

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata di Indonesia memiliki potensi yang besar untuk diperluas dan ditingkatkan sebagai bagian dari sektor industri. Menurut Bernecker (dalam Cahyadi, 2020: 1) menjelaskan bahwa pariwisata merupakan himpunan dari semua fenomena, terutama ekonomi yang dihasilkan oleh kedatangan, tinggal dan keberangkatan wisatawan ke lingkungan masyarakat, provinsi atau negara tertentu. Pariwisata sendiri dapat dilihat dari sudut pandang yang berbeda karena hubungannya pun sangat terkait dengan ilmu sosial lainnya, seperti sosiologi, ekonomi, politik, antropologi, bahkan statistik.

Simanjorang, dkk (2020) mengemukakan bahwa pariwisata merupakan sektor yang tidak membutuhkan kegiatan ekspor namun dapat menghasilkan *multiplier effect* terhadap suatu negara, terutama pada negara berkembang. Maka dalam hal ini, mengartikan bahwa pariwisata bisa berdampak pada pertumbuhan bidang lain, seperti perdagangan, hotel, dan restoran. Dalam konteks ini, pariwisata dianggap memiliki fasilitas dan infrastruktur yang lebih siap dibandingkan sektor lainnya. Hal ini disebabkan karena adanya modal pariwisata yang terdapat di setiap potensi masing – masing daerah.

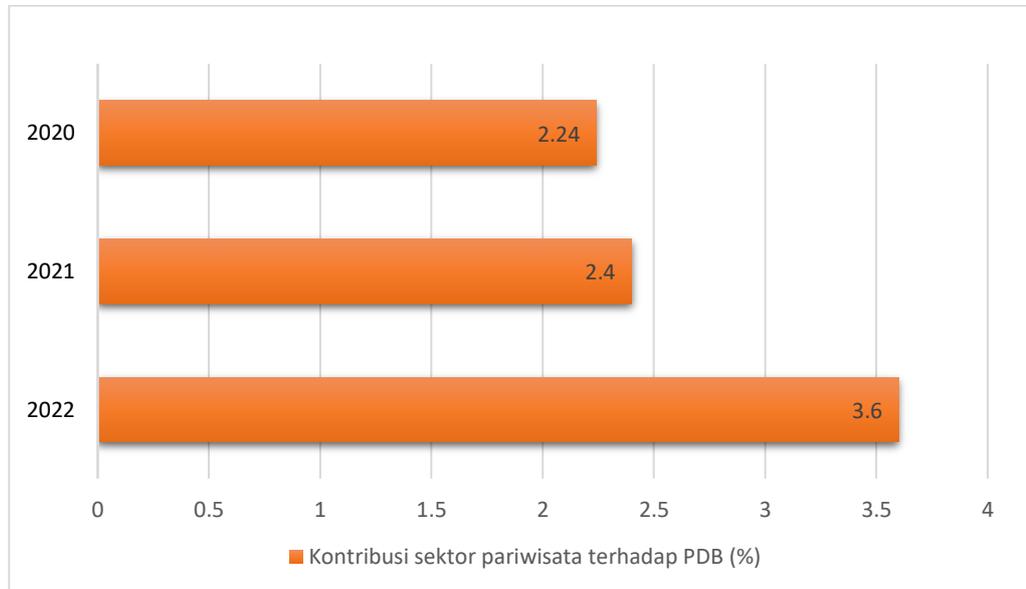
Pada tahun 2019, pemerintah menetapkan salah satu pilar dari pembangunan nasional adalah pariwisata. Bersama dengan sektor perikanan dan pertanian. Dalam hal ini pun Presiden Indonesia, Joko Widodo menetapkan bahwa pariwisata sebagai *leading sektor* yang dapat dimaknai sebagai sektor

unggulan dalam pelaksanaan pembangunan. Pariwisata dianggap sebagai sektor yang potensial sehingga potensi dari pariwisata nasional sendiri harus dimanfaatkan dengan baik dan perlu adanya pengembangan pariwisata.

Pertumbuhan pariwisata adalah bagian yang tak terpisahkan dari upaya mencapai Pembangunan nasional yang berkelanjutan. Oleh karena itu, pengembangan pariwisata haruslah terjadi secara bersinergi dengan bidang pembangunan lainnya. Sunaryo (2013) menyatakan bahwa pengembangan pariwisata melibatkan proses perubahan yang direncanakan secara menyeluruh dari keadaan pariwisata yang dianggap buruk menuju keadaan yang lebih baik atau sesuai dengan harapan. Langkah – langkah konkret dan arahan yang jelas perlu diambil berdasarkan kebijakan yang terintegrasi, termasuk dalam bidang fasilitas, promosi, dan pelayanan.

World Trade Organization (dalam Brilianti, 2021) prospek pariwisata sering dipandang sebagai produk yang mewakili semangat kesejahteraan suatu bangsa atau daerah tertentu sehingga di Indonesia pariwisata merupakan industri terpenting. Pariwisata merupakan salah satu bentuk usaha bisnis yang patut diperhatikan karena berpotensi untuk berkembang menjadi sektor yang mampu menghasilkan pertumbuhan ekonomi dari hasil survei wisatawan. Sebagai sebuah industri, sektor pariwisata memiliki potensi untuk menumbuhkan sektor lain sekaligus memperkuat perekonomian Indonesia. Ini juga merupakan jumlah devisa terbesar di wilayah tertentu, dan berpotensi mempengaruhi pertumbuhan ekonomi negara secara keseluruhan. Hal ini

didukung oleh tingkat kontribusi swasta terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) yang setiap tahun mengalami kenaikan yang cukup konstan.



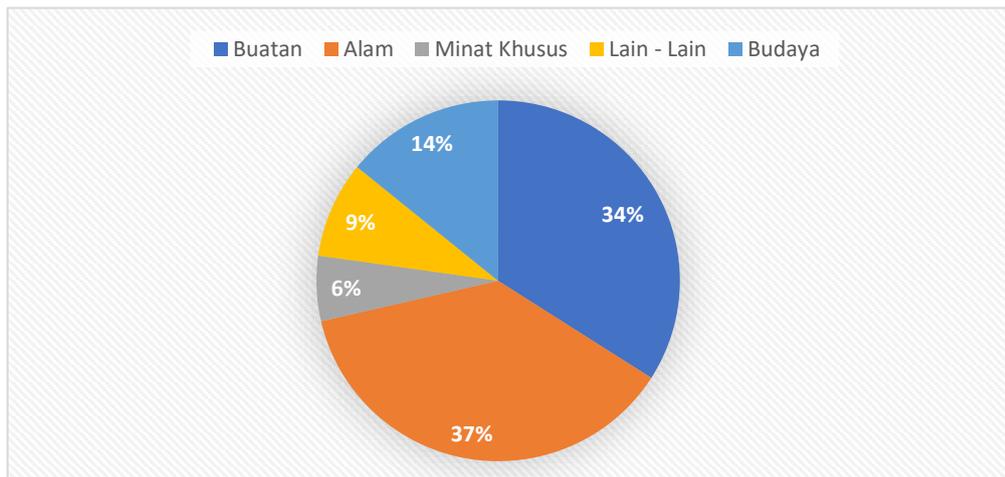
**Gambar 1.1 Kontribusi Sektor Pariwisata Terhadap PDB 2020 - 2022**  
Sumber : Telah diolah Kembali dari data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022

Berdasarkan pada Gambar 1.1 menunjukkan bahwa produk domestik bruto (PDB) sektor pariwisata mengalami peningkatan secara stabil dan menjadi sektor unggulan dalam penerimaan PDB. Pada tahun 2020 mengalami peningkatan dengan total kontribusi sektor pariwisata terhadap PDB sebesar 2,40%, walaupun dilanda adanya pandemi Covid-19 yang melanda. Sedangkan pada tahun 2022 terjadinya peningkatan kembali yaitu sebesar 3,60% yang berdampak sampai sekarang.

Tujuan pengembangan pariwisata adalah mempertahankan keseimbangan antara kebutuhan ekonomi, aspek sosial budaya, dan pelestarian lingkungan. Dalam konteks ini, hubungan antara pengembangan pariwisata dan

kesejahteraan ekonomi masyarakat saling terkait erat. Pada Undang – Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata menjelaskan bahwa pengembangan pariwisata diperlukan untuk menggalakkan peluang – peluang bisnis, memperluas kesempatan ekonomi, dan meraih manfaat serta mengatasi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, maupun internasional.

Provinsi Jawa Tengah memiliki beragam jenis objek wisata yang terdapat di berbagai daerahnya. Dalam hal pengembangan pariwisatanya sendiri, pemerintah Provinsi Jawa Tengah membuat Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Tengah Tentang Rencana Aksi Daerah Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Provinsi Jawa Tengah Tahun 2018 – 2023. Pemerintah Jawa Tengah menggunakan Gerakan Bersama yaitu melibatkan para *aktor* yang tercermin dalam matriks rencana aksi baik dari pemerintah maupun non-pemerintah. Tujuan utama Pemerintah Provinsi Jawa Tengah mewujudkan kebijakan tersebut yaitu, untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif serta berkelanjutan di Jawa Tengah. Adapun tujuan lain dari kebijakan tersebut, yaitu mengembangkan pariwisata Provinsi Jawa Tengah saat ini dengan memperhatikan ekonomi kreatif dan industri.



**Gambar 1.2 Presentase Daya Tarik Wisata Provinsi Jawa Tengah (2022)**  
 Sumber : Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah

Berdasarkan gambar 1.2 menunjukkan bahwa Provinsi Jawa Tengah memiliki beberapa daya tarik meliputi wisata buatan sebesar 34%, wisata alam sebesar 37%, wisata budaya sebesar 14%, wisata lain – lain sebesar 9% dan wisata minat khusus sebesar 6%. Terlihat bahwa daya tarik wisata Jawa Tengah terbesar adalah wisata alam, sedangkan yang terendah adalah wisata minat khusus. Wisata minat khusus ini adalah wisata yang memiliki daya tarik kampung tematik atau desa wisata.

**Tabel 1.1 Data Wisatawan Kota Semarang Tahun 2020 - 2022**

Tahun	Wisatawan Mancanegara	%	Wisatawan Domestik	%
2020	6.628	57,02%	3.260.303	28,93%
2021	77	0,66%	2.670.281	23,70%
2022	4.918	42,31%	5.338.233	47,37%

Sumber : Telah diolah kembali dari Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Jawa Tengah, 2022

Kota Semarang merupakan kota yang dikenal memiliki banyak potensi wisata dan dikenal sebagai kota dagang. Namun, kini Kota Semarang telah berubah menjadi kota wisata. Kota Semarang adalah salah satu tujuan wisata yang sangat populer dikunjungi oleh wisatawan domestik, tetapi tidak bagi wisatawan mancanegara. Dapat dilihat pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa adanya penurunan wisatawan domestik Kota Semarang di tahun 2021, tetapi meningkat kembali secara drastis kunjungan wisatawan domestik di tahun 2022. Melihat dari data pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa tujuan dari wisata Kota Semarang sendiri yaitu untuk mengedepankan alam, budaya, dan keunikan suatu tempat menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung ke objek wisata lokal.

Dalam pelaksanaan pengembangan pariwisata untuk mencapainya diperlukan manajemen dan pengelolaan yang tepat dan terkoordinasi, sehingga memerlukan dukungan dari berbagai aktor yang terlibat (pemerintah, masyarakat, dan swasta), sumber daya manusia, dana dan fasilitas. Pada dasarnya pengembangan pariwisata akan tercapai atau tidaknya terlepas dari fungsi masing – masing elemen, tentunya dengan mempertimbangkan sumber daya manusia, dana dan fasilitas. Sehingga dalam hal ini peran aktor sangat diperlukan untuk pengelolaan objek wisata. Menurut Kristin dan Salam (dalam Talib 2020) mengemukakan bahwa *stakeholders* adalah setiap kelompok orang memiliki hubungan jangka panjang dengan satu program tertentu untuk membangun sesuatu, dan hubungan ini dapat diregangkan secara perlahan atau cepat tergantung pada program yang bersangkutan.

*Stakeholder* dikategorikan ke dalam tiga bagian, antara lain; 1) *Stakeholder* primer, yaitu mereka yang memiliki hubungan jangka panjang dengan proyek yang sedang dikerjakannya dan secara langsung terkena dampaknya; 2) *Stakeholder* kunci, yaitu mereka yang memiliki otoritas hukum untuk membuat dan mengambil keputusan; dan 3) *Stakeholder* sekunder, yaitu mereka yang tidak memiliki komitmen yang kuat terhadap suatu tujuan tertentu tetapi sangat peduli dengan proses pembangunan (Maryono dalam Yosevita, 2015).

Pengembangan pariwisata memerlukan peran *aktor* hal ini mengingat bahwa dalam proses pengembangannya menyangkut berbagai aspek dan tidak dapat dilakukan oleh satu ataupun dua pihak saja. Menurut Nugroho (2014) peran *stakeholder* dapat dikelompokkan sesuai dengan posisinya, yaitu:

1. Policy Creator, yaitu *stakeholder* yang memiliki peran untuk menentukan suatu kebijakan dan mengambil keputusan.
2. Koordinator, yaitu *stakeholder* yang memiliki peran untuk melakukan koordinasi antar aktor terkait.
3. Fasilitator, yaitu *stakeholder* yang memiliki peran sebagai fasilitator dalam memenuhi kebutuhan objek yang dituju
4. Implementer, yaitu *stakeholder* yang memiliki peran untuk dapat berkontribusi terhadap kebijakan atau program yang telah direncanakan.
5. Akselerator, yaitu *stakeholder* yang memiliki peran untuk dapat berkontribusi terhadap suatu kebijakan atau program agar dapat berjalan

dengan tepat dan sesuai dengan tujuan dan dalam waktu yang lebih singkat.

Beberapa studi menjelaskan bahwa mengembangkan objek wisata menghadapi beberapa tantangan. Hasil studi dari Grace Ginting, Kismartini, Tri Yuniningsih, dan Teuku Afrizal yang berjudul “Analisis Peran *Stakeholder* Dalam Pengembangan Pariwisata Siosar” tahun 2022 menjelaskan bahwa peran dari setiap aktor terkait belum signifikan. Masih ditemukannya ketimpangan peran dan kendala yang dihadapi dari setiap aktor, yaitu tidak ada kerja sama dan komunikasi yang baik.

Sesuai dengan Peraturan Daerah Kota Semarang Nomor 5 Tahun 2015 berupaya dalam pengembangan kepariwisataan di Kota Semarang. Potensi pariwisata di Kota Semarang perlu dipelajari secara cermat untuk pengembangan ke depan. Sumber daya yang ada di Kota Semarang bisa dijadikan produk wisata menarik bagi wisatawan lokal dan mancanegara setelah diolah. Posisi geografis Kota Semarang dianggap strategis karena terletak di jalur perlintasan utama di Pulau Jawa. Oleh karena itu, kondisi tersebut dapat memberikan keuntungan Pemerintah Kota Semarang dalam upaya mempromosikan objek wisata Kota Semarang. Salah satu tempat wisata di Kota Semarang yang dapat dianalisis ada Goa Kreo.

Goa Kreo merupakan objek wisata yang diresmikan pada tahun 1986, objek wisata Goa Kreo ini menyuguhkan wisata alam nya untuk kegiatan refreshing wisatawan. Goa Kreo berlokasi di Dukuh Talun Kacang, Kelurahan Kandri, Kecamatan Gunungpati, sekitar 14 km ke arah Selatan dari Tugu Muda,

dan berada di lereng bukit. Goa Kreo memiliki daya tarik yang berbeda dari tempat wisata lain di Kota Semarang. Goa Kreo memiliki beberapa keunikan diantaranya adalah lokasi Goa Kreo dikelilingi oleh waduk Jatibarang, terkenal dengan adanya monyet ekor Panjang, dan masih ada atraksi rutin panjat pinang oleh kera setiap minggu untuk menarik minat pengunjung.

Pengembangan objek wisata Goa Kreo tidak terlepas dari adanya peran aktor yang saling bahu membahu dalam meningkatkan kualitas pelayanannya. Para aktor berperan penting dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo, segala bentuk koordinasi para aktor berkaitan langsung dengan optimal atau tidaknya pengembangan objek wisata tersebut. Pengembangan objek wisata Goa Kreo saat ini sudah melibatkan peran dari para aktor meskipun terbilang belum cukup optimal. Adapun aktor yang terlibat adalah instansi pemerintah dan masyarakat. Sedangkan untuk pengelola objek wisata Goa Kreo yaitu UPTD dilingkungan Pemda Kota Semarang.

**Tabel 1.2 Data Jumlah Kunjungan Objek Wisata Kota Semarang Tahun 2020 – 2022**

Objek Wisata Kota Semarang	Jumlah Wisatawan		
	2020	2021	2022
Goa Kreo	75.549	68.881	91.362
Puri Maerokoco	252.472	132.232	254.097
Semarang Zoo	196.902	190.194	454.853
Pantai Marina	256.410	393.743	871.538

Sumber : Telah diolah kembali dari Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Jawa Tengah, 2022

Dilihat dari tabel 1.2 menunjukkan tingkat kunjungan wisatawan ke Goa Kreo lebih sedikit daripada kunjungan wisatawan ke objek wisata lain

yang ada di Kota Semarang. Pada tahun 2020 dimana tingkat kunjungan wisatawan ke Goa Kreo sebanyak 75.549 orang, tahun 2021 tingkat kunjungan wisatawan meningkat menjadi 68.881 orang, dan tahun 2022 tingkat kunjungan wisatawan Goa Kreo meningkat kembali sebanyak 91.362 orang. Pemerintah Kota Semarang belum memberikan perhatian yang memadai dalam mengelola dan mengembangkan objek wisata Goa Kreo, sehingga minat wisatawan terhadap objek wisata tersebut masih kurang.

**Tabel 1.3 Data Pendapatan Objek Wisata Kota Semarang  
Tahun 2020 – 2022**

Objek Wisata Kota. Smg	Jumlah Wisatawan		
	2020	2021	2022
Goa Kreo	544.464.000	526.843.000	728.477.500
Puri Maerokoco	2.661.795.000	1.649.257.500	4.047.407.085
Semarang Zoo	4.008.809.250	3.294.700.500	6.486.441.950
Pantai Marina	1.282.050.000	2.337.459.000	6.535.960.000

Sumber : Telah diolah kembali dari Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Jawa Tengah, 2022

Pada tabel 1.3 dapat dilihat bahwa pendapatan sektor pariwisata pada objek wisata Goa Kreo dari tahun 2020 hingga tahun 2022 memberikan sumbangan paling sedikit. Melihat tingginya pendapatan objek wisata seperti Puri Maerokoco, Semarang Zoo, dan Pantai Marina tidak sebanding dengan pendapatan yang didapat dari objek wisata Goa Kreo. Objek Wisata Goa Kreo sebagai salah satu objek wisata di Kota Semarang yang memiliki sektor yang strategis dan ada potensi besar untuk mengembangkan objek tersebut, mengingat keragaman potensi yang dimilikinya, seperti waduk jatibarang, keunikan satwa monyet ekor Panjang, dan Goa Kreo. Maka sangat disayangkan

apabila objek wisata Goa Kreo yang tidak jauh lebih potensial dengan objek wisata lain tidak dikembangkan secara baik yang diimbangi dengan kinerja aktor terkait secara optimal.

Peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo merupakan salah satu dari berbagai tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan objek wisata. Akan tetapi, terdapat beberapa pekerjaan rumah yang harus diselesaikan oleh para aktor. Optimalisasi pengembangan Goa Kreo menghadapi berbagai rintangan, salah satunya berkaitan kurangnya sinergi peran antara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Semarang dengan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Goa Kreo. Meskipun memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata yang dapat menarik kunjungan wisatawan, ketidaksinergian peran antar para aktor menciptakan hambatan signifikan dalam pengembangan objek wisata.

Ketidaksinergian peran antara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Semarang dengan Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Goa Kreo dapat mempengaruhi terhadap pembangunan pengembangan objek wisata Goa Kreo. Pembangunan fasilitas pengembangan objek wisata Goa Kreo yang diberikan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dapat dikatakan belum optimal. Hal ini disebabkan masih ditemukan kendala dalam perizinan dan penganggaran pembangunan objek wisata yang tidak dapat mencakup semua. Sehingga menunjukkan bahwa kurangnya kerjasama antara pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang dan UPTD Goa Kreo.



**Gambar 1.3 Fasilitas Kurang Memadai di Objek wisata Goa Kreo**  
Sumber : Dokumentasi Peneliti (2023)

Dilihat pada gambar 1.3 menunjukkan bahwa sejumlah fasilitas yang ada pada objek wisata Goa Kreo masih ditemukan rusak, kerusakan tersebut tampak pada pagar yang ada pada area objek wisata dan jalan di daerah bukit pun masih terjal apalagi jika terkena air hujan kondisinya sangat licin. Terlebih lagi sebagian besar para pengunjung mengunjungi objek wisata Goa Kreo untuk dapat berfoto, sehingga setiap sudut pada objek wisata Goa Kreo perlunya perbaikan dan kebersihan.

Pengembangan dari Goa Kreo dihadapkan pada kendala serius, yaitu belum terciptanya sinergi antara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Semarang dengan Kelurahan Kandri dan Masyarakat Kandri. Peran kunci yang dimainkan oleh Kelurahan Kandri dan Masyarakat Kandri dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo menjadi krusial. Sebagai instansi

pemerintahan setempat, kelurahan memiliki kedekatan yang signifikan dengan masyarakat setempat, sementara masyarakat sendiri merupakan aktor utama dalam pengembangan objek wisata. Sayangnya, hingga saat ini, sinergi yang optimal antara Disbudpar Kota Semarang, Kelurahan Kandri, dan masyarakat Kandri masih belum tercapai.

Ketidakselarasan ini bisa menimbulkan beberapa masalah, seperti kesulitan dalam menerapkan program pengembangan wisata secara menyeluruh, kurangnya upaya dalam menjaga keberlanjutan lingkungan sekitar, dan minimnya dukungan serta keterlibatan masyarakat dalam. Kondisi kurang optimal dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo dapat disebabkan oleh kurangnya perhatian dari Pemerintah Kota Semarang.



**Gambar 1. 4 Kios Goa Kreo Sepi Pedagang**  
Sumber : Dokumentasi Peneliti (2023)

Melihat sepi nya kios pedagang yang tergambar pada gambar 1.4, disayangkan bahwa peran masyarakat pedagang di sekitar Goa Kreo masih dianggap kurang. Padahal, kontribusi masyarakat, seperti berdagang

mempunyai peran yang sangat penting terhadap suatu destinasi pariwisata. Pedagang dapat memenuhi kebutuhan wisatawan akan makanan dan souvenir. Jika para pedagang mampu memenuhi kebutuhan tersebut, wisatawan akan merasa puas dan cenderung untuk kembali berkunjung.

Goa Kreo, yang memiliki keindahan dan menawarkan pengalaman wisata yang menarik melalui keberadaan fauna monyet ekor panjang. Namun, kurangnya keselarasan antara potensi objek wisata dan minimnya perhatian dari Pemerintah Kota Semarang telah menghasilkan sejumlah hambatan dalam usaha untuk mengoptimalkan daya tarik dan kualitas wisata di wilayah tersebut. Kendala – kendala tersebut melibatkan alokasi anggaran yang tidak memadai, kebijakan pembangunan yang belum terfokus, dan kurangnya dukungan untuk pemeliharaan infrastruktur dan keamanan wisata, semuanya menjadi faktor yang merugikan dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo.

Kurangnya perhatian ini dapat menyebabkan penurunan kualitas fasilitas, ketidakcukupan dalam aspek keamanan, serta kurangnya dukungan untuk pengelolaan kebersihan dan pelestarian objek wisata. Aspek keamanan dan kenyamanan menjadi elemen krusial bagi pihak Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Goa Kreo dalam pengembangan objek wisata. Dari perspektif keamanan dan kenyamanan, objek wisata Goa Kreo ini masih memiliki beberapa kelemahan. Sistem pengawasan keamanan di objek wisata masih kurang efektif karena tidak ada pos penjagaan atau keamanan di sekitar Goa Kreo.



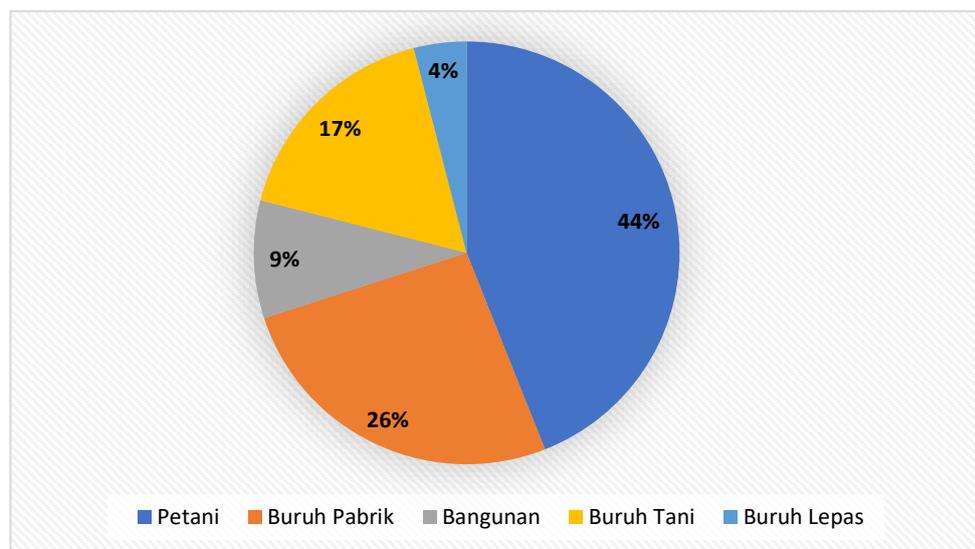
**Gambar 1. 5 Ulasan Keamanan dan Kenyamanan Terhadap Objek Wisata Goa Kreo**

Sumber : Diolah melalui Media Google (2023)

Berdasarkan tinjauan dari ulasan media Google tahun 2023 yang berasal dari beberapa pengunjung yang mengunjungi Goa Kreo, terlihat bahwa ada ketidakpuasan di kalangan pengunjung terkait dengan situasi keamanan di area objek wisata tersebut. Banyak yang berpendapat bahwa fasilitas keamanan untuk monyet ekor panjang di Goa Kreo tidak disertai dengan pemandu yang dapat menjaga pengunjung. Banyaknya kelompok monyet yang memperhatikan orang – orang yang membawa makanan, seringkali diikuti dengan tindakan tidak terduga, seperti perilaku agresif dari monyet tersebut yang dapat mengganggu kenyamanan para pengunjung.

Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Sukomakmur berfungsi sebagai wadah masyarakat untuk memberdayakan mereka agar serta dalam pengelolaan objek wisata Goa kreo dengan standar yang memadai. Namun,

masih terdapat kendala dalam peran yang dimainkan oleh Unit pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Goa Kreo, Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Sukomakmur, dan kelurahan Kandri dalam memberdayakan masyarakat untuk mengembangkan objek wisata Goa Kreo yang belum optimal. Masyarakat dianggap belum sepenuhnya siap secara mental dan fisik. Hal ini pun disebabkan oleh kurangnya dukungan penuh dari pemerintah Kota Semarang yang belum sepenuhnya mendukung dan melibatkan masyarakat dengan baik.



**Gambar 1. 6 Latar Belakang Pekerjaan Pelaku Usaha di Goa Kreo (2021)**

Sumber : UPTD Goa Kreo

Dapat dilihat melalui Gambar 1.6 bahwa profesi terbanyak masyarakat Goa Kreo sebesar 44% adalah petani. Dilihat dari persentase profesi buruh pabrik dan petani, hal tersebut juga menjadi dasar akibat masyarakat tidak terlalu berpartisipasi dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo.

Pengembangan objek wisata Goa Kreo pada dasarnya harus diimbangi dengan promosi pariwisata. Sejauh ini pemanfaatan teknologi sebagai alternatif

media promosi Goa Kreo belum berjalan secara optimal, sehingga pengunjung kesulitan dalam mencari informasi mengenai Goa Kreo. Promosi objek wisata Goa Kreo tergolong rendah jika dibandingkan dengan objek wisata lain yang ada di Kota Semarang yang gencar melakukan promosi melalui *website* dan akun media sosial. Dalam hal ini meskipun proses promosi sepenuhnya dari pemerintah, seharusnya pihak UPTD Goa Kreo tetap harus memiliki upaya tersendiri dalam promosi pariwisata objek wisata Goa Kreo.

Perkembangan media massa memiliki dampak signifikan pada perkembangan industri pariwisata. Banyak individu kini telah beralih ke media sosial sebagai sarana untuk mendapatkan informasi. Sehingga perlunya dorongan dari UPTD Goa Kreo untuk dapat meningkatkan kunjungan wisata Goa Kreo melalui branding media massa, seperti media sosial maupun *website* resmi Goa Kreo. Hal ini pun juga didasari karena pengelola objek wisata Goa Kreo kesulitan dalam memberdayakan sumber daya manusia yang minim pengetahuan teknologi.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo, peneliti tertarik untuk menganalisa siapa saja aktor yang mempunyai kepentingan dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo dan bagaimana peran dari setiap aktor terkait. Selain itu, peneliti ingin menganalisis faktor pendorong dan faktor penghambat peran serta aktor dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peran Aktor dalam Pengembangan Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berikut adalah identifikasi permasalahan dalam penelitian ini:

1. Belum sinerginya peran aktor antara Dinas Kebudayaan dan Parwisata (Disbudpar) Kota Semarang dengan Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) Goa Kreo dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo
2. Belum sinerginya peran aktor antara Dinas Kebudayaan dan Parwisata (Disbudpar) Kota Semarang dengan Kelurahan Kandri dan Masyarakat Kandri dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo
3. Pengembangan objek wisata Goa Kreo yang belum optimal diakibatkan kurangnya perhatian dari Pemerintah Kota Semarang.
4. Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Goa Kreo belum mengoptimalkan pemasaran objek wisata Goa Kreo.
5. Rendahnya partisipasi Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis)

## **1.3 Rumusan Masalah**

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Siapa saja aktor dan bagaimana peran aktor dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang?
2. Apa yang menjadi faktor pendorong dan faktor penghambat aktor dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang?

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi aktor dan menganalisis peran aktor dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.
2. Menganalisis faktor pendorong dan faktor penghambat aktor dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

## **1.5 Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1 Kegunaan Teoritis**

Kegunaan penelitian ini yaitu untuk membantu mempelajari suatu permasalahan dan dapat memberikan pemikiran dalam perkembangan ilmu pengetahuan terkhusus pada bidang Program Studi Ilmu Administrasi Publik yang fokus pada pengembangan pariwisata.

### **1.5.2 Kegunaan Praktis**

#### **a. Penulis**

Hasil penelitian ini diharap dapat memberikan pengetahuan tambahan serta wawasan mengenai peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

#### **b. Universitas**

Hasil penelitian ini diharap mampu menambah informasi, referensi, maupun wawasan pengetahuan untuk penelitian selanjutnya mengenai

peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

c. Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi baru dan memperluas wawasan pengetahuan tentang peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang yang dipengaruhi oleh partisipasi masyarakat setempat terhadap program pemerintah.

## 1.6 Kajian Pustaka

### 1.6.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 1.3 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Nugroho, A. Y., Rahman, A. Z., & Kismartini, K.  Peran <i>Stakeholder</i> Dalam Pengembangan Desa Wisata Nongkosawit Kota Semarang.  Journal of Public Policy and Management Review, 11(2), 315-335. (2022). DOI : <a href="https://doi.org/10.14710/jppmr.v11i2.33577">https://doi.org/10.14710/jppmr.v11i2.33577</a>	Untuk memahami peran para pihak terkait dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Nongkosawit, Kota Semarang.	Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori peran <i>Stakeholder</i> dari Nugroho (2014) yang diklasifikasikan menjadi lima indikator yaitu <ol style="list-style-type: none"><li>1. Policy creator</li><li>2. Koordinator</li><li>3. Fasilitator</li><li>4. Implementer</li><li>5. akselerator</li></ol>	Metode Penelitian deskriptif kualitatif	Penelitian ini menemukan lima peran aktor dalam Pembangunan Desa Wisata Nongkosawit, yaitu pembuat kebijakan, koordinator, fasilitator, pelaksana, dan akselerator. Para <i>Stakeholder</i> yang terlibat meliputi Pokdarwis Kandang Gunung, Disbudpar Kota Semarang, Desa Nongkosawit, Bappeda Kota Semarang, Disporapar Jawa Tengah, DPU Kota Semarang, Universitas Negeri Semarang, wisatawan mancanegara, dan masyarakat Desa Nongkosawit.
2	Ginting, G., Kismartini, K.,	Untuk menganalisis	Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah	Metode Penelitian deskriptif kualitatif	Hasil dari penelitian ini adalah peran <i>Stakeholder</i> dalam pengembangan

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<p>Yuniningsih, T., &amp; Afrizal, T.</p> <p>Analisis Peran <i>Stakeholder</i> dalam Pengembangan Pariwisata Siosar.</p> <p>PERSPEKTIF, 11(1), 8-15. (2022). DOI : <a href="https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.5225">https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.5225</a></p>	<p>peran – peran <i>Stakeholder</i> dalam mengembangkan pariwisata di Kawasan Siosar.</p>	<p>teori <i>aktor</i> dari Rahmi (dalam Alamsyah, 2016). Terdapat tiga <i>Stakeholder</i> yang berperan penting dalam pengembangan pariwisata, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemerintah</li> <li>2. Swasta</li> <li>3. Masyarakat</li> </ol>		<p>Kawasan wisata Siosar belum berdampak signifikan. Masalahnya terletak pada kurangnya Kerjasama dan komunikasi yang efektif di antara <i>Stakeholder</i>. Peran yang tidak seimbang dan kendala yang dihadapi oleh pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat turut mempengaruhi ketidakefektifan tersebut.</p>
3	<p>Destiana, R., Kismartini, K., &amp; Yuningsih, T.</p> <p>Analisis Peran <i>Stakeholder</i> Dalam Pengembangan Destinasi Pariwisata Halal Di Pulau Penyengat Provinsi Kepulauan Riau.</p>	<p>Untuk mengidentifikasikan <i>Stakeholder</i> yang terlibat, menganalisis peran <i>stakeholder</i>, dan mengetahui faktor pendorong serta penghambat dalam pengembangan destinasi</p>	<p>Terdapat dua teori yang digunakan pada penelitian ini yakni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teori identifikasi <i>stakeholder</i> dari Maryono (2005). Ia mengemukakan bahwa <i>stakeholder</i> terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu <i>aktor</i> primer, <i>stakeholder</i> kunci, dan <i>stakeholder</i> sekunder/pendukung.</li> </ol>	Metode penelitian kualitatif	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran yang dimainkan oleh berbagai pihak terkait dalam membangun destinasi pariwisata halal di Pulau Penyengat belum optimal. Dimana peran <i>policy creator</i> belum menerbitkan peraturan mengenai pariwisata halal di Kota Tanjung Pinang. Tidak adanya koordinasi seluruh <i>aktor</i> oleh Disbudpar juga menunjukkan bahwa peran koordinator belum optimal. Peran ASITA dan PHRI belum optimal karena masih</p>

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<p><i>Jurnal Ilmu Administrasi Negara ASIAN (Asosiasi Ilmuwan Administrasi Negara)</i>, 8(2), 132-153. (2020). DOI : <a href="https://doi.org/10.47828/jianaasian.v8i2.18">https://doi.org/10.47828/jianaasian.v8i2.18</a></p>	<p>pariwisata halal di Pulau Penyengat.</p>	<p>2. Teori peran <i>aktor</i> dari Nugroho (2014). Ia mengelompokkan peran <i>aktor</i> sesuai dengan posisinya, yaitu policy creator, coordinator, fasilitator, implementer, dan akselerator.</p>		<p>mencari konsep terbaik untuk menerapkan pariwisata halal dalam penginapan dan paket wisata. Kurangnya kepercayaan pada hubungan kerjasama antara <i>stakeholder</i> dan belum adanya regulasi yang mengatur penyelenggaraan wisata halal menjadi faktor penghambat yang dihadapi oleh para <i>stakeholder</i>.</p>
4	<p>Soselissa, F., &amp; Seipalla, B.</p> <p>Peran <i>Stakeholder</i> dalam Pengelolaan Objek wisata Alam Siwang Paradise di Desa Siwang Kota Ambon.</p> <p><i>Jurnal hutan pulau-pulau kecil</i>, 5(1), 28-39. (2021).</p>	<p>Untuk melakukan analisis peran pihak terkait dalam pengelolaan dan pengembangan objek wisata alam Siwang Paradise, serta menganalisis kendala yang dihadapi oleh masing – masing pihak terkait dalam mengelola destinasi tersebut dan</p>	<p>Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori <i>stakeholder</i> dari Maryono (2005). Ia mengemukakan identifikasi <i>stakeholder</i> terbagi menjadi tiga yaitu <i>stakeholder</i> primer, <i>stakeholder</i> kunci, dan <i>stakeholder</i> sekunder/pendukung.</p>	<p>Metode penelitian kualitatif</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pemangku kepentingan belum memainkan peran yang optimal dalam mengelola objek wisata Siwang Paradise. Hanya pemilik Kawasan objek dan masyarakat sekitar, dari tigas aktor yang terlibat dalam pengelolaan objek wisata. Namun, pihak – pihak yang mendukung pengelolaan, seperti pemerintah, Perusahaan swasta, akademisi, dan LSM belum melakukan kontribusi yang signifikan dan pengembangan objek wisata alam Siwang Paradise.</p>

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		pengembangan objek tersebut.			
5	<p>Arafat, S. Y., Priyadi, B. P., &amp; Rahman, A. Z.</p> <p>Analisis Peran <i>Stakeholder</i> Dalam Pengembangan Objek Wisata Umbul Susuhan di Desa Manjungan Kecamatan Ngawen Kabupaten Klaten.</p> <p><i>Journal of Public Policy and Management Review</i>, 11(3), 373-395. (2022). DOI : <a href="https://doi.org/10.14710/jppmr.v11i3.34696">https://doi.org/10.14710/jppmr.v11i3.34696</a></p>	Menganalisis dan mengidentifikasi <i>stakeholder</i> yang terlibat dalam pengembangan objek wisata Umbul Susuhan.	Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori identifikasi <i>stakeholder</i> dari Maryono yang terdiri dari <i>stakeholder</i> primer, <i>stakeholder</i> kunci, dan <i>aktor</i> sekunder	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini adalah tercatat aktor – aktor yang terlibat dalam pengembangan objek wisata Umbul Susuhan, termasuk <i>stakeholder</i> utama, <i>stakeholder</i> pendukung, <i>stakeholder</i> kunci, dan aktor lainnya. Namun, beberapa aktor tidak dapat berperan secara optimal karena dampak pandemi Covid-19.
6	Wang, J., & Aenis, T.	Untuk mengidentifikasi	Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah	Metode penelitian kualitatif	Hasil penelitian ini adalah terdapat tidak kelompok kepentingan yang

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<p>Stakeholder analysis in support of sustainable land management: Experiences from southwest China.</p> <p><i>Journal of Environmental Management</i>, 243, 1-11. (2019). DOI : <a href="https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2019.05.007">https://doi.org/10.1016/j.jenvman.2019.05.007</a></p>	<p>beberapa masalah manajemen inti, yakni : heterogenitas <i>stakeholder</i> dengan berbagai kepentingan mereka, keterlibatan <i>stakeholder</i> dalam pengambilan keputusan, serta penyesuaian sehubungan dengan konteks budaya</p>	<p>teori identifikasi masalah menurut Grimble (1998), Reed at al (2009). Terdiri empat langkah identifikasi masalah utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi masalah</li> <li>2. Mengidentifikasi <i>stakeholder</i></li> <li>3. Menyelidiki kepentingan <i>stakeholder</i></li> <li>4. Menyelidiki keterkaitan <i>stakeholder</i></li> </ol>		<p>berperan dalam program pengelolaan pertanahan daerah, yaitu : 1) Pengambil keputusan daerah (pemerintah daerah, lembaga penelitian, dan perusahaan swasta) sebagai <i>key experts</i>. 2) Petani sebagai <i>directs user</i>. 3)Aktor di tingkat provinsi. Hasil interaksi dan kolaborasi berbagai macam aktor yang terlibat antara lain memberikan strategi masa depan, konsep perlindungan air, dan menciptakan teknik khusus “tumpeng sari” dalam pengelolaan lahan berkelanjutan.</p>
7	<p>Chamidah, N., Putra, A. H. P. K., Mansur, D. M., &amp; Guntoro, B. (2021).</p> <p><i>Penta helix Element Synergy as an Effort to Develop Villages Tourism in Indonesia.</i></p>	<p>Untuk menganalisis sinergi unsur <i>pentahelix</i> dalam membangun desa pariwisata di Indonesia.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan konsep Crosby (1992) dengan mengidentifikasi pengaruh dan kepentingan pengembangan desa wisata Sitiwinangun.</p>	<p>Metode penelitian kualitatif.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen Pentahelix sebagai pemangku kepentingan melaksanakan kegiatan dan program yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan proses evaluasi berdasarkan kapasitas masing – masing. Selain itu, hubungan komunikasi antara elemen belum interaktif, dan kurangnya komunikasi</p>

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	<p><i>Jurnal Manajemen Bisnis</i>, 8(1), 01-22. (2021). DOI : <a href="https://doi.org/10.33096/jmb.v8i1.196">https://doi.org/10.33096/jmb.v8i1.196</a></p>				terjadi karena perbedaan pendapat dan kurangnya kerja sama.
8	<p>Ismadwijayanthi, G. A. M., Mertha, I. W., &amp; Lilasari, L. N. T.</p> <p><i>The Role of Aktor in The Development of Tourism Attraction at Mertasari Beach, Sanur.</i></p> <p><i>Journal of Applied Sciences in Tourism Destination</i>, 1(1), 33-39. (2023). DOI: 10.52352/jastd.v1i1.1070</p>	<p>Untuk mengetahui <i>stakeholder</i> yang berperan dalam pengembangan daya tarik wisata Pantai Mertasari.</p>	<p>Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teori identifikasi <i>stakeholder</i> dari Maryono (dalam Fatryzsa, 2019). Ia mengemukakan bahwa <i>stakeholder</i> terbagi menjadi tiga kelompok, yaitu <i>aktor primer</i>, <i>stakeholder kunci</i>, dan <i>stakeholder sekunder/pendukung</i>.</li> <li>2. Teori peran <i>stakeholder</i> dari Nugroho (dalam Handayani, 2017). Ia mengelompokkan peran <i>stakeholder</i> menjadi lima yaitu</li> </ol>	<p>Metode penelitian deskriptif kualitatif.</p>	<p>Hasil penelitian ini adalah Bendesa Adat Intaran, BUPDA Intaran, Taman Inspirasi Muntig Siokan dan Desa Pokdarwis Sanur Kauh dikategorikan sebagai <i>stakeholder</i> primer. <i>Stakeholder</i> sekunder terdiri dari Perbekel Desa Sanur Kauh, Politeknik Negeri Bali dan Tribun Bali. Dinas Pariwisata Denpasar, dikategorikan sebagai aktor utama. Kemudian klasifikasi aktor berdasarkan perannya sebagai pembuat kebijakan adalah Bendesa Adat Intaran dan Dinas Pariwisata Kota Denpasar. Bendesa Adat Intaran dan BUPDA Intaran juga bertindak sebagai koordinator, kemudian sebagai fasilitator adalah Taman Inspirasi Muntig Siokan, Perbekel Desa Sanur Kauh dan Dinas Pariwisata Denpasar. Taman Inspirasi</p>

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
			<i>policy creator, coordinator, fasilitator, implementer, dan akselerator.</i>		Muntig Siokan dan BUPDA Intaran sebagai pelaksana dan kemudian sebagai akselerator adalah Perbekel Desa Sanur Kauh, Politeknik Negeri Bali, Pokdarwis Desa Sanur Kauh dan Tribun Bali.
9	Rachmawati, E., & Anjana, M. R. G.  <i>Aktor in the adventure tourism development at curug bibijilan Sukabumi regency.</i>  <i>Media Konservasi</i> , 26(2), 99-110. 92021). DOI: <a href="https://doi.org/10.29244/medkon.26.2.99-110">https://doi.org/10.29244/medkon.26.2.99-110</a>	Untuk menganalisis aktor saat ini dan potensial yang terlibat dalam pengembangan wisata petualangan di Curug Bibijilan dan mengkaji keterlibatan yang diharapkan berdasarkan analisis aktor.	Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori peran <i>stakeholder</i> dari Nugroho (dalam Handayani, 2017). Ia mengelompokkan peran <i>aktor</i> menjadi lima yaitu <i>policy creator, coordinator, fasilitator, implementer, dan akselerator.</i>	Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif.	Hasil dari penelitian ini adalah sepuluh <i>stakeholder</i> yang teridentifikasi telah terlibat dan belum terlibat dalam pengembangan wisata petualangan di Curug Bibijilan. <i>Stakeholder</i> dalam kelompok pemain kunci (pengaruh kuat dan kepentingan tinggi) adalah Perhutani, Kompepar, dan BAT. Aktor dalam context setter (Kuadran III - pengaruh kuat tapi minat rendah) adalah Desa Kertaangsana. Tidak ada aktor yang teridentifikasi pada kuadran II sebagai subjek pengembangan wisata alam Curug Bibijilan. Aktor yang teridentifikasi pada kuadran IV ( <i>crowds – low influence and low interest</i> ) antara lain LMDH, Dinas Pariwisata, Dinas Perhubungan, Dinas Perairan, dan Dinas ESDM. Ada tiga hubungan antara masing-masing aktor

No	Nama Peneliti, Judul, Tahun	Tujuan Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
					yang teridentifikasi, yaitu komunikasi, kerjasama, dan koordinasi.
10	<p>Handayani, A., Widiastuti, W., &amp; Hermawan, A.</p> <p><i>The Tourism Sector Actor Collaboration Role in Post-COVID-19 Economic Recovery of Central Java, Indonesia.</i></p> <p><i>Journal of Resilient Economies</i> (ISSN: 2653-1917), 2(1). (2022). DOI : <a href="https://doi.org/10.25120/jre.2.1.2022.3909">https://doi.org/10.25120/jre.2.1.2022.3909</a></p>	<p>Untuk menganalisis potensi Kerjasama dari setiap <i>stakeholder</i> dalam pemulihan ekonomi di Jawa Tengah yang telah berdampak karena adanya pandemic Covid-19.</p>	<p>Teori yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah teori <i>stakeholder</i> yang dikemukakan oleh Freeman (1984). Dalam teori ini, aktor didefinisikan sebagai setiap kelompok atau individu yang memiliki pengaruh atau dipengaruhi oleh pencapaian tujuan suatu Perusahaan.</p>	<p>Metode <i>Matrix of Alliance and Conflict: Tactics, Objective and Recommendation</i> (MACTOR).</p>	<p>Hasil dari penelitian ini adalah peran dari setiap <i>stakeholder</i> berbeda-beda tergantung pada tugas dan tanggung jawab mereka. Berdasarkan peta pengaruh dan ketergantungan, seluruh aktor dibagi menjadi empat kelompok, yakni: Kelompok pertama yang memiliki pengaruh kuat yaitu Dinas Koperasi dan SMSE dan Dinas Pariwisata. Kelompok kedua memiliki pengaruh dan ketergantungan yang kuat, terdiri dari Persatuan Desa Wisata, Badan Perencanaan dan Pengembangan, Dinas Perindustrian dan Perdagangan, dan Asosiasi Hotel dan Restoran. Kelompok ketiga memiliki pengaruh rendah dan ketergantungan tinggi, terdiri dari masyarakat dan Badan Ketahanan Pangan. Kelompok keempat yang memiliki pengaruh dan ketergantungan rendah adalah perbankan. Selain itu, tidak ada potensi konflik di antara semua aktor yang dapat mempengaruhi</p>

<b>No</b>	<b>Nama Peneliti, Judul, Tahun</b>	<b>Tujuan Penelitian</b>	<b>Landasan Teori</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
					kolaborasi dalam pemulihan ekonomi. Terakhir, kerja sama di masa mendatang antara Dinas Koperasi dan SMSE dengan Perhimpunan Hotel dan Restoran harus didorong

### **1.6.2 Administrasi Publik**

Administrasi publik merupakan disiplin ilmu yang mempelajari inisiatif perencanaan, pengorganisasian, pengelolaan, dan pengawasan yang dilakukan oleh pemerintah atau badan publik dengan tujuan memberikan bantuan kepada masyarakat umum. Chandler dan Plano (dalam Keban, 2014) menyebutkan bahwa administrasi publik mencakup pengelolaan sumber daya keuangan, sumber daya material, dan sumber daya manusia untuk memfasilitasi dan menjalankan bisnis publik.

Tujuan utama administrasi publik adalah mewujudkan kesejahteraan masyarakat secara transparan, akuntabel, efektif, dan efisien. Hal ini memerlukan keseimbangan antara kebutuhan dan aspirasi masyarakat secara bermartabat serta menjunjung tinggi prinsip demokrasi dan supremasi hukum dalam penyusunan dan pelaksanaan wacana publik. Dalam praktiknya, administrasi publik melibatkan banyak aspek yang berbeda, termasuk manajemen struktur organisasi, kepemimpinan, kebijakan perencanaan, penganggaran, pengadaan barang dan jasa, manajemen sumber daya manusia, hubungan masyarakat, dan etika dalam pelayanan publik.

### **1.6.3 Paradigma Administrasi Publik**

Perkembangan pada disiplin ilmu dapat ditelusuri melalui perubahan ataupun pergeseran paradigmanya. Paradigma administrasi publik merujuk pada pandangan, kerangka pemikiran, atau pendekatan umum yang

digunakan dalam memahami dan menjelaskan fenomena administrasi publik. Paradigma administrasi publik membentuk dasar untuk penelitian, teori, metodologi, dan praktik dalam bidang administrasi publik. Paradigma administrasi publik dapat berkembang seiring waktu dan perubahan dalam konteks sosial, politik, dan ekonomi. Paradigma-paradigma ini memberikan kerangka kerja bagi peneliti, praktisi, dan pembuat kebijakan untuk memahami dan mengatasi tantangan dalam administrasi publik serta mencapai tujuan dan nilai-nilai yang diinginkan.

Khun (dalam Keban, 2014) mengemukakan bahwa paradigma adalah suatu pandangan, metoder, prinsip dasar, nilai – nilai, atau pendekatan dalam memecahkan masalah yang dianut oleh komunitas ilmiah dalam periode tertentu. Apabila dalam suatu paradigma mengalami kondisi yang krisis, maka kepercayaan dari cara pandang tersebut pun mulai berkurang sehingga masyarakat pun akan mulai mencari pandangan baru yang mana lebih sesuai dengan kondisi yang sedang terjadi. Nicholas Henry (dalam Thoha, 2014) menjelaskan bahwa terdapat enam paradigma administrasi publik, sebagai berikut :

**Paradigma I (1900 – 1926)** adalah paradigma Dikotomi Politik dan Administrasi. Paradigma ini adalah pendekatan yang memandang politik dan administrasi sebagai dua domain yang terpisah dan memiliki peran yang berbeda dalam penyelenggaraan pemerintahan. Paradigma ini berakar dari teori pendekatan "berdinding tipis" yang dikemukakan oleh Woodrow Wilson pada tahun 1887.

**Paradigma II (1927 – 1937)** adalah paradigma Prinsip – Prinsip Administrasi. Paradigma ini merujuk pada pendekatan yang menekankan prinsip-prinsip yang menjadi pedoman dalam penyelenggaraan administrasi negara. Paradigma ini menyoroti nilai-nilai etika, efisiensi, transparansi, akuntabilitas, keadilan, dan pelayanan publik yang harus dijunjung tinggi oleh aparat pemerintahan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka.

**Paradigma III (1950 – 1970)** adalah paradigma Administrasi Negara sebagai Ilmu Politik. Paradigma ini mengacu pada pendekatan yang melihat administrasi negara sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari ilmu politik. Paradigma ini mengakui bahwa administrasi negara memiliki dimensi politik yang signifikan dan dipengaruhi oleh faktor politik dalam penyelenggaraan pemerintahan.

**Paradigma IV (1956 – 1970)** adalah paradigma Administrasi Publik sebagai Ilmu Administrasi. Paradigma ini mengacu pada pendekatan yang menganggap administrasi publik sebagai bagian integral dari ilmu administrasi secara umum. Dalam paradigma ini, administrasi publik dipahami sebagai salah satu cabang atau sub-disiplin ilmu administrasi yang khusus mempelajari administrasi dalam konteks sektor publik.

**Paradigma V (1970 - sekarang)** adalah paradigma Administrasi Publik sebagai Administrasi Publik. Paradigma ini mengacu pada pendekatan yang menganggap administrasi publik sebagai bidang studi yang memiliki ciri khasnya sendiri dalam mengelola urusan publik.

Paradigma ini menekankan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip, teori, dan praktik administratif yang spesifik diterapkan dalam konteks sektor publik.

**Paradigma VI (1990 – sekarang)** adalah paradigma *Governance*. Paradigma ini mengacu pada pendekatan baru dalam studi kebijakan publik dan administrasi negara yang menekankan kerjasama antara pemerintah dan berbagai aktor (aktor) dalam mengelola urusan publik. Terdapat tiga pilar *governance* yaitu sektor swasta, pemerintah dan masyarakat. Paradigma ini menggeser fokus dari pemerintahan yang terpusat dan otoriter ke pemerintahan yang lebih terbuka, inklusif, dan partisipatif.

Dari keenam paradigma administrasi public di atas, penelitian mengenai peran aktor dalam pengembangan objek wisata ini masuk dalam paradigma keenam, yaitu *governance*. Hal ini karena konsep penyelenggaraan tata kelola yang baik (*good governance*) menekankan perlunya partisipasi semua elemen masyarakat dan pihak terkait lainnya dalam upaya pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

#### **1.6.4 Manajemen Publik**

Manajemen sebagai cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari secara sistematis alasan dan metode di mana manusia bekerja Bersama untuk mencapai tujuan, berupaya membuat kolaborasi lebih bermanfaat bagi kemanusiaan. Manajemen publik, sebagai satu disiplin ilmu

manajemen, fokus pada pengaturan dan implementasi kebijakan di sektor publik untuk meningkatkan efektivitas pengelolaan di sektor publik.

Keban (2014), mengungkapkan bahwa aspek manajemen berkaitan dengan penerapan prinsip – prinsip manajemen, yang kemudian dijadikan kebijakan publik. Manajemen fokusnya adalah pada penggunaan model, metode, teori, teknik, dan strategi untuk mencapai tujuan dengan cara yang efisien dan efektif. Kualitas suatu kebijakan dapat dipertanyakan apabila pelaksanaannya tidak didukung oleh metode dan teknik implementasi yang memadai, sehingga resiko kebijakan menjadi tidak berarti.

Pengembangan objek wisata tidak dapat diserahkan sepenuhnya kepada satu pihak, melainkan harus melibatkan sejumlah aktor atau *aktor*. Para *aktor* dapat berasal dari berbagai sektor, termasuk pemerintah, masyarakat, kelompok advokasi, lembaga pendidikan, dan organisasi komunitas. Dalam konteks ini, fungsi manajemen publik, seperti pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan terhadap masyarakat dalam mendukung perkembangan pariwisata, menjadi salah satu wujud pelaksanaan kebijakan yang dilakukan pemerintah.

#### **1.6.5 Identifikasi Aktor**

Aktor adalah individu, kelompok, atau entitas yang memiliki kepentingan, hak, atau keterkaitan dengan suatu organisasi, kebijakan, atau proyek tertentu. Aktor dapat beragam dan mencakup berbagai kelompok seperti karyawan, manajemen, pemegang saham, pelanggan, pemerintah,

masyarakat lokal, dan organisasi non-pemerintah. Pentingnya memperhatikan aktor adalah untuk memastikan adanya keseimbangan antara kepentingan berbagai pihak yang terlibat dan untuk meminimalkan dampak negatif terhadap mereka.

Identifikasi aktor menurut Brown (dalam Susilo et al, 2019) mengemukakan adalah proses mengidentifikasi individu, kelompok, atau entitas yang memiliki kepentingan, pengaruh, atau keterlibatan dalam suatu proyek, kebijakan, atau program. Identifikasi ini membantu dalam memahami siapa yang terlibat dan terpengaruh oleh kegiatan atau kebijakan tertentu, serta memungkinkan aktor untuk dilibatkan dalam pengambilan keputusan dan implementasi. Dalam hal ini, klasifikasi dari aktor sendiri menurut Maryono (dalam Sospelissa, 2021) mengklasifikasikan identifikasi aktor menjadi tiga, yaitu :

1. Aktor Primer

Aktor primer adalah mereka yang secara langsung terlibat dan berpengaruh besar dalam suatu kebijakan, proyek, atau inisiatif tertentu. Aktor primer ini memiliki kepentingan yang paling kuat terkait dengan hasil dan dampak dari proyek atau kebijakan tersebut.

Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Aktor yang memiliki kepentingan langsung dan paling signifikan.
- b. Aktor yang memiliki dampak secara langsung terhadap atau dipengaruhi secara langsung oleh adanya suatu keputusan.

## 2. Aktor Sekunder

Aktor sekunder adalah pihak-pihak yang memiliki keterlibatan tidak langsung atau tidak sekuat aktor primer dalam suatu proyek, kebijakan, atau inisiatif tertentu. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Aktor yang memiliki kepentingan atau dampak yang tidak langsung atau tidak sebesar aktor primer.
- b. Aktor sekunder tidak langsung terlibat dalam proses pengambilan keputusan dan memiliki dampak yang lebih kecil.

## 3. Aktor Kunci

Aktor kunci, atau juga dikenal sebagai aktor utama, adalah pihak-pihak yang memiliki pengaruh, kepentingan, atau kekuasaan yang signifikan terhadap suatu proyek, kebijakan, atau inisiatif tertentu. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Aktor yang memiliki pengaruh signifikan dan kepentingan yang tinggi.
- b. Aktor yang tidak memiliki kepentingan tetapi peduli

### **1.6.6 Peran Aktor**

Peran aktor merujuk pada kontribusi dan keterlibatan mereka dalam proses pengambilan keputusan, implementasi, dan evaluasi kebijakan publik. Aktor memiliki kepentingan yang beragam terkait dengan kebijakan tersebut, dan peran mereka dapat bervariasi tergantung pada konteks dan tingkat partisipasi yang diberikan kepada mereka. Menurut Nugroho (dalam Setiawan & Nurcahyanto, 2020) menjelaskan bahwa pada saat menganalisis

peran aktor dalam implementasi suatu kebijakan, dapat dikelompokkan menjadi lima indikator, yaitu :

1. *Policy Creator*,

*Policy creator* adalah individu atau sekelompok individu yang memegang tanggung jawab dalam merancang dan mengembangkan kebijakan di dalam suatu organisasi, instansi pemerintah, atau entitas terkait. Peran *policy creator* memiliki peran dalam membuat keputusan terkait kebijakan yang akan diterapkan oleh suatu organisasi, pemerintah, atau lembaga. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Adanya kejelasan kebijakan
- b. Posisi dan kedudukan setiap aktor dalam penyusunan kebijakan.
- c. Tugas dan fungsi aktor.

2. Koordinator

Koordinator adalah posisi dalam suatu kelompok yang memimpin, mengoordinasikan, dan memfasilitasi kerja sama yang efektif serta komunikasi antara berbagai pihak yang terlibat. Peran koordinator bertujuan memfasilitasi dan mengoordinasikan berbagai aspek yang terkait dalam suatu kegiatan, proyek, atau organisasi. Koordinator bertanggung jawab untuk menjaga keteraturan, memastikan kolaborasi yang efektif antara berbagai pihak yang terlibat, dan memastikan pencapaian tujuan secara harmonis. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Pihak mana yang menjadi koordinator utama

- b. Tugas dan fungsi aktor
- c. Proses pelaksanaan koordinator
- d. Bentuk Kerjasama yang dilakukan

### 3. Fasilitator

Fasilitator adalah individu atau organisasi yang memiliki tanggung jawab untuk mempermudah atau memfasilitasi proses dalam kelompok atau pertemuan dengan tujuan mencapai suatu tujuan bersama. Peran fasilitator bertujuan memfasilitasi atau memudahkan proses interaksi, komunikasi, dan kolaborasi antara orang perorangan atau kelompok yang terlibat dalam suatu aktivitas, pertemuan, atau diskusi. Fasilitator bertindak sebagai pemimpin netral yang membantu memperlancar aliran informasi, mengelola konflik, dan menggalakkan partisipasi aktif dari semua pihak yang terlibat. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Pihak mana yang menjadi fasilitator utama
- b. Tugas dan fungsi aktor
- c. Bentuk fasilitas yang disediakan
- d. Fasilitas yang disediakan sudah memenuhi kriteria atau belum

### 4. Implementer

Implementer adalah individu, sekelompok orang, atau entitas yang memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan suatu kebijakan, program, atau proyek. Peran implementer bertujuan dalam menerjemahkan kebijakan menjadi tindakan nyata, mengkoordinasikan

sumber daya, dan mengelola proses pelaksanaan dengan tujuan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Pihak mana saja yang terlibat dalam pelaksanaan kebijakan
- b. Tugas dan fungsi aktor
- c. Kemampuan implementer dalam melaksanakan suatu kebijakan
- d. Proses dalam melaksanakan suatu kebijakan

#### 5. Akselerator

Akselerator adalah suatu alat atau system yang dipergunakan untuk mempercepat atau meningkatkan kecepatan atau kinerja suatu objek atau proses. Peran akselerator bertujuan mempercepat atau mempercepat pelaksanaan suatu kegiatan, inisiatif, atau transformasi dengan tujuan mencapai hasil yang lebih cepat atau lebih efektif. Seorang akselerator bertindak sebagai agen perubahan yang mendorong perubahan positif dengan mengidentifikasi peluang, mengimplementasikan strategi akselerasi, dan mengurangi hambatan yang menghambat kemajuan. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

- a. Pihak yang berperan dalam mempercepat suatu kegiatan atau kebijakan
- b. Tugas dan fungsi aktor
- c. Program yang digunakan untuk mempercepat suatu kegiatan atau kebijakan

### 1.6.7 Faktor Pendorong dan Penghambat

Faktor pendorong dan penghambat dalam pengembangan dan keberhasilan suatu produk wisata dapat bervariasi tergantung pada berbagai faktor seperti tujuan wisata, lokasi geografis, pasar target, infrastruktur, dan faktor sosial-budaya. Peran aktor-aktor dalam suatu organisasi atau proyek bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor pendorong dan penghambat. Adapun beberapa komponen terhadap faktor pendorong dan penghambat peran *aktor* dalam pengembangan pariwisata, antara lain (Destiana, Rizka: 2020) :

1) Faktor Pendorong, yaitu faktor – faktor yang dapat mendorong atau dapat menginspirasi berbagai pihak yang memiliki kepentingan (aktor) untuk dapat terlibat secara aktif dalam pengembangan suatu kebijakan.

a. Nilai

Nilai adalah keuntungan atau kepentingan yang dimiliki oleh individu atau kelompok yang terlibat atau terkait dengan suatu organisasi, proyek, atau entitas tertentu. Nilai-nilai memainkan peran penting dalam peran aktor dalam suatu organisasi atau proyek. Nilai-nilai yang dianut dan dipraktikkan oleh aktor dapat mempengaruhi perilaku mereka, keputusan yang diambil, dan hubungan antara mereka. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

1. Nilai individual, peran aktor sebagai penggerak dalam pengembangan suatu kebijakan
2. Nilai organisasi, hubungan Kerjasama aktor dalam pengembangan suatu kebijakan.

3. Nilai kepentingan umum, kesesuaian sasaran dari adanya suatu kebijakan yang berlaku.
4. Nilai legalitas, adanya regulasi atau aturan yang mendukung aspek kerjasama aktor.
5. Nilai profesionalitas, kemampuan dan komitmen aktor dalam melaksanakan kebijakan.

b. Komunikasi

Komunikasi adalah proses pertukaran informasi, gagasan, atau pesan antara individu, kelompok, atau entitas dengan menggunakan metode seperti kata – kata, suara, gambar, tulisan, atau gestur. Komunikasi merupakan faktor penting dalam peran *aktor* dalam suatu organisasi atau proyek. Komunikasi yang efektif memiliki peran penting dalam memperkuat hubungan yang baik, mendorong kolaborasi, dan memastikan pemahaman yang jelas di antara semua pihak yang terlibat. Adapun gejala yang diamati, yaitu:

1. Frekuensi komunikasi, tingkat frekuensi komunikasi antara aktor dengan entitas.
2. Kualitas hubungan, aktor saling memahami tujuan, visi, dan misi dari suatu kebijakan.
3. Kemampuan penyelesaian konflik, kemampuan aktor dalam menyelesaikan adanya suatu konflik dalam suatu kebijakan.

2) Faktor Penghambat, yaitu faktor – faktor atau hambatan dalam keterlibatan aktif dari berbagai pihak yang memiliki kepentingan (aktor) dalam usaha pengembangan suatu kebijakan.

a. Kepercayaan

Kepercayaan adalah istilah kompleks yang mencakup keyakinan, pandangan, dan sikap individu terhadap orang lain atau situasi tertentu karena memiliki nilai moral dan etika yang positif dan dianggap baik. Faktor kepercayaan memainkan peran krusial dalam hubungan antara aktor dalam suatu organisasi atau proyek. Kepercayaan yang kuat dapat mempengaruhi kolaborasi yang efektif, komunikasi yang terbuka, dan kerjasama yang saling menguntungkan. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

1. Kerjasama yang aktif, aktor terkait aktif berkolaborasi maupun berpartisipasi dalam suatu kebijakan yang dapat membangun kepercayaan.
2. Pendekatan terbuka dan transparansi, aktor terkait dapat memberikan akses terbuka dalam memberikan informasi.
3. Kepatuhan pada kesepakatan, kemampuan aktor dalam mematuhi kesepakatan atau perjanjian yang telah dibuat.
4. Keterbukaan dalam penanganan masalah, aktor mampu mengatasi masalah dengan keterbukaan dan tanggung jawab.

## b. Kebijakan

Kebijakan adalah seperangkat tindakan, aturan, atau petunjuk yang disusun untuk memberikan panduan dan arahan dalam mengatur suatu Tindakan atau pengambilan keputusan di dalam suatu entitas. Faktor kebijakan memainkan peran penting dalam peran aktor dalam suatu organisasi atau proyek. Kebijakan yang baik dan berkelanjutan dapat menciptakan lingkungan yang kondusif bagi kolaborasi, partisipasi, dan kontribusi aktor. Adapun gejala yang diamati, yaitu :

1. Kesesuaian kebijakan, aktor mampu menjalankan suatu kebijakan sesuai dengan kebijakan atau aturan yang berlaku.
2. Partisipasi dalam pembentukan kebijakan, aktor mampu berperan aktif dalam proses pembentukan kebijakan.
3. Pelaporan dan pengukuran kinerja, pengukuran kinerja dan pelaporan berkaitan dengan kebijakan

### **1.6.8 Pariwisata**

Pariwisata merujuk pada kegiatan perjalanan dan kunjungan yang dilakukan oleh individu atau kelompok ke suatu tempat di luar tempat tinggal mereka, dengan tujuan rekreasi, liburan, bisnis, Pendidikan, atau kegiatan lainnya. Aktivitas pariwisata mencakup perjalanan ke berbagai tempat menarik, seperti objek wisata alam, situs Sejarah, kota budaya,

taman hiburan, resort Pantai, atau destinasi lain yang menawarkan pengalaman dan daya tarik unik.

Menurut Derry, dkk (dalam Pebriyanti et al, 2020) mengemukakan bahwa Pariwisata memiliki dampak ekonomi, sosial, dan lingkungan. Secara ekonomi, pariwisata memiliki potensi untuk berperan penting untuk pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan peningkatan pendapatan masyarakat setempat melalui sektor pariwisata. Secara sosial, pariwisata dapat mempromosikan pertukaran budaya, pemahaman antarbangsa, dan interaksi antar budaya. Namun, pariwisata juga dapat menimbulkan tantangan seperti konflik sosial, perubahan budaya, dan masalah keberlanjutan lingkungan.

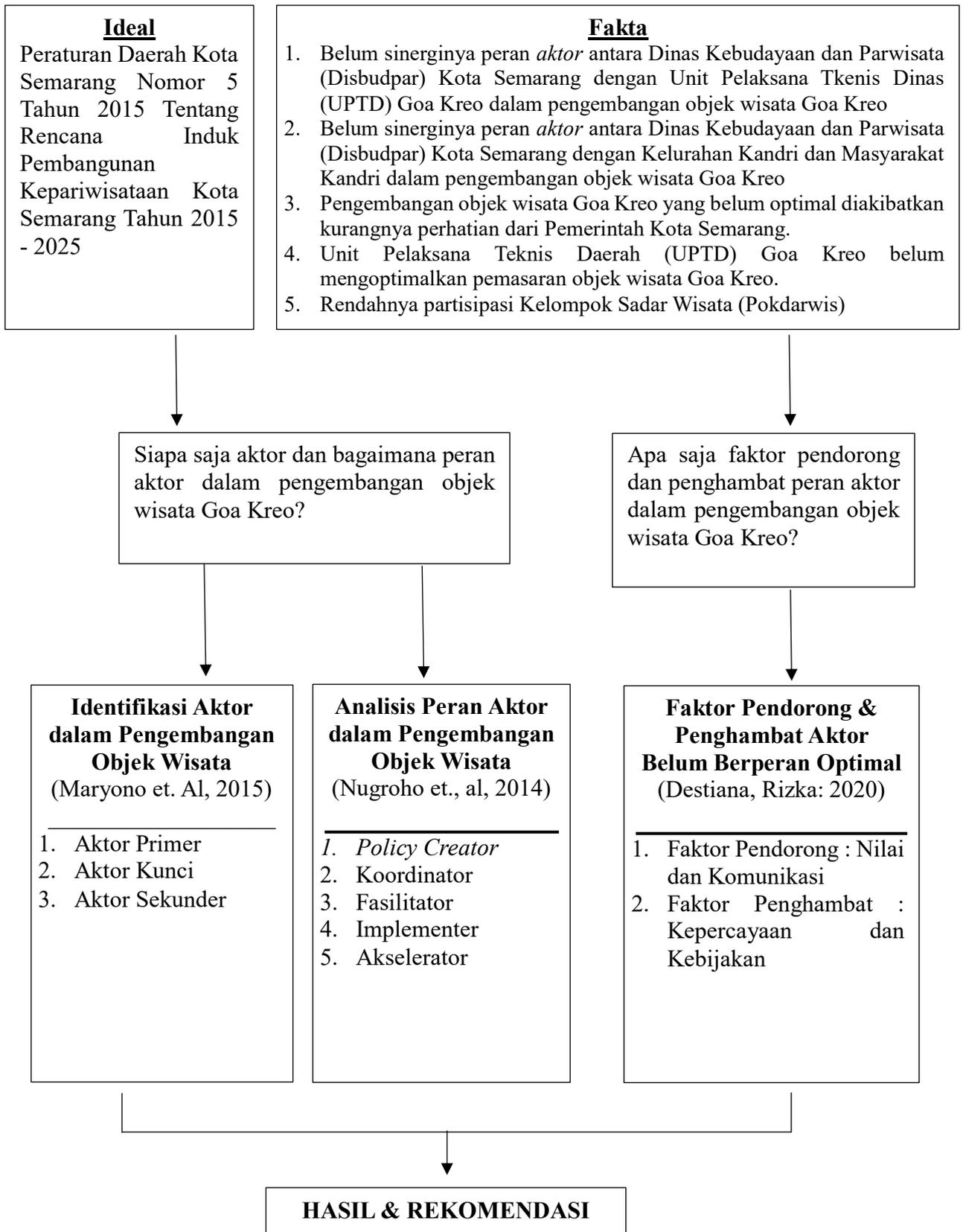
#### **1.6.9 Pengembangan Pariwisata**

Pengembangan pariwisata adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan dan memperluas potensi sektor pariwisata dalam suatu destinasi atau wilayah tertentu. sosial dan ekonomi yang lebih luas bagi masyarakat setempat. Menurut Sugiama (dalam Chairunnisa, 2020) menjelaskan bahwa komponen yang diperlukan sebagai penunjang wisata adalah suatu komponen kepariwisataan yang harus ada di dalam destinasi wisata Adapun komponen kepariwisataan menurut Sugiama dikategorikan menjadi 4A, yaitu *Attraction, Ancillary, Amenities, and Accessibility*.

Menurut Buhalis (dalam Berutu. F, 2023) menjelaskan bahwa komponen dari suatu pengembangan pariwisata dikategorikan menjadi 6A, yaitu :

1. *Attraction* (Atraksi), merujuk pada elemen atau daya tarik yang menarik wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi atau tujuan wisata tertentu.
2. *Accessibilities* (Akses), merujuk pada ketersediaan dan kualitas infrastruktur transportasi dan fasilitas yang memungkinkan wisatawan untuk mencapai dan mengakses destinasi pariwisata dengan mudah.
3. *Amenities* (Fasilitas Pendukung), merujuk pada infrastruktur, layanan, dan fasilitas yang mendukung pengalaman wisatawan dan memastikan keberhasilan destinasi pariwisata.
4. *Accommodation* (Akomodasi), merujuk pada fasilitas yang menyediakan tempat tinggal dan penginapan bagi wisatawan yang mengunjungi suatu destinasi pariwisata.
5. *Activities* (Aktivitas), melibatkan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik, pengalaman, dan keberlanjutan destinasi pariwisata.
6. *Ancillary Services* (Layanan Pendukung), mencakup berbagai aspek yang mendukung pengalaman wisatawan dan keberlanjutan destinasi pariwisata.

## 1.7 Kerangka Pemikiran Teoritis Penelitian



## **1.8 Operasional Konsep**

### **1.8.1 Identifikasi Aktor dan Peran Aktor**

Peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo melibatkan partisipasi mereka sesuai dengan kepentingan masing – masing. Aktor ini bisa berupa individu atau kelompok yang dapat memengaruhi atau dipengaruhi oleh tujuan organisasi. Analisis aktor merupakan bentuk usaha dalam memahami mengenai siapa saja dan peran apa saja dari aktor tersebut dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo serta untuk memberikan penjelasan mengenai kemungkinan – kemungkinan yang terjadi. Dalam penelitian menggunakan teori identifikasi aktor dimana terdapat tiga indikator, yaitu :

1. Aktor Primer
2. Aktor Kunci
3. Aktor Sekunder

Peran aktor merupakan upaya yang dilakukan para aktor dalam menjalankan tugas, pokok, dan fungsinya. Terdapat lima indikator peran aktor yang perlu diperhatikan dalam melakukan pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang , yaitu :

1. *Policy Creator*
2. Koordinator
3. Fasilitator
4. Implementer
5. Akselerator

**Tabel 1.4 Fenomena Penelitian**

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Informan					
			1	2	3	4	5	6
Identifikasi Aktor	Aktor Primer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktor yang memiliki kepentingan langsung dan paling signifikan</li> <li>- Aktor yang memiliki kepentingan langsung dan paling signifikan oleh adanya suatu kebijakan</li> </ul>	√	√	√	√		
	Aktor Sekunder	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktor sekunder tidak terlibat secara langsung dalam pengambilan Keputusan</li> <li>- Aktor yang tidak mempunyai kepentingan, tetapi memiliki kepedulian</li> </ul>	√	√	√	√	√	
	Aktor Kunci	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktor yang memiliki pengaruh signifikan dan kepentingan yang tinggi</li> <li>- Aktor yang memiliki kepentingan atau dampak yang tidak langsung</li> </ul>	√	√		√		
Peran Aktor	Policy Creator	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kejelasan adanya kebijakan</li> <li>- Posisi dan kedudukan setiap aktor dalam penyusunan kebijakan</li> <li>- Tugas dan fungsi aktor</li> </ul>	√	√			√	

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Informan					
			1	2	3	4	5	6
	Koordinator	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pihak mana yang menjadi koordinator utama</li> <li>- Tugas dan fungsi aktor</li> <li>- Proses pelaksanaan koordinator</li> <li>- Bentuk Kerjasama yang dilakukan</li> </ul>	√	√	√	√		
	Fasilitator	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pihak mana yang menjadi fasilitator utama</li> <li>- Tugas dan fungsi aktor</li> <li>- Bentuk fasilitas yang disediakan</li> <li>- Fasilitas yang disediakan sudah memenuhi kriteria atau belum</li> </ul>	√	√	√	√		
	Implementer	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pihak mana yang menjadi fasilitator utama</li> <li>- Tugas dan fungsi aktor</li> <li>- Bentuk fasilitas yang disediakan</li> <li>- Fasilitas yang disediakan sudah memenuhi kriteria atau belum</li> </ul>	√	√		√		
	Akselerator	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pihak mana yang menjadi fasilitator utama</li> <li>- Tugas dan fungsi aktor</li> <li>- Bentuk fasilitas yang disediakan</li> <li>- Fasilitas yang disediakan sudah memenuhi kriteria atau belum</li> </ul>		√		√		√

Sumber : Diolah oleh peneliti, (2023)

### 1.8.2 Faktor Pendorong dan Faktor Penghambat Peran Aktor

Para aktor atau para aktor dalam melakukan proses pengembangan objek wisata Goa Kreo tidak dapat dikatakan mudah secara keseluruhan, mengingat dalam proses pelaksanaan seringkali dihadapi berbagai tantangan. Maka dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo perlu diketahui faktor penghambat dan faktor pendorong peran aktor dalam melakukan pengembangan objek wisata Goa Kreo. Adapun komponen dari faktor pendorong dan penghambat peran aktor, sebagai berikut :

- 1) Faktor Pendorong
  - a. Nilai
  - b. Komunikasi
- 2) Faktor Penghambat
  - a. Kepercayaan
  - b. Kebijakan

**Tabel 1.5 Fenomena Penelitian**

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Informan					
			1	2	3	4	5	6
Faktor Pendorong	Nilai – Nilai	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peran aktor sebagai penggerak dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo</li> <li>- Nilai individu, hubungan Kerjasama aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo</li> <li>- Nilai professional, kesesuaian sasaran dari adanya suatu kebijakan yang berlaku</li> <li>- Nilai legalitas, adanya regulasi atau aturan</li> </ul>	√	√	√	√	√	

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Informan					
			1	2	3	4	5	6
		<p>yang mendukung aspek kerjasama aktor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nilai organisasi, kemampuan dan komitmen aktor dalam melaksanakan kebijakan</li> </ul>						
	Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tingkat frekuensi komunikasi antara aktor dengan entitas</li> <li>- Kualitas hubungan aktor dimana saling memahami tujuan, visi, dan misi dari suatu kebijakan</li> <li>- Kemampuan aktor dalam menyelesaikan adanya suatu konflik</li> </ul>	√	√	√	√		
Faktor Penghambat	Kepercayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktor terkait aktif berkolaborasi maupun berpartisipasi dalam suatu kebijakan yang dapat membangun kepercayaan</li> <li>- Aktor terkait dapat memberikan akses terbuka dalam memberikan informasi</li> <li>- Kemampuan aktor dalam mematuhi kesempatan atau perjanjian yang telah dibuat</li> </ul>	√	√	√	√		
	Kebijakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktor mampu menjalankan suatu kebijakan sesuai dengan kebijakan atau aturan yang berlaku.</li> <li>- Pengukuran kinerja dan pelaporan</li> </ul>	√	√		√		

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Informan					
			1	2	3	4	5	6
		berkaitan dengan kebijakan						

Sumber : Diolah oleh peneliti, (2023)

Keterangan :

- Informan 1 : Sub Koordinator Usaha Jasa Pariwisata dan Hiburan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Semarang
- Informan 2 : Sub Koordinator Kerjasama Organisasi Kepariwisataan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Semarang
- Informan 3 : Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Goa Kreo
- Informan 4 : Kelurahan Kandri
- Informan 5 : Masyarakat Pedagang Goa Kreo
- Informan 6 : Wisatawan Goa Kreo

### 1.9 Argumen Penelitian

Pariwisata memiliki peran yang sangat penting untuk memajukan kebijakan devisa nasional. Karena itu, pemerintah pusat mendesak pemerintah daera untuk terus berupaya mengembangkan sektor pariwisata di wilayahnya sendiri. Upaya dalam pengembangan pariwisata dapat dilakukan melalui adanya peran aktor yang optimal. Adapun salah satu objek wisata di Kota Semarang yang memerlukan peran aktor lebih optimal dalam pengembangan pariwisatanya adalah objek wisata Goa Kreo. Peran aktor pada objek wisata Goa Kreo tersebut dikatakan belum optimal karena tugas dan fungsi dari setiap aktor tersebut belum dijalankan dengan tepat. Peran aktor tersebut juga erat kaitannya dengan adanya faktor pendorong yaitu nilai dan komunikasi, serta faktor penghambat yaitu kepercayaan dan kebijakan.

## **1.10 Metode Penelitian**

Metode penelitian pada bab 3 (tiga) ini menggambarkan proses penelitian dengan menjelaskan langkah – langkah yang diambil untuk menjawab pertanyaan dalam bab I. Bab tiga ini dimulai dengan pendekatan penelitian yang dipilih, dilanjutkan dengan lokasi, jenis dan sumber data, focus penelitian, fenomena yang diteliti, uji validitas data, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

### **1.10.1 Tipe Penelitian**

Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa metode penelitian merupakan pendekatan yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data, menganalisis data, dan menjawab pertanyaan penelitian. Adapun tipe metode penelitian terbagi 2 (dua) yaitu :

#### **1. Metode Kualitatif**

Metode kualitatif adalah suatu langkah dalam proses penggalian data dan perumusan hipotesis untuk memahami suatu fenomena berdasarkan konvensi-konvensi metodologis yang ada, dengan tujuan memahami permasalahan sosial. Dalam metode ini untuk menjelaskan suatu fenomena dijabarkan melalui analisis data yang bersifat naratif atau deskriptif.

#### **2. Metode Kuantitatif**

Metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berfokus pada fakta konkret, digunakan untuk menyelidiki sampel atau populasi

tertentu, dengan menggunakan alat penelitian untuk mengumpulkan data, kemudian menganalisis statistik data untuk menguji hipotesis.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan menggunakan metodologi kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menggali informasi dari individu dan kelompok yang terlibat. Peneliti menemukan data khusus, mengajukan pertanyaan, menganalisis secara induktif, dan menafsirkan makna dari data yang peneliti temukan. Pasolong (2013) menyatakan bahwa ada tiga jenis penelitian kualitatif, yaitu deskriptif, eksploratif, dan eksplanatori. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tipe deskriptif, hal ini karena peneliti ingin menganalisis terkait peran aktor yang terlibat dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang. Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif, penulis dapat memberikan gambaran umum dalam penelitian terkait peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

## **1.10.2 Lokus dan Fokus Penelitian**

### **1. Lokus Penelitian**

Lokus penelitian adalah lokasi penelitian yang terdiri dari berbagai elemen, yaitu tempat, pelaku, dan kegiatan yang bisa di observasi (Nasution, 2023). Lokus atau wilayah yang dipilih oleh peneliti adalah Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang. Lokus tersebut dipilih dengan memperhatikan jumlah kunjungan Objek wisata Goa Kreo pada

tahun 2020 – 2022 serta memperhatikan beberapa permasalahan yang ada pada Objek wisata Goa Kreo.

## **2. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini mencakup detail pertanyaan tentang ruang lingkup atau topik – topik yang akan dijelaskan atau diungkapkan dalam penelitian. Hal ini, menjadi landasan dasar dari observasi dan analisis, sehingga penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah. Fokus penelitian dalam hal ini adalah mengenai peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

### **1.10.3 Subjek Penelitian**

Fitrah (2017) mengemukakan subjek penelitian adalah orang yang dimintai informasi dan data yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Sejalan dengan definisi tersebut, Moleong (2010) menjelaskan bahwa subjek penelitian merupakan informan yang memberikan informasi tentang kondisi tempat penelitian dan situasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menggambarkan subjek penelitiannya sebagai berikut :

- a. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Semarang
- b. Unit Pelaksana Teknis Daerah (UPTD) Goa Kreo
- c. Kelurahan Kandri
- d. Masyarakat
- e. Wisatawan

#### 1.10.4 Jenis dan Sumber Data

Jenis data pada dasarnya merujuk pada tipe atau karakteristik data yang dikumpulkan dalam penelitian. Jenis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini meliputi data kualitatif yang merupakan serangkaian kata atau frase yang mampu menggambarkan fenomena yang ditemukan dalam penelitian. Peneliti menggunakan dua sumber data dalam penelitian ini, antara lain:

a. Data Primer

Menurut Sugiyono (2013) sumber data primer adalah sumber informasi atau data yang didapatkan secara langsung dari sumbernya. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui proses wawancara secara langsung dengan narasumber atau informan yang mempunyai informasi mengenai peran aktor dalam pengembangan Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

Pada penelitian ini, metode *snowball sampling* digunakan untuk memahami peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang. Menurut Sugiyono (2013), *snowball sampling* adalah teknik yang dimulai dengan mengidentifikasi sejumlah aktor kunci dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo. Setelah aktor kunci teridentifikasi, mereka diminta untuk merekomendasikan aktor lainnya yang terlibat. Rekomendasi ini membantu peneliti dalam memperluas jaringan mereka dan

mendapatkan wawasan yang lebih komprehensif tentang peran berbagai aktor.

b. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2013) sumber data sekunder adalah data atau informasi yang sebelumnya telah dikumpulkan atau diolah oleh pihak lain dan data tersebut dapat digunakan kembali peneliti. Data sekunder digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui tinjauan Pustaka, penelitian terdahulu, dokumen, dan jurnal. Beberapa data yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi:

- a. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah
- b. Peraturan Daerah Kota Semarang
- c. Data dari Badan Pusat Statistik
- d. Artikel jurnal dan berita yang bersangkutan dengan topik penelitian

#### **1.10.5 Teknik Pengumpulan Data**

Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data adalah tahap krusial dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2013:146) menyatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data unik yang mempunyai karakteristik khusus. Observasi tidak terbatas pada orang saja, melainkan pada

objek – objek alam yang lain. Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada lokus penelitian yaitu Objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang untuk melihat keadaan di lapangan.

b. Wawancara

Menurut Sugiyono (2013:137) wawancara adalah suatu proses interaksi antara pihak yang melakukan wawancara dengan sumber informasi yang diwawancarai melalui komunikasi tatap muka. Teknik pengumpulan data melalui wawancara ini, peneliti perlu untuk Menyusun secara rinci dan mengajukan pertanyaan kepada narasumber terkait secara terstruktur.

Wawancara dilakukan dengan menggunakan alat bantu berupa perekam suara yang tersedia pada *smartphone*, sehingga tidak ada informasi yang terlewatkan. Hasil rekaman wawancara kemudian ditranskripsikan berdasarkan informan. Transkripsi ini digunakan oleh peneliti sebagai bahan pengolahan data pada pembahasan penelitian.

c. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013) dokumentasi merupakan metoder yang dipakai untuk mendapatkan informasi dan data dalam bentuk arsip, buku, atau visual seperti laporan. Pada penelitian perlunya data pendukung berbentuk dokumen yang telah dikaji dan diteliti. Hasil dari wawancara akan dikatakan lebih kredibel apabila didukung dengan adanya foto ataupun karya tulis akademik. Penelitian ini

menggunakan dokumen yang berkaitan dengan pengembangan objek wisata Goa Kreo dan data pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik.

#### **1.10.6 Analisis dan Interpretasi Data**

Analisis data kualitatif yang memiliki sifat induktif, yakni melakukan analisis terhadap suatu hal yang mengacu pada data yang didapatkan. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013) mengatakan bahwa terdapat tiga alur kegiatan dalam suatu analisis, antara lain :

a. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2018:243) proses merangkum atau penyederhanaan data penelitian dikenal sebagai reduksi data. Reduksi data pada penelitian ini yaitu dengan merangkum dan memilih hal – hal utama yang berfokus pada peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah pengumpulan data selanjutnya, reduksi data ini dimulai dengan menemukan tema dan pola.

b. Penyajian Data

Menurut Sugiyono (2013:249) penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti, menggambarkan pola, tema, dan konsep yang muncul dari data, serta mendukung temuan dengan kutipan atau contoh konkret dari data yang dikumpulkan. Setelah

dilakukan reduksi data, langkah selanjutnya yaitu menyajikan data berkaitan dengan peran *aktor* pengembangan objek wisata Goa Kreo. Data pada penelitian ini dapat berupa table, grafik, *flowchart*, atau dapat berupa naratif.

c. Verifikasi atau Penyimpulan

Menurut Sugiyono (2013:252-253) verifikasi atau penyimpulan adalah proses evaluasi dan penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan analisis data dan temuan penelitian. Tujuan dari verifikasi atau penyimpulan adalah untuk menginterpretasikan data secara sistematis, menghubungkan temuan dengan pertanyaan penelitian, dan menyajikan kesimpulan yang valid dan mendukung berkaitan dengan peran aktor dalam pengembangan objek wisata Goa Kreo di Kota Semarang.

#### **1.10.7 Kualitas Data dan Validitas Data**

Penelitian kualitatif mempunyai ukuran kualitas yang baik, dengan adanya standar yang baik akan membuktikan bahwa hasil dari penelitian kualitatif telah memiliki kepercayaan yang besar sesuai dengan ada di lapangan. Menurut William (dalam Sugiyono, 2013) terdapat tiga cara melakukan triangulasi, antara lain :

- a. Menggunakan triangulasi sumber untuk menguji validitas dengan memeriksa informasi dari sumber yang berbeda.

- b. Menggunakan triangulasi metode untuk menguji kredibilitas dengan memeriksa data dari sumber melalui teknik yang berbeda.
- c. Menggunakan triangulasi waktu untuk menguji data dari sumber yang sama tetapi dalam waktu yang berbeda.

Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber data yaitu sebuah metode untuk mencari keakuratan informasi melalui wawancara dengan berbagai informan, guna memperoleh informasi yang lebih tepat karena berasal dari berbagai sudut pandang dan pendapat yang berbeda. Kemudian, data yang telah dikumpulkan diverifikasi kebenarannya dengan menganalisis hasil wawancara yang sesuai dengan situasi lapangan.