive* dan *snowball sampling*. Hasil dari keempat penelitian tersebut, ditemukan bahwa peran *policy creator* terdiri dari pihak pemerintah, *implementer* dari pihak masyarakat, *coordinator* dari pihak masyarakat, sedangkan *accelerator* dari pihak swasta.

Teori identifikasi *stakeholders* menurut Maryono (2005) meliputi *stakeholders* primer, kunci, dan sekunder adalah teori yang digunakan pada penelitian: 1) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengelolaan Desa Wisata Radugede Hidden Paradise oleh Evita Dewi, dkk (2021); 2) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Agropolitan Kabupaten Kutai Kartanegara oleh Maulida Rahmalia Dewi, dkk (2020); 3) Peran *Stakeholders* dalam Pengelolaan Objek Wisata Alam Siwang Paradise di Desa Siwang Paradise Kota Ambon oleh Fanny Sospelissa, dkk (2021); 4) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Destinasi Pariwisata di Pulau Penyengat Provinsi Kepulauan Riau oleh Rizka Destiana, dkk (2020); 5) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Objek Wisata Pantai Karang Jahe oleh Fitri Handayani, dkk (2021); (6) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Implementasi Kebijakan Penanggulangan Angka Kematian Ibu Studi Kasus Kecamatan Pedurungan Kota Semarang oleh Beny Setiawan, dkk (2020); 7) Analisis Pemangku Kepentingan dalam Pengelolaan Kawasan Pesisir Berkelanjutan di Kabupaten Gunungkidul oleh Riesti Triyanti, dkk (2019). Tujuh penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Teori klasifikasi *stakeholders* menurut Townsley (1998), *stakeholders* terdiri dari *stakeholders* primer dan sekunder. Teori ini digunakan pada penelitian: 1) Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Wisata Talang Air Peninggalan Kolonial Belanda oleh Nimah A. Hidayah, dkk (2019); 2) Analisis *Stakeholders* Pengelolaan Taman Nasional Bantimurung Bulusaraung oleh Kadir W, dkk (2013); 3) Analisis *Stakeholders* Pengelolaan Kawasan Hutan dengan Tujuan Khusus (KHDTK Mengkendek) oleh Kadir W, dkk (2014); dan 4) Analisis

Pemangku Kepentingan dalam Pengelolaan Kawasan Pesisir Berkelanjutan di Kabupaten Gunungkidul oleh Riesti Triyanti, dkk (2019). Keempat penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Klasifikasi *stakeholders* berdasarkan kepentingan dan pengaruh menurut Bryson (2004) terdiri dari *subject*, *key player*, *crowd*, serta *context setter*. Beberapa penelitian yang menggunakan teori tersebut, meliputi penelitian: 1) Analisis *Stakeholders* dalam Pengembangan Wisata Talang Air Peninggalkan Kolonial Belanda di Kelurahan Pajaresuk oleh Nimah A. Hidayah, dkk (2019); 2) Analisis *Stakeholders* Pengelolaan Taman Nasional Bantimurung Buluaraung oleh Kadir W, dkk (2013); 3) Analisis *Stakeholders* dalam Pengembangan Ekowisata di Taman Nasional Betung Berihun oleh Muji Listyo, dkk (2018). Ketiga penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.

Selain penelitian yang mampu menunjang pendalaman materi, peneliti juga menggunakan penelitian yang dapat memperkuat pentingnya penelitian dilakukan. Penelitian oleh Nadia Isnaili Putri (2019) yang berjudul Analisis Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan fokus kepada partisipasi masyarakat di Desa Wisata Wonolopo Kota Semarang. Hasil dari penelitian ini adalah partisipasi yang terjalin di Desa Wisata Wonolopo adalah partisipasi semu (Putri, N. I & Tri Yuniningsih, 2019).

Beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa analisis *stakeholders* dilakukan dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan didominasi teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*.

Analisis *stakeholders* pada penelitian pengembangan pariwisata seringkali ditemukan menggunakan *Model Penta Helix*. Perbedaan dari masing-masing penelitian ada pada teori yang digunakan untuk mengidentifikasi *stakeholders*.

1.6.2. Teori Administrasi Publik

Administrasi publik berasal dari terjemahan bahasa Inggris *publik administration* yang sering disebut sebagai administrasi negara atau administrasi pemerintahan (Indradi, 2016). Chander dan Plano dalam Keban (2004) mengemukakan administrasi publik merupakan proses sumber daya dan personel publik saling berkoordinasi untuk menformulasikan, mengimplementasikan, dan mengelola keputusan dalam publik.

Henry dalam Harbani Pasolong menjelaskan bahwa administrasi publik merupakan kombinasi kompleks antara teori dan praktik dengan tujuan mempromosikan pemahaman terhadap pemerintah dalam hubungannya dengan masyarakat yang diperintah dan juga mendorong kebijakan publik agar lebih responsif terhadap kebutuhan sosial.

Barton dan Chapel dalam Indradi (2016) menjelaskan bahwa administrasi publik sebagai *the work of government*. Menurut Starling dalam Indradi (2016), menjelaskan bahwa administrasi publik adalah semua yang dicapai pemerintah yaitu dilakukan sesuai dengan pilihan kebijakan sebagaimana dijanjikan pada waktu kampanye pemilihan.

Rosenbloom dalam Indradi (2016), menjelaskan administrasi publik *is the use of managerial, legal and political*. Merupakan pemanfaatan teori-teori dan

proses-proses manajemen, politik dan hukum untuk memenuhi mandat pemerintah di bidang legislatif, eksekutif dan yudikatif dalam rangka fungsi-fungsi pengaturan dan pelayanan terhadap masyarakat secara keseluruhan atau sebagian.

Administrasi publik berusaha melembagakan praktik-praktik manajemen agar sesuai dengan nilai efektivitas, efisiensi, dan pemenuhan kebutuhan masyarakat secara lebih baik. Waldo dalam Pasolong (2011) mendefinisikan administrasi publik adalah manajemen dan organisasi dari manusia-manusia dan peralatannya guna mencapai tujuan pemerintah. Berdasarkan definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa administrasi publik adalah kerja sama dengan mengombinasikan teori dan praktik yang dilakukan oleh sekelompok personel publik dalam rangka menyelesaikan permasalahan guna mencapai kepentingan bersama..

1.6.3. Paradigma Administrasi Publik

Perkembangan suatu disiplin ilmu dapat dilihat melalui perubahan paradigmanya. Paradigma menurut Kuhn (1970) adalah cara pandang, nilai, metode, prinsip dasar, atau cara memecahkan suatu permasalahan yang dianut oleh masyarakat ilmiah pada suatu keadaan tertentu (Soebarini, 2017). Apabila cara pandang mendapatkan hambatan atau tantangan dari luar dan mengalami krisis, maka kepercayaan dari cara pandang tersebut akan berkurang sehingga manusia akan memulai mencari cara pandang yang lebih sesuai atau memunculkan paradigma yang baru.

Pada ilmu administrasi publik, Nicholas Henry (1995) mengungkapkan bahwa standar suatu disiplin ilmu mencakup fokus dan *locus*. Fokus mempersoalkan tentang metode dasar yang digunakan untuk memecahkan suatu persoalan sedangkan *locus* mencakup medan atau tempat metode diterapkan. Berdasarkan dua hal tersebut, Henry mengungkapkan bahwa terdapat lima paradigma administrasi negara, yang diuraikan sebagai berikut (Keban, 2004):

A. Paradigma 1 (1900-1926) Dikotomi Politik dan Administrasi

Tokoh paradigma ini adalah Frank J. Goodnow dan Leonard D. White. Goodnow mengungkapkan bahwa politik harus memusatkan perhatiannya pada kebijakan atau ekspresi dari kehendak rakyat, sedangkan administrasi memberikan perhatian pada pelaksanaan kebijakan yang dikehendaki tersebut. Terdapat pemisahan antara politik dan administrasi dimanifestasikan oleh pemisahan antara badan legislatif yang bertugas dengan badan eksekutif. Implikasi pada paradigma ini adalah bahwa administrasi harus dilihat sebagai suatu yang bebas nilai, dan diarahkan untuk mencapai nilai efisiensi dan ekonomi dari birokrasi pemerintahan. Akan tetapi, paradigma ini hanya menekankan pada *locus* saja yaitu birokrasi pemerintahan tetapi focus masih kurang dikembangkan.

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

Tokoh yang berperan pada paradigma ini adalah Willoughby, Gullick & Urwick yang dipengaruhi oleh manajemen klasik Fayol dan Taylor. Mereka memperkenalkan prinsip administrasi sebagai focus administrasi publik. Prinsip yang dituangkan disebut sebagai POSDCORB (*Planning*,

Organizaing, Staffing, Directing, Coordinating, Reporting, dan Budgeting) yang mana dapat diterapkan dimana saja, atau bersifat universal sedangkan *locus*nya tidak pernah diungkap secara jelas karena beranggapan bahwa prinsip dapat dilakukan dimana saja termasuk organisasi pemerintahan. Dengan begitu, paradigma ini hanya menekankan pada focus.

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

Tahun 1946, Morstein-Marx mempertanyakan pemisahan politik dan administrasi sebagai suatu yang tidak mungkin atau tidak realistis sementara Herbert Simon mengarahkan kritiknya terhadap tidak-konsistenan prinsip administrasi dan menilai bahwa prinsip tersebut tidak berlaku *universal*. Pada konteks ini, administrasi bukannya menjadi *value free* tetapi justru selalu mempengaruhi nilai-nilai tertentu. Pada hal ini, terjadi pertentangan antara tanggapan *value free* administration dengan value laden politics. Pada praktiknya, ternyata anggapan kedua berlaku, yaitu John Gaus mengatakan bahwa administrasi publik sebenarnya juga teori politik. Oleh karena itu, muncul paradigma baru yang menganggap administrasi publik sebagai ilmu politik dimana lokusnya adalah birokrasi pemerintah, sedang fokusnya menjadi kabur karena prinsip administrasi publik mengandung kelemahan. Sayangnya, mereka yang mengajukan kritik tidak memberikan jalan keluar tentang fokus yang dapat digunakan administrasi publik sehingga pada masa itu administrasi publik mengalami krisis identitas.

D. Paradigma 4 (1956-1970) Administrasi Publik sebagai Ilmu Administrasi

Pada paradigma ini, prinsip manajemen yang pernah populer sebelumnya kembali dikembangkan secara ilmiah dan mendalam. Perilaku organisasi kuantitatif, analisis sistem, riset operasi, dsb merupakan fokus dari paradigma ini. Terdapat dua arah perkembangan yang terjadi, yaitu berorientasi pada perkembangan ilmu administrasi murni yang didukung oleh disiplin psikologi sosial, dan yang berorientasi pada kebijakan publik. Semua fokus yang dikembangkan diasumsikan mampu diterapkan tidak hanya dalam dunia bisnis akan tetapi juga dalam dunia administrasi publik. Dengan begitu, *locus*nya kembali menjadi tidak jelas.

