

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan bentuk agenda 2030 yang telah disepakati bersama dengan tujuan pembangunan berkelanjutan untuk menggantikan MDGs yang berlaku sejak 2015-2030. SDGs di dalamnya memuat 17 tujuan dan 169 sasaran pembangunan yang berupaya menanggulangi dan memperbaiki ketertinggalan pembangunan seperti adanya ketimpangan di negara maju dan permasalahan yang masih banyak terjadi baik di negara maju maupun berkembang (Purba, 2021). Pariwisata menjadi salah satu di dalamnya yaitu fokus sasaran oleh SDGs.

Pariwisata sendiri sudah diatur di dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009. Merujuk pada Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu. Banyak lokasi wisata yang dikembangkan secara mandiri oleh masyarakat. Model tersebut banyak ditemui di Banten, salah satunya di Kota Tangerang.

Kota Tangerang merupakan kota yang strategis karena letaknya yang berada di antara DKI Jakarta dan Kabupaten Tangerang (Biropemotda, 2020). Posisi ini membuat Kota Tangerang bertumbuh dengan pesat sebagai salah satu daerah penyangga Ibu Kota. Namun sejak ada Peraturan Daerah Kota Tangerang No. 7 Tahun 2016 Tentang Kepariwisata, pemerintah Kota Tangerang mulai mengembangkan sektor pariwisatanya (Biropemotda, 2020). Sedangkan di provinsi diatur dalam Peraturan Daerah Provinsi Banten No 6 Tahun 2019 Tentang Kepariwisata.

Kota Tangerang telah mempersiapkan dalam memasarkan diri salah satunya di sektor industri pariwisata karena mempunyai peranan yang penting dalam upaya pembangunan dan pengembangan suatu daerah. Bahkan pada beberapa daerah, menunjukkan bahwa industri pariwisata mampu mendongkrak daerah tersebut dari keterbelakangan dan menjadikannya sebagai sumber pendapatan utama (Ridwan & Sri , 2017).

Tabel 1. 1**Data Kunjungan Tamu Hotel Dan Wisatawan 2015-2023**

NO	TAHUN	WISATAWAN TAMU HOTEL DAN OBYEK			JUMLAH
		WISATA			
		DOMESTIK	MANCANEGARA	OBYEK WISATA	
1.	2015	454.160	28.743	-	482.903
2.	2016	469.173	85.126	-	554.299
3.	2017	750.302	295.245	43.200	1.088.747
4.	2018	821.056	237.996	539.098	1.598.150
5.	2019	1.007.403	254.478	751.019	2.012.900
6.	2020	363.123	44.423	244.039	651.585
7.	2021	819.240	141.839	127.844	1.088.923
8.	2022	1.211.028	271.756	1.197.754	2.680.538
9.	2023	1.211.852	255.498	12.135.278	13.602.628
JUMLAH		7.107.337	1.615.104	15.038.232	23.760.673

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang, 2022

Kota Tangerang menjadi salah satu destinasi wisata di Indonesia yang industri pariwisatanya juga sedang berkembang dan memiliki potensi untuk dikunjungi oleh para wisatawan terutama wisatawan lokal dan mancanegara. Berdasarkan data kunjungan dari Disbudpar Kota Tangerang untuk wisatawan mancanegara yaitu mencapai 1.615.104 dan wisatawan domestik mencapai 7.107.337. Menurut Kepala Bidang Pariwisata Kota Tangerang untuk data pengunjung obyek wisata Kota Tangerang mencapai 15.038.232 dan jumlah ini melampaui dari target yang ditetapkan 15.007.403 (Disbudpar, 2023).

Dalam perkembangannya, Pemerintah Kota Tangerang membuat program wisata alternatif baru yakni melalui Kampung Tematik sebagai usaha untuk peningkatan kesejahteraan masyarakat untuk menawarkan opsi wahana wisata baru yang tidak hanya dapat menarik wisatawan tetapi juga dapat meningkatkan perekonomian warga di wilayah perkampungan (Priambodo, Decky. 2022). Menurut Priambodo, Decky (2022) hal ini sesuai dengan Surat Keputusan Penetapan Kampung Tematik Kota Tangerang Nomor: 148/Kep.587-2022 yaitu ada 88 titik di setiap Kelurahan yang masih eksis Kampung Tematiknya.

Kampung Tematik adalah salah inovasi Pemerintah Kota Tangerang untuk mengatasi permasalahan pelayanan dasar sekaligus perwujudan program unggulan RPJMD 2019-2023 (Nursalikhah, Ani. 2022). Hal tersebut ada dalam program unggulan Pemkot Tangerang,

meliputi Anak Kita, Keluarga Kita, Kampung Kita, dan Kota Kita. Kampung Tematik yang dijadikan wisata nantinya ada peningkatan kualitas daya tarik wisata berupa kuliner, atraksi seni dan budaya, souvenir salah satunya yaitu Kampung Bekelir yang terletak di Kelurahan Babakan Kecamatan Tangerang (Nursalikhah, Ani. 2022).

Kampung Bekelir saat ini dikembangkan oleh pihak pemerintah daerah Kota Tangerang. Kampung wisata Bekelir adalah hasil hubungan kerjasama antar aktor di daerah bersama masyarakat sekitar (Nursalikhah, Ani. 2022). Dahulunya, kampung tersebut termasuk ke dalam kategori kampung kumuh di Kota Tangerang, namun ada satu perusahaan dan adanya program perilaku hidup bersih memberikan bantuan untuk peningkatan sarana dan prasarana pada kampung tersebut sehingga pada kondisi saat itu Kampung Bekelir berkembang menjadi kampung wisata dengan memanfaatkan potensi dari Sungai Cisadane dan kearifan lokalnya (Nursalikhah, Ani. 2022).

Tabel 1. 2
Kampung Destinasi Wisata di Kota Tangerang

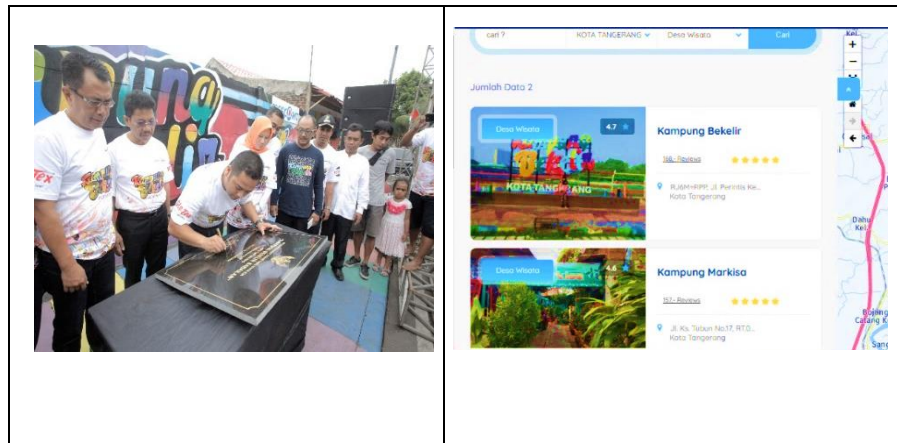
NO.	KAMPUNG WISATA
1.	Kampung Bekelir
2.	Kampung Markisa
3.	Kampung Grenpul
4.	Kampung Danau Kalpataru
5.	Kampung Pink

Sumber: Banten.antaranews.com, 2017

Menurut sumber dari *Banten.antaranews.com* (2017) Wali Kota Tangerang pada tahun 2017 telah meresmikan Kampung Bekelir RW 01, Kelurahan Babakan, sebagai kampung wisata di daerah tersebut dan menyampaikan terwujudnya Kampung Bekelir sebagai kampung wisata tidak terlepas dari sinergitas yang terbangun antar aktor. Melihat potensi pariwisata yang dimiliki oleh Kampung Bekelir, di tahun 2018 Dinas Pariwisata Kota Tangerang mengeluarkan surat keputusan (SK) 556/32-Pariwisata/2018 pembentukan Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) di Kampung Bekelir.

Gambar 1. 1

Peresmian Kampung Wisata



Sumber: Berita Tangerang & Exciting Banten, 2022.

Pembentukan ini dilakukan supaya Kampung Bekelir mampu mengembangkan program-program kerja berbasis pariwisata yang dapat memberikan dampak positif bagi Kampung Bekelir khususnya dalam sisi ekonomi. Kemudian, ratusan karya mural yang menghiasi tembok sekitar 300 rumahnya membuat kampung yang dahulu kumuh ini

menjadi wisata ikonik milik Kota Tangerang (Beritatangerang.com, 2022)

Setelah diresmikan Kampung wisata Bekelir menjadi ramai pengunjung sampai mancanegara karena adanya keunikan masyarakatnya, adat istiadatnya, budayanya, kulinernya dan mempunyai daya tarik tersendiri yaitu dekat dengan Sungai Cisadane yang menjadi potensi, warna-warni atap rumah warganya, seni mural nya, dan adanya kampung di tengah-tengah Kota (Exciting Banten, 2022).

Pemerintah Kota Tangerang menginginkan kota yang layak dikunjungi melalui wisata. Oleh karena itu, pemerintah Kota Tangerang membuat Peraturan Walikota Tangerang (Perwal) Nomor 22 Tahun 2018 tentang pedoman pelaksanaan Kampung Tematik. Regulasi atau kebijakan tersebut dibuat supaya percepatan pengembangan kepariwisataan melalui kampung wisata dapat tercapai. Serta peran stakeholder terkait untuk mensukseskan program pemerintah yaitu Kampung Tematik (Beritatangerang, 2018).

Berdasarkan peraturan Walikota Tangerang Nomor 22 Tahun 2018 mengenai pedoman pelaksanaan Kampung Tematik yang mewajibkan adanya kerjasama pemerintah daerah dan juga pihak ketiga untuk membangun dan mengembangkan Kampung Tematik serta memberikan sarana prasana, fasilitas, promosi, serta menjalin koordinasi (Perwal Kota Tangerang BAB VI & IX, 2018).

Adanya regulasi tersebut sangat membantu Kampung Wisata Bekelir dalam pengembangannya setelah diresmikan. Aktor yang ikut bekerjasama dalam membangun dan mengembangkan tidak hanya pemerintah daerah saja, akan tetapi para stakeholders dan masyarakat serta pihak swasta yang dalam hal ini yaitu PT Pacific Paint yang juga berperan aktif didalamnya (Jasmine, Rossiana. 2020).

Dengan adanya konsep pengembangan, peran stakeholder dapat disesuaikan dengan tugas dan fungsinya masing-masing. Berbagai peran dan tanggungjawab secara teknis dari setiap stakeholder dapat membantu terlaksananya Kampung Wisata Bekelir. Dalam kondisi yang diharapkan bagi masyarakat dan seluruh pihak yang terlibat dalam pengembangan di Kampung Wisata Bekelir (Jasmine, Rossiana. 2020).

Keterlibatan pemerintah dan masyarakat ini tidak lain ialah agar pembangunan selaras dengan kebutuhan masyarakat dengan asumsi masyarakat lebih mengetahui potensi daerahnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Muallisin (2007: 8) bahwa model pendekatan masyarakat (community approach) menjadi standar baku bagi proses pengembangan pariwisata di daerah pinggiran, dimana melibatkan masyarakat sekitar adalah salah satu faktor yang sangat penting bagi kesuksesan produk wisata. Pendapat ini diperkuat oleh Rahwmawati, Noor, Wanusmawati (2014: 641) bahwa keberhasilan pelaksanaan inovasi di daerah tidak sendiri oleh pemerintah daerah, akan tetapi membutuhkan sinergi dengan stakeholders lainnya.

Menurut Supriadi, Usup (2022) dalam penelitiannya Kampung Wisata Bekelir sangat membutuhkan dukungan dari stakeholders khususnya pemerintah daerah untuk terus dibantu dalam pengembangannya karena masih tergolong minim pengunjung menurut sumber statistik kunjungan Kampung Bekelir (2022).

Tabel 1. 3

Jumlah Pengunjung Kampung Wisata Bekelir 2018-2022

NO	Tahun	Jumlah Pengunjung Domestik	Jumlah Pengunjung Mancanegara
1	2018	1.711	178
2	2019	1.197	156
3	2020	856	89
4	2021	890	53
5	2022	925	85

Sumber: Statistik Kunjungan Kampung Bekelir, 2022

Berdasarkan data di atas, jumlah pengunjung wisatawan domestik dan mancanegara dari tahun ke tahun mengalami angka yang fluktuatif dan sampai tahun 2022 belum mencapai target yang diharapkan oleh pengelola Kampung Wisata Bekelir yang menargetkan diangka 2.000 per-tahun (Asani, 2023). Meskipun ada kenaikan di tahun 2022 itupun hanya sekitar 35 pengunjung saja untuk wisatawan domestik dan 32 pengunjung untuk wisatawan mancanegara yang masih tergolong sedikit (Asani, 2023).

Menurut Asani (2023) kurangnya kesadaran akan partisipasi pemerintah setempat dan masyarakat dalam hal mengelola dan mempromosikan membuat jumlah pengunjung dari tahun ke tahun menurun dan tidak mencapai target yang diharapkan (Asani, 2023).

Gambar 1. 2

Pusat Informasi Pariwisata Kota Tangerang yang terbengkalai



Sumber: Tangerang News, 2022

Berdasarkan gambar diatas yang diambil dari sumber *Tangerang News* (2022) Kota Tangerang sendiri sudah tidak memiliki Pusat Informasi Pariwisata. Menurut gambar diatas menunjukkan bukti Pusat Informasi Pariwisata (PIP) Kota Tangerang saat ini sudah tidak berfungsi, terbengkalai, dan tidak ada staff Dinas Pariwisata yang menjaga untuk melayani pengunjung yang ingin bertanya mengenai wisata Kota Tangerang (Aninditya & Rahmawati, 2022).

Sumber dari *Tangerang News* (2022) tersebut untuk mendukung data dalam tabel 3 bahwa pengunjung belum banyak mengetahui wisata di Kota Tangerang salah satunya Kampung Wisata Bekelir karena Pusat Informasi pariwisatanya saja sudah tidak berfungsi. Menurut Aninditya & Rahmawati (2022) adanya ketidakseriusan peran pemerintah setempat

untuk mempromosikan wisata membuat Kampung Wisata Bekelir ikut terdampak (Aninditya & Rahmawati, 2022). Dalam penelitiannya, ada indikasi tidak semua aktor terlibat dalam indikasi jaringan aktor dan hanya di dominasi oleh salah satu kunci saja yaitu DISBUDPAR.

Gambar 1. 3

Fasilitas Parkir Kurang Memadai



Sumber: Leo, Careen, 2021

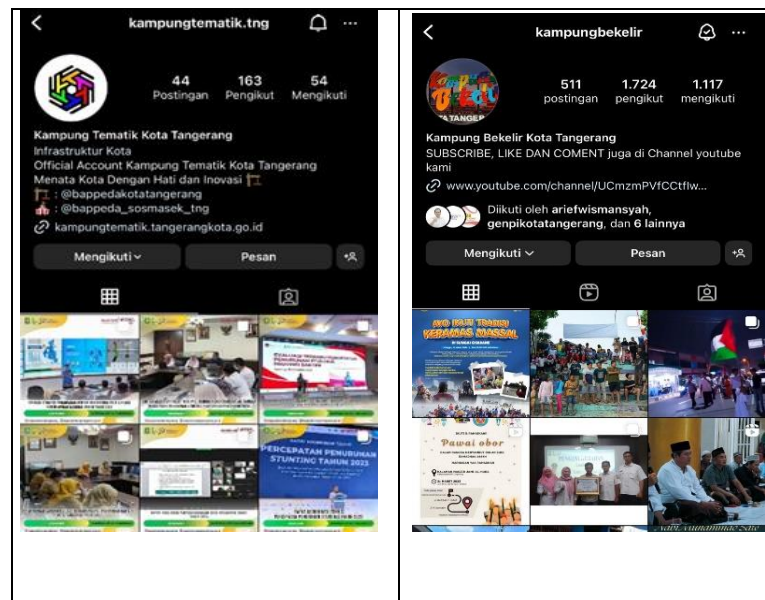
Berdasarkan gambar diatas, Kampung Wisata Bekelir masih minim akan fasilitas salah satunya fasilitas parkir. Menurut Leo, Careen (2021) Kampung Wisata Bekelir memiliki fasilitas parkir yang sedikit dan sempit seperti di dalam gambar pengunjung yang menggunakan sepeda motor parkir di sepanjang depan rumah warga Kampung Bekelir (Leo, Careen, 2021).

Jalanan yang menjadi kawasan untuk parkir wisata Bekelir masih diperuntukan untuk lalu lintas umum sehingga fasilitas parkir pun menjadi sempit. Menurut Leo, Careen (2021) Kampung Wisata Bekelir sangat membutuhkan penguatan peran dan kontribusi masing-masing aktor untuk membangun fasilitas yang mendukung dalam pengembangan

Kampung Wisata Bekelir. Menurut penelitian terdahulu oleh Refranisa, dkk (2021) aktor kurang memperhatikan pemetaan potensi dalam wujud amenitas/fasilitas minimal di Kampung Wisata Bekelir (Refranis, Wicaksono, Rino, Lestari, Forina. 2021).

Gambar 1. 4

Media sosial Kampung Bekelir Kota Tangerang



Sumber: Instagram Pribadi, 2024

Berdasarkan gambar di atas, pengelola Kampung Wisata Bekelir telah membuat media sosial melalui *instagram* Kampung Bekelir sebagai wadah pengembangan dan media informasi untuk pengunjung. Menurut Refranisa, Wicaksono, Rino, Lestari, Forina (2021) selain pengurus, pemerintah Kota Tangerang juga membuat *instagram* untuk kampung tematik yang ada di Kota Tangerang.

Menurut penelitian terdahulu oleh Refranisa dkk (2021) kedua media sosial tersebut tidak dimanfaatkan sebagai media informasi maupun

promosi. Sehingga, kedua media sosial tersebut tidak memberikan informasi wisata yang ada di Kampung Bekelir untuk wisatawan (Refranisa, Wicaksono, Rino, Lestari, Forina, 2021). Dimana seharusnya media sosial tersebut menjadi wadah promosi dan informasi untuk wisatawan dan bisa menjadikan kampung wisata yang memiliki standar nasional untuk lebih banyak menarik wisatawan asing (Irfan, Ahmad dalam Bantenantaranews, 2022).

Menurut Aninditya & Rahmawati, Dian (2020) dalam penelitiannya ada program dari pemerintah yang belum terimplementasi optimal di Kawasan Wisata Bekelir. Salah satunya yaitu program pengembangan untuk penambahan objek wisata yang terhenti dan belum ada kelanjutan seperti pembangunan menara wisata di dalam Kampung Bekelir dari tahun 2020 – saat ini. Aninditya & Rahmawati (2020) juga mengatakan hal tersebut membutuhkan *supporting* antar stakeholder dan peran masing masing sektor dalam pengembangan kawasan wisata Kampung Bekelir salah satunya dalam hal kontribusi (Aninditya & Rahmawati, Dian. 2020).

Gambar 1. 5

Kondisi Kampung Bekelir



Sumber: Leo, careen, 2021

Berdasarkan penelitian Leo, Careen (2021) kondisi wisata Bekelir yang kurang layak yaitu sarana prasarana dan fasilitas spot foto yang tidak terawat, objek wisata yang monoton dan tidak ada penambahan sarana prasarana. Menurut Leo, Careen (2021) gambar di atas menunjukkan bahwa diperlukan kontribusi dan kerjasama pemerintah daerah, masyarakat, dan stakeholders lainnya dalam pengembangan Kampung Wisata Bekelir supaya wisatawan bisa menikmati dan berfoto (Leo, Careen. 2021).

Selain permasalahan teknis di atas, ada juga dari sisi jaringan aktor atau antara pemangku kepentingan. Dapat dijumpai dalam beberapa penelitian yang menunjukkan kehadiran pariwisata tidak mampu mengubah kepentingan yang memperebutkan sumber daya dan berakhir konflik horizontal maupun vertikal lazim dijumpai dalam pembangunan pariwisata daerah (Curcija et al., 2019; Suntikul et al.,

2010:450).

Lebih lanjut, terjadinya pergeseran paradigma pembangunan pariwisata daerah yang tidak lagi berpedoman kepada nilai-nilai etika budaya, sosial, dan kearifan lingkungan masyarakat setempat dengan lebih mengedepankan pendekatan ekonomi dan nilai-nilai industri pariwisata (Barker, 2005; Damayanti et al., 2014; Sulistiyani, 2004: 479).

Santoso, dkk memberikan gambaran pentingnya kehadiran dari stakeholder dalam pengembangan pariwisata Kampung Wisata Bekelir. dalam penelitiannya, belum maksimalnya pengembangan pariwisata dikarenakan sifat egoisme sektoral masih melekat kepada tiap stakeholder dalam usahanya untuk mengembangkan tata kelola pariwisata di Bekelir. selain itu, sinergitas antar pemangku kepentingan yang belum padu juga menjadi penyebab belum maksimalnya pengembangan sektor pariwisata di Bekelir. Kurangnya sinergitas ini juga menghasilkan tumpang-tindih kewenangan antar stakeholder di dalam pengelolaan pariwisata Bekelir (Santoso et al., 2015:189).

Peranan para pemangku kepentingan dalam pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Bekelir menghadirkan konsepsi pengembangan wisata yang tidak bisa dilakukan secara sendirian dan menuntut persamaan persepsi dan arah kebijakam dan kejelasan peran para pemangku kepentingan (Byrd, 2007:6).

Permasalahan yang terjadi di Kampung Bekelir sama dengan apa

yang dikatakan oleh Choi & Sirakaya (2006) tiga diantaranya yaitu kurang efektifnya kerjasama antar beberapa aktor, partisipasi yang menurun, dan kurangnya sinergitas antar aktor. Oleh karena itu, perlu untuk diketahui serta dipahami kedudukan dan peran setiap aktor yang terlibat dalam pengembangan pariwisata. Hubungan antar aktor tersebut biasanya akan membentuk sebuah jaringan yang sering disebut jaringan aktor (Rizka, Witha Shofani. 2020).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dilihat bahwa pembangunan pariwisata khususnya pengembangan kampung wisata memegang peranan berarti dalam meningkatkan kesejahteraan warga dengan menggunakan kemampuan serta pemasukan yang dibawa oleh masyarakat di wilayah tersebut dan tidak luput akan bantuan stakeholder setempat (Rizka, Witha Shofani. 2020).

Penulisan penelitian ini bertujuan untuk membahas secara lebih lanjut mengenai jaringan aktor yang terlibat dan berperan dalam pengembangan potensi di Kampung Wisata Bekelir. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penelitian ini ditulis untuk mengetahui “Mengapa jaringan aktor dalam pengembangan Kampung Wisata Bekelir belum optimal?”

1.2 Identifikasi Masalah

1. Sinergitas antar pemangku kepentingan yang belum padu juga menjadi penyebab belum maksimalnya pengembangan sektor pariwisata di Bekelir. Kurangnya sinergitas ini juga menghasilkan tumpang-tindih kewenangan antar stakeholder di dalam pengelolaan pariwisata Bekelir

2. Ketidakseriusan peran pemerintah setempat untuk mempromosikan wisata membuat Kampung Wisata Bekelir ikut terdampak karena tidak semua aktor terlibat indikasi jaringan aktor dan hanya di dominasi oleh salah satu aktor saja.
3. Aktor kurang memperhatikan pemetaan potensi dalam wujud amenities/fasilitas minimal di Kampung Wisata Bekelir.
4. Belum maksimalnya pengembangan pariwisata dikarenakan sifat egoisme sektoral masih melekat kepada tiap stakeholder dalam usahanya untuk mengembangkan tata kelola pariwisata di Bekelir.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran aktor berdasarkan tingkat kontribusi dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang?
2. Bagaimana peran aktor berdasarkan kemauan untuk terlibat dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang?
3. Bagaimana model kolaborasi jaringan aktor dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi peran aktor berdasarkan tingkat kontribusi aktor dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang.

2. Mengidentifikasi peran aktor berdasarkan tingkat kemauan untuk terlibat dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang.
3. Menggambarkan model jaringan aktor dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini mempunyai fungsi yang mampu memberikan wawasan pengetahuan dan menjadi landasan pengetahuan untuk penelitian berikutnya yang sejenis mengenai model jaringan aktor dalam pengembangan potensi Kampung Wisata.

1.5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Penelitian ini disusun untuk memberikan masukan dan ide-ide baru yang berarti untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan untuk mengoptimalkan mengenai pengembangan potensi Kampung Wisata.

b. Bagi Masyarakat

Penulisan penelitian ini dimaksudkan agar masyarakat memperoleh informasi tentang pemberdayaan masyarakat dan peran masyarakat dalam pengembangan potensi pariwisata.

c. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi dan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian serta landasan penelitian mengenai model jaringan aktor dalam proses pengembangan potensi di Kampung Wisata Bekelir.

1.6 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.6.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian untuk menemukan bahan yang sebanding, kemudian bertujuan untuk mendapatkan pandangan baru untuk penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian terdahulu ini juga akan meringankan peneliti menemukan dan membuktikan keaslian penelitian tersebut. Bagian ini merupakan bagian dimana peneliti akan memuat bermacam- macam temuan pada penelitian terdahulu terkait penelitian yang akan dilakukan, kemudian menyusunnya dalam bentuk table abstrak yang dapat dipilih dari penelitian yang dipublikasikan (jurnal, skripsi, tesis, disertasi, dan lain sebagainya) yang diperoleh dari penelitian terdahulu, atau belum dirilis. Berikut beberapa contoh penelitian terdahulu:

Tabel 1. 4**Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti / Tahun	Fokus Kajian	Metode	Hasil Penelitian
1.	Kagungan, Dian., Duadji, Noverman., Meutia, Intan Fitri / 2021	Menghasilkan model jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata di desa wisata Harapan Jaya Kecamatan Way Ratay Kabupaten Pesawaran.	Deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Kolaborasi model Pentahelix dalam pengembangan Desa Wisata Harapan Jaya perlu mendapatkan perhatian khusus, dan kurangnya komunikasi antar aktor mengenai desa wisata Harapan Jaya.
2.	Rahu, Dani Philianto / 2021	Mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana optimasi Kolaborasi Jaringan Aktor Model Pentahelix dalam Pengembangan Wisata Sei Gohong Desa, Kecamatan Bukit Batu, Kota Palangka Raya.	Metode kualitatif	Kolaborasi Model Jaringan Aktor Pentahelix dalam Pengembangan Desa Wisata Sei Gohong, Kecamatan Bukit Batu, Kota Palangka Raya masih tidak maksimal.
3.	Maturbongs, Edoardus., Lakatompessy, Ranstra / 2020	Mendeskripsikan dan menganalisis kolaborasi jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal.	Metode studi literatur	Pariwisata berbasis kearifan lokal dengan kolaborasi antar aktor dalam model pentahelix dapat mendukung untuk mengutamakan segala bentuk keunikan yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat
4.	Pugra, Wayan I., Oka, Darma I Made., Suparta, Ketut I / 2020	Mengkaji kolaborasi jaringan aktor pentahelix dalam pengembangan desa Timpag menuju desa wisata berbasis green tourism.	Menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif	Kolaborasi jaringan aktor pentahelix berperan penting dalam menentukan keberhasilan pengembangan desa ini menuju desa wisata berbasis green.

No	Peneliti / Tahun	Fokus Kajian	Metode	Hasil Penelitian
5.	Rozikin, Mochamad / 2019	Untuk melihat kerjasama pengembangan kota kreatif yang harus dilakukan secara kolaboratif pemangku kepentingan. Stakeholder dikota kreatif dikenal dengan penta helix.	Penelitian kualitatif	Proses kerjasama di Kota Malang sudah berjalan cukup baik. Hasil kerjasama yang positif adalah pembuatan kebijakan roadmap yang mengawali pembangunan gedung PKS.
6.	Aribowo, Handy., Wirapraja, Alexander., Putra,Dian Yudithia/ 2021	Melihat bagaimana implementasi kolaborasi model Penta Helix untukmeningkatkan potensi pariwisata di Jawa Timur	Metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif	Dalam pengelolaan dan pengembangan pariwisata, diperlukan suatu kordinasi dan kolaborasi antara pihak pemerintah, pelaku bisnispariwisata, komunitas, akademisi, serta media, disebut dengan kolaborasi Pentahelix dalam mengembangkan potensi wisata.
7.	Sya, Ahman., Zid, Muhammad., dkk /2021	Menentukan (1) aksesibilitas tujuan,atraksi, dan amenitas (3-A), (2) pentahelix ABGCM dalam pengembangan destinasi, (3) bentuk atau jenis promosi pariwisata, (4) langkah untuk menyiapkan sumber daya manusia pariwisata, dan (5) langkah dan model baru untuk mempercepat promosi pengelolaan destinasi pariwisata berkelanjutan.	Deskriptif analisis	Untuk mempercepat pengembangan dan peningkatan destinasi Tanjung Lesung, perlu diterapkan model baru pariwisata berbasis masyarakat berkelanjutan dengan strategi <i>pro-job, pro-poor, pro-growth, dan pro-environment</i> .

No	Penulis / Tahun	Fokus Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
8.	Yuningsih, Tri., Darmi, Titi., Sulandari, Susi / 2019	Mendeskripsikan model pentahelix dalam pengembangan pariwisata di Kota Semarang.	Jenis penelitian deskriptif, pendekatan kualitatif	(1) Pengembangan pariwisata kota Semarang menggunakan model pentahelix, sudah melibatkan akademisi, pemerintah, komunitas, bisnis, dan media massa (2) Temuan lapangan adalah Badan Promosi Pariwisata Kota Semarang (BP2KS) belum optimal dan (3) Kerjasama antar aktor model pentahelix yang ada di kota Semarang dari hasil penelitian belum optimal.
9.	Purba, Paradise Genta. 2021	Mengidentifikasi dan menganalisis model jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata desa wisata wonolopo	metode penelitian kualitatif tipe deskriptif	Model jaringan aktor yang di hasilkan yaitu quadruple helix. Identifikasi aktor berdasarkan pengaruh dan kepentingan yaitu ada primer, sekunder, tersier, dan kwarter.
10.	Endarto, Savana Andang. 2022	Peran Pemangku Kepentingan dalam Pengembangan Kapasitas Masyarakat untuk Mewujudkan Pariwisata Berkelanjutan di Desa Dieng Kulon Kabupaten Banjarnegara	Kualitatif	Pemangku kepentingan yang terlibat dalam proses pengembangan kapasitas masyarakat untuk mewujudkan pariwisata berkelanjutan di Desa Dieng kulon terdiri dari individu, komunitas, pemerintah, <i>private</i> sektor, akademisi dan media.

Sumber: Dibuat oleh peneliti, 2024

Peneliti tidak menemukan judul penelitian yang sama, serta lokus penelitian terdahulu dengan penelitian ini semuanya berbeda. Selain itu, penelitian terdahulu berguna sebagai sumber referensi peneliti untuk melakukan penelitian. Penelitian terdahulu digunakan juga menjadi salah satu acuan penulis untuk memperkaya teori yang digunakan dalam menganalisis penelitian yang dilakukan.

1.6.2. Administrasi Publik

Administrasi publik terdiri dari dua suku kata yaitu administrasi dan publik. Administrasi mengandung dua pengertian, yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Administrasi dalam arti sempit didefinisikan sebagai kegiatan catat mencatat, tulis-menulis atau yang sering disebut dengan kegiatan tata usaha, sedangkan administrasi dalam pengertian luas adalah proses kerja sama secara rasional yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya Siagian (2012).

Publik mengandung arti umum, negara, dan masyarakat atau orang banyak. Jefkins (2014) mendefinisikan publik sebagai sekelompok orang atau orang-orang yang berkomunikasi dengan suatu organisasi baik secara internal maupun eksternal.

McCurdy (dalam Keban, 2014:3) menyatakan bahwa “administrasi public bisa dianggap sebagai tahapan politik, yakni sebagai cara mengatur negara, juga dapat dianggap sebagai cara utama untuk menjalankan berbagai fungsi nasional”.

Berdasarkan definisi dari ahli tersebut, maka kesimpulannya yakni administrasi publik adalah suatu seni atau ilmu dalam lingkup pemerintahan yang mencakup yudikatif, legislatif, dan eksekutif yang bermaksud guna mencari solusi permasalahan publik melalui pembaharuan atau penyempurnaan terkhusus dibidang manajemen publik serta kebijakan publik.

1.6.3. Paradigma Administrasi Publik

Paradigma menjabarkan konsep yang diterapkan para ahli dalam memaparkan suatu kondisi akan perkembangan suatu ilmu pengetahuan atau sudut pandang ilmu pengetahuan dengan tujuan melakukan penganalisisan suatu peristiwa sosial yang tengah berkembang di masyarakat. Enam paradigma administrasi publik dipaparkan seperti berikut.

Nicholas Henry (1989) salah seorang ahli yang mengemukakan enam contoh disiplin ilmu administrasi publik, yaitu:

Paradigma 1 (1900-1926) paradigma Dikotomi Politik dan Administrasi. Maksudnya adalah memisahkan antara ilmu politik dan ilmu administrasi.

Paradigma 2 (1927-1937) prinsip-prinsip Administrasi. Pada masa ini lokus administrasi publik kurang diperhatikan karena lebih membahas fokusnya yaitu prinsip-prinsip.

Paradigma 3 (1950-1970) Administrasi Negara sebagai Ilmu Politik. Dalam paradigma merupakan fase dimana membangun

kembali hubungan antara administrasi negara dengan ilmu politik.

Paradigma 4 (1956-1970) Administrasi Negara sebagai Ilmu Administrasi. Maksudnya yakni menganggap bahwa administrasi publik adalah bagian dari ilmu administrasi atau saling berkaitan dengan ilmu tersebut.

Paradigma 5 (1970-sekarang) Administrasi Publik sebagai Administrasi Publik. Pada paradigma lima ini, telah dibuat fokus dan lokus yang jelas. Fokus administrasi publik adalah teori organisasi, teori manajemen, dan kebijakan publik. Kemudian lokusnya terletak pada masalah-masalah dan kepentingan publik.

Paradigma 6 yaitu Governance (1990 – Sekarang). Birokrasi tidak dapat kerja sendiri akhirnya muncul *governance* (tata kelola pemerintahan) yang dilakukan melalui *Partnership*, *Collaboration*, *Networking* dengan menggunakan prinsip GG (*good governance*) yakni bagaimana tata kelola yang baik, GEG (*Good enough governance*) yakni bagaimana bekerja yang dianggap pantas dan CG (*collaborative governance*) yakni kolaborasi antar berbagai aktor.

Penelitian ini termasuk dalam paradigma 6 yaitu paradigma *Governance*. Sebab dalam paradigma ini telah dijelaskan bahwa *Devolusi* sebagai salah satu diantara klasifikasi yang ada menyebutkan bahwa partisipasi warga negara, kelompok warga dan kemitraan swasta publik ikut berperan dalam kegiatan urusan publik,

hal ini berarti dalam paradigma ini sudah melibatkan banyak pihak atau aktor yang berperan dalam urusan publik. Pemerintah telah melibatkan sektor swasta, masyarakat, dan teknologi didalam mengatasi setiap kebijakan dan permasalahan publik seperti halnya dengan penelitian ini yang membahas bagaimana hubungan antara aktor-aktor dalam pengembangan potensi di Kampung Wisata Bekelir.

1.6.4. Kebijakan Publik

Dimensi kebijakan publik ditunjukan untuk menganalisis proses pembentukan masalah yang muncul pada tatanan pemerintah dan masyarakat, penetapan solusi, penerapan kebijakan (implementasi) serta evaluasi. Dalam ilmu Administrasi Publik, dimensi kebijakan publik menjadi sarana untuk melayani kepentingan publik dan menetapkan strategipembangunan untuk mensejahterakan rakyat (Sahati, Siti. 2018)

Secara istilah, terdapat banyak definisi kebijakan publik, tergantung interpretasi kita. Laswell dan Kaplan mengartikan bahwa “kebijakan publik selaku rencana tujuan, nilai serta aplikasi, ataupun rencana untuk menggapai tujuan serta nilai dalam penerapan yang ditargetkan”.

Islamy (2009:19) melansir definisi Thomas R Dye serta mengartikan Kebijakan publik selaku “is whatever government choose to do or not to do” (apapun yang pemerintah pilih untuk jalani ataupun tidak jalani.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas, bisa diberi kesimpulan yakni kebijakan publik mengacu pada serangkaian aksi yang dicoba ataupun tidak dicoba oleh pemerintah untuk tujuan tertentu dalam rangka menuntaskan permasalahan publik ataupun untuk kepentingan universal.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini masuk dalam proses yang keempat yakni proses implementasi kebijakan (implementation policy) dalam hal ini implementasi kebijakan yang dimaksudkan adalah implementasi pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang.

Makna publik dalam administrasi publik memiliki setidaknya tiga dimensi, yaitu kelembagaan, arena, dan nilai. Kelembagaan dalam buku Agus Dwiyanto (2021) dalam penelitian ini dalam bentuk kemitraan kerjasama kolaboratif yang melibatkan institusi pemerintah dan institusi swasta.

Dimensi arena dalam penelitian ini yaitu masih berada di arena publik tetapi dengan kemitraan tiga sektor yang melibatkan institusi bisnis yang mempunyai akses terhadap sumberdaya dan menunjukkan pengaruhnya dalam pengelolaan kemitraan. Institusi masyarakat sipil dengan kemampuan memobilisasi dukungan dari konstituen.

Area kemitraan tiga sektor ini bersifat kompleks dan kunci keberhasilannya yaitu ada di kepercayaan bagaimana kapasitas

mengelola dinamika dan keragaman untuk pencapaian tujuan bersama. Bovaird (2004) mengidentifikasi banyak isu dan arena kebijakan di mana kemitraan antara sektor publik dengan swasta sangat bermanfaat untuk menjawabnya, dalam penelitian ini yaitu area implementasi kebijakan yang direspon dalam pendekatan kemitraan.

Terakhir, dimensi nilai yaitu adanya nilai-nilai publik karena masyarakat menginginkan institusi bekerja secara transparan, terbuka, inklusif dan akuntabel.

1.6.5. Jejaring Kebijakan

Pendekatan jejaring (*network approach*) dalam kebijakan publik mengalami perkembangan pesat dengan pertumbuhan organisasi publik sebagai hasil interaksi antara pemerintah, swasta dan masyarakat. Jejaring kebijakan pada tahap implementasi kebijakan yaitu melaksanakan dari rencana kegiatan yang sudah dirumuskan untuk mencapai hasil yang tepat. Kebijakan publik dan organisasi publik membutuhkan pembangunan jaringan stakeholder atau jejaring kebijakan, demikian juga implementasi kebijakan pengembangan pariwisata di Kota Tangerang.

Jejaring kebijakan dibagi menjadi beberapa klasifikasi. Pertama, mereka digambarkan sebagai para aktor. Kedua, hubungan antar aktor (*linkages*). Ketiga, batas (*boundary*) Kenis & Schneider, (1991) (dalam Carlsson, 2000).

Jejaring kebijakan adalah hubungan yang dibentuk oleh aliansi antar pelakupemerintah tak terkecuali swasta (Yuniningsih, 2018:47). Jejaring kebijakan publik biasanya dikenal sebagai pemangku kepentingan. Tatakelola yang baik akan terbentuk ketika semua aktor terlibat aktif dalam proses kebijakan dari awal pengambilan keputusan hingga pelaksanaan serta evaluasi.

Howlett & M. Ramesh (dalam Yuniningsih, 2018:56) meyakini bahwa “aktor kebijakan adalah subsistem kebijakan yang terletak pada jaringan kebijakan antara organisasi sistem internasional, organisasi sosial dan organisasi negara”.

Para aktor ini berhubungan satu sama lain guna menyetujui dan tidak menyetujui (berlawanan) strategi. Interaksi ini membentuk aliansi. Dalam tiap proses kebijakan publik, ada faktor yang memainkan kedudukannya, mulai dari proses formulasi kebijakan sampai proses penilaian kebijakan. Aktor kebijakan sering juga disebut sebagai stakeholders. Management Stakeholders adalah suatu pendekatan terhadap stakeholders dengan menyesuaikan kondisistakeholders, yaitu :1) Rekan Kerja (*Partner*), 2) Konsultasi (*Consult*), 3) Informasi.

1.6.6. Teknik Pemetaan Stakeholder

Pemetaan stakeholder merupakan salah satu proses penting dalam tata kelola pemerintahan yang demokratis. Freeman (1984) dalam Reed memberikan definisi stakeholder sebagai pihak yang

terpengaruh oleh kebijakan dan pihak yang dapat mempengaruhi kebijakan.

Jika dikaitkan dalam konteks kebijakan publik, maka stakeholder adalah pihak yang terpengaruh dan/atau mempengaruhi sebuah kebijakan publik. Bryson (2004) menyebutkan terdapat 8 teknik pemetaan stakeholder, namun jika dikaitkan dengan peran aktor dalam pengembangan wisata Kampung Bekelir, teknik pemetaan stakeholder yang cocok digunakan yaitu *Value Orientation Mapping*.

Tabel 1. 5

Pemetaan Aktor Value Orientation Mapping

Willingness to engage	High	C (Subject)	D (Player)
	Low	A (Crowd)	B (Context Setter)
		Low	High
		Contribution	

Sumber: Kennon (2009)

Keterangan:

A: *Crowd* (lemah dalam *power* serta *interest*)

B: *Context setter* (memiliki *power* akan tetapi hanya memiliki *direct interest* yang kecil)

C: *Subject* (stakeholder yang memiliki *interest* tapi dengan *power* yang kecil)

D: *Player* (stakeholder yang memiliki *power* dan *interest* secara

signifikan)

Di dalam peran aktor tidak hanya melihat dari sisi pengaruh dan kepentingannya, tetapi bisa juga dengan melihat *value orientation mapping* dari sisi *expertise* dan *willingness* yaitu ada kontribusi yaitu apakah stakeholder atau aktor bisa memberikan pengetahuan yang dimilikinya seperti informasi, keahlian, dan nasehat mengenai isu/permasalahan yang terjadi dan ada juga kemauan untuk terlibat yaitu kelompok proaktif yang sudah terlibat.

Kontribusi berasal dari bahasa inggris yaitu *contribute*, *contribution*, maknanya adalah keikutsertaan, keterlibatan, melibatkan diri maupun sumbangan. Berarti dalam hal ini kontribusi dapat berupa materi atau tindakan (Nurmalasari, Rany. 2014). Kontribusi sebagai tindakan yaitu berupa perilaku yang dilakukan oleh individu atau sebuah lembaga kemudian memberikan dampak baik positif maupun negatif terhadap pihak lain (Ahira, Anne. 2019).

Yandianto (2000) mengartikan “kontribusi sebagai sokongan berupa uang”. Pengertian tersebut mengartikan kontribusi ke dalam ruang lingkup yang jauh lebih sempit lagi yaitu kontribusi sebagai bentuk bantuan yang dikeluarkan oleh individu atau kelompok dalam bentuk uang saja atau sokongan dana (Yandianto, 2000).

Senada dengan pengertian kontribusi menurut Soerjono dan Djoenaesih, kontribusi adalah ikut serta ataupun memberikan baik itu ide, tenaga dan lain sebagainya dalam kegiatan. Adapun yang

dimaksud dengan kontribusi adalah pemberian atau ikut andil dalam suatu kegiatan baik berupa informasi, ide-ide, pengetahuan, tenaga, demi untuk mencapai sesuatu yang direncanakan (Soerjono dan Djoenaesih, 1997). Mengartikan kontribusi “sebagai bentuk iuran uang atau dana, bantuan tenaga, bantuan pemikiran, bantuan materi, dan segala macam bentuk bantuan yang kiranya dapat membantu suksesnya kegiatan pada suatu forum, perkumpulan dan lain sebagainya” (Soekanto, Soerjono. 2006).

Dengan kontribusi berarti individu tersebut juga berusaha meningkatkan efisiensinya dan efektivitas hidupnya, hal ini dilakukan dengan menajamkan posisi perannya. Kontribusi dapat diberikan dalam berbagai bidang yaitu pemikiran, kepemimpinan, profesionalisme, finansial dan lainnya (Anne Ahira, 2012).

Pengertian kontribusi yang dikemukakan di atas, maka dapat diartikan bahwa kontribusi adalah suatu keterlibatan yang dilakukan oleh individu atau sebuah lembaga yang kemudian memposisikan dirinya terhadap terhadap peran dalam sebuah kerjasama dan memberikan dampak nilai dari aspek sosial dan ekonomi, kemudian membawa pengaruh positif maupun negatif bagi lembaga dalam pengembangan kampung wisata Bekelir.

Adapun macam-macam kontribusi menurut Anne Ahira dalam jurnal Yudi Bakti Nagarai (2012) yaitu:

- a. Kontribusi yang bersifat materi, hal yang bersifat materi misalnya

seorang individu memberikan uang, makanan, pakaian, dan lainnya sebagai bantuan terhadap pihak lain demi kebaikan bersama;

- b. Kontribusi yang bersifat tindakan partisipatif, yaitu berupa tindakan melibatkan diri secara langsung seperti tenaga yang dikeluarkan ataupun perilaku yang dilakukan oleh individu yang kemudian memberikan dampak baik positif terhadap pihak lain;
- c. Kontribusi yang bersifat pemikiran, yaitu seseorang memberikan bantuannya kepada orang lain dalam bentuk pemikirannya, misalnya orang tersebut mendalami bidang ilmu bisnis wisata lalu ia memberikan kontribusinya dalam bentuk menularkan ilmunya dengan orang lain;
- d. Kontribusi yang bersifat profesionalisme, yaitu apabila seseorang memiliki keterampilan dalam bidang tertentu dapat ditularkan kepada orang yang dianggap perlu mendapatkan ilmu tersebut, agar nantinya dapat bermanfaat. Elemen ini juga mengidentifikasi potensi untuk pendidikan dan pelatihan yang berkelanjutan sehingga pemahaman ditingkatkan.

Kriteria kontribusi berdasarkan teori menurut Yandianto (2000) yaitu:

- 1) Uang atau sokongan dana
- 2) Bantuan tenaga

Kriteria kontribusi berdasarkan teori menurut Soerjono dan

Djoenaesih (1997) yaitu:

- 1) Ide atau pemikiran
- 2) Tenaga
- 3) Informasi
- 4) Uang atau materi

Kriteria kontribusi berdasarkan teori menurut Anