

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SDGs atau *Sustainable Development Goals* pertama kali diadopsi oleh United Nations pada tahun 2015 sebagai aksi nyata memberantas kemiskinan, memelihara ekosistem, dan pembangunan ekonomi dengan prinsip keberlanjutan. Konsep SD (*Sustainable Development*) di sektor pariwisata berkaitan dengan lingkungan fisik, lingkungan budaya, dan wisatawan. SDGs menjadi penyempurna MDGs (*Millenium Development Goals*) dengan melibatkan negara-negara maju dan berkembang melalui perluasan pendanaan, fokus pada HAM, serta melibatkan pihak-pihak lain seperti media, pelaku usaha, akademisi, dan sebagainya.

SDGs sebagai komitmen untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat memiliki 17 tujuan atau pilar. Beberapa pilar SDGs dapat dilihat melalui Gambar 1.1. Sesuai indikator masing-masing pilar SDGs, tahapan jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata berkaitan dengan Pilar 1 Tanpa Kemiskinan. Pada pilar 1 Tanpa Kemiskinan terdapat beberapa target yaitu 1.1 pengentasan kemiskinan ekstrim, 1.2 mengurangi kemiskinan setidaknya 50%, 1.3 pelaksanaan sistem perlindungan sosial, 1.4 hak yang sama atas kepemilikan dan sumber daya ekonomi, 1.5 membangun ketahanan terhadap bencana lingkungan, 1.6 memobilisasi sumber daya untuk mengimplementasikan kebijakan untuk mengakhiri kemiskinan, serta 1.7 menciptakan kerangka kerja kebijakan yang berpihak pada kaum miskin dan sensitive gender. Penelitian ini menunjukkan bahwa

pengembangan desa wisata dapat mengurangi tingkat kemiskinan yang masih menjadi masalah di beberapa wilayah melalui target 1.7 yaitu menciptakan kerangka kebijakan yang berpihak pada kaum miskin dan sensitif gender. Kebijakan tentang desa wisata yang ditetapkan oleh pemangku kepentingan menjadi strategi bagi pembangunan yang berpihak pada kelompok miskin, serta bertujuan untuk mengentaskan kemiskinan di suatu wilayah.



Gambar 1.1 Pilar *Sustainable Development Goals* (SDG's)

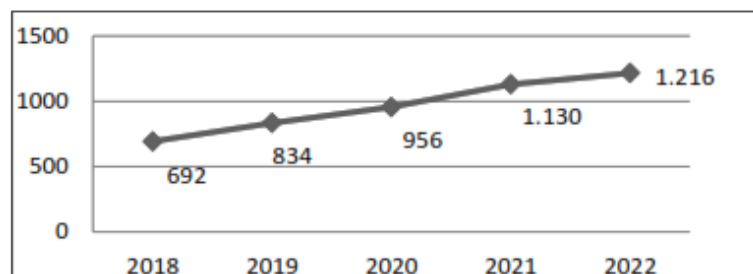
Sumber: Etech (<https://etech.iec.ch/issue/2019-04/standards-help-achieve-sdgs>)

UU Nomor 10 Tahun 2009 menyebutkan pariwisata bertujuan meningkatkan kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Desa wisata sebagai salah satu bentuk pariwisata sejalan dengan tujuan undang-undang yaitu menciptakan lapangan kerja baru bagi masyarakat yang berada di desa tersebut, sehingga masyarakat diberdayakan secara berkelanjutan dan dapat meningkatkan perekonomian daerah serta negara. Kerjasama pemerintah dengan sektor swasta maupun

masyarakat menjadi kunci keberhasilan pengembangan desa wisata secara berkelanjutan dapat diwujudkan.

Perkembangan masyarakat yang lebih modern dan kreatif dapat dilihat melalui peran serta masyarakat dalam mengembangkan pariwisata di Indonesia khususnya di daerah-daerah yang gencar melaksanakan pengembangan pariwisata. Sektor pariwisata menjadi salah satu sektor padat karya yang meliputi berbagai aktivitas perekonomian seperti restoran, *home stay* atau penginapan, dan rekreasi. Dalam pengembangan pariwisata perlu melibatkan potensi-potensi yang dimiliki masyarakat atau daerah yang akan dikembangkan sebagai objek wisata. Dengan diterapkan pariwisata berparadigma masyarakat maka pendapatan daerah semakin meningkat dan mampu menyejahterakan masyarakat secara langsung karena semakin meluasnya lapangan pekerjaan.

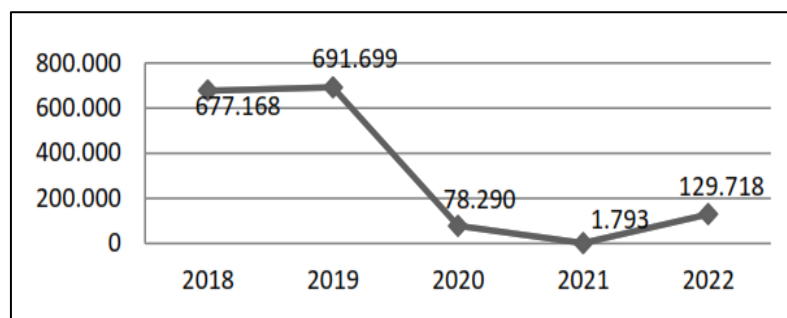
Provinsi Jawa Tengah merupakan provinsi dengan jumlah wisatawan terbesar setelah Jawa Timur yaitu 146,02 juta perjalanan dengan persentase mencapai 24,22% dari total perjalanan wisatawan di Indonesia pada tahun sebelumnya. Hal ini dilatarbelakangi oleh beragamnya potensi wisata yang dimiliki Jawa Tengah. Baik dari segi seni budaya, keindahan alam, dan sebagainya.



Gambar 1.2 Jumlah Daya Tarik Wisata di Jawa Tengah Tahun 2018-2022

Sumber: (DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah, 2022)

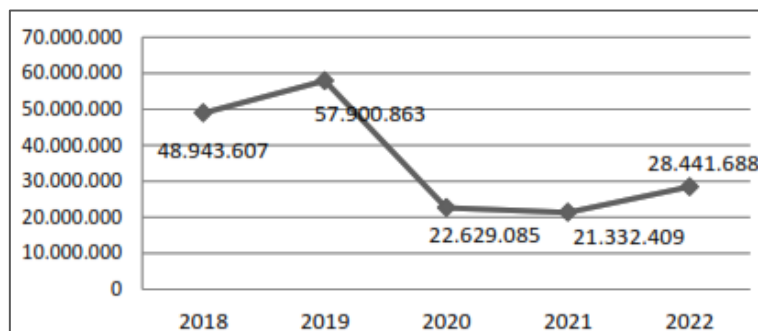
Jumlah daya tarik wisata dari tahun ke tahun terus meningkat. Di mana pada tahun 2018 berjumlah 692 kunjungan meningkat sebanyak 834 kunjungan pada tahun 2019. Meskipun pada tahun 2019 sampai tahun 2021 terjadi pandemi Covid-19 tidak mengurangi jumlah kunjungan daya tarik wisata di Jawa Tengah. Puncaknya ada pada tahun 2022 yaitu sebanyak 1.216 kunjungan. Hal ini menunjukkan bahwa wisatawan domestik masih menjadikan Jawa Tengah sebagai tujuan utama wisatawan. Sehingga pariwisata di Jawa Tengah juga tidak kalah terkenal dari daerah-daerah lain.



Gambar 1.3 Jumlah Wisatawan Mancanegara di Jawa Tengah Tahun 2018-2022

Sumber: (DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah, 2022)

Jumlah wisatawan mancanegara di Jawa Tengah pada tahun 2018-2022 fluktuatif. Tahun 2019 mengalami peningkatan sebanyak 691.699 wisatawan dibanding pada tahun 2018 yaitu 677.168 wisatawan. Tetapi pada tahun 2020 hingga 2021 mengalami penurunan jumlah wisatawan mancanegara yaitu berjumlah 78.290 dan 1.793. Tahun 2022 jumlah wisatawan mancanegara mulai meningkat sebesar 129.718.

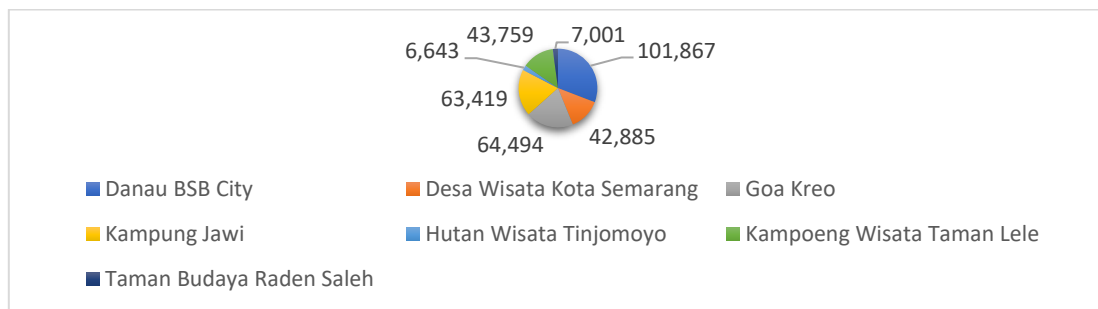


Gambar 1.4 Jumlah Wisatawan Nusantara di Jawa Tengah Tahun 2018-2022

Sumber: (DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah, 2022)

Gambar 1.4 menunjukkan bahwa jumlah wisatawan domestik di Jawa Tengah dalam rentang tahun 2018 sampai 2022 bersifat fluktuatif. Tahun 2018 jumlah wisatawan domestik sebesar 48.943.607 wisatawan meningkat pada tahun 2019 sebanyak 57.500.863 wisatawan. Jawa Tengah yang terbagi menjadi 6 kota dan 29 kabupaten memiliki potensi dan keunggulan wisata yang berbeda. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan kunjungan wisatawan di setiap wilayah.

Kota Semarang sebagai salah satu daerah di Jawa Tengah yang memiliki jumlah kunjungan wisata terbanyak yaitu 3.640.591 wisatawan. Menunjukkan bahwa Kota Semarang menjadi daerah di Jawa Tengah yang memiliki daya tarik wisata tertinggi dibanding daerah-daerah lain di Jawa Tengah. Kota Semarang memiliki total 76 objek wisata yang terdiri dari 16 wisata alam, 27 wisata budaya, dan 33 wisata buatan.



Gambar 1.5 Kunjungan Wisatawan Menurut Objek Wisata di Kota Semarang

Sumber: (Diolah oleh penulis, 2023)

Kota Semarang terus mengalami penambahan objek wisata, salah satunya desa wisata. Desa wisata sebagai langkah baru bagi desa untuk memanfaatkan potensi yang dimiliki, serta sebagai wadah bagi masyarakat desa untuk bergerak kreatif dalam meningkatkan perekonomian, juga sebagai alternatif pemberdayaan ekonomi kerakyatan di bidang pariwisata.

Pengembangan desa wisata memanfaatkan ciri khas masing-masing daerah atau desa yang dapat dilihat melalui khas kebudayaan dan aktivitas masyarakat yang dapat dijadikan nilai jual suatu daerah. Sejalan dengan hal tersebut SK Walikota Nomor 556/407 Tahun 2012 menyebutkan bahwa Kota Semarang memiliki 3 desa wisata yaitu Desa Wisata Wonolopo, Desa Wisata Kandri, dan Desa Wisata Nongkosawit Gunungpati. Desa Wisata Wonolopo pertama kali diinisiasi oleh masyarakat desa yang merasa bahwa Desa Wonolopo memiliki potensi wisata yang besar serta dilatarbelakangi oleh tingkat kemiskinan masyarakat desa yang tinggi.

Desa Wisata Wonolopo dijadikan sebagai salah satu desa wisata di Kota Semarang karena memiliki berbagai potensi baik alam, pertanian, budaya, dan UMKM,

Tabel 1.1 Potensi Desa Wisata Wonolopo

Nama Potensi	Potensi Wisata
Kampung Jamu Wonolopo	Wisata kunjungan ke rumah-rumah warga yang berprofesi sebagai pembuat sekaligus penjual jamu, terdapat pula edukasi tentang pembuatan jamu dan tanaman herbal.
Kampung Flora	Kampung Flora wisatawan dapat mempelajari secara langsung proses menanam sayur-sayuran dan cara mengelola tanaman secara <i>green house</i> .
Embung Wonolopo	Memiliki pasar tumpah setiap rabu sore, yang memiliki olahan minuman lidah buaya dan terdapat berbagai permainan tradisional yang dimainkan secara gratis meliputi egrang, engklek, jaranan, dan sebagainya
Kampung <i>Go Green</i> Gowes Jadul	Jalur bersepeda, sewa sepeda, juga terdapat fasilitas <i>guide gowes</i>
Kampung Ranting Pelangi	Kampung yang memiliki keunikan seni hiasan dan memiliki spot selfie dari bahan bekas ranting kering warna warni.
Omah Ampiran	Memiliki berbagai produk UMKM bertempat pada satu tempat yang sama yaitu di Pujasera Omah Ampiran. Memiliki paket wisata untuk berkeliling ke rumah UMKM sekaligus melihat proses produksi hingga <i>packing</i> produk UMKM secara langsung.
Griya Pawening Jati	Menyewakan joglo untuk kegiatan makrab, kegiatan <i>camping ground</i> dan <i>outbound</i> memiliki area lapangan yang luas, serta menyajikan pertunjukkan gamelan dan sendra tari.
Pendopo Kinanthi	Wisata belajar berbahasa jawa dan dimanfaatkan dalam kegiatan pertemuan, rapat, <i>camping</i> . Pendopo Kinanthi memiliki tempat penyewaan busana tradisional jawa.
Agro Wisata Durian	Wisatawan dapat menikmati buah durian dengan nuansa perkebunan durian.

Sumber: ExoVillage (2022)

Desa Wisata Wonolopo memiliki konsep sistem pariwisata berkelanjutan. Tujuan Desa Wisata Wonolopo yaitu mengentaskan kemiskinan, memajukan kesejahteraan masyarakat dengan menggali, mengembangkan dan memanfaatkan potensi atau aset yang terdapat di kawasan Wonolopo sebagai promosi pariwisata kepada para wisatawan, mengembangkan dan melestarikan budaya daerah, serta mewujudkan masyarakat yang maju, mandiri, bermartabat dan sejahtera. Pengembangan desa wisata sesuai Pergub Nomor 53 Tahun 2019 meliputi pengembangan infrastruktur desa wisata, pemasaran desa wisata, penguatan kelembagaan dan kerjasama kemitraan.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang sebagai aktor utama melakukan tindakan pendekatan kepada aktor lain untuk terlibat dalam mengembangkan Desa Wisata Wonolopo. Melalui SK Walikota Nomor 556/407 Tahun 2012 menyebutkan bahwa Kota Semarang memiliki 3 desa wisata, salah satunya Desa Wisata Wonolopo. Aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo berasal dari beberapa lini, yaitu Pemerintah, Masyarakat, Universitas, dan Media Massa.

Desa Wisata Wonolopo memiliki dua pokdarwis, yaitu Pokdarwis Manggar dan Pokdarwis Wonolopo. Terbentuknya dua Pokdarwis bertujuan agar potensi Desa Wisata Wonolopo dapat terkelola dengan baik dan meningkatkan partisipasi masyarakat. Tetapi kedua pokdarwis belum saling terintegrasi dan terkesan berjalan sendiri-sendiri. Sedangkan menurut Peraturan Daerah Nomor 2 Tahun 2019 tentang Pemberdayaan Desa Wisata di Provinsi Jawa Tengah menyebutkan bahwa pengelola desa wisata hanya berjumlah satu dengan tugas mengatur desa wisata, membina usaha kepariwisataan, menyelenggarakan kerjasama pihak ketiga, dan berkoordinasi dengan pemerintah.

Adapun jumlah masing-masing anggota Pokdarwis Manggar dan Pokdarwis Wonolopo ditunjukkan melalui tabel sebagai berikut.

Tabel 1.2 Jumlah Anggota Pokdarwis Manggar Selaras dan Pokdarwis Wonolopo

Nama Pokdarwis	Anggota Inti	Anggota	Pengawas	Jumlah Anggota
Pokdarwis Manggar	6	32	3	41
Pokdarwis Wonolopo	5	N/A	N/A	24

Sumber: Pokdarwis Manggar Selaras (2023)

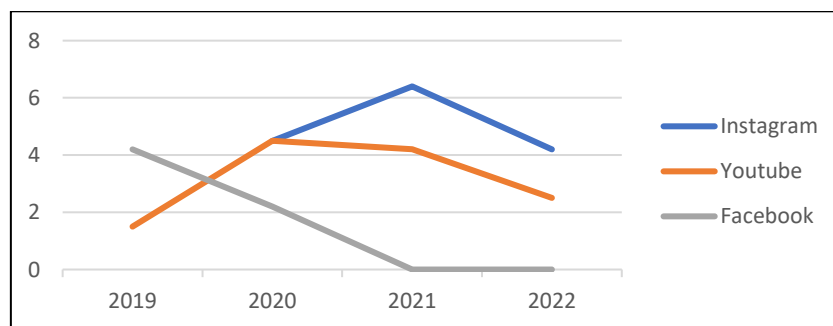
Partisipasi masyarakat dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo belum cukup baik karena masyarakat hanya berpartisipasi saat terdapat kunjungan wisata. Masyarakat yang aktif dalam kegiatan desa wisata hanya masyarakat yang bekerja secara lepas dan memiliki usaha yang berkaitan langsung dengan desa wisata. Dampak adanya desa wisata hanya dirasakan oleh beberapa masyarakat saja sehingga masyarakat yang kurang aktif dalam pengembangan desa wisata belum sepenuhnya menikmati adanya desa wisata.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa tahap problematisasi dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo mengalami resistensi karena desa wisata belum terintegrasi sepenuhnya serta minimnya partisipasi masyarakat. Adanya distorsi pada tahap problematisasi menjadi tantangan bagi aktor utama dan aktor pendukung dalam melaksanakan tujuan Desa Wisata Wonolopo.

Pengembangan desa wisata membutuhkan peran dari berbagai pihak khususnya pemerintah. DISBUDPAR Kota Semarang sebagai aktor yang memfasilitasi pokdarwis

dalam mengembangkan Desa Wisata Wonolopo berkontribusi dalam pelatihan. Namun, pokdarwis belum maksimal dalam mengikuti arahan DISBUDPAR karena menganggap pelatihan bersifat monoton. Aksi-aksi yang dimunculkan oleh aktor utama (DISBUDPAR) telah dilaksanakan, tetapi aktor pelaksana (pokdarwis) belum mampu mengikuti tindakan yang dimunculkan oleh aktor utama. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap *interessement* atau tahap di mana tindakan-tindakan dimunculkan oleh aktor utama untuk menarik aktor lain dalam mencapai tujuan mengalami permasalahan.

Pengembangan desa wisata dapat ditempuh dengan sosial media sebagai wadah untuk mempromosikan desa wisata untuk menarik wisatawan. Keaktifan pokdarwis dalam memperbarui informasi Desa Wisata Wonolopo masih minim. Desa Wisata Wonolopo hanya aktif pada satu *platform*, yaitu Instagram. Sedangkan *platform* lain seperti Youtube dan *Facebook* belum dikelola secara konsisten dilihat melalui jumlah konten yang diperbarui pada *platform* media sosial setiap tahunnya.



Gambar 1.6 Grafik Keaktifan Desa Wisata Wonolopo pada *Platform* Media Sosial

Sumber: (Diolah oleh penulis, 2023)

Desa Wisata Wonolopo hingga saat ini masih mengalami permasalahan dalam hal pengelolaan media sosial. Meskipun peran universitas dalam meningkatkan keaktifan

pokdarwis sebagai salah satu sarana mengembangkan Desa Wisata Wonolopo telah dilibatkan, hampir semua penyelesaian masalah tidak dilaksanakan secara berkelanjutan dan berhenti di tengah jalan. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap pelibatan atau *enrollment* aktor pendukung kurang maksimal dalam memerankan perannya.

Keterlibatan berbagai aktor dalam pengembangan desa wisata akan membentuk sebuah jaringan. Dalam jaringan yang terbentuk akan diketahui bagaimana para aktor saling berhubungan melalui tahapan yang dilakukan. Jaringan aktor dinilai stabil dilihat melalui tahapan yang dilalui yaitu *punctualization*, *translation*, *problematization*, *interessement*, *enrollment*, *inscription*, *speaker/delegate representative*, *betrayal*, dan *irreversibility*.

Pengembangan Desa Wisata Wonolopo mengalami resistensi khususnya pada tahap *problematization*, *interessement*, dan *enrollment*. Adanya permasalahan dalam ketiga tahapan tersebut menunjukkan bahwa Desa Wisata Wonolopo masih berada pada tahap *translation* yaitu tahap menerjemahkan dan menyamakan keinginan aktor utama serta aktor pendukung untuk mengembangkan Desa Wisata Wonolopo.

Penelitian ini penting dilakukan karena dalam membentuk jaringan aktor ditemui permasalahan atau resistensi yang dilatarbelakangi oleh tahapan yang kurang maksimal. Oleh karena itu tahapan jaringan aktor menjadi kunci untuk melihat bagaimana aktor terbentuk dalam sebuah jaringan dan melihat hubungan antar aktor di dalam sebuah jaringan. Sehingga pengembangan desa wisata dapat berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik

melakukan penelitian mengenai tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo dengan pertanyaan penelitian “Mengapa tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang belum optimal?”

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberi kontribusi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pandangan tentang tahapan jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata yang berkaitan dengan studi Administrasi Publik untuk memperkaya penelitian mengenai tahapan jaringan

aktor. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya sebagai pengembangan Ilmu Administrasi Publik khususnya dalam perspektif kebijakan publik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam memberi masukan atau rekomendasi kepada pemerintah mengenai tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan saran bagi sasaran program yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo beserta tahapan jaringan aktor di dalamnya agar permasalahan yang muncul dapat diatasi secara relevan.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memperkaya keilmuan mengenai tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo.

3. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber penelitian dan riset yang akan dilakukan peneliti lainnya mengenai pengembangan desa wisata dengan melihat tahapan-tahapan jaringan aktor di dalamnya.

1.5 Kerangka Teoritis

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah dikaji berfokus pada penelitian yang berkaitan dengan penelitian tentang tahapan jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata.

Penelitian yang ditulis oleh Pujiastuti, Yuniningsih, Herawati dkk dengan judul “Jaringan Aktor dalam Program Percepatan Pendaftaran Tanah di Badan Pertanahan Nasional Kota Semarang” membahas tentang jaringan aktor dalam program percepatan pendaftaran tanah sistematis lengkap (PTSL) di BPN Kota Semarang dikategorikan berdasarkan tingkat pengaruh dan relasi di dalamnya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil yang diperoleh adalah Masih diperlukan partisipasi aktif dari seluruh aktor. Faktor penghambat pelaksanaan program berasal dari inventarisasi data administrasi yang berubah-ubah, biaya pra sertifikasi pajak BPHTB ditanggung pemohon dan memberatkan, bentuk data tekstual dan spasial masih dalam pengembangan (Pujiastuti et al., 2022).

Penelitian berikutnya yang ditulis oleh Na Xu, Chi Jin Xu, Yuanbo, dkk dengan judul “*Research on the Operating Mechanism of E-Commerce Poverty Allevation in Agricultural Cooperatives: An Actor Network Theory Perspective*” menyebutkan bahwa pengentasan kemiskinan perlu melibatkan seluruh aktor dalam jaringan yang memiliki pengaruh besar. Pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil yang didapatkan adalah tantangan dalam mengentaskan kemiskinan yaitu bagaimana mengkoordinir masyarakat miskin agar tidak jatuh dalam kemiskinan yang lebih dalam, sehingga fokus pada pembangunan yang berkualitas (Xu et al., 2022).

Song Yau dan Kui Liu dalam penelitiannya yang berjudul “*Actor Network Theory: Insights into the Study of Social Ecological Resilience*” membahas mengenai sistem sosial-ekologi tidak dapat dipisahkan dari jaringan aktor yang berbeda dalam perspektif “*heterogeneous networks*”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam membahas permasalahan di dalamnya. Sehingga hasil yang diperoleh yaitu pentingnya komunikasi secara halus antar aktor dalam memperbaiki sistem dalam perspektif “*translation*”. Kekurangan dalam menjelaskan situasi khusus perubahan dinamika berada pada perspektif “*agency*” (Yao & Liu, 2022).

Oktaviana, Edison, dan Setiawan dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Jaringan Aktor dalam Program Kampung Iklim Kelurahan Bukit Cermin Kota Tanjungpinang” membahas tentang Penerapan jejaring aktor dalam Program Kampung Iklim Kelurahan Bukit Cermin tercapai setelah melalui empat tahapan, yaitu Problematisasi, *Interressement*, *Enrollment*, dan *Mobilization*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap problematisasi belum optimal dan momen penarikan masih menjadi tantangan bagi aktor pemerintah. Sedangkan pada momen pelibatan, jaringan aktor sudah menampakan diri dan melibatkan diri, pada momen mobilisasi juga mencapai kestabilan (Oktaviana & Setiawan, 2021).

Penelitian lain yang ditulis oleh Wijoyono dengan judul “*The Utilization of Village Information Syste, for Integrated Social Welfare Data Management: Actor Network Theory Approach in Gunungkidul Regency*” menjelaskan tentang proses integrasi DTKS dalam SID BERDAYA dan SIKAB terdapat komponen sosial dan

teknikal, berupa negosiasi dan renegosiasi. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sehingga hasil yang diperoleh yaitu Pentingnya interaksi dan komunikasi yang intensif antar aktor dalam proses integrasi DTKS untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat atau manajemen kemiskinan (Wijoyono, 2021).

Penelitian berikutnya yang ditulis oleh Yuan Li, Jing Guo, Yiping Chen dkk dengan judul “*Spatial Evolution Path of Gulangyu Island Historical International Community: From the Perspective of Actor-Network Theory*” membahas tentang aktor kunci yang berperan sebagai promosi tata ruang evolusi Komunitas Gulangyu, sedangkan warga negara asing sebagai aktor dalam pembangunan yang jaringan aktor serta mempromosikan perubahan Pulau Gulangyu yang tradisional menjadi lebih modern. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dalam membahas permasalahan. Hasil menunjukkan bahwa Beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan aktor dalam penelitian ini yaitu adanya keadaan yang pasti dan tidak pasti, minimnya data-data sejarah, hanya mampu mengeksplor sebagian peninggalan sejarah melalui perspektif evolusi spasial (Li et al., 2021).

Penelitian lain yang ditulis oleh Puteri dengan judul “*Telaah Actor Network Theory dalam Kajian Sistem Pangan*” membahas tentang Penggunaan teori jaringan aktor dalam kajian sistem pangan memiliki dua titik fokus pembahasan yang berbeda dalam kajian, yaitu dinamika sistem pangan dan eksplorasi produk pangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahwa Implikasi penggunaan ANT dalam mengkaji sistem pangan yaitu mendorong perubahan

analisis sosiologis, menghadirkan entitas non manusia, memiliki signifikansi dinamisa sistem pangan, dan dapat menjawab permasalahan yang abstrak (Puteri, P., 2021).

Muliadi dan Sofyan dalam penelitiannya yang berjudul “*Indonesian Government’s Budgeting Responses during the Covid-19 Pandemic: Multi-Level Governance and Actor Network Theory Perspective*” mengkaji tentang Penggunaan teori jaringan aktor dan *Multi-Level Governance* dalam merespon pandemi Covid-19 melalui kebijakan anggaran menunjukkan bahwa realokasi anggaran ditujukan pada bidang kesehatan, keamanan sosial, dan peningkatan ekonomi. Pada penelitian ini metode kualitatif digunakan sebagai metode dalam menganalisis permasalahan. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini yaitu aktor non-manusia memerankan peranan penting dalam menyelesaikan permasalahan pada tata kelola pemerintahan di pemerintah pusat, pemerintah daerah, MSMEs, dan sektor Pendidikan (Muliadi et al., 2021).

Penelitian terdahulu merupakan penelitian yang diteliti oleh beberapa orang sebelumnya dan memiliki kemiripan dengan penelitian ini. Secara keseluruhan, penelitian sebelumnya membahas mengenai tahapan jaringan aktor dan berkaitan dengan pengembangan pariwisata, serta pengembangan desa wisata. Manfaat dari hasil penelitian terdahulu dengan topik pengembangan desa wisata melalui tahapan jaringan aktor dapat dijadikan referensi dan acuan oleh peneliti dalam menganalisis permasalahan yang ditemui dalam pengembangan desa wisata. Khususnya dalam melihat bagaimana aktor-aktor terbentuk.

Hal yang diamati oleh peneliti terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan berada pada penggunaan teori tahapan jaringan aktor dalam membahas permasalahan atau topik yang akan diambil mengenai pengembangan desa wisata.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mencoba melihat dari sudut pandang kebijakan publik berbeda dengan sudut pandang penelitian sebelumnya. Peneliti ingin mencoba menganalisis lebih dalam mengenai tahapan-tahapan jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata. Proses aktor terbentuk menjadi hal penting dalam memastikan jaringan aktor berjalan dengan optimal. Selanjutnya penelitian ini akan berfokus pada sembilan tahapan dalam menganalisis bagaimana aktor terbentuk di dalam sebuah jaringan. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini peneliti berharap mampu untuk menganalisis tahapan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang.

1.5.2 Kajian Pustaka

1.5.2.1. Administrasi Publik

Administrasi lebih banyak dipelajari sebagai sesuatu yang berkaitan dengan pemberian pelayanan berupa saran kebijaksanaan kepada menteri (Thoha 2008). Dalam menjalankan administrasi, administrator harus menggunakan sarana-sarana tertentu yaitu organisasi sistem informasi dan sistem manajemen (Anggara 2016). Administrasi publik menjelaskan perilaku institusi publik dalam memenuhi hak-hak warga, meningkatkan

kapabilitas warga memenuhi kewajibannya pada masyarakat dan negara, dan mengelola proses kebijakan untuk mewujudkan kepentingan publik Dwiyanto (2020:71).

Ilmu Administrasi Publik dipahami sebagai organisasi dan manajemen (Dwiyanto 2020). Teori dan konsep organisasi dan manajemen dapat digunakan secara bersamaan sehingga dianggap lebih umum. Ilmu administrasi dianggap memiliki tujuan utama untuk mencapai efisiensi sebagai bagian dari ilmu manajemen. Pandangan ini mengakibatkan administrator tidak memperhatikan responsivitas dan akuntabilitas karena dinilai bukan tanggung jawab administrator publik. Anggapan ini berakibat pada hilangnya lokus administrasi publik sebagai lembaga pemerintah.

Realitas administrasi publik dipengaruhi oleh kepentingan masing-masing aktor. Administrasi Negara yang saat ini disebut sebagai Administrasi Publik melalui perkembangan enam paradigma memiliki ciri-ciri sesuai lokus dan fokus. Disimpulkan bahwa administrasi publik adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang pengelolaan organisasi publik yang berkaitan erat dengan kebijakan publik, perilaku pejabat publik, serta kepentingan publik yang ada di dalamnya.

Administrasi publik agar terus relevan sesuai perkembangan zaman dan dinamis mengikuti pola masyarakat memiliki pergeseran paradigma. Pergeseran paradigma administrasi publik menunjukkan bahwa administrasi publik dapat memposisikan sesuai perkembangan zaman.

1.5.2.2. Paradigma Administrasi Publik

Tuntutan masyarakat yang masif menuntut Administrasi Publik berkembang secara dinamis. Disiplin administrasi negara befokus pada menanggapi persoalan masyarakat (*public interest*). Sehingga administrasi negara atau administrasi publik harus mampu menjawab setiap masalah-masalah publik melalui pengambilan keputusan atau kebijakan. Adanya tuntutan-tuntuan masyarakat agar administrasi publik relevan dengan masalah publik tercipta perkembangan paradigma administrasi publik dari “dikotomi politik” hingga muncul konsep “*governance*”. Perkembangan paradigma administrasi publik menurut Anggara (2016) dijelaskan sebagai berikut:

1. Dikotomi Politik – Administrasi (1900-1926)

Paradigma ini menjelaskan bahwa dua fungsi berbeda dimiliki pemerintah. Yaitu adanya pemisahan antara politik dan administrasi dalam pemerintah. Politik berhubungan dengan kebijakan atau permasalahan yang berhubungan dengan tujuan negara. Sedangkan administrasi berkaitan dengan bagaimana kebijakan diimplementasikan. Sehingga perbedaan antar keduanya berada pada pemisahan kekuasaan. Pada paradigma ini administrasi negara seharusnya memfokuskan diri pada birokrasi pemerintahan. Untuk mencapai efisiensi dan *value* administrasi negara, administrasi perlu dipandang sebagai sesuatu yang bebas nilai.

2. Prinsip-Prinsip Administrasi Negara (1927-1937)

Kepercayaan baru terhadap administrasi negara melalui prinsip-prinsip administrasi. Prinsip-prinsip ditemukan dan pegawai administrasi memiliki keahlian di

bidangnya dengan menerapkan prinsip-prinsip administrasi. Prinsip-prinsip dituangkan sebagai POSDCORB (*Planning, Organizing, Staffing, Directing, Coordinating, Reporting, dan Budgeting*). Pada administrasi diterima dengan baik dan mencapai kejayaannya. Lokus administrasi sebagai prinsip adalah prinsip, serta administrasi adalah administrasi. Sehingga dalam paradigma ini lebih menekankan fokus daripada lokus.

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

Menerapkan kaitan-kaitan konseptual antara administrasi negara dengan ilmu politik. Birokrasi pemerintah sebagai lokus yang baru, tetapi administrasi negara mulai kabur dalam menentukan fokus. Pada paradigma ini menekankan hubungan pemerintah dengan masyarakat sebagai warga negara bukan sebagai pelanggan, serta memperhatikan nilai-nilai dan etika dalam pengambilan keputusan.

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

Pengembangan prinsip-prinsip manajemen sebagai sebuah bidang ilmu berdasar nilai demokratisasi birokrasi baik negara dan swasta. Pengembangan organisasi dinilai sebagai bidang yang cocok dalam kerangka Ilmu Administrasi. Fokus dari paradigma ini meliputi perilaku organisasi, analisis manajemen, penerapan teknologi modern, dan sebagainya. Dalam paradigma ini terdapat orientasi psikologi sosial dan kebijakan publik. Sehingga lokus menjadi tidak jelas.

5. Administrasi Publik sebagai Ilmu Administrasi Publik (1970-1990)

Pada paradigma ini lokus dan fokus jelas. Fokus administrasi publik yaitu teori organisasi, teori manajemen, dan kebijakan publik, sedangkan lokusnya adalah masalah

dan kepentingan publik. Faktor-faktor sosial mulai dilihat sebagai hal penting dalam paradigma ini, sehingga faktor tersebut ditemukan sebagai ciri khas negara terbelakang.

6. *Governance* (1990-sekarang)

Paradigma ini mengutamakan alur dan proses masyarakat atau kelompok menyampaikan keinginannya, melakukan advokasi dan mediasi dari berbagai perbedaan yang dimiliki, serta menjalankan hak dan kewajiban. Adanya sistem nilai, kebijakan, dan kelembagaan tentang urusan ekonomi, sosial, dan politik yang dikelola melalui interaksi pemerintah, swasta, dan masyarakat. Menurut Cheema (2007) dalam Keban (2014) paradigma ini memperkuat interaksi antar ketiga aktor dalam mempromosikan *people centered development*. Pemerintah berperan sebagai pembuat kebijakan dan mengatur kondisi lingkungan politik dan hukum agar kondusif. Swasta berperan sebagai sektor yang memberi wadah bagi masyarakat atau kesempatan yang tidak dapat diberikan oleh negara dan pemerintah. Sedangkan masyarakat berperan sebagai *civil society* atau masyarakat madani yang mampu melaksanakan interaksi sosial dan politik dengan baik.

Administrasi publik tidak hanya berfokus pada manajemen publik dan kebijakan publik. Administrasi publik berkaitan erat dengan pilihan yang diambil pemerintah untuk melakukan tindakan atau tidak melakukan tindakan, kaitannya dengan kebijakan yang diambil.

1.5.2.3. Kebijakan Publik

Menurut Clark Cochran (2010) Kebijakan publik adalah hasil perjuangan pemerintah menentukan siapa mendapat apa. Sederhananya kebijakan publik merupakan penjumlahan berbagai kegiatan pemerintah baik secara langsung maupun tidak langsung yang berpengaruh terhadap kehidupan warga negara (B. Guy Peters, 2010). Kebijakan publik juga diartikan sebagai sesuatu yang dipilih atau tidak dipilih oleh pemerintah (Thomas Dye, 2017). Menurut Thomas Birkland (2019) kebijakan publik disebut sebagai pernyataan pemerintah di tingkat mana pun serta tentang apa pun yang ingin dilakukan untuk menghadapi permasalahan publik.

Kebijakan publik sebagai alat untuk mengendalikan aktivitas masyarakat sipil agar tujuan akhir tercapai yaitu kepentingan publik (Abas, 2019). Kebijakan publik diciptakan oleh pemerintah dan kegiatan bisnis. Misalnya berkaitan dengan situs jejaring sosial yang dimiliki badan swasta dapat menetapkan kebijakannya sendiri untuk menggunakan platform mereka (Martin dkk, 2021). Kebijakan publik hadir sebagai respon terhadap permasalahan publik. Masalah publik merupakan permasalahan yang pemerintah memiliki wewenang untuk menyelesaikannya. Kebijakan publik juga mengatur perilaku, birokrasi, mendistribusikan manfaat atau pajak dan segala hal (Dye, 2017).

B. Guy Peters (2010) menyatakan terdapat tiga tingkat berbeda menentukan sejauh mana kebijakan dapat memberikan perbedaan nyata dalam kehidupan masyarakat.

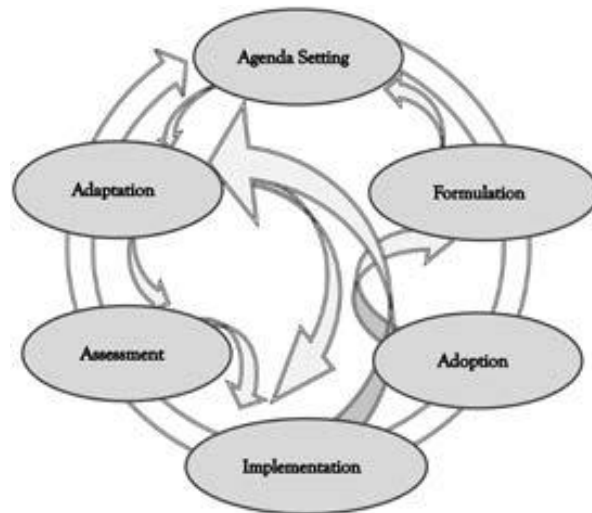
Pada tingkat pertama, terdapat pilihan kebijakan yang diputuskan dan dibuat oleh politisi, pegawai negeri, dan pihak lain yang berwenang menggunakan kekuasaan untuk mempengaruhi warga negara. Baik dari presiden, gubernur, administrator, dan kelompok lain mampu membuat pilihan kebijakan. Pada tingkat kedua, keluaran kebijakan dilaksanakan. Pemerintah melakukan sesuatu seperti belanja uang, mempekerjakan orang atau mengumumkan peraturan yang dirancang. Tingkat ketiga yaitu dampak kebijakan. Efek yang ditimbulkan oleh pilihan kebijakan dan keluaran kebijakan dapat dilihat. Dampak terjadi dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti masyarakat, produktivitas ekonomi, pendidikan, dan faktor lainnya. Tetapi faktor tersebut juga mencerminkan keberhasilan atau kegagalan pilihan dan keluaran kebijakan publik. Kebijakan juga berdampak pada interaksi program yang berbeda.

Dari pandangan beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa kebijakan publik adalah upaya pemerintah mengambil suatu tindakan atau tidak mengambil suatu tindakan dalam menanggapi permasalahan publik. Kebijakan publik tidak terlepas dari setiap proses yang dilalui. Proses kebijakan publik selalu ada di setiap kebijakan yang akan, sedang, dan saat diterapkan.

1.5.2.4. Proses Kebijakan Publik

William Dunn (2018) menyatakan bahwa kebijakan publik menjelaskan skema pengambilan keputusan yang meliputi *agenda setting*, *policy formulation*, *policy adoption*, *policy implementation*, *policy assessment*, dan *policy adaptation*. Alur atau proses berfungsi untuk memvisualisasikan rangkaian fungsi yang saling bergantung dan

tersusun sepanjang waktu. Setiap fase kebijakan terhubung ke fase selanjutnya, serta sebagai proses yang utuh tidak memiliki akhir.



Gambar 1.7 Fase Kebijakan Publik

Sumber: William N. Dunn (2018)

Fase kebijakan publik dilihat melalui adanya penempatan permasalahan baik dari organisasi maupun pejabat yang dipilih pemerintah untuk menentukan agenda. Berbagai permasalahan yang berkaitan dengan publik dipilih prioritas permasalahan yang perlu segera diselesaikan. Setelah ditentukan prioritas permasalahan, fase selanjutnya yaitu merumuskan alternatif kebijakan untuk menghadapi suatu masalah. Alternatif kebijakan berkaitan erat dengan perintah eksekutif, keputusan pengadilan, dan tindakan legislatif. Setelah formulasi kebijakan dilakukan, fase selanjutnya yaitu mengadopsi kebijakan melalui dukungan mayoritas legislatif, konsensus di antara direktur lembaga, dan mayoritas keputusan pengadilan. Setelah kebijakan diadopsi kebijakan mulai diimplementasikan. Implementasi kebijakan membentuk serangkaian kegiatan yang diarahkan sebagai bentuk pemberlakuan program.

Implementasi kebijakan menjadi proses yang kompleks dan membutuhkan waktu berbulan-bulan, atau bertahun-tahun untuk menyelesaikan sepenuhnya (Martindale, 2021). Kebijakan yang diterapkan dilakukan audit di pemerintah untuk menentukan apakah pemerintah eksekutif, tindakan legislatif, dan keputusan pengadilan telah dipatuhi sesuai undang-undang dan tujuan yang disepakati. Ketika kebijakan tidak berjalan maksimal, sumber daya tidak mencukupi, dan pelatihan tidak memadai maka dilakukan adaptasi kebijakan. Pada fase ini dilakukan evaluasi kebijakan untuk menentukan kebijakan dapat diterapkan kembali atau mengakhiri kebijakan tersebut (Dunn, 2018).

Penelitian ini berada pada proses implementasi kebijakan karena pengembangan Desa Wisata Wonolopo dilaksanakan sesuai aturan SK Walikota Nomor 556/407 Tahun 2012 tentang Penetapan Kelurahan Kandri dan Kelurahan Nongkosawit, Kecamatan Gunungpati, Kelurahan Wonolopo Kecamatan Mijen Sebagai Desa Wisata Kota Semarang. Penetapan kebijakan ini menjadikan Desa Wisata Wonolopo sebagai desa wisata berbasis budaya dan berbasis daya tarik kerajinan. Dengan ditetapkannya Desa Wisata Wonolopo sebagai salah satu daya tarik wisata di Kota Semarang bertujuan mengentaskan kemiskinan melalui pemanfaatan potensi yang dimiliki serta keterlibatan masyarakat di dalamnya.

1.5.2.5. Implementasi Kebijakan

Implementasi kebijakan publik diasumsikan terjadi pada dua tingkatan yaitu implementasi makro di mana aktor-aktor berada di pusat perancangan program pemerintah dan implementasi mikro di mana para aktor di tingkat lokal bereaksi terhadap

rencana yang dikembangkan dan melaksanakan rencana tersebut (Matland, 1995 dalam Abas, 2019). Menurut Kraft dan Furlong (2018) dalam Martin (2021) terdapat tiga kegiatan penting agar implementasi kebijakan berhasil, yaitu organisasi, interpretasi, dan aplikasi. Organisasi mengacu pada program administrasi khususnya sumber daya yang dialokasikan. Interpretasi membahas bagaimana kebijakan dipahami oleh aktor-aktor yang bertanggung jawab untuk mengelola kebijakan. Serta penerapan melihat bagaimana tujuan kebijakan dilaksanakan.

Implementasi merupakan upaya berkelanjutan yang akan terus berlanjut sampai kebijakan dihentikan. Bardach (1997) dalam Martin (2021) menyatakan bahwa implementasi kebijakan dipandang sebagai satu kesatuan seperti mesin. Kebijakan publik diartikan sebagai sebuah mesin yang memiliki sifat kompleks dan memiliki banyak bagian untuk digerakkan agar menghasilkan sesuatu yang diinginkan.

Pendekatan *top-down* mengasumsikan bahwa implementasi dimulai dengan tujuan kebijakan publik dan implementasi akan mengikuti secara linear sebagai produk dari model administrasi publik (Abas, 2019). Pendekatan *top-down* menekankan pada aktor-aktor yang merancang kebijakan publik dan faktor-faktor yang dapat dimanipulasi oleh tingkat atas. Model *top-down* melihat titik awal implementasi dengan mengidentifikasi aktor-aktor sentral sebagai pihak yang paling berpengaruh dalam menghasilkan keputusan. Ciri-ciri kebijakan publik dengan pendekatan *top-down* memiliki minimal aktor yang terlibat dan membatasi sejauh mana perubahan dilakukan lembaga yang bertanggung jawab. Sedangkan model *bottom-up* sebagai kritik utama model *top-down* yang mengabaikan aspek perilaku implementasi dan pelaksana lokal.

Pendekatan *bottom up* menekankan pada kelompok sasaran dan pemberi layanan (Cerna, 2013). Model kebijakan publik dengan pendekatan *bottom-up* lebih praktis dibandingkan dengan model kebijakan publik *top-down* karena model *bottom-up* dinilai sebagai kebijakan publik yang mengutamakan sudut pandang kelompok sasaran dan penyedia layanan.

Pelaksanaan kebijakan akan menghasilkan kecepatan yang berbeda dengan tingkat keberhasilan yang bervariasi berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi. Kebijakan dapat mendukung masyarakat luas jika memiliki sumber daya yang baik. Kebijakan tidak akan berjalan dengan baik jika dukungan dari masyarakat kurang. Oleh karena itu penting untuk melihat faktor yang mempengaruhi implementasi kebijakan seperti yang dijelaskan Brewer dan DeLeon (1983) dalam Martin (2021) yaitu sumber kebijakan, kejelasan kebijakan, dukung terhadap kebijakan, kompleksitas administrasi, insentif pelaksana, dan alokasi sumber daya. Dari beberapa pandangan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam mengimplementasikan kebijakan perlu memperhatikan kepentingan mana yang harus diutamakan agar kebijakan dapat menyelesaikan permasalahan publik melalui pendekatan-pendekatan yang relevan. Implementasi kebijakan juga berkaitan erat dengan keterlibatan aktor-aktor di dalamnya yang membentuk sebuah jaringan.

1.5.2.6. Jaringan Aktor

Menurut Latour dalam Trianggono dkk (2018) aktor adalah satu kesatuan elemen yang saling berjejaring. Artinya aktor merupakan kesatuan jaringan yang

memiliki interaksi di dalamnya dalam mencapai tujuan, sehingga aktor tidak diartikan sebagai individu atau elemen non manusia. Aktor melaksanakan aksi atau tindakan (*action*) karena adanya agensi (*agency*) dan aktan (*actant*) (Arinda & Shambodo, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, Law (1992) dalam Trianggono dkk (2018) memandang aktor sebagai *pattern* yang ada di dalam jaringan dan aktor memberikan efek bagi jaringan yang terbentuk. Sehingga setiap aktor memiliki cara dan akses yang berbeda dalam mendapatkan sumber daya, dan memiliki kemampuan untuk koordinasi, kolaborasi, dan menciptakan efek (Alcadipani & Hassard, 2010 dalam Ryan, 2020).

Aktor diartikan sebagai elemen-elemen yang memiliki ikatan dalam suatu ruang, menciptakan ikatan dengan elemen lain serta mengubah kepentingan dan keinginan menjadi satu kesatuan. Hal ini menggambarkan bahwa jaringan aktor dapat tercipta jika memperoleh kesepakatan dan pemahaman yang sama antar para aktor. Untuk memperoleh pemahaman yang sama perlu proses meyakinkan aktor lain mengenai kepentingan dan keinginan yang akan diwujudkan, juga memperoleh kekuatan agar apa yang diinginkan dan dibutuhkan tercipta secara maksimal. Proses memperoleh kesepakatan membutuhkan waktu yang panjang jika berkaitan dengan politik.

Seorang aktor membutuhkan sumber daya untuk melindungi keberadaan dan kepentingannya, kemudian menghasilkan jaringan aktor yang saling berkomunikasi. Titik awal pendekatan antar aktor dimulai dari lingkungan aktor yang berhubungan dengan aktor lainnya (Yuniningsih, 2018). Adanya pendekatan dari para aktor yang memiliki kesamaan kepentingan dan keinginan membentuk sebuah jaringan. Perspektif jaringan mengindikasikan bahwa kebijakan diwujudkan melalui proses interaksi yang kompleks

antar aktor-aktor terkait dan berada dalam suatu jaringan, di mana aktor-aktor saling bergantung.

Hubungan aktor-aktor yang saling bergantung dapat merealisasikan kebijakan jika tercipta sebuah kerjasama. Kerjasama tidak terjadi secara instan, tetapi membutuhkan waktu dan tahap. Tingkat keberlangsungan masalah menentukan pola interaksi antar aktor. Oleh karena itu di dalam sebuah jaringan memiliki aturan sebagai wadah untuk mengelola perilaku dan sumberdaya aktor. Setiap aktor yang berbeda mempunyai persepsinya sendiri-sendiri mengenai permasalahan (Yuniningsih, 2018).

Jaringan aktor dipandang sebagai kajian multidisiplin yang lebih menyeluruh karena meliputi objek kajian di tingkat mikro dan makro. Menurut Yuniningsih (2018) sebuah jaringan adalah sekumpulan kompleks yang menggambarkan pemetaan hubungan yang tidak hanya menyangkut atribut tetapi juga aliran antar individu. Aktor-aktor yang terdapat dalam jaringan terdiri dari akademisi, perusahaan atau pengusaha, masyarakat umum, pemerintah, dan media massa. Jaringan aktor berjalan dengan baik apabila aktor-aktor konsisten untuk berada di dalam jaringan (Whittle & Spicer, 2008 dalam Ryan, 2020).

Jaringan aktor juga diartikan sebagai jaringan heterogen. Artinya, sebuah jaringan tercipta karena adanya kepentingan yang sama, pendelegasian wewenang, gabungan kekuatan masing-masing aktor, dan terjalinnya kerjasama untuk mencapai tujuan yang telah disepakati. Teori jaringan aktor tidak menjelaskan bagaimana dan

mengapa jaringan dapat terbentuk. Sebaliknya, itu menggambarkan hubungan dalam suatu jaringan yang dapat menghasilkan berbagai hal.

Jejaring aktor merupakan konsep ontologis yang menunjuk pada suatu fenomena *becoming* bagaimana sesuatu menjadi dan menghasilkan efek-efek (Martomo, 2020). Kompleksitas interaksi sosial yang terjadi dalam hubungan dapat ditarik garis penghubung yang menggerakkan para aktor utama dalam sebuah jaringan sosial kemudian jaringan aktor berperan dalam menjelaskan bagaimana materi jaringan berfungsi sebagai pemecah kompleksitas interaksi sosial secara keseluruhan.

Ada tiga jenis jaringan yaitu *Egocentric*, *Social Centric*, dan *Open System*. Jaringan *Egocentric* bersifat tunggal, sedangkan jaringan *Social Centric* berhubungan dengan area tertentu. Dalam jaringan aktor, didefinisikan sebagai hal-hal yang terhubung antar aktor atau *Open System* (Sistem Terbuka) atau batasan yang tidak dianggap penting.

Pada teori jaringan aktor melihat hambatan dapat diatasi melalui jaringan sehingga tercipta kestabilan, melihat cara mengatur dan menerjemahkan elemen-elemen jaringan juga proses meyakinkan aktor lain untuk turut andil dalam kepentingan yang akan diwujudkan melalui pembagian peran, dan memberdayakan orang lain atau aktor agar memiliki fungsi. Para aktor bertindak berdasarkan apa yang terjadi di lingkungan, dan cukup saling memahami, atau timbulnya kesalahpahaman yang dapat menciptakan interaksi secara nyata.

Interaksi dapat diwujudkan melalui kemunculan konflik yang berkaitan dengan perbedaan tujuan dengan pemerintah. Sehingga menciptakan kesepakatan dari aktor lain

dan munculnya jaringan baru. Konflik dimunculkan agar pemerintah memperhatikan konflik tersebut dan mampu mengalokasikan peran, nilai, dan sumberdaya. Dapat disimpulkan bahwa jaringan aktor merupakan aktor-aktor yang memiliki kesamaan dalam melihat permasalahan menyatukan kekuatan untuk mencapai kepentingan atau kesepakatan bersama sehingga terbentuk sebuah jaringan baru.

Adapun nilai-nilai yang mempengaruhi aktor dalam sebuah jaringan yaitu kepercayaan dan pemberian sumberdaya antar aktor. Jaringan aktor terbentuk melalui beberapa fase yang disebut sebagai tahapan jaringan aktor.

1.5.2.7. Tahapan Jaringan Aktor

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahapan diartikan sebagai bagian dari perkembangan, bagian dari sesuatu yang ada awal dan akhir, dan bagian dari urutan tingkat. Dalam jaringan aktor, di dalamnya terdapat tahapan atau tingkatan bagaimana aktor-aktor saling berhubungan dan berinteraksi. Jaringan yang terbentuk mengalami proses penyesuaian aksi-aksi, yang dikenal sebagai translasi. Di sisi lain, sirkulasi yang berlangsung antar aktor dikenal sebagai proses intermediari, yang pada akhirnya dapat menghasilkan jaringan dan hubungan yang stabil. Relasi proses translasi dan *intermediary* yang terjalin secara stabil dan kuat berkemungkinan membentuk jaringan baru dengan proses yang sama (Riyanto, 2022).

Menurut Callon (1990) hubungan antar aktor pada jaringan dilihat melalui empat tahapan, diantaranya:

1. Problematisasi (*Problematization*). Ketika inisiator aksi memunculkan isu untuk menarik perhatian aktor lain, inisiator berusaha mentransfer aktor baru.
2. Penarikan (*Interessement*). Ketika proses problematisasi berhasil dilakukan, aktor yang terstimulasi memberikan tanggapan setuju atau tidak setuju. Setelah itu, inisiator aksi berusaha untuk meyakinkan aktor jika inisiasi itu penting bagi mereka.
3. Pelibatan (*Enrollment*). Situasi di mana para aktor mulai menjajaki kemampuan satu sama lain dengan mengirimkan delegasi atau perantara. Pada saat ini, berbagai bentuk resistensi muncul satu sama lain.
4. Mobilisasi (*Mobilization*). Proses di mana bentuk jaringan aktor telah diidentifikasi, bertahan lama, dan memiliki ruang gerak yang luas, memungkinkan kerjasama dalam kondisi yang heterogen.

Tahapan jaringan aktor secara rinci dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 1.3 Tahapan Jaringan Aktor

No.	Tahapan Jaringan	Penjelasan
1.	<i>Punctualization</i>	Identifikasi jaringan aktor
2.	<i>Translation</i>	Tahap penerjemahan tujuan masing-masing aktor dengan aktor utama
3.	<i>Problematization</i>	Tahap perumusan masalah masing-masing aktor
4.	<i>Interessement</i>	Proses meyakinkan aktor lain untuk menerima definisi masalah dari aktor utama
5.	<i>Enrollment</i>	Para aktor mulai menerima kepentingan yang ditetapkan aktor utama dalam sebuah jaringan
6.	<i>Inscription</i>	Tahapan penciptaan simbol untuk jaminan atau perlindungan kesepakatan

No.	Tahapan Jaringan	Penjelasan
7.	<i>Spekare/Delegate Represenattive</i>	Aktor sebagai juru bicara atau berbicara untuk orang lain
8.	<i>Betrayal</i>	Kondisi aktor menyeleweng dari kesepakatan
9.	<i>Irreversibility</i>	Tahapan mengembalikan pada alternatif setelah adanya penyelewengan. Penyelarasan dapat timbul ketika tercipta <i>irreversibility</i> .

Sumber: (Callon dan Latour dalam Yuniningsih, 2018)

Penelitian ini menggunakan teori tahapan jaringan aktor, alasan teori ini digunakan adalah karena pembahasan mengenai tahapan jaringan aktor masih jarang digunakan sehingga sebagai kebaruan penelitian (*novelty*). Adapun tahapan jaringan aktor dijelaskan sebagai berikut:

1. *Punctualization* merupakan tahap dalam memperlakukan jaringan sebagai aktor untuk mengurangi kompleksitas jaringan. Pada tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan dari riset atau penelitian sebagai bentuk hubungan sebuah jaringan. Jaringan memiliki kompleksitas karena aktor utama memiliki kepentingan dan berbagai aktor di belakangnya yang menyetujui untuk turut andil membentuk sebuah jaringan. Langkah ini merupakan langkah simplifikasi dengan memperlakukan jaringan heterogen sebagai sebuah aktor individu (Yuniningsih, 2018).
2. *Translation* diartikan sebagai bentuk penyelarasan keinginan berbagai aktor. Tahap ini terdiri dari permasalahan, kepentingan, dan peran. Di mana masing-masing aktor melaraskan permasalahan yang menjadi titik utama, dengan memperhatikan kepentingan dari masing-masing aktor dan letak aktor berperan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sehingga pada tahap

ini para aktor melihat pada titik di mana keuntungan itu berada dan sesuai dengan kemampuan.

3. *Problematization* adalah proses mendefinisikan kepentingan aktor lain yang konsisten dengan kepentingannya sendiri. Dalam hal ini, sebuah isu dihadirkan oleh aktor utama untuk menjadi perhatian bagi aktor-aktor lain kemudian ditransformasikan ke dalam masalah yang didefinisikan aktor lain hingga sampai pada “*obligatory passage point (OPP)*”. Pada tahap ini satu aktor atau lebih merumuskan masalahnya serta mendefinisikan masing-masing peran dalam menyelesaikan permasalahan yang menjadi perhatian bagi setiap aktor. Dalam merumuskan masalah melalui media seperti diskusi, baik langsung maupun tidak langsung untuk menyamakan pandangan dan kesepakatan yang sama dalam melihat suatu permasalahan. Setelah memiliki pandangan mengenai masalah yang sama, aktor-aktor menggabungkan masing-masing kekuatannya yang kemudian menghasilkan pembagian wewenang dan peran.
4. *Interessement* merupakan sekumpulan tindakan yang dilakukan aktor utama untuk mendorong keterlibatan aktor-aktor lain dalam menstabilkan jaringan yang terbentuk melalui identifikasi permasalahan. Sehingga pada tahap ini aktor utama berupaya untuk mendapat keyakinan dari aktor lain dalam mendefinisikan masalah, cara menyelesaikan masalah, bagaimana menyelesaikan masalah, dan kapan menyelesaikan masalah untuk mencapai

tujuan yang dimiliki bersama. Dalam hal ini, disimpulkan bahwa terjadinya proses meyakinkan aktor lain untuk menerima kepentingannya.

5. *Enrollment* yaitu proses penerimaan kepentingan. Resistensi yang terjadi pada jaringan aktor dapat teratasi dan adanya reduksi pengaruh. Resistensi dapat diatasi melalui kesepakatan tawaran yang diberikan masing-masing aktor. Sehingga pada tahap ini aktor lain mulai menerima definisi masalah dan mulai membentuk suatu jaringan. Para aktor mulai saling mendelegasikan peran dan wewenang antara satu aktor dengan aktor lain. Selain itu, pada tahap ini juga disepakati mengenai manfaat yang didapatkan aktor atau disebut sebagai “*who get what*”.
6. *Inscription* merupakan proses penciptaan simbol. Aktor dalam sebuah jaringan menanam *script* untuk tindakan dan perilaku di masa depan dalam jaringan. Pada tahap ini perjanjian antar aktor-aktor diciptakan. Perjanjian dapat berupa kesepakatan lisan maupun tulisan. Perjanjian lisan membutuhkan komitmen dan kepercayaan yang besar dari masing-masing aktor karena rawan adanya perpecahan jaringan akibat penghianatan perjanjian.
7. *Speaker/Delegate representative* adalah juru bicara atas nama aktor-aktor lain dalam sebuah jaringan. Dalam hal ini, aktor utama berperan sebagai aktor yang mewakili aktor-aktor lain dalam berbicara, atau peran yang diberikan aktor utama oleh aktor lain untuk menjadi juru bicara dalam menyampaikan sebuah keputusan di dalam jaringan. Sehingga dalam tahap ini terdapat

penentuan kapan aktor utama dapat mewakili aktor lain, dan kapan aktor lain menjadi juru bicara sesuai kesepakatan dengan aktor utama.

8. *Betrayal* merupakan situasi di mana aktor tidak mematuhi kepentingan suatu aktor dalam sebuah jaringan. Pada tahap ini aktor melakukan penghianatan mengenai perjanjian awal. Sehingga kesepakatan dianggap keluar dari tujuan karena adanya penyelewengan dalam perjanjian yang telah disepakatai dari awal pembentukan jaringan.
9. *Irreversibility* adalah proses penciptaan alternatif kepentingan lain atau kembali ke kondisi semula. Tahap ini sebagai lanjutan dari tahap betrayal, di mana jaringan yang terpecah dapat disatukan kembali melalui langkah atau alternatif lain. Sehingga jaringan dimulai dari awal proses penyelerasan keingan (translasi) meskipun tetap memiliki risiko penghianatan perjanjian.

Tahapan jaringan aktor berperan penting dalam melihat bagaimana keberhasilan suatu jaringan yang terbentuk. Resistensi yang muncul dalam sebuah jaringan atau tidak maksimalnya hubungan setiap aktor di dalam jaringan dapat dilihat melalui bagaimana tahapan tersebut dilaksanakan. Perkembangan pariwisata juga dapat dilihat melalui bagaimana aktor-aktor di dalamnya saling berhubungan serta bagaimana tahapan yang dilalui dalam mengembangkan pariwisata.

1.5.2.8. Pariwisata

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan dijelaskan bahwa pariwisata merupakan berbagai macam kegiatan wisata dan didukung

berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata merupakan segala kegiatan yang berkaitan dengan pemerintah, bisnis dan masyarakat untuk mengatur, mengurus, dan melayani kebutuhan wisatawan (Prapita, 2018).

Secara teoritis wisata bagian dari proses kepergian sementara dari satu orang atau lebih menuju tempat lain di luar tempat tinggalnya (Nain, 2018). Pariwisata adalah bisnis yang kompleks yang terdiri dari banyak elemen, termasuk politik, ekonomi, ekologi, sosial, budaya, dan lainnya. Pariwisata adalah sistem dengan banyak pihak yang masing-masing memiliki peran dan kepentingan dalam menjalankannya. Sekumpulan pihak yang bekerja di berbagai industri pariwisata disebut sebagai pihak yang terlibat, baik individu maupun kelompok.

Menurut Prapita (2018: 44-47) pariwisata memiliki banyak manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung dan memiliki pengaruh terhadap kelangsungan hidup manusia. Adapun manfaat-manfaat pariwisata yaitu:

1. Manfaat Ekonomi: Pariwisata dapat menambah devisa negara sehingga mampu meningkatkan perekonomian negara dan daerah. Selain itu, pariwisata mampu membuka lapangan kerja bagi masyarakat dan memberi kesempatan baru agar masyarakat lebih berdaya.
2. Manfaat Budaya: Masifnya perkembangan pariwisata menambah pengertian sekaligus pengetahuan yang berkaitan dengan kebudayaan melalui hubungan yang tercipta dari wisatawan mancanegara dan wisatawan

domestik. Dari interaksi akan terwujud sikap saling menghargai dan mengenal budaya masyarakat setempat.

3. Lingkungan Hidup: Agar objek wisata dikenal dan didatangi banyak wisatawan perlu memperhatikan kondisi lingkungan. Dengan adanya pariwisata dapat sekaligus melestarikan lingkungan. Juga mendukung pariwisata berkelanjutan yang berlandaskan pada lingkungan hidup.
4. Nilai Pergaulan dan Ilmu Pengetahuan: Relasi dari berbagai negara dapat tercipta melalui pariwisata melalui *sharing* pengetahuan bagaimana pariwisata dapat berkembang dan lebih dikenal oleh wisatawan.
5. Peluang dan Kesempatan Kerja: Kesempatan kerja dan peluang bagi masyarakat melalui program-program pemerintah terbuka lebar melalui pariwisata, salah satunya program padat karya.

Unsur-unsur dalam pariwisata meliputi masyarakat, swasta, dan pemerintah. Masyarakat sebagai pemilik sumber daya yang dapat diinternalisasikan dalam bentuk wisata. Sedangkan swasta menjadi pihak yang berkontribusi secara langsung maupun tidak langsung dalam pariwisata. Pemerintah sebagai pemilik wewenang di ranah administrasi baik dari pemerintah pusat hingga pemerintah daerah. Keberhasilan pariwisata diperlukan peran dari ketiga unsur atau aktor berkepentingan secara berkelanjutan.

Menurut Ariyani (2020) Pariwisata mewakili sistem multiaktor yang kompleks karena melibatkan berbagai lembaga publik, perusahaan swasta, badan publik lokal dan masyarakat yang saling bekerja sama demi keuntungan bersama. Dari sudut pandang

kerjasama, pariwisata juga diartikan sebagai hubungan dinamis antara berbagai pihak yang berbeda yang membentuk jaringan serta saling menguntungkan antar pihak.

Disimpulkan bahwa pariwisata merupakan kegiatan dari satu orang atau lebih yang berkaitan dengan pemanfaatan fasilitas atau sumber daya yang melibatkan pemerintah, swasta, dan masyarakat dalam proses keberlangsungannya.

Pariwisata membawa peranan penting bagi penerimaan negara, oleh karena itu pariwisata harus terus maju dan berkembang. Dalam mengembangkan pariwisata perlu memadukan berbagai sumber daya yang dimiliki pada setiap objek wisata. Pengembangan pariwisata tidak dapat dilakukan secara singkat, serta memerlukan peran berbagai pihak.

1.5.2.9. Pengembangan Pariwisata

Pengembangan sebagai bagian dari pembangunan secara bertahap dan sistematis serta menjurus ke sasaran yang dikehendaki (Amerta, 2019). Sejalan dengan hal tersebut, pengembangan menekankan pada fase menciptakan sesuatu menjadi lebih baik. Sehingga dapat diartikan bahwa pengembangan menjadi satu bagian dengan aktivitas pembangunan yang dilakukan secara bertahap dan berlanjut.

Pengembangan pariwisata adalah upaya-upaya memadukan berbagai sumber daya pariwisata dan mengintegrasikan seluruh aspek di luar pariwisata serta dapat berkontribusi secara langsung atau tidak langsung pada kelangsungan pengembangan pariwisata. Menurut Hemaphan (2017) dalam Ariyani (2020) pengembangan pariwisata membutuhkan proses perencanaan dan manajemen yang menyatukan kepentingan dan

kepedulian berbagai kelompok pemangku kepentingan secara berkelanjutan dan strategis. Dalam mendukung keberhasilan pariwisata, isu pariwisata keberlanjutan menjadi bagian penting dari strategi dan pengembangan pariwisata.

Pariwisata berkelanjutan tidak hanya diartikan sebagai usaha menjaga lingkungan, tetapi juga memajukan ekonomi dan keadilan sosial dalam jangka panjang. Keberhasilan pengembangan pariwisata membutuhkan beberapa komponen. Diantaranya aspek fisik, daya tarik pariwisata, aksesibilitas, aktivitas, fasilitas, dan sosial ekonomi. Faktor-faktor tersebut ada secara alamiah, namun faktor lain dihasilkan dari proses aktivitas, yang memerlukan partisipasi berbagai pihak untuk mewujudkannya.

Menurut Chaerunissa & Yuniningsih (2020) pengembangan pariwisata dapat dilihat melalui 6 komponen, diantaranya:

1. Atraksi (*Attraction*)

Merupakan potensi-potensi yang mampu menarik wisatawan ke tempat wisata. Salah satu hal yang membuat wisatawan tertarik untuk datang ke tempat wisata adalah atraksinya. Atraksi dalam pariwisata berupa sumber daya alam, seperti keindahan lokasi, selain itu budaya yang bersifat sejarah, agama, gaya hidup masyarakat, sistem pemerintahan, dan adat istiadat masyarakat juga dapat menjadi atraksi dalam menarik wisatawan. Dapat disimpulkan bahwa atraksi suatu pariwisata adalah potensi yang dimiliki tempat wisata baik berupa alam maupun budaya yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata.

2. Akses (*Accessibilities*)

Akses mencakup sarana dan prasarana yang dibutuhkan wisatawan untuk pergi ke tempat wisata, sehingga layanan seperti penyewaan kendaraan, transportasi lokal, rute, atau pola perjalanan harus dimiliki oleh masing-masing tempat wisata. Hal ini agar memudahkan wisatawan untuk menikmati potensi yang ditawarkan oleh tempat wisata. Akses yang mudah dapat meningkatkan jumlah wisatawan pada sebuah tempat wisata karena mudah dijangkau. Selain itu, dengan sarana dan prasarana yang memadai mampu memberikan kepuasan bagi wisatawan yang berkunjung.

3. Fasilitas Pendukung (*Amenities*)

Merupakan fasilitas-fasilitas yang diperlukan untuk mendukung aktivitas pariwisata atau membantu wisatawan menikmati destinasi wisata. Fasilitas terdiri dari kebutuhan akomodasi, makanan dan minuman (makanan dan minuman), hiburan, perbelanjaan, dan layanan lainnya seperti bank, rumah sakit, keamanan, dan asuransi. Setiap tempat wisata memiliki fasilitas yang berbeda, untuk memenuhi kebutuhan dasar pengunjung, fasilitas disesuaikan dengan ciri khas tempat wisata.

4. Penginapan (*Accommodation*)

Penginapan yang berbeda di satu tempat dengan tempat lain disebut sebagai akomodasi. Untuk meningkatkan aktivitas wisata di suatu tempat wisata membutuhkan dukungan akomodasi. Dalam hal ini akomodasi sering diartikan sebagai tempat beristirahat para wisatawan atau penginapan. Selain menciptakan kenyamanan bagi wisatawan, tujuan adanya penginapan di tempat wisata untuk meningkatkan bisnis dan

keunggulan wisata yang ditawarkan. Penginapan terletak di tempat wisata maupun di dekat tempat wisata. Dapat disimpulkan bahwa akomodasi yang menarik dapat menarik lebih banyak wisatawan.

5. Aktivitas (*Activities*)

Setiap destinasi memiliki aktivitas yang berbeda yang dirancang untuk memberikan pengalaman kepada wisatawan. Salah satu faktor yang menarik wisatawan ke lokasi adalah bentuk aktivitas wisata. Selain itu jenis aktivitas yang dilakukan di tempat wisata bergantung pada karakteristik tempat tersebut. Contohnya desa wisata, aktivitas yang biasa dilakukan di desa wisata adalah mengikuti kegiatan kehidupan sehari-hari masyarakat desa. Hal ini mampu menarik wisatawan untuk merasakan kehidupan desa.

6. Layanan Pendukung (*Ancillary Services*)

Dukungan organisasi, pemerintah daerah, kelompok, atau pengelola destinasi wisata untuk menyelenggarakan kegiatan wisata disebut sebagai *ancillary*. Singkatnya *ancillary* adalah suatu organisasi yang mengelola tempat wisata. Baik yang berasal dari sektor publik atau pemerintah, agen pariwisata, sektor swasta, dan sebagainya. Organisasi berbentuk kebijakan atau dukungan yang diinisiasi oleh pemerintah dan organisasi lainnya untuk menciptakan kegiatan wisata sesuai tujuan. Oleh karena itu untuk mengembangkan pariwisata sangat memerlukan kerjasama dari berbagai pihak. Hal ini bertujuan agar seluruh potensi yang dimiliki dapat dimanfaatkan dengan baik dan mampu meningkatkan pendapatan ekonomi.

Pengembangan pariwisata yang mengutamakan ciri khas suatu objek wisata agar mampu meningkatkan perekonomian masyarakat yang tinggal di sekitar atau di objek wisata seperti desa wisata. Dalam hal ini desa wisata menjadi objek wisata yang terus dikembangkan agar berada di tahap maju dan mampu menyelesaikan permasalahan yang ada di desa melalui pemanfaatan sumber daya baik alam, budaya, dan sejarah.

1.5.2.10. Desa Wisata

Desa wisata adalah area yang menggabungkan atraksi, penginapan, dan fasilitas lainnya (Wihasta, 2012 dalam Maulana dkk, 2022). Unsur yang disajikan menjadi kesatuan dalam kehidupan masyarakat tanpa menghilangkan aturan dan nilai yang berkaitan dengan budaya masyarakat setempat. Menurut Prapita (2018:48) desa wisata merupakan kelompok swadaya dan swakarsa masyarakat yang dalam aktivitas sosialnya berupaya untuk meningkatkan pemahaman kepariwisataan, mewadahi peran, dan partisipasi masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, Maulana dkk (2022) menyebutkan bahwa desa wisata adalah suatu wilayah pedesaan dengan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian desa baik dari struktur ruang, arsitektur, bangunan, pola kehidupan, sosial budaya, dan sebagainya.

Desa wisata merupakan suatu desa menuju perkembangan dengan memanfaatkan potensi masyarakat dan desa sebagai atribut produk wisata serta sebagai satu rangkaian aktivitas pariwisata yang terpadu dan memiliki tema tertentu sesuai dengan karakteristik desa (Murdiyanto, 2019:91 dalam Maulana, 2022). Desa wisata

bertujuan untuk mewujudkan peran masyarakat sebagai subjek pembangunan melalui peningkatan perekonomian yang berlandaskan prinsip keberdayaan.

Dengan adanya desa wisata, masyarakat setempat memiliki peran utama dalam meningkatkan perekonomian daerahnya sendiri perlu kerja sama dan membangun mitra terhadap berbagai pihak, seperti pemerintah dan swasta. Dengan adanya kemitraan, masyarakat dapat memanfaatkan potensi yang dimiliki daerah melalui bantuan langsung atau tidak langsung dari pihak-pihak terkait.

Menurut Prapita (2018) desa wisata memiliki beberapa tipe dilihat dari sistem, tahapan, dan tipe pengelola desa wisata di Indonesia antara lain:

a. Tipe Terstruktur (*Enclave*)

Tipe ini ditandai dengan lahan yang terbatas dan memiliki infrastruktur sebagai ciri masing-masing desa wisata. Secara umum, lokasi desa wisata dengan masyarakat lokal terpisah sehingga dampak negatif mampu dikontrol. Selain itu, lahan yang dimiliki tidak begitu luas serta dalam tahap perencanaan.

b. Tipe Terbuka (*Spontaneus*)

Memiliki karakteristik menyatu dan tumbuh dengan kawasan wisata. Dalam hal ini baik ruang atau interaksi masyarakat lokal berdekatan. Sehingga pendapatan dapat didistribusikan dan dinikmati secara langsung oleh penduduk lokal. Namun, dampak negatif yang dihasilkan sulit dikontrol karena interaksi antara wisatawan dengan masyarakat lokal sangat dekat.

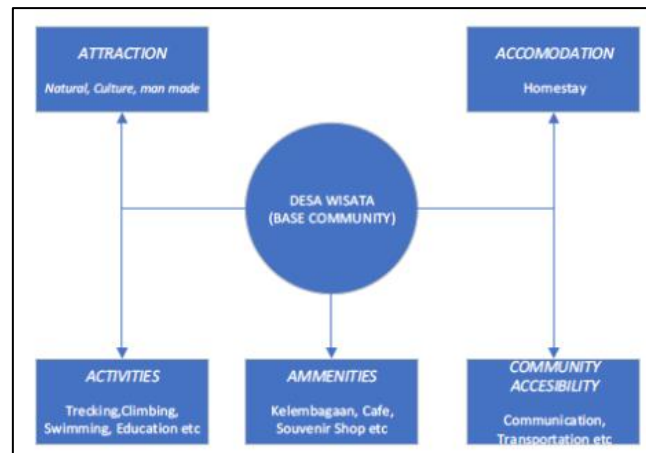
Menurut Pramono (2019) suatu desa harus memenuhi beberapa persyaratan untuk disebut sebagai desa wisata, syarat tersebut meliputi:

1. Aksesibilitas baik sehingga mudah dikunjungi wisatawan menggunakan transportasi apapun
2. Objek yang ditawarkan menarik seperti budaya, makanan khas, alam, dan berbagai potensi lainnya yang dapat dimanfaatkan sebagai atraksi wisata.
3. Adanya dukungan masyarakat dan pemerintah desa melalui penerimaan bagi wisatawan yang berkunjung ke desa.
4. Terjamin keamanannya.
5. Adanya akomodasi, telekomunikasi, dan tenaga kerja yang mumpuni.
6. Berada di iklim sejuk dan dingin.
7. Memiliki hubungan dengan objek wisata lain yang sudah dikenal oleh masyarakat.

Desa wisata dapat disimpulkan sebagai wilayah pedesaan dengan potensi-potensi sumber daya atau ciri khas baik alam, budaya, sejarah, dan potensi lain yang dapat dimanfaatkan sebagai objek wisata serta menghasilkan pendapatan serta lapangan kerja bagi masyarakat setempat.

Menurut Maulana (2022) pengembangan desa wisata sebagai proses yang menekankan cara untuk mengembangkan atau memajukan desa wisata. Usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan fasilitas pariwisata dalam memenuhi kepentingan dan

kebutuhan wisatawan adalah inti dari pengembangan pariwisata. Pengembangan desa wisata dapat dilestarikan dengan mengedepankan pelestarian lingkungan dan tidak alam.



Gambar 1.8 Skema Pengembangan Desa Wisata berdasarkan *Base Community*

Sumber: (Gautama dkk, 2020)

Menurut Pramono (2019) tingkat perkembangan desa wisata sebagai produk wisata dikategorikan menjadi 3 tahapan yaitu berpotensi, berkembang, dan maju. Pada tahap berpotensi desa wisata berada pada tahap dikembangkan sebagai destinasi wisata, memiliki sarana dan prasarana yang minim, belum memiliki kunjungan wisata banyak, serta kesadaran masyarakat tentang potensi desa masih rendah. tahap berkembang, desa wisata sudah dikenal dan mulai dikunjungi wisatawan, memiliki fasilitas pariwisata yang lebih baik, tercipta lapang pekerjaan dan aktivitas ekonomi masyarakat setempat, serta mulai tumbuh kesadaran masyarakat namun masih membutuhkan pendampingan dari pemerintah dan swasta.

Sedangkan pada tahap maju, desa wisata sudah menjadi destinasi wisata dan memiliki banyak wisatawan, masyarakat sadar sepenuhnya terhadap potensi yang

dimiliki, sarana dan prasarana sudah memadai, masyarakat mampu mengelola sendiri pariwisata secara swadaya, dan mampu melakukan pemasaran dengan mengembangkan jaringan kerjasama.

Terdapat beberapa hal yang perlu diketahui dalam menggali potensi desa, menjelaskan potensi, serta cara pengembangannya melalui beberapa tahap (Prapita, 2018), yakni:

1. Posisi, mengetahui posisi serta kondisi geografis desa
2. Potensi, kondisi sumber daya alam dan sumber daya manusia yang ada dalam desa
3. Prestasi, capaian dan kemajuan masyarakat dilihat melalui prestasi yang dimiliki

Pengembangan desa wisata dapat disimpulkan sebagai usaha untuk meningkatkan dan memperbaiki desa wisata baik dari fasilitas, kondisi lingkungan, dan akomodasi, agar sejajar atau lebih maju dengan desa wisata lainnya melalui pelibatan aktor-aktor terkait seperti pemerintah dan swasta.

Terwujudnya desa wisata yang maju dan tidak lagi berada di fase berkembang dapat dilihat melalui faktor pendukung dan penghambat yang melatarbelakangi.

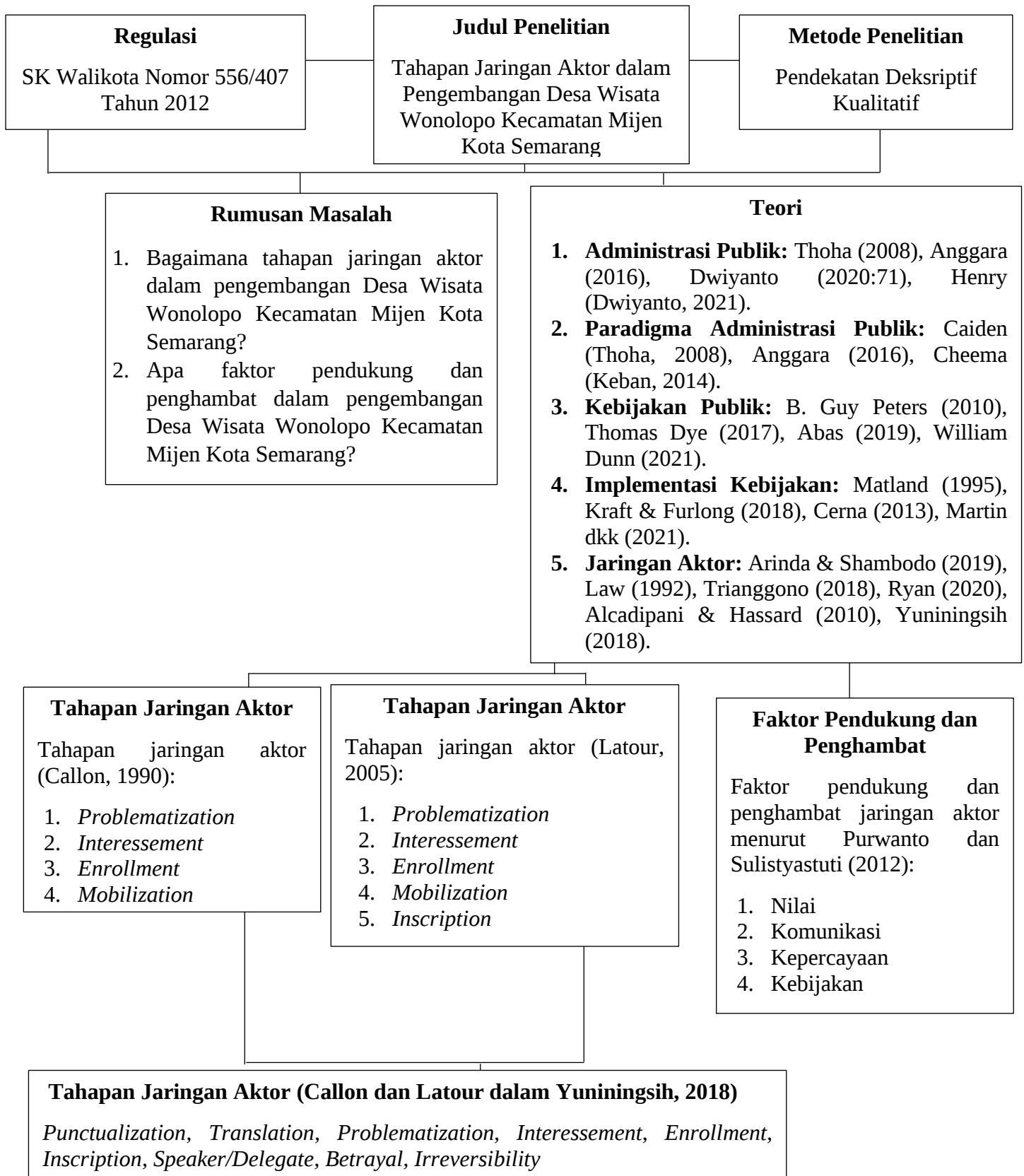
1.5.2.11. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam membangun kepercayaan aktor pada sebuah jaringan terdapat beberapa nilai yang dapat mempengaruhi aktor dalam berkomunikasi, berkoordinasi, dan berafiliasi dengan aktor lain (Purwanto & Sulistyastuti, 2012). Untuk melihat faktor

pendukung dan penghambat dalam tahapan pembentukan jaringan aktor dijelaskan sebagai berikut:

- a) Nilai yang dibawa masing-masing aktor di dalam jaringan baik yang berasal dari individu, kelompok, organisasi, dan sebagainya;
- b) Komunikasi, intensitas para aktor saling berkoordinasi dan berkomunikasi dalam membahas permasalahan yang menjadi tujuan bersama;
- c) Kepercayaan, terciptanya keyakinan antar aktor untuk menjalin kerjasama dalam mencapai tujuan bersama dan mewujudkan kepentingan bersama;
- d) Kebijakan, sebuah wadah bagi para aktor-aktor dalam melaksanakan tujuan yang telah ditetapkan bersama melalui hubungan yang terbentuk menjadi sebuah jaringan.

1.6 Kerangka Teoritis



1.7 Operasionalisasi Konsep

Dalam penelitian, pengertian konsep utama perlu digunakan. Pengoperasionalisasi konsep bertujuan agar penelitian dapat dilaksanakan sesuai alur pikir penelitian teori yang digunakan. Oleh karena itu peneliti menentukan konsep tahapan-tahapan jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata yang akan diamati pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli sebagai berikut:

1. Tahapan Jaringan Aktor

Tahapan jaringan aktor merupakan proses atau tahapan aktor-aktor membentuk sebuah jaringan berdasarkan tujuan dan kepentingan bersama. Tahapan-tahapan aktor terbentuk sebagai satu jaringan diuraikan sebagai berikut:

- a) *Punctualization* adalah identifikasi aktor dalam jaringan.
- b) *Translation* merupakan penyesuaian keinginan aktor-aktor sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan menciptakan kesetaraan.
- c) *Problematization* adalah pendefinisian kepentingan aktor melalui permasalahan masalah dan mendefinisikan peran masing-masing aktor.
- d) *Interessement* adalah tindakan yang dimunculkan aktor utama untuk meyakinkan aktor lain menerima kepentingannya.
- e) *Enrollment* diartikan sebagai proses terciptanya delegasi wewenang masing-masing aktor.

- f) *Inscription* merupakan bentuk kesepakatan perjanjian dalam bentuk lisan atau tulisan.
- g) *Speaker/Delegate representative* adalah juru bicara atas nama aktor-aktor lain atau aktor yang menjadi perwakilan dalam sebuah jaringan.
- h) *Betrayal* merupakan situasi ketika aktor melakukan penyimpangan terhadap kesepakatan.
- i) *Irreversibility* adalah proses normalisasi melalui penciptaan alternatif kepentingan lain atau kembali ke kondisi semula.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung dan penghambat merupakan faktor-faktor yang dapat dijadikan ukuran pengaruh baik yang bersifat positif maupun negatif diantaranya:

- a) Nilai adalah pedoman yang dibawa masing-masing aktor di dalam jaringan.
- b) Komunikasi berkaitan dengan pemahaman antar aktor dalam berinteraksi dalam sebuah jaringan.
- c) Kepercayaan merupakan bentuk keterbukaan antar aktor dalam mencapai tujuan sesuai kesepakatan.
- d) Sumber Kebijakan adalah aturan bagi para aktor dalam melaksanakan tujuan yang telah ditetapkan.

1.8 Metode Penelitian

Pendekatan kualitatif memiliki 4 (empat) jenis berdasarkan tujuan penelitian yaitu penelitian eksplorasi, penelitian pengembangan dan penelitian verifikasi. Menurut Nofianti & Qomariah (2017) penelitian dapat ditinjau dari segi analisa atau taraf pengambilan kesimpulan hasil-hasil penelitian dibagi menjadi penelitian deskriptif, penelitian eksplanasi, dan penelitian inferensial. Pendekatan kualitatif mengartikan fenomena dari suatu situasi dari sudut pandang penulis.

1.8.1 Tipe Penelitian

1. Tipe penelitian eksploratif adalah penelitian dengan tujuan menemukan hal baru untuk mengembangkan pengetahuan sebelumnya. Tipe penelitian eksploratif adalah penelitian yang berusaha menyelesaikan masalah melalui penemuan teori baru.
2. Tipe penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menguraikan fenomena sosial tertentu melalui pengumpulan data sebanyak-banyaknya melalui penyusunan sistematis, faktual dan akurat untuk menjelaskan hubungan dalam lingkungan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mengumpulkan fakta sebanyak-banyaknya dan menjelaskannya secara jelas dan tepat. Pada penelitian ini peneliti berusaha menganalisis tahapan jaringan aktor yang terbentuk dalam pengembangan desa wisata.

1.8.2 Situs Penelitian

Penentuan lokus dalam penelitian ini bertujuan memudahkan peneliti menentukan objek dalam melakukan penelitian kualitatif, sehingga peneliti melakukan penelitian di Desa Wonolopo, Kecamatan Mijen, Kelurahan Wonolopo, Kota Semarang. Penentuan fokus penelitian bertujuan memperjelas subjek penelitian dalam melakukan penelitian kualitatif, sehingga peneliti menentukan fokus penelitian yaitu tahapan-tahapan jaringan aktor.

1.8.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah suatu konsep yang berhubungan dengan apa atau siapa yang diteliti. Subjek penelitian diartikan sebagai individu atau kelompok dengan informasi akurat dan terpercaya serta dapat dibuktikan melalui kondisi nyata di lapangan. Subjek penelitian digunakan sebagai sumber informasi yang berkaitan dengan situasi dan kondisi di lokasi penelitian. Peneliti menggunakan teknik *snowball sampling* dengan beberapa informan dan akan berkembang setelah turun lapangan.

Informan dalam penelitian ini adalah informan yang aktif terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. Informan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Pegawai Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Semarang
2. Pegawai Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata (Disporapar) Jawa Tengah
3. Kepala Kelurahan Wonolopo
4. Ketua Pokdarwis Manggar Selaras
5. Mahasiswi KKN Universitas Semarang

6. Pemilik Pendopo Kinanthi
7. Ketua Karang Taruna Wonolopo
8. Jurnalis Jawa Pos Semarang

Informan-informan tersebut ditentukan sebagai subjek penelitian karena memiliki keterlibatan secara langsung maupun tidak langsung dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo. Keterlibatan secara langsung dilakukan oleh Pegawai Disbudpar Kota Semarang, Pegawai Disporapar Jawa Tengah, Kepala Kelurahan Wonolopo, Ketua Pokdarwis Manggar Selaras, Pemilik Pendopo Kinanthi, dan Ketua Karang Taruna Wonolopo dalam bentuk pemanfaatan potensi desa wisata serta pemberian pelatihan dan pembinaan.

Mahasiswi KKN USM dipilih sebagai informan karena terlibat secara tidak langsung dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo melalui program-program kerja yang dibentuk seperti pembuatan peta tematik destinasi wisata yang membantu wisatawan melihat potensi-potensi di Desa Wisata Wonolopo. Penerjuran KKN USM dilakukan selama 28 hari bersamaan dengan penelitian ini dilakukan menjadi alasan peneliti untuk menentukan mahasiswi KKN USM sebagai informan penelitian. Jurnalis Jawa Pos Semarang turut dijadikan informan penelitian karena keterlibatan secara tidak langsung dalam pengembangan Desa Wisata Wonolopo dalam pembentukan program Lomba Kampung Hebat yang mampu memunculkan kreativitas masyarakat desa.

1.8.4 Fenomena Penelitian

Fenomena penelitian digunakan untuk mempermudah peneliti menentukan alur pikir serta menyesuaikan teori dengan fakta. Meliputi penggalan masalah-masalah

melalui penggambaran yang terjadi di lapangan dan dapat digunakan sebagai objek penelitian. Fenomena yang didapatkan dalam penelitian ini yakni:

Tabel 1.4 Fenomena Penelitian

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Pertanyaan Penelitian	Informan
Tahapan Jaringan Aktor	<i>Punctualization</i>	Identifikasi aktor dalam jaringan	1. Bagaimana awal mula Desa Wisata Wonolopo terbentuk? 2. Siapa pihak yang pertama kali menginisiasi Desa Wisata Wonolopo? 3. Apakah terdapat pihak lain yang terlibat? 4. Siapa pihak yang paling berpengaruh? 5. Apakah pembentukan Desa Wisata Wonolopo sudah melibatkan Masyarakat? 6. Bagaimana perkembangan Desa Wisata Wonolopo saat ini?	1. Pegawai Disbudpar Kota Semarang 2. Pegawai Disporapar Jawa Tengah 3. Kepala Kelurahan Wonolopo 4. Ketua Pokdarwis Manggar Selaras 5. Mahasiswi KKN Universitas Semarang 6. Pemilik Pendopo Kinanthi
	<i>Translation</i>	Menyelaraskan keinginan aktor pendukung dan aktor utama sesuai dengan kemampuan yang dimiliki dan menciptakan kesetaraan	1. Apa tujuan yang ingin dicapai oleh Anda? 2. Apa yang dilakukan untuk menyamakan tujuan dengan pihak lain? 3. Apa sumber daya yang Anda miliki untuk mendukung Desa Wisata Wonolopo?	7. Ketua Karang Taruna Wonolopo 8. Jurnalis Jawa Pos Semarang
	<i>Problematization</i>	Mendefinisikan kepentingan aktor melalui perumusan masalah dan pendefinisian peran	1. Bagaimana partisipasi masyarakat dalam kegiatan Desa Wisata Wonolopo?	

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Pertanyaan Penelitian	Informan
		masing-masing aktor	2. Berapa kali pertemuan antar pihak diadakan? 3. Apa saja peran Anda dalam Desa Wisata Wonolopo? 4. Bagaimana peran pemerintah pada Desa Wisata Wonolopo?	
	<i>Interessement</i>	Tindakan yang dimunculkan aktor utama untuk meyakinkan aktor lain menerima kepentingannya	1. Bagaimana cara pemerintah turun tangan dalam mengembangkan Desa Wisata Wonolopo? 2. Apa saja tindakan yang diberikan pemerintah? 3. Apakah kontribusi yang diberikan masing-masing pihak berjalan konsisten? 4. Bagaimana bentuk pertanggungjawaban Anda terhadap peran yang dimiliki dalam Desa Wisata Wonolopo? 5. Apakah pokdarwis dapat mengikuti dan menerima setiap tindakan yang diberikan pemerintah?	
	<i>Enrollment</i>	Aktor-aktor saling menerima kepentingan dan terciptanya pendelegasian wewenang masing-masing aktor	1. Apa saja wewenang yang Anda miliki pada Desa Wisata Wonolopo 2. Bagaimana bentuk promosi yang Anda lakukan untuk mendukung desa wisata?	

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Pertanyaan Penelitian	Informan
			3. Bagaimana hubungan yang terbentuk antar pihak? 4. Apakah setiap pihak dapat merasakan dampak adanya Desa Wisata Wonolopo?	
	<i>Inscription</i>	Bentuk kesepakatan perjanjian dalam bentuk lisan atau tulisan	1. Apa bentuk perjanjian yang disepakati oleh berbagai pihak dalam Desa Wisata Wonolopo? 2. Bagaimana penerapan perjanjian tersebut?	
	<i>Speaker/Delegate</i>	Juru bicara atas nama aktor-aktor lain atau aktor yang menjadi perwakilan dalam jaringan.	1. Siapa aktor yang menjadi juru bicara saat pertemuan antar pihak dilaksanakan? 2. Bagaimana cara menentukan siapa pihak yang menjadi perwakilan dalam membahas Desa Wisata Wonolopo?	
	<i>Betrayal</i>	Situasi ketika aktor melakukan penyimpangan terhadap kesepakatan	1. Apakah terdapat pihak yang melanggar perjanjian sesuai kesepakatan? 2. Apakah terdapat pihak yang tidak sesuai dengan tujuan dan nilai Desa Wisata Wonolopo?	
	<i>Irreversibility</i>	Proses normalisasi melalui penciptaan alternatif kepentingan lain atau kembali ke kondisi semula	1. Apa saja hambatan yang dialami dalam mengembangkan Desa Wisata Wonolopo? 2. Bagaimana sikap Anda untuk mengatasi hambatan?	

Fenomena	Sub Fenomena	Gejala yang diamati di lapangan	Pertanyaan Penelitian	Informan
			3. Apa strategi yang harus dilakukan untuk membangun kembali jaringan yang mengalami krisis?	
Faktor Pendukung dan Penghambat	Nilai	Pedoman yang dibawa masing-masing aktor di dalam jaringan	1. Apa nilai yang Anda terapkan untuk memajukan Desa Wisata Wonolopo? 2. Bagaimana menyamakan nilai yang Anda miliki dengan nilai pihak lain?	
	Komunikasi	Pemahaman antar aktor dalam berinteraksi dalam sebuah jaringan.	1. Bagaimana komunikasi yang terjalin antar pihak? 2. Apa sikap yang diambil ketika terjadi kesalahpahaman antar pihak?	
	Kepercayaan	Bentuk keterukaan antar aktor dalam mencapai tujuan sesuai kesepakatan	1. Apakah masing-masing pihak sudah terbuka dalam membagikan informasi mengenai Desa Wisata Wonolopo? 2. Apakah masing-masing pihak sudah memiliki rasa saling percaya?	
	Kebijakan	Aturan bagi para aktor dalam melaksanakan tujuan yang telah ditetapkan	1. Apa saja aturan yang mengatur tindakan setiap pihak dalam mengembangkan Desa Wisata Wonolopo? 2. Apakah aturan tersebut sudah diterapkan dengan baik?	

Sumber: (Diolah oleh penulis, 2024)

1.8.5 Jenis dan Sumber Data

Jenis data dalam penelitian kualitatif merupakan gabungan kata-kata, tindakan, atau sumber-sumber tertulis seperti dokumen. Penelitian ini menggunakan kata-kata dan aksi sebagai sumber utama penelitian. Sumber tertulis didapatkan melalui dokumen-dokumen yang sesuai dengan topik penelitian seperti buku, artikel jurnal, dan sumber lainnya di internet. Pada penelitian tentang tahapan jaringan aktor sumber data berasal dari:

1. Data primer merupakan data untuk menjawab persoalan yang sedang diteliti dengan mengumpulkan data yang dilakukan peneliti kepada subjek yang diteliti. Data primer penelitian ini didapatkan melalui observasi dan wawancara langsung dengan informan yaitu Pegawai Disbudpar Kota Semarang, Pegawai Disporapar Jawa Tengah, Kepala Kelurahan Wonolopo, Ketua Pokdarwis Manggar, Mahasiswi KKN Universitas Semarang, Pemilik Pendopo Kinanthi, Ketua Karang Taruna Wonolopo, dan Jurnalis Jawa Pos Semarang.
2. Data sekunder adalah data yang didapatkan melalui sumber lain secara tidak langsung dalam menjawab persoalan yang sedang diteliti. Pada penelitian ini data sekunder didapatkan melalui jurnal-jurnal dan dokumen-dokumen pendukung yang memiliki kaitan terhadap topik penelitian yang akan dilakukan.

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian dapat dilakukan melalui berbagai cara, sumber, dan latar sesuai dengan *setting*. Dalam penelitian data menjadi hal terpenting. Data pada

penelitian ini berasal dari sumber-sumber yang dikumpulkan dengan cara bermacam-macam. Teknik pengumpulan data dilakukan sesuai dengan karakteristik bentuk data, teknik pengumpulan data pada penelitian adalah:

1. Observasi

Teknik ini merupakan teknik dasar dalam penelitian. Observasi dilakukan dengan pengamatan sistematis sesuai dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya. Observasi penting dalam merumuskan faktor dan kemampuan individu dalam melakukan pengamatan situasi dan kondisi. Observasi dilakukan sebagai objek penelitian dan sumber data yang relevan dengan situasi dan kondisi sebenarnya.

2. Wawancara

Menurut Hardani dkk (2020:138) wawancara merupakan proses mendapatkan keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab menggunakan alat panduan wawancara (*interview guide*). Proses wawancara dapat dilaksanakan langsung atau tidak langsung.

Jenis wawancara yang dilakukan adalah teknik wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrumen penelitian yang ditulis berbentuk daftar-daftar pertanyaan yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah usaha mengumpulkan informasi berupa data sekunder berupa arsip, buku, teori, dan sumber-sumber hukum. Dokumentasi dilakukan untuk membuat kerangka teori. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat bukti berdasarkan data dari setiap instansi yang akan diteliti.

4. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan berkaitan dengan referensi yang relevan dengan perkembangan kondisi yang diteliti. Referensi berupa sumber dari bahan bacaan yang digunakan selama proses penelitian.

1.8.7 Analisis Interpretasi Data

Menurut (Hardani dkk, 2020) data analisis kualitatif berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka. Data dikumpulkan melalui berbagai cara yaitu observasi, wawancara, dan dokumen yang disusun secara sistematis. Terdapat tiga tahap dalam analisis data kualitatif sebagai berikut.

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang muncul dari catatan-catatan lapangan (Patilima, 2004 dalam Hardani dkk, 2020). Data kualitatif disederhanakan melalui ringkasan, digolongkan sebagai pola luas. Reduksi data berfungsi untuk memilih data yang tidak digunakan dan data yang dapat digunakan. Nilai temuan reduksi data berupa pengembangan teori yang relevan dengan yang akan diteliti.

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data kualitatif dilakukan melalui uraian singkat, hubungan antar kategori, *flowcard*. Menggambarkan data untuk memudahkan dalam merencanakan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Data-data yang terkumpul sebagai informasi disusun secara terstruktur untuk penarikan simpulan dan pengambilan tindakan.

c. Penarikan Simpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif merupakan penarikan simpulan dan verifikasi (Hardani, 2020). Simpulan yang dijelaskan bersifat sementara, jika bukti pendukung tidak didapatkan akan merubah proses pengumpulan data ke tahap selanjutnya. Simpulan dinilai kredibel jika didukung bukti valid saat peneliti di lapangan. Pada penelitian kualitatif, simpulan berupa data yang menjawab rumusan masalah, tetapi juga tidak dapat menjawab, hal ini menunjukkan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif bersifat temporer atau terus berkembang setelah peneliti turun di lapangan.

1.8.8 Kualitas Data

Dalam menilai kemurnian data penelitian fokus pada uji validitas dan reliabilitas. Adapun salah satu teknik dalam menguji keaslian data yaitu melalui teknik triangulasi. Teknik triangulasi merupakan penggabungan dari beberapa teknik pengumpulan data dan sumber data yang diperoleh. Teknik triangulasi memiliki tiga jenis yaitu triangulasi sumber, teknis dan waktu.

1. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk mengecek keabsahan data melalui sumber lain yang telah memperoleh data sebelumnya.
2. Triangulasi teknis yakni pengujian keabsahan data dengan melakukan pengecekan data terhadap sumber yang sama dengan metode atau teknis yang tidak sama.
3. Triangulasi waktu adalah menguji keabsahan data yang diperoleh dalam waktu yang tidak sama. Contohnya menguji data dari narasumber yang sama dalam waktu yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas teknik yang peneliti gunakan yaitu triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data melalui penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dan berkaitan erat dengan masalah penelitian yang akan diteliti. Teknik triangulasi sumber berdasarkan wawancara dan observasi serta dokumen-dokumen yang dijadikan sebagai bukti atau data. Dari data-data tersebut memberikan pandangan yang berbeda mengenai fenomena yang diteliti di lapangan serta menciptakan kebenaran.