E. Paradigma 5 (1970-1990) Administrasi Publik sebagai Administrasi Publik

Pada paradigma ini, administrasi publik memiliki *focus* dan *locus* yang lebih jelas. Fokus administrasi publik adalah teori organisasi, teori manajemen, dan kebijakan publik sedangkan *locus* ada pada permasalahan dan kepentingan publik itu sendiri.

F. Paradigma 6 (1990-sekarang) Administrasi Publik sebagai *Governance*

Perkembangan mutakhir dari paradigma administrasi publik disampaikan oleh Nicholas Henry dalam bukunya yang telah direvisi (13th edition) pada tahun 2018 bahwa sudah muncul paradigma baru dalam administrasi publik yakni *paradigm of publik administration as governance* (sejak 1990). Paradigma terakhir ini menegaskan bahwa sebelum era *governance* maka semua paradigma sebelumnya cenderung berorientasi pada *government* (Waris, I., 2012). Pusat perhatian administrasi publik semata pada sektor pemerintah saja dan mengabaikan peran dari sektor swasta dan masyarakat dalam penyelenggaraan tugas-tugas pemerintahan. Konsekuensi dari paradigma mutakhir tersebut adalah perubahan perhatian dari semata bergantung pada *government* dalam penyelenggaraan urusan berbangsa dan bernegara menjadi pada keterlibatan berbagai aktor yang secara bersama sama dengan pemerintah terlibat dalam penyelenggaraan urusan berbangsa dan bernegara (*governance*). *Governance* sebagai paradigma mutakhir administrasi publik merupakan pergeseran dari cara berpikir *government* yang hanya melibatkan pemerintah saja dalam penyelenggaraan pemerintahan dan penyelesaian masalah-masalah publik. *Governance* merujuk pada cara berpikir untuk melibatkan berbagai aktor di luar pemerintah untuk terlibat juga dalam pemenuhan kebutuhan publik dan penyelesaian masalah-masalah publik. Selain itu, *governance* dianggap solusi atas persoalan *bad government* yang membelit pemerintah dalam menjalankan fungsinya.

Penelitian Analisis *Stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” sesuai dengan paradigma keenam administrasi publik yaitu administrasi publik sebagai *governance* karena melibatkan banyak aktor baik di dalam maupun luar pemerintah dalam mengembangkan pariwisata Desa Wisata “Kampung Edukasi Omah Ampiran” guna mencapai kepentingan publik.

1.6.4. Kebijakan Publik

Thomas Dye (1981) mendefinisikan kebijakan publik adalah apapun yang dilakukan pemerintah maupun yang tidak dilakukan (*status quo*). Contohnya adalah pada saat ada kerusakan jalan raya, pemerintah mengetahui permasalahan tersebut tetapi memilih untuk tidak melakukan apa-apa yang berarti pemerintah telah mengambil kebijakan. Definisi menurut Thomas Dye ini bermakna bahwa kebijakan publik dibuat oleh pemerintah bukan swasta dan merupakan pilihan yang harus dilakukan atau tidak dilakukan oleh pemerintah. Kebijakan publik yang dilakukan oleh pemerintah bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan publik (AG, Subarsono, 2015).

David Easton berpandangan bahwa pemerintah mengalokasikan nilai-nilai dalam pembuatan kebijakan publik kepada masyarakat sehingga kebijakan publik tidak boleh bertentangan dengan nilai-nilai yang terkandung dalam masyarakat (AG, Subarsono, 2015).

Carl Friedrich (dalam Winarno 2007) mendefinisikan kebijakan publik sebagai suatu arah tindakan yang diusulkan oleh seseorang, kelompok atau

pemerintah dalam suatu lingkungan tertentu yang memberikan hambatan dan peluang terhadap kebijakan yang diusulkan untuk menggunakan dan mengatasi dalam rangka mencapai suatu tujuan atau merealisasikan suatu sasaran atau suatu maksud tertentu.

James Anderson (dalam Winarno 2007) mendefinisikan kebijakan publik merupakan arah tindakan yang mempunyai maksud yang ditetapkan oleh seorang aktor atau sejumlah aktor dalam mengatasi suatu masalah atau suatu persoalan.

W.I. Jenkins (dalam Wahab 2015) berpendapat bahwa kebijakan publik merupakan serangkaian keputusan yang saling berkaitan yang diambil oleh seorang aktor politik atau sekelompok aktor, berkenaan dengan tujuan yang telah dipilih beserta cara untuk mencapainya dalam suatu situasi. Berdasarkan beberapa definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kebijakan publik merupakan adalah suatu hal yang baik dilakukan maupun tidak dilakukan oleh pemerintah dengan mengalokasikan nilai publik ke dalam pembuatan kebijakan yang telah disepakati untuk mencapai tujuan guna mengatasi permasalahan publik.

1.6.4.1. Proses Kebijakan Publik

Serangkaian proses yang melibatkan aktivitas analisis secara intelektual dengan bersifat politis adalah proses kebijakan *publik* (Subarsono, AG, 2015). Siklus kebijakan publik adalah formulasi kebijakan, implementasi kebijakan, dan evaluasi kebijakan. Kegiatan politis tersebut akan nampak dalam rentetan proses kebijakan menurut William Dunn (Dalam Subarsono, AG, 2015) yang meliputi penyusunan agenda, formulasi kebijakan, adopsi kebijakan, implementasi kebijakan, dan penilaian kebijakan.



Gambar 1.8. Proses Kebijakan Publik

Sumber : William Dunn dalam Subarsono. AG (2015)

Proses penyusunan agenda terjadi pada saat para pembuat kebijakan yang dipilih saling berkompetisi menempatkan masalah publik pada agenda kebijakan dari proses penyusunan agenda terdapat masalah yang menjadi fokus pembahasan dan masalah yang akan ditunda. Setelah proses penyusunan agenda, memasuki tahap formulasi kebijakan, pembuat kebijakan akan mendefinisikan masalah agenda kebijakan untuk kemudian dicari pemecahan masalah yang terbaik.

Pemecahan masalah tersebut berasal dari berbagai alternatif atau pilihan kebijakan yang ada. Berbagai alternatif yang telah diusulkan para pembuat kebijakan, akhirnya akan dipilih salah satu alternatif kebijakan yang akan diadopsi dengan dukungan konsensus. Setelah kebijakan mendapatkan konsensus, kebijakan akan diimplementasi. Implementasi kebijakan menurut Wahab (dalam Hidayat 2019) adalah pelaksanaan keputusan kebijakan dasar, biasanya dalam bentuk undang-undang, namun dapat pula berbentuk perintah-perintah atau keputusan-keputusan eksekutif yang penting atau keputusan badan peradilan lazimnya, keputusan tersebut mengidentifikasi masalah yang diatasi, menyebutkan secara tegas tujuan/sasaran yang ingin dicapai, dan berbagai cara untuk menstruktur/mengatur proses implementasinya. Terakhir, proses evaluasi kebijakan menurut Wibawa (dalam Melisa 2022) merupakan suatu proses untuk menilai seberapa jauh suatu kebijakan publik dapat membuahkan hasil, yaitu dengan membandingkan antara hasil yang diperoleh dengan tujuan atau target kebijakan publik yang ditentukan.

Proses kebijakan yang terjadi berkenaan dengan penelitian ini berada pada proses implementasi kebijakan karena pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” dijalankan berdasarkan kebijakan pengembangan pariwisata khususnya Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” dengan ditetapkannya Surat Keputusan Walikota Semarang No. 050/411 Tahun 2021 tentang Penetapan Lokasi dan Tema Kampung Tematik Kota Semarang Tahun 2021. Kebijakan ini menetapkan bahwa kampung tematik bertujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan meningkatkan kualitas

pemukiman guna mewujudkan program Gerbang Hebat. Meskipun berada pada proses implementasi, penelitian ini bukan berfokus kepada proses implementasi tetapi dinamika proses implementasi pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”.

1.6.5. Jejaring Kebijakan

Jejaring kebijakan memiliki banyak definisi dari beberapa ahli. Jejaring kebijakan menurut Howlett dan Ramesh (1995) merupakan hubungan yang saling berkaitan akibat dari adanya koalisi baik dari dalam dan luar pemerintah (Suwitri, S. 2008). Kickert, dkk (1999) mendefinisikan jejaring kebijakan adalah konsep untuk mendeskripsikan pola dependensi antar aktor – aktor yang terlibat dalam proses formulasi kebijakan, dependensi ini disebut *network* karena ketidakmampuan untuk mencapai tujuan jika dilakukan secara individu sehingga membutuhkan sumber daya lain yang tidak dimiliki dirinya tetapi dimiliki pihak luar (Suwitri, S. 2008). Jejaring kebijakan menurut Parsons (1997) merupakan konsep yang terbagi berdasarkan fungsi kestabilan anggota, keterbatasan anggota, pembatasan terhadap jaringan kerja lain serta sumber daya yang dapat mereka kendalikan (Suwitri, S. 2008). Benson (1982) mendefinisikan jejaring kebijakan merupakan term kompleks organisasi yang saling berhubungan dan ketergantungan sumber daya sehingga dapat di pahami melalui teori ketergantungan dan teori prospek. Jejaring kebijakan adalah ketelibatan para aktor (pemerintah, swasta, masyarakat) sebagai partisipan dengan memiliki hubungan yang saling menguntungkan (Gedeona, H.T. 2013). Jejaring kebijakan adalah hubungan yang

bergantung pada tingkat integrasi, keamanan keanggotaan, sumber daya dan relasi dengan publik (Permana, M, A, dkk 2013).

Jejaring kebijakan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan berjalannya kebijakan. Jaringan aktor dalam kebijakan dapat terwujud dengan memperhatikan tiga indikator, yaitu kemitraan strategis, sinergitas, dan simbiosis mutualisme (Yuniningsih, 2021).

Berdasarkan definisi – definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan definisi jejaring kebijakan. Jejaring kebijakan adalah hubungan ketergantungan yang saling menguntungkan antar *stakeholders* (pemerintah, swasta, dan masyarakat) untuk bersinergi mencapai tujuan atas dasar saling melengkapi sumber daya yang dibutuhkan yang keberhasilannya bergantung pada kemitraan strategis, sinergitas, dan simbiosis mutualisme.

1.6.6. Actor Network Theory

Actor Network Theory (ANT) pertama kali dikemukakan oleh Bruno Latour (1980). Teori ANT merupakan kebalikan dari teori Pierre Bourdieu yang mengemukakan bahwa aktor adalah individu. Latour menampik teori tersebut dan memandang bahwa sosial merupakan sesuatu yang dinamis dan memiliki struktur tak pasti sehingga benda mati bisa disebut sebagai aktor dalam sebuah sistem sosial (Trianggono, et al. 2018). Dalam *ANT*, Latour mengembangkan 5 (lima) konsep dasar yaitu aktor, jaringan, aktan, translasi, dan *intermediary*. Kelima konsep tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan. Latour memandang aktor adalah satu kesatuan elemen yang saling berjejaring. Aktor tidak

dipahami satu per satu individu maupun teknologi atau elemen non-manusia, namun satu kesatuan jaringan yang saling berinteraksi dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan.

Kemudian Law (dalam Trianggono, 2018) memandang bahwa aktor adalah pattern yang ada di dalam jaringan dan aktor memberikan efek bagi jaringan yang terbentuk. Artinya konsep tentang aktor dan jaringan merupakan satu kesatuan yang utuh. Dalam bahasa ANT, jaringan terdiri dari banyak elemen yang berkoordinasi dan berinteraksi, elemen tersebut dapat berupa benda mati (non-manusia) maupun manusia. Kemudian setelah jaringan terbentuk dari berbagai elemen, muncul lah “pengendali” di dalam jaringan yang disebut dengan aktan. Aktan memiliki kemampuan untuk bergerak masuk dan keluar suatu jaringan berdasarkan kemauan dan kepentingannya. Berikutnya adalah translasi, dalam konteks ini, translasi dimaknai sebagai proses penterjemahan setiap proses interaksi dan koordinasi di dalam jaringan. Konsep terakhir adalah intermediary merupakan sebuah layer, perantara, seorang perunding yang bertindak sebagai penghubung antara pihak aktor, atau sekumpulan aktor, seseorang yang, atau hal yang akan mempengaruhi, atau perantara (Latour dalam Trianggono, 2018). Translasi dan intermediary dapat berjalan sebagaimana mestinya apabila tidak ada konflik atau ketegangan didalam jaringan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Ekomadyo dkk (dalam Agirachman, 2017) yang menyatakan bahwa *actor network theory* (ANT) menempatkan agensi manusia (aktor) dan agensi non-manusia (artefak) secara simetris. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *actor network theory* (ANT) merupakan teori yang menyatakan

bahwa aktor tidak hanya berupa satu kesatuan individu manusia saja tetapi juga non-manusia (artefak) yang keduanya saling berkaitan satu sama lain. Aktor-aktor tersebut membentuk jaringan dan merupakan merupakan satu kesatuan yang utuh.

Actor-network theory (ANT) merupakan sebuah pendekatan teoretis dan metodologis untuk teori social yang dipelopori oleh Bruno Latour. Pendekatan konsep *Actor-Network Theory* dilakukan dengan memahami bahwa konsep ‘sosial’ pada aktor juga menggabungkan alam dan materinya, menekankan karakter relasional teknologi dan masyarakat berdasarkan pemahaman analitis tentang persamaan ontologis antara manusia dan non-manusia, serta memahami bahwa teknologi juga dapat berperan sebagai mediator interaksional dalam interaksi manusia dan non-manusia (material). Walaupun disebut teori, *Actor-network theory* tidak menjelaskan mengapa dan bagaimana jaringan berbentuk namun, sebagai metode *Actor-network theory* menjelaskan cara mengeksplorasi hubungan relasional dalam jaringan. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan *Actor Network Theory*. *Actor Network Theory* adalah pendekatan mengenai jaringan kebijakan yang menimbulkan hubungan ketergantungan yang saling menguntungkan antar aktor.

1.6.6.1. Stakeholders

Stakeholders berasal dari dua kata, yaitu *stake* dan *holder*. *Stake* dapat diartikan sebagai kepentingan sedangkan *holder* sebagai pemegang, dengan begitu *stakeholders* dapat diartikan sebagai pemegang kepentingan.

Keberlangsungan dan kesuksesan kebijakan bergantung pada pihak-pihak yang terkait yaitu *stakeholders*. *Stakeholders* menurut Solihin (2009) adalah setiap

kelompok atau individu yang dapat saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan kebijakan. Pada teori *stakeholders*, suatu kebijakan tidak hanya beroperasi untuk kepentingan sendiri tetapi juga harus memberikan keuntungan bagi para *stakeholdersnya*. Pada proses ini terjadi hubungan sosial yang akan membentuk tanggung jawab dan akuntabilitas.

Menurut Rhenald Kasali (2005) dalam Faidah (2008), *stakeholders* adalah kelompok yang berada di dalam maupun luar pemerintah dan memiliki peran sebagai penentu keberhasilan kebijakan sehingga menimbulkan ketergantungan.

Ketergantungan antar *stakeholders* terjadi karena permasalahan publik yang semakin kompleks membutuhkan campur tangan berbagai *stakeholders* guna memanfaatkan sumber daya masing-masing *stakeholders* dalam rangka mencapai tujuan bersama. Selain itu, setiap *stakeholders* memiliki kepentingan dan pengaruh yang berbeda sehingga tidak hanya berpusat pada kepentingan satu *stakeholders* melainkan masing-masing *stakeholders*. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa *stakeholders* adalah sekelompok orang atau individu yang saling berperan, mempengaruhi, dan bergantung satu sama lain guna mencapai tujuan kebijakan bersama dalam rangka mencapai kepentingannya masing-masing.

1.6.6.2. Kategorisasi Stakeholders

Menurut David Viney dalam Yuniningsih (2021) *stakeholders* adalah setiap orang yang terpengaruh oleh keputusan dan tertarik pada hasil dari keputusan tersebut, termasuk individu-individu, atau kelompok-kelompok atau keduanya baik didalam maupun diluar organisasi. *Stakeholders* mutlak diperlukan dalam organisasi

publik guna memperlancar semua kegiatan. David Viney (dalam Suwitri, 2011) mengelompokkan *stakeholders* menjadi empat jenis, yaitu:

a) Primer

Stakeholders primer merupakan aktor dengan pengaruh besar serta sangat berfungsi berarti, merekrut aktor dalam jenis ini lewat partner.

b) Sekunder

Stakeholders sekunder merupakan aktor dengan pengaruh besar namun kepentingan rendah, merekrut aktor tersebut lewat *consult*.

c) Tersier

Stakeholders tersier merupakan aktor dengan pengaruh rendah namun mempunyai tingkatan kepentingan yang besar, merekrut aktor tersebut lewat metode *inform*.

d) Kwarter

Stakeholders kwarter merupakan aktor dengan pengaruh serta kepentingan rendah, merekrut aktor tersebut lewat *control*.

Menurut Anderson dalam Kusumanegara (2010) studi proses kebijakan, aktor-aktor kebijakan berasal dari berbagai macam lembaga yang tercakup dalam supra struktur politik maupun infrastruktur dengan begitu Anderson mengidentifikasikan *stakeholders* dalam kebijakan meliputi legislatif, eksekutif, yudikatif, kelompok penekan, partai politik, media massa, organisasi komunitas, birokrasi, NGO, swasta dan kelompok. Para aktor atau *stakeholders* tersebut memiliki karakteristik yang menunjukkan kekuatannya dalam mempengaruhi proses kebijakan.

Menurut Bryson (2004) dalam Nugroho (2016) kategorisasi *stakeholders* dapat dibedakan dengan menganalisis kepentingan dan pengaruh *stakeholders* sehingga identifikasi *stakeholders* menurut Bryson terdiri dari:

A. *Subjects*

Merupakan *stakeholders* dengan tingkat kepentingan yang tinggi tetapi memiliki pengaruh yang rendah.

B. *Keyplayers*

Merupakan *stakeholders* yang memiliki kepentingan dan pengaruh yang tinggi.

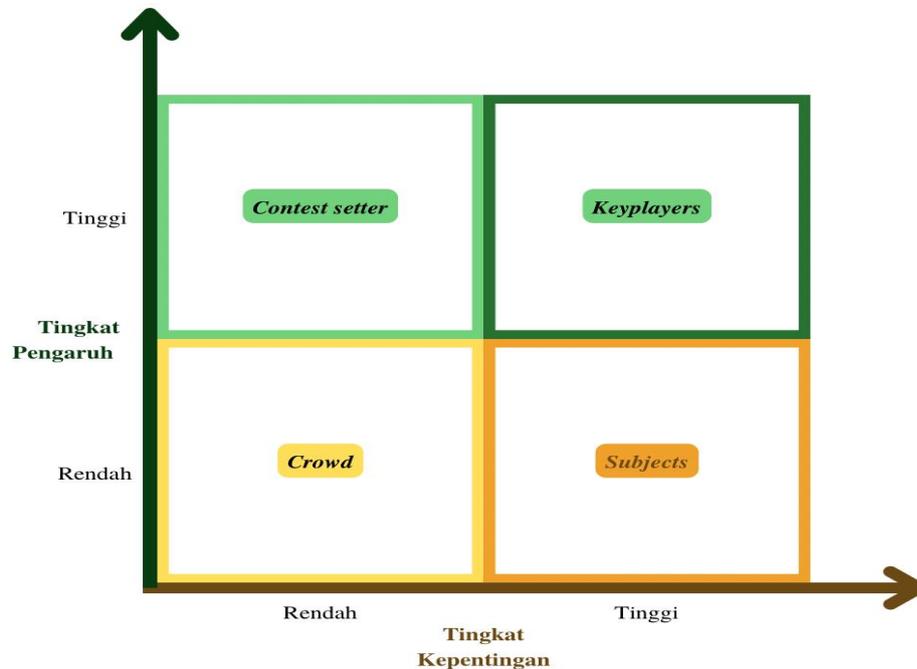
C. *Contest setter*

Merupakan *stakeholders* yang memiliki pengaruh yang tinggi tapi sedikit kepentingan.

D. *Crowd*

Merupakan *stakeholders* yang memiliki sedikit kepentingan dan pengaruh terhadap hasil yang diinginkan.

Identifikasi *stakeholders* berdasarkan tingkat pengaruh dan tingkat kepentingannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.9.
Kategorisasi *Stakeholders* menurut Bryson (2004)
Sumber: Data diolah (2022)

Maryono et al. dalam Handayani (2017) menjelaskan kategori *stakeholders* dapat dikelompokkan menjadi:

- A. *Stakeholders* primer merupakan *stakeholders* yang secara langsung terkena dampak, baik positif maupun negatif dari suatu rencana serta mempunyai kepentingan langsung terhadap kegiatan tersebut.
- B. *Stakeholders* kunci merupakan *stakeholders* yang secara legalitas memiliki kewenangan, pengaruh dan kepentingan yang tinggi dalam pengambilan keputusan pada pembuatan kebijakan.
- C. *Stakeholders* sekunder adalah *stakeholders* yang tidak mempunyai kepentingan langsung terhadap kegiatan tetapi memiliki kepedulian

besar terhadap proses pengembangan. *Stakeholders* pendukung dapat dijadikan fasilitator dalam proses pengembangan dan cukup berpengaruh terhadap pengambilan keputusan.

Townsley dalam Kadir (2014) mengkategorikan *stakeholders* menjadi dua yaitu: (1) *Stakeholders* primer adalah pihak yang memiliki kepentingan langsung terhadap sumber daya, baik sebagai mata pencaharian ataupun terlibat langsung dalam eksploitasi, dan (2) *Stakeholders* sekunder adalah pihak yang memiliki minat atau kepentingan secara tidak langsung, atau pihak yang tergantung pada sebagian kekayaan atau bisnis yang dihasilkan oleh sumber daya.

1.6.6.3. Peran *Stakeholders*

Guna mengetahui peran dari masing-masing *stakeholders* maka Riant Nugroho (2014) dalam Mashyurah (2021) mengklasifikasikan *stakeholders*, antara lain:

A. *Policy creator*

Stakeholders yang berperan sebagai pengambil keputusan dan penentu suatu kebijakan.

B. *Coordinator*

Stakeholders yang berperan Dalam mengkoordinasikan *stakeholders* lain yang terlibat dalam kebijakan.

C. *Facilitator*

Stakeholders yang berperan memfasilitasi dan mencukupi apa yang dibutuhkan oleh kelompok sasaran.

D. *Implementer*

Stakeholders yang pelaksana kebijakan dimana didalamnya termasuk kelompok sasaran.

E. *Accelerator*

Stakeholders yang berperan dalam mempercepat dan memberikan kontribusi agar suatu program dapat berjalan sesuai sasaran atau bahkan lebih cepat daripada waktu pencapaiannya.

Langkah – langkah melakukan analisis peran *stakeholders* menurut Riant Nugroho adalah sebagai berikut:

A. Identifikasi

Identifikasi dilakukan dengan menganalisis aktor dengan kriteria, meliputi penerima manfaat yang potensial, menerima dampak buruk, kelompok rentan, kelompok pendukung, dan hubungan antar *stakeholders*.

B. *Assessment* kepentingan dan dampak potensial yang muncul

Assessment kepentingan dilakukan dengan menganalisis harapan yang akan muncul, keuntungan yang akan diperoleh *stakeholders*, sumber daya yang ingin dimobilisasi, dan *stakeholders* yang memiliki kepentingan berlawanan dengan kebijakan.

C. *Assessment* terhadap pengaruh dan kepentingan tiap-tiap *stakeholders*

Assessment pengaruh dan kepentingan dilakukan dengan menganalisis kekuasaan, derajat lembaga, sumber daya, pengaruh, relasi, dan arti keberhasilan kebijakan bagi *stakeholders*.

1.6.6.4. Model Jaringan Aktor

Model jaringan aktor didasari oleh adanya inovasi untuk mampu bersaing serta meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Pembuatan inovasi disebut dengan konsep *Helix*. Konsep *Helix* lahir atas gagasan bahwa inovasi menjadi sebab akibat banyaknya aktor atau wadah aktor berperan dan bertindak sesuai fungsi kelembagaannya di masyarakat. *Model Helix* dapat memutuskan peran yang tepat untuk setiap bidang dalam mendorong perekonomian lewat inovasi. Terdapat beberapa *Model Helix*, yaitu sebagai berikut:

A. *Model Triple Helix*

Model Triple Helix dipopulerkan oleh Etzkowitz dan Leydesdorf (1995).

Pada model ini, aktor yang memiliki tanggung jawab inovasi adalah sektor bisnis. Aktor yang bertanggung jawab menciptakan pengetahuan adalah universitas, sedangkan berinteraksi dengan sektor ketiga yaitu pemerintah. Ketiga aktor tersebut berinteraksi melalui sistem *top-down* guna menciptakan inovasi (Setiawan, 2018).

B. *Model Quadruple Helix*

Carayannis dan Campbell (2010) menunjukkan betapa berpengaruhnya kebijakan dan peran pemerintah, universitas, bisnis, dan masyarakat untuk interaksi yang cerdas, efektif dan efisien. *Model Quadruple Helix* terdiri dari pemerintah, bisnis, akademisi, dan masyarakat sipil. Pada model ini, akademisi dan bisnis mewedahi kebutuhan, pemerintah memberikan struktur peraturan dan dorongan keuangan, masyarakat biasa juga berperan aktif dengan mengaplikasikan ilmu. *Model Quadruple Helix* tidak

terbatas pada interaksi perguruan tinggi, badan usaha, dan pemerintah tetapi menjadi lebih dekat dengan pendekatan ruang beragam dalam pendistribusian secara sosial.

C. *Model Penta Helix*

Model Penta Helix menurut Arif Yahya (2016) merupakan kerja sama lima aktor pariwisata, meliputi *Academician*, *Business*, *Community*, *Government*, serta Media Massa, sering disebut ABCGM. Model ini menjadi sangat sesuai untuk isu multi *stakeholders* karena mampu merepresentasikan berbagai macam kepentingan (Vani, dkk, 2020).

D. *Model Hexa helix*

Model Helix (Abd. Rachim, 2020) adalah konsep baru jaringan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata. *Hexa helix* terdiri dari 6 (enam) aktor, yaitu: (1) pemerintah; (2) bisnis; (3) universitas; (4) masyarakat sipil; (5) media massa; dan (6) komunitas yang memiliki dampak.

1.6.7. Pariwisata

Menurut Hunziger dan Krapf dalam Isdarmanto (2017) pariwisata merupakan himpunan berbagai jaringan dan gejala yang berkaitan dengan kediaman orang asing di suatu tempat dengan syarat tidak sedang melakukan kegiatan yang penting untuk memberikan keuntungan baik permanen maupun sementara (Isdarmanto, 2017).

Pariwisata menurut Isdarmanto (2017) adalah kegiatan mengisi waktu luang, bersantai, studi, olahraga, dan lainnya untuk memberikan keuntungan fisik dan psikis bagi pelaku baik sementara maupun berkelanjutan (Isdarmanto, 2017).

Pariwisata menurut Soebagio (2012) adalah keseluruhan fenomena yang timbul akibat persinggahan dan perjalanan manusia untuk menetap sementara dan tidak berkaitan dengan pekerjaannya (Soebagio, 2012).

Pariwisata dapat digunakan sebagai alat untuk memperkecil kesenjangan antar negara dengan menerima wisatawan, menjalin hubungan politik, ekonomi, sosial, dan teknologi, serta membantu meningkatkan wawasan antar bangsa (Yoeti, 2005).

Pariwisata memiliki beberapa komponen utama, menurut Leiper dan Cooper (1993) komponen tersebut ialah sebagai berikut:

A. Wisatawan

Wisatawan merupakan pelaku dalam kegiatan wisata. Wisatawan akan melakukan perjalanan baik individu maupun berkelompok untuk mendapatkan kesenangan atau mencapai tujuannya di destinasi wisata. Berdasarkan asalnya wisatawan terbagi menjadi dua, yaitu wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara. Berdasarkan tujuannya, terdapat wisatawan bisnis dan wisatawan berkreasi.

B. Elemen Geografi

Elemen geografi merupakan pergerakan wisatawan yang terbagi menjadi tiga, yaitu Daerah Asal Wisatawan (DAW), Daerah Transit (DT), Daerah Tujuan Wisata (DTW).

C. Industri Pariwisata

Industri pariwisata menyediakan jasa, daya tarik, dan sarana wisata. Industri akan menyediakan unit-unit bisnis di dalam kepariwisataan seperti menyediakan biro perjalanan wisata, penerbangan, akomodasi, dan sebagainya. Pariwisata dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan tertentu sehingga mendorong dan menumbuhkan kegiatan konsumsi dan produksi barang jasa yang diperlukan wisatawan.

Berkaitan dengan pariwisata, pariwisata menjual produk yang berpengaruh kepada keberlangsungan pariwisata itu sendiri. Menurut Oka Yoeti (2005) produk wisata adalah kumpulan dari berbagai macam produk yang dihasilkan oleh perusahaan-perusahaan yang diberi pelayanan secara langsung kepada wisatawan bila melakukan perjalanan wisata. Adapun lima komponen pembentuk atribut produk wisata yang digunakan untuk mengukur keputusan berkunjung wisatawan menurut Widya Muna Mayasari dkk (2017):

A. Atraksi

Atraksi adalah segala sesuatu (daya tarik keindahan alam, pantai, atraksi wisata budaya, kebiasaan dan cara hidup masyarakat, keunikan alam dan budaya, atraksi-atraksi seni, pertemuan ilmiah,

dagang, dan sebagainya) yang menarik wisatawan untuk datang ke suatu daerah tujuan wisata (Muljadi 2010).

B. Amenitas

Amenitas adalah berbagai fasilitas yang dapat memberikan kenyamanan dan kepuasan bagi para wisatawan selama mereka melakukan perjalanan wisata disuatu daerah tujuan wisata (Muljadi 2010).

C. Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah kemudahan untuk mencapai daerah tujuan wisata melalui media transportasi (Muljadi 2010).

D. Citra Destinasi

Citra destinasi adalah kumpulan dari sejumlah keyakinan, ide dan kesan bahwa orang merasa memiliki destinasi itu (Hasan 2015).

E. Harga

Harga merupakan dasar penawaran kepada konsumen dan bersaing dengan harga yang ditetapkan oleh pesaing terhadap produk yang sama (Hasan, 2015).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah berbagai aktivitas dinamis yang dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk memperoleh keuntungan baik fisik dan psikis melalui produk wisata selama rentang waktu tertentu dengan menghidupkan kondisi sosial daerah.

1.6.8. Pengembangan Pariwisata

Pengembangan pariwisata menurut Barreto dan Giantari (2015) adalah suatu usaha untuk mengembangkan atau memajukan objek wisata agar objek

wisata tersebut lebih baik dan lebih menarik ditinjau dari segi tempat maupun benda-benda yang ada di dalamnya untuk dapat menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya. Pengembangan pariwisata bertujuan untuk meningkatkan pendapatan daerah dan memelihara kebudayaan di kawasan wisata.

Pengembangan pariwisata sebagai suatu *industry* yang ideal harus berlandaskan pada empat prinsip dasar, sebagaimana dikemukakan (Sobari dalam Anindita, 2015), yaitu :

- A. Kelangsungan ekologi, yaitu bahwa pengembangan pariwisata harus menjamin terciptanya pemeliharaan dan proteksi terhadap sumberdaya alam yang menjadi daya tarik pariwisata, seperti lingkungan laut, hutan, pantai, danau, dan sungai.
- B. Kelangsungan kehidupan sosial dan budaya, yaitu bahwa pengembangan pariwisata harus mampu meningkatkan peran masyarakat dalam pengawasan tata kehidupan melalui sistem nilai yang dianut masyarakat setempat sebagai identitas masyarakat tersebut.
- C. Kelangsungan ekonomi, yaitu bahwa pengembangan pariwisata harus dapat menciptakan kesempatan kerja bagi semua pihak untuk terlibat dalam aktivitas ekonomi melalui suatu sistem ekonomi yang sehat dan kompetitif.
- D. Memperbaiki dan meningkatkan kualitas hidup masyarakat setempat melalui pemberian kesempatan kepada mereka untuk terlibat dalam pengembangan pariwisata.

Dengan demikian, Sobari (dalam Anindita 2015) menekankan bahwa pengembangan pariwisata perlu didukung dengan perencanaan yang matang dan harus mencerminkan tiga dimensi kepentingan, yaitu industri pariwisata, daya dukung lingkungan (sumber daya alam), dan masyarakat setempat dengan sasaran untuk peningkatan kualitas hidup. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan pariwisata adalah usaha memajukan objek wisata agar dapat menarik pengunjung dengan memperhatikan kelangsungan ekologi, social budaya, ekonomi, dan memperbaiki taraf hidup masyarakat kawasan wisata.

1.6.9. Kampung Tematik

Kampung adalah inovasi Pemerintah Kota Semarang dalam rangka mengatasi permasalahan pemenuhan kebutuhan dasar yang utamanya untuk meningkatkan kualitas lingkungan dan prasarana dasar permukiman. Kampung Tematik menjadi program pembangunan yang bertujuan untuk mengurangi tingkat kemiskinan. Kampung Tematik dibuka untuk membuka destinasi wisata baru yang berbasis *local wisdom* dengan menonjolkan potensi melalui kegiatan pemberdayaan masyarakat. Pemberdayaan masyarakat menjadi proses mengembangkan kekuatan yang dimiliki masyarakat agar dapat mandiri dalam meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Kampung Tematik bagian dari program “Gerbang Hebat” yang menjadi inovasi Kota Semarang. Pemerintah Kota Semarang mengatasi masalah pemenuhan dasar dengan mengadakan pemberdayaan dan melibatkan partisipasi masyarakat berserta kelembagaan yang ada di dalamnya.

1.6.10. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Pariwisata

Analisis faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan pariwisata dilakukan dengan menganalisis faktor nilai, komunikasi, kepercayaan, dan kebijakan. Hal ini seperti yang dilakukan Rizka Destiana, dkk dalam penelitian Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Destinasi Pariwisata Halal di Pulau Penyengat Provinsi Kepulauan Riau (2020). Penjabaran dari keempat faktor tersebut ialah sebagai berikut :

1. Nilai

Menurut Steeman (dalam Adisusilo, 2013: 56) adalah sesuatu yang memberi makna dalam hidup, titik tolak, dan tujuan hidup sedangkan menurut Linda dan Richard Eyre (1997) nilai adalah standar-standar perbuatan dan sikap yang menentukan bagaimana seseorang bertindak. Nilai-nilai menjadi faktor penting yang dijadikan sebagai pedoman guna mencapai keberhasilan pengembangan pariwisata (Destiana, Riska, 2020). Menurut Wart (1998) nilai terbagi menjadi lima, yaitu :

a. Nilai individu

Nilai individu adalah sesuatu hal yang dijadikan pedoman bagi individu untuk berkegiatan. Nilai yang dipercaya Individu akan saling bersaing dan memiliki banyak perbedaan. Integritas antara kepentingan publik dengan nilai individu harus dapat disatukan sehingga dapat mencapai kebijakan negara yang berorientasi publik.

b. Nilai profesional

Nilai profesional merupakan prinsip dasar etika dalam praktik dan pedoman dalam membuat sebuah keputusan. Nilai profesional merupakan faktor penting dalam memiliki komitmen profesional. Nilai profesional dapat dikembangkan dengan menyelenggarakan pelatihan untuk kelompok kepentingan dan organisasi profesi.

c. Nilai organisasi

Struktur dan budaya organisasi sering menyelubungi kepentingan organisasi dalam merumuskan kebijakan. Apabila melakukan suatu perubahan, memungkinkan terjadinya konflik. Gaya kepemimpinan sangat mempengaruhi nilai organisasi dalam membawa kepentingan publik sehingga diperlukan pemimpin yang menerapkan revolusi manajemen dan *Total Quality Management*.

d. Nilai legal

Nilai legal tercermin dalam Konstitusi negara. Perubahan konstitusi dapat mengubah berbagai kebijakan. Prosedurnya, konstitusi mengatur berbagai kebijakan agar tidak bertentangan dengan konstitusi.

e. Nilai kepentingan publik.

Nilai kepentingan publik adalah sesuatu hal yang dibawa untuk mencapai kesejahteraan masyarakat. Kepentingan publik harus menjadi dasar jejaring kebijakan publik. *Stakeholders* harus meninggalkan kepentingan pribadi dan memegang teguh kepentingan publik. Kepentingan publik sering diintervensi oleh faktor politik, sehingga kepentingan publik terkesan samar, penuh konflik, dan *silent*.

2. Komunikasi

Komunikasi yang efektif dapat mendukung hubungan kerjasama antar *stakeholders* (Destiana, Rikza 2020). Komunikasi berkaitan dengan penyebaran informasi program yang akan dilakukan *stakeholders* untuk mencapai efisiensi pengembangan pariwisata. Menurut Sutardji (2016) indikator komunikasi yang efektif yaitu :

a. Pemahaman

Pemahaman berkenaan dengan kemampuan seseorang memahami pesan dengan cermat dari komunikator agar dapat mencapai tujuan yang sama.

b. Pengaruh pada sikap

Tujuan komunikasi ialah untuk mempengaruhi sikap sehingga komunikasi yang efektif dapat memberikan perubahan sikap pada penerima.

c. Hubungan yang makin baik

Proses komunikasi yang efektif secara tidak sengaja mampu meningkatkan kadar hubungan interpersonal.

d. Tindakan.

Komunikasi yang efektif jika kedua belah pihak setelah berkomunikasi terdapat adanya perubahan sebuah tindakan terhadap penerima maupun pengirim pesan.

3. Kepercayaan

Penelitian Waayers (2012) menjelaskan bahwa keberhasilan kolaborasi *stakeholders* bergantung pada hubungan yang saling percaya atau kepercayaan. Kepercayaan Strategi pengembangan pariwisata dibangun dengan konsesus kolaboratif dan inklusif yang mana mempertimbangkan dimensi kepercayaan (Presenza, 2010). Kepercayaan dipupuk oleh komitmen, dengan berbagi informasi dan keahlian serta mengkonsolidasikan hubungan antara para pihak. Terdapat empat indikator kepercayaan menurut Maharani (2010), yaitu :

a. Keandalan

Keandalan merupakan konsisten dari serangkaian pengukuran. Keandalan dimaksudkan untuk mengukur kekonsistenan kolaborasi *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata.

b. Kejujuran

Kejujuran adalah kesesuaian informasi yang diberikan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata.

c. Kepedulian

Stakeholders saling memberikan performa yang baik dan memberikan pengertian satu sama lain.

d. Kredibilitas

Kredibilitas merupakan kualitas atau kekuatan kolaborasi *stakeholders* pengembangan pariwisata untuk mencapai kepercayaan antar *stakeholders*.

4. Kebijakan

Kebijakan pemerintah menjadi landasan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata (Judisseno, 2017), pemerintah memiliki tanggung jawab untuk membuat kebijakan agar pihak di luar pemerintah memiliki pijakan pengembangan pariwisata. Kebijakan digunakan untuk memantau keberjalanan pengembangan pariwisata. Pada pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” terdapat kebijakan yang melandasinya, yaitu Surat Keputusan Walikota Semarang No. 050/411 Tahun 2021 tentang Penetapan Lokasi dan Tema Kampung Tematik Kota Semarang Tahun 2021.

1.7.Operasional Konsep

Guna menjawab rumusan masalah pada penelitian ini, peneliti menggunakan *Actor Network Theory*. *Actor Network Theory* adalah pendekatan mengenai jaringan kebijakan yang menimbulkan hubungan ketergantungan yang saling menguntungkan antar aktor dan memiliki posisi serta representasi tertentu. *Stakeholders* pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategorisasi. Identifikasi *stakeholders* berdasarkan pengaruh dan kepentingannya terbagi menjadi empat, yaitu:

A. *Subject*

Stakeholders yang memiliki kepentingan tinggi tetapi pengaruh rendah.

B. *Keyplayers*

Memiliki kepentingan dan pengaruh yang tinggi.

C. *Contest setter*

Memiliki pengaruh tinggi tetapi kepentingan rendah.

D. *Crowd*

Memiliki sedikit kepentingan dan pengaruh.

Peran *Stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” terdiri :

- A. *Policy creator: Stakeholders* yang berperan mengambil dan menentukan kebijakan.

- B. *Coordinator: Stakeholders* yang berperan mengkoordinasikan *stakeholders* lain.
- C. *Facilitator: Stakeholders* yang berperan memfasilitasi kelompok sasaran.
- D. *Implementer: Stakeholders* yang melaksanakan kebijakan.
- E. *Accelerator: Stakeholders* yang berperan mempercepat dan memberikan kontribusi pada pelaksanaan program.

Model jaringan *stakeholders* yang terbentuk dari pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” berdasarkan jumlah *stakeholders* yaitu :

- a. *Model Triple Helix*: Pemerintah, akademisi, dan swasta.
- b. *Model Quadruple Helix*: Pemerintah, akademisi, swasta, dan masyarakat.
- c. *Model Penta Helix*: Pemerintah, akademisi, swasta, masyarakat, media massa.
- d. *Model Hexa helix*: Pemerintah, akademisi, swasta, masyarakat, media massa, dan komunitas yang memiliki dampak.

Faktor pendukung dan penghambat peran *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” dianalisis melalui empat faktor sebagai berikut :

1. Nilai

Nilai adalah sesuai yang memberi makna dalam mencapai tujuan hidup. Nilai meliputi:

- a. Nilai individu: Nilai yang dimiliki individu.
- b. Nilai professional: Prinsip dasar etika dalam praktik dan pedoman membuat keputusan pengembangan pariwisata.
- c. Nilai organisasi: Struktur dan budaya organisasi atau *stakeholders* yang digunakan dalam mencapai kepentingannya masing-masing.
- d. Nilai legal: Nilai yang tercantum dalam konsitusi negara.
- e. Nilai kepentingan publik: Nilai untuk mencapai kesejahteraan masyarakat.

2. Komunikasi

Komunikasi berkaitan dengan penyebaran informasi untuk mencapai tujuan pengembangan pariwisata. Indikator komunikasi meliputi:

- a. Pemahaman: Kemampuan *stakeholders* memahami pesan atau informasi saat koordinasi pengembangan pariwisata Kampung Tematik.
- b. Pengaruh pada sikap: Adanya perubahan sikap *stakeholders* dalam pengembangan Kampung Tematik setelah mendapatkan informasi.
- c. Hubungan yang makin baik: Adanya perubahan hubungan ke arah positif antar *stakeholders*.

d. Tindakan: Adanya tindakan setelah dilakukannya komunikasi antar *stakeholders* dalam pengembangan Kampung Tematik.

3. Kepercayaan

Keberhasilan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata bergantung pada hubungan kepercayaan. Indikator kepercayaan meliputi:

- a. Keandalan: Terbentuk konsistensi pada *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata
- b. Kejujuran: Adanya kesesuaian informasi dalam pengembangan pariwisata.
- c. Kepedulian: Setiap *stakeholders* saling memberikan kinerja yang baik.
- d. Kredibilitas: Kualitas dan kekuatan masing-masing *stakeholders* untuk mencapai kepercayaan antar *stakeholders*.

4. Kebijakan

Analisis *Stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” didasari oleh kebijakan Surat Keputusan Walikota Semarang No. 050/411 Tahun 2021 tentang Penetapan Lokasi dan Tema Kampung Tematik Kota Semarang Tahun 2021.

1.8. Argumen Penelitian

1.8.1. Bangunan Teori

Keterlibatan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata adalah salah satu variabel yang penting dalam paradigma Administrasi Publik sebagai *governance*. Paradigma ini mengaskan bahwa pusat perhatian administrasi tidak hanya mengandalkan peran pemerintah tetapi juga melibatkan berbagai *stakeholders* di luar pemerintah untuk memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah publik (Nicholas Henry, 1990).

Permasalahan publik diatasi melalui kebijakan publik. Kebijakan publik adalah apapun yang dilakukan pemerintah maupun yang tidak dilakukan (Dye, 1981). Kebijakan publik melibatkan berbagai proses, meliputi proses penyusunan agenda, formulasi kebijakan, adopsi kebijakan, implementasi kebijakan, dan penilaian kebijakan (Wiliam Dunn dalam Subarsono, 2015).

Pada proses implementasi kebijakan tercipta hubungan yang saling berkaitan baik dari dalam maupun luar pemerintah, hubungan ini disebut jejaring kebijakan (Howlett dan Ramesh, 1995). Jejaring kebijakan yang terbentuk dapat dijelaskan dengan eksplorasi hubungan relasional melalui pendekatan *Actor Network Theory* (Latour, 1980). Jaringan yang terbentuk dapat membentuk beberapa *helix* bergantung pada *stakeholders* yang terlibat di dalamnya. *Helix* yang mungkin terbentuk adalah *Triple Helix* (Etzkowits dan Leydesdorf, 1995), *Quadruple Helix* (Caraynnis dan Campbell, 2009), *Penta Helix* (Arif Yahya, 2016), dan *Hexa Helix* (Abd. Rachim, 2020). Guna memperlancar kegiatan pengembangan pariwisata, *stakeholders* dapat dikategorikan dengan mengidentifikasi kepentingan

dan pengaruhnya. Kategori tersebut meliputi, *subjects*, *keyplayers*, *contest setter*, dan *crowd* (Bryson, 2004). Keterlibatan *stakeholders* dalam menjalankan kegiatannya dapat diketahui dengan analisis peran *stakeholders* yang terbagi menjadi empat, yaitu sebagai *policy creator*, *coordinator*, *facilitator*, dan *implementer* (Riant Nugroho, 2014). Pada pengembangan pariwisata sering kali ditemukan permasalahan walaupun sudah melibatkan *stakeholders*. Permasalahan yang terjadi dapat dianalisis menggunakan faktor nilai, komunikasi, kepercayaan, dan kebijakan (Destiana Rizka, 2020).

1.8.2. Riset Terdahulu

Riset terdahulu digunakan pada riset ini untuk menambah wawasan dalam membantu keberhasilan riset. Riset terdahulu yang dilakukan oleh Masyhurah, Tri Yuningsih, dan Ida Hayu pada tahun 2021 berjudul Peran *Stakeholders* dalam Upaya Reintegrasi Sosial Kasus Kekerasan Pada Anak di Kota Semarang. Riset ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teknik *purposive* serta *snowball sampling*. Penelitian bertujuan untuk mengetahui peran *stakeholders* (Riant Nugroho, 2014) dan faktor penghambat perannya. Hasil dari riset ini ditemukan bahwa aktor pemerintah menjalankan lima peran, aktor bisnis berperan menjalankan seluruh peran kecuali *policy creator* sedangkan OPD, Rumah Duta Revolusi Mental, rumah sakit, serta akademisi berperan sebagai fasilitator dan akselerator. Selain itu, faktor penghambat reintegrasi sosial adalah kultur masyarakat, deskriminasi korban, keterbatasan anggaran, dan trauma dalam diri korban (Masyhurah, et al., 2021). Melalui riset ini, peneliti mendapatkan referensi untuk mengidentifikasi peran *stakeholders* menurut Riant Nugroho (2014).

Riset selanjutnya dilakukan Muji Listyo berjudul Pengembangan Ekowisata di Taman Nasional Betung Berihun pada tahun 2018 fokus pada identifikasi dan hubungan antar *stakeholders*. Riset ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Peneliti mengidentifikasi *stakeholders* dengan mengklasifikasikannya menjadi *Central Government*, *Local Government*, *Community*, *Academy*, dan *Business* yang kemudian dikelompokkan menurut kriteria pengaruh dan kepentingannya menggunakan model yang dikembangkan oleh Siregar (2011). Riset ini juga menganalisis hubungan *stakeholders* yang terbentuk dapat dilihat melalui hubungan kerjasama, komunikasi, dan koordinasi. Riset ini membantu peneliti dalam menemukan cara mengidentifikasi *stakeholders* dengan menggunakan model Siregar (2011).

Rizka Destiana, Kismartini, dan Tri Yuniningsih dalam risetnya berjudul Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Destinasi Pariwisata Halal di Pulau Penyengat Provinsi Kepulauan Riau pada tahun 2020 menggunakan metode deskriptif kualitatif. Riset ini bertujuan untuk menganalisis identifikasi *stakeholders*, peran *stakeholders*, hubungan antar *stakeholders*, serta faktor pendorong dan penghambat pengembangan pariwisata menggunakan empat faktor. Berbeda dengan riset sebelumnya, hubungan antar *stakeholders* pada riset ini dilihat dari bentuk, kerjasama, serta komunikasi koordinasi. Riset ini membantu peneliti dengan menggunakan empat faktor sebagai indikator untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”.

Riset selanjutnya dilakukan oleh Fitri Handayani dan Hardi Warsono berjudul Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Objek Wisata Pantai Karang Jahe di Kabupaten Rembang tahun 2017 bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis *stakeholders* dengan pemetaan berdasarkan pengaruh dan kepentingannya, menguraikan peran *stakeholders*, serta faktor penghambat dalam pengembangan wisata Pantai Karang Jahe. Berbeda dengan riset sebelumnya, pemetaan *stakeholders* ini menggunakan konsep *stakeholders* Maryono (2005) dimana *stakeholders* terbagi menjadi tiga, yaitu primer, kunci, dan sekunder. Hasil dari riset ini ditemukan bahwa pola kerjasama dalam pengembangan pariwisata bersifat kemitraan mutualistik.

Sifat partisipasi di Desa Wisata Wonolopo yang terjaring dalam Kampung Edukasi Omah Ampiran telah diteliti oleh Nadia Isnaini Putri dan Tri Yuniningsih (2019) pada risetnya dan ditemukan bahwa sifat partisipasinya adalah partisipasi semu (Putri, N. I & Yuniningsih, T, 2019). Hal ini berarti partisipasi masyarakat merupakan partisipasi palsu, pemimpin seolah-olah memberikan kebebasan pada bawahan dalam penganggaran tetapi partisipasi tersebut diabaikan dalam pengambilan keputusan (Setyorini, Dhyah, 2018).

1.8.3. Urgensi Penelitian

Pengembangan Pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” mengalami permasalahan tidak optimalnya peran *stakeholders* dalam pengembangannya. Permasalahan ini dijabarkan menjadi lima yaitu, partisipasi masyarakat lokal masih terbatas, belum optimalnya peran pemerintah, belum adanya aktor media massa, belum optimalnya aktor swasta, dan belum optimalnya

peran aktor akademisi dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”. Hal ini menimbulkan berbagai permasalahan yaitu menurunnya pendapatan, berkurangnya semangat masyarakat lokal untuk berinovasi, dan rendahnya sumber daya masyarakat baik kuantitas maupun kualitas.

Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan *stakeholders* guna menjawab pertanyaan penelitian “mengapa peran *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” tidak optimal?”. Dengan begitu, penelitian ini penting untuk dilakukan.

Tabel 1.1. Fenomena Penelitian

Fenomena	Sub fenomena	Gejala yang diamati	Interview Guide	Informan
<i>Stakeholders</i>	<i>Subject: Stakeholders</i> yang memiliki kepentingan tinggi tetapi pengaruh rendah.	Tingkat Pengaruh: 1. Pengaruh dalam pengembangan pariwisata 2. Kontribusi fasilitas 3. Dukungan anggaran 4. Kapasitas SDM 5. Kemampuan <i>stakeholders</i>	Tingkat Pengaruh 1. Bagaimana pengaruh <i>stakeholders</i> dalam memberikan usulan dalam pengembangan Pariwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran? 2. Apa saja kontribusi fasilitas yang <i>stakeholders</i> berikan dalam pengembangan Pariwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran? 3. Seberapa besar anggaran yang <i>stakeholders</i> berikan dalam pengembangan pariwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran? 4. Bagaimana kapasitas sumber daya manusia yang anda libatkan dalam Pengembangan Pariwisata Kampung Tematik “Edukasi Omah Ampiran”? (Anggota, Ketua, Direktur/dsb). 5. Bagaimana kemampuan <i>stakeholders</i> dalam pengembangan pariwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran?	1 2 3 4 5 6 7 9 10 11 12 13 14 15
	<i>Keyplayers: Stakeholders</i> yang memiliki kepentingan dan pengaruh tinggi.	Tingkat Kepentingan: 1. Keterlibatan 2. Kewenangan 3. Skala prioritas <i>stakeholders</i> 4. Ketergantungan 5. Manfaat <i>stakeholders</i>	Tingkat Kepentingan: 1. Bagaimana keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam pengembangan pariwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran?	
	<i>Contest setter: Stakeholders</i> yang memiliki pengaruh tinggi tetapi kepentingan rendah.			
	<i>Crowd: Stakeholders</i> memiliki kepentingan dan pengaruh rendah.			

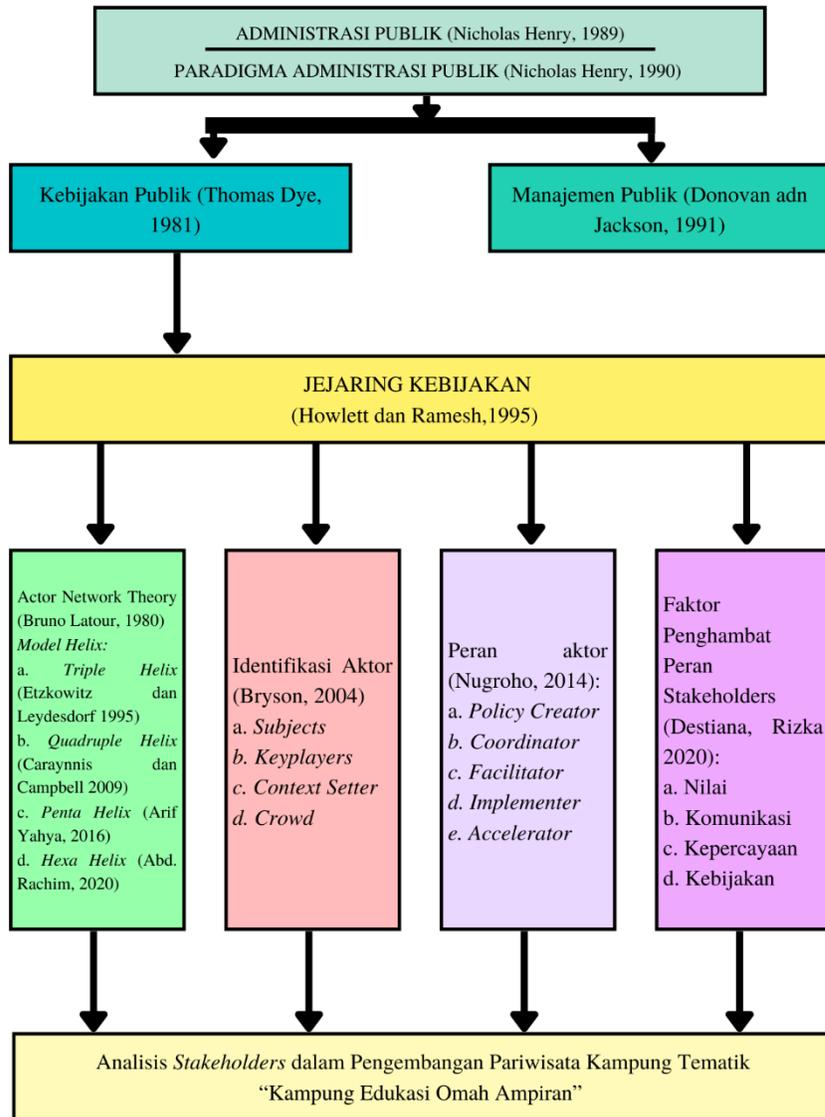
Informan 1 : Pegawai DISBUDPAR Kota Semarang	Informan 9 : Ketua Pokdarwis Wonolopo
Informan 2 : Pegawai Bappeda Kota Semarang	Informan 10 : Anggota PKK RW 10 Kelurahan Wonolopo
Informan 3 : Lurah Wonolopo	Informan 11 : Anggota Karang Taruna RW 10 Kelurahan Wonolopo
Informan 4 : CEO CV Semesta Teknologi Informasi	Informan 12 : Anggota Tim Gempar
Informan 5 : Direktur PT Daun Pandan Medika	Informan 13 : Ketua PPK UDINUS
Informan 6 : Anggota Komunitas UKM Omah Ampiran	Informan 14 : Ketua Pengabdian FISIP AP UNDIP
Informan 7 : Ketua Pengurus Kampung Edukasi Omah Ampiran	Informan 15 : Jawa Pos Radar Semarang
Informan 8 : Anggota Pengurus Kampung Edukasi Omah Ampiran	

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Bagaimana kewenangan <i>stakeholders</i> dalam pengembangan Kampung Edukasi Omah Ampiran? (Berkaitan dengan perundangan) 3. Bagaimana atau sejauh mana prioritas <i>stakeholders</i> dalam Pengembangan Pariwisata Kampung Tematik “Edukasi Omah Ampiran”? 4. Bagaimana ketergantungan <i>stakeholders</i> pada Pengembangan Pariwisata Kampung Tematik “Edukasi Omah Ampiran”? 5. Bagaimana manfaat yang diterima <i>stakeholders</i> melalui keterlibatan pada pengembangan pariwisata di Kampung Edukasi Omah Ampiran? 	
Peran <i>Stakeholders</i>	<i>Policy creator: Stakeholders</i> yang berfungsi sebagai penentu kebijakan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dan fungsi <i>stakeholders</i> 2. Posisi dan kedudukan setiap <i>stakeholders</i> 3. Peran <i>stakeholders</i> dalam pembuatan kebijakan pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran” 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana tugas dan fungsi <i>stakeholders</i>? 2. Bagaimana posisi dan kedudukan <i>stakeholders</i>? <p><i>Policy creator</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Bagaimana peran aktor dalam pembuatan kebijakan pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 4. Apakah <i>policy creator</i> telah menjalankan perannya dengan baik? 	<p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>6</p> <p>7</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p>
	<i>Coordinator: Stakeholders</i> yang mengkoordinasikan <i>stakeholders</i> lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan setiap aktor 3. Peran aktor dalam mengkoordinasikan <i>stakeholders</i> 	<p><i>Coordinator</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Bagaimana peran aktor dalam mengkoordinasikan <i>stakeholders</i> dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 	<p>13</p> <p>14</p> <p>15</p>

		pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”	6. Apakah <i>coordinator</i> telah menjalankan perannya dengan baik?
<i>Facilitator: Stakeholders</i> yang berfungsi memenuhi kebutuhan kelompok sasaran	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan setiap aktor 3. Peran aktor dalam memenuhi kebutuhan kelompok sasaran pada pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”		<i>Facilitator</i> 7. Bagaimana peran aktor dalam memenuhi kebutuhan kelompok sasaran pada pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 8. Apakah <i>facilitator</i> telah menjalankan perannya dengan baik?
<i>Implementer: Stakeholders</i> yang melaksanakan kebijakan (kelompok sasaran)	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan setiap aktor 3. Peran aktor dalam melaksanakan kebijakan pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”		<i>Implementer</i> 9. Bagaimana peran aktor dalam melaksanakan kebijakan pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 10. Apakah <i>implementer</i> telah menjalankan perannya dengan baik?
<i>Accelerator: Stakeholders</i> yang berfungsi dalam percepatan program	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan setiap aktor 3. Peran aktor dalam mempercepat program		<i>Accelerator</i> 11. Bagaimana peran aktor dalam mempercepat program pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 12. Apakah <i>accelerator</i> telah menjalankan perannya dengan baik?

	agar berjalan dengan efisien	pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”		
<i>Model Helix</i>	<i>Triple Helix</i>	Universitas, Swasta, Pemerintah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah terdapat keterlibatan <i>stakeholders</i> pemerintah yang terlibat dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 2. Apakah terdapat keterlibatan <i>stakeholders</i> terlibat dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 3. Apakah terdapat keterlibatan <i>stakeholders</i> akademisi yang terlibat dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 4. Apakah terdapat keterlibatan <i>stakeholders</i> masyarakat yang terlibat dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 5. Apakah terdapat keterlibatan <i>stakeholders</i> media massa yang terlibat dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 6. Apakah terdapat keterlibatan <i>stakeholders</i> komunitas berdampak (lembaga keuangan) yang terlibat dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? 	7
	<i>Quadruple Helix</i>	Universitas, Swasta, Pemerintah, Masyarakat Sipil		
	<i>Penta Helix</i>	Universitas, Swasta, Pemerintah, Masyarakat Sipil, Media Massa		
	<i>Hexa helix</i>	Universitas, Swasta, Pemerintah, Media Massa, Masyarakat Sipil, dan Komunitas yang berdampak		
Faktor Penghambat	Nilai	nilai individu, nilai profesional, nilai organisasi, nilai legal, dan nilai kepentingan publik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah terdapat permasalahan perbedaan nilai (Nilai individu, nilai profesional, nilai organisasi, nilai legal, dan 	<ol style="list-style-type: none"> 1 2 3

Pengembangan Pariwisata	Komunikasi	Pemahaman, pengaruh sikap, hubungan yang makin baik, dan tindakan	nilai kepentingan publik)? Bagaimana penjelasan permasalahan tersebut?	4 5
	Kepercayaan	Kehandalan, kejujuran, kepedulian, kredibilitas	2. Apakah terdapat permasalahan dalam komunikasi (Pemahaman, pengaruh sikap, hubungan yang makin baik, dan tindakan) pada pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? Bagaimana penjelasan masalah tersebut?	6 7 8 9 10
	Kebijakan	Surat Keputusan Walikota Semarang No. 050/411 Tahun 2021 tentang Penetapan Lokasi dan Tema Kampung Tematik Kota Semarang Tahun 2021	3. Apakah terdapat permasalahan dalam kepercayaan (Kehandalan, kejujuran, kepedulian, kredibilitas) pada pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran? Bagaimana penjelasan masalah tersebut? 4. Apakah dalam pengembangan Kampung Tematik Kampung Edukasi Omah Ampiran, <i>stakeholders</i> berperan sesuai kebijakan yang berlaku?	11 12 13 14 15



Gambar 1.10. Kerangka Pikir Teoritis

Sumber: (Nicholas Henry, 1989),(Nicholas Henry, 1990),(Thomas Dye, 1981), (Donovan And Jackson, 1991), (Howlett dan Ramesh, 1995), (Bruno Latour, 1980), (Etzkowitz dan Leydesdorf, 1995), (Carayannis dan Campbell 2009), (Arif Yahya, 2016), (Abd. Rachim, 2020), (Bryson, 2004), (Nugroho, 2014), (Destiana, Rizka, 2020).

1.9. Metode Penelitian

1.9.1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian terbagi menjadi dua yaitu:

a. Penelitian Kuantitatif

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif menekankan pada analisis data numerical yang diolah dengan metode statistika. Dengan pendekatan kuantitatif, peneliti akan memperoleh signifikansi perbedaan kelompok satu dengan variabel yang akan diteliti.

b. Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati dengan menggunakan logika ilmiah. Dalam hal ini, pendekatan kualitatif tetap menggunakan dukungan data kuantitatif tetapi penekanannya tidak pada pengujian hipotesis melainkan pada usaha menjawab pertanyaan penelitian melalui cara-cara berpikir formal dan argumentatif.

Jenis pendekatan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif yang mana pengumpulan data didapatkan dari kata-kata, gambar, dan bukan angka.

1.9.2. Desain Penelitian

Penelitian adalah proses atau langkah yang dilakukan secara terencana dan sistematis untuk memperoleh jawaban atas pemecahan masalah atas pertanyaan dari berbagai fenomena yang ada. Pada penelitian, diperlukan metode untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Singarimbun (2006) mengemukakan tipe-tipe penelitian sebagai berikut:

a. Deskriptif

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk mendapatkan gambaran tentang sifat dari suatu gejala di masyarakat. Penelitian deskriptif umumnya mengetahui perkembangan dan frekuensi sarana fisik tertentu.

b. Eksploratif

Penelitian eksploratif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperdalam pengetahuan tentang gejala tertentu dengan maksud merumuskan permasalahan secara terperinci. Penelitian ini bersifat terbuka, masih mencari-cari belum memiliki hipotesis.

c. Eksplanatori

Penelitian eksplanatori memiliki tujuan untuk menguji hipotesis hubungan kualitas variabel yang diteliti dari hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian eksplanatori berkaitan dengan hubungan-

hubungan variabel penelitian serta menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk memperoleh gambaran secara rinci tentang keadaan atau objek yang diamati. Data yang diperoleh meliputi transkrip interview, catatan lapangan, dokumentasi, dan lain-lain.

1.9.3. Situs Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada fakta mengenai peran *stakeholders* dalam pengembangan Kampung Tematik yang lokusnya ada pada Kampung Edukasi Omah Ampiran di Kelurahan Wonolopo, Kecamatan Mijen Kota Semarang.

1.9.4. Subjek Penelitian

Pada penelitian ini, penetapan informan penelitian berdasarkan pihak utama yang terkait yaitu ketua pengurus pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”. Informan ini akan menjadi aktor kunci dalam penelitian.

Adapun pemilihan informan menggunakan dasar teknik *purposive* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016) sedangkan *snowball sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan bantuan *key-informan*.

Tabel 1.2.
Profil Informan

No.	Keterangan
1	Pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang
2	Sub <i>Coordinator</i> Perencanaan Sosial Pegawai Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Semarang
3	Lurah Wonolopo
4	CEO CV Semesta Teknologi Informasi
5	Pelaku UKM Omah Ampiran
6	Direktur PT. Daun Pandan Medika
7	Ketua Pengurus Kampung Edukasi Omah Ampiran
8	Anggota Pengurus Kampung Edukasi Omah Ampiran
9	Ketua PokDarWis Wonolopo
10	Anggota Karang Taruna
11	Anggota PKK RW 10 Kelurahan Wonolopo
12	Komunitas Tim Gempar (Generasi Pembawa Perubahan)
13	Wartawan Jawa Pos Radar Semarang
14	Dosen sekaligus Ketua Tim Pengabdian Departemen Administrasi Publik Universitas Diponegoro
15	Mahasiswa sekaligus Ketua PPK Universitas Dian Nuswantoro

Sumber : Data diolah oleh peneliti (2022)

1.8.5. Jenis Data

Data adalah nilai yang mempresentasikan deskripsi dari suatu objek. Data bisa dikatakan sebagai penggambaran suatu fakta. Lofland dalam Moleong (2010) menjelaskan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah tindakan dan kata-kata selebihnya merupakan tambahan seperti dokumen lain. Jenis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah:

a. Kata-kata dan Tindakan

Sumber data utama berasal dari kata-kata dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai. Pencatatan sumber utama melalui wawancara atau pengamatan adalah hasil dari gabungan kegiatan

yang dilihat, didengar, dan dijawab. Pada penelitian ini peneliti harus memperhatikan peran *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”. Peneliti juga harus dapat mewawancarai orang-orang yang sudah dijadikan informan guna mendapatkan informasi mengenai keadaan pariwisata di desa tersebut. Pada kegiatan wawancara, peneliti akan bertanya dan mendengarkan berbagai informasi dari informan sehingga dapat dijadikan data untuk penelitian.

b. Sumber Tertulis

Moleong (2010) menjelaskan bahwa dilihat dari segi sumber data, bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi. Pada penelitian ini, sumber tertulis ada pada beberapa buku, internet, dan dokumen resmi. Dokumen resmi didapatkan melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, Pengurus Kampung Edukasi Omah Ampiran, dan berbagai instansi yang terkait.

c. Foto

Foto dapat menghasilkan data deskriptif yang cukup berharga dan sering digunakan untuk menelaah segi-segi subjektif yang hasilnya dianalisis secara induktif (Moleong, 2010). Foto yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif adalah foto yang dihasilkan

oleh peneliti dan waktu pengambilan juga akan mempengaruhi keadaan yang tepat sehingga dapat lebih akurat. Melalui foto, peneliti dapat mengetahui kondisi Kampung Edukasi Omah Ampiran secara lebih jelas. Foto digunakan dalam penelitian berupa foto yang dihasilkan oleh peneliti itu sendiri, bukan oleh orang lain yang berasumsi agar peneliti dapat memperoleh data sesuai dengan interpretasi peneliti sendiri.

d. Data Statistik

Penelitian kualitatif menggunakan data statistik yang mampu digunakan sebagai sumber data tambahan. Data statistik dapat memberikan gambaran kecenderungan subjek pada latar penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan data statistik sebagai data pendukung dalam melakukan analisis yang didapatkan melalui Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Semarang, Kampung Edukasi Omah Ampiran, dan berbagai instansi terkait lainnya.

1.8.6. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini didapatkan dari :

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari sumbernya. Pada penelitian ini, data primer didapatkan melalui wawancara langsung kepada para informan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari studi pustaka atau bahan onformasi lain yang berkaitan dengan masalah penelitian, baik dari tinjauan pustaka maupun dokumen-dokumen.

1.8.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tringulasi data yang akan dilakukan dengan menggabungkan antara wawancara, observasi, dokumentasi, dan studi pustaka.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan oleh peneliti ialah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan informan. Diperlukan penggunaan teknik wawancara untuk menggali sedalam-dalamnya mengenai informasi terkait dengan peran *stakeholders* pengembangan pariwisata Kampung Tematik “Kampung Edukasi Omah Ampiran”. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tipe wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur merupakan sebuah prosedur sistematis guna menggali informasi mengenai responden dengan kondisi dengan memanfaatkan urutan pertanyaan secara terstandar atau berurutan sebelum mengumpulkan informasi yang relevan terhadap subjek penelitian.

b. Observasi

Observasi berkaitan dengan bagaimana pengumpulan informasi yang dilakukan penulis berdasarkan atas pengamatan peneliti melalui panca indera terhadap situasi dan fenomena disekitar lokus penelitian. Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik observasi dengan tipe participant observation yaitu penulis akan terjun langsung dalam melakukan pengamatan disekitar Kampung Edukasi Omah Ampiran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan cara melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat subjek atau orang lain tentang subjek (Herdiansyah, 2011). Metode dokumentasi mengumpulkan data berupa data-data gambar, dokumen resmi, data-data resmi yang berkaitan dengan Kampung Edukasi Omah Ampiran.

1.8.8. Analisis dan Interpretasi Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik dalam proses pengolahan data yaitu perolehan data, reduksi data, penyajian dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hal ini berarti peneliti mengumpulkan data-data yang terdiri dari deskripsi beserta uraiannya, lalu di susun pengertian dengan pemahaman arti yang disebut reduksi data kemudian diikuti penyusunan sajian data yang berupa cerita sistematis, selanjutnya

dilakukan usaha guna menarik kesimpulan dengan verifikasi berdasarkan semua hal yang terdapat dalam reduksi data dan sajian data. Miles dan Huberman (Dalam Suguyino, 2009) menjelaskan analisis data ialah melalui tahapan sebagai berikut :

1. Reduksi data

Dalam melakukan penelitian, semakin lama peneliti melakukan penelitian di lapangan maka akan memperoleh data yang semakin banyak, kompleks, dan rumit sehingga perlu untuk segera dianalisis melalui reduksi data. Mereduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan hal-hal penting, mencari tema dan polanya (Sugiyono, 2009). Dengan begitu, reduksi dapat membantu memberikan gambaran yang lebih jelas dan akan mempermudah peneliti untuk melanjutkan penelitian selanjutnya serta mencari bila diperlukan. Dengan menggunakan reduksi data, peneliti dapat merangkum dan mengambil data pokok yang penting, mengkategorisasikan, berdasarkan huruf besar, kecil, dan angka.

2. Penyajian Data

Kumpulan informasi yang tersusun memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Pada penelitian ini, peneliti menekankan pada bentuk pengujian yang bersifat deskriptif sehingga berdasarkan data yang diperoleh, peneliti mencoba mengambil kesimpulan dari kesimpulan yang

kabur menjadi lebih jelas karena data yang diperoleh akan semakin banyak dan mendukung. Penarikan kesimpulan ini bergantung pada besarnya kumpulan mengenai data tersebut. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan ialah koding, kategorisasi, dan penafsiran data.

3. Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah penemuan terbaru yang belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas, dapat berupa hubungan kausal dan interaktif, dan hipotesis atau teor (Sugiyono, 2009). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan reduksi data dan penyajian data yang mana menggunakan teknik koding, kategorisasi, penafsiran data.

Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan penggunaan *software* ATLAS. *Software* ATLAS.ti memiliki keunggulan dalam membantu penelitian karena dapat membaca berbagai macam jenis data khususnya pada penelitian kualitatif. ATLAS.ti dapat membantu peneliti mengorganisasi, memberikan kode, dan menganalisis data penelitian secara efisien dan terstruktur.

Kegunaan ATLAS.ti pada penelitian ini adalah membantu peneliti menganalisis data dengan cara coding, penyajian data, dan pemberian kesimpulan. *Software* ini dapat membuat gambaran jaringan yang mampu menelusuri hubungan dari

hasil penelitian untuk dianalisis. ATLAS.ti memperkuat keyakinan peneliti untuk menguji kevalidan data.

1.8.9. Kualitas Data

Peneliti menggunakan teknik triangulasi guna menguji kualitas data yang diperoleh agar menjadi valid. Triangulasi dilakukan dengan cara membandingkan informasi handal dan gambaran yang utuh mengenai informasi tertentu. Peneliti dapat membandingkan wawancara dan observasi untuk mengkaji kebenarannya. Selain itu, peneliti bisa menggunakan informan yang berada untuk mengecek kebenaran tersebut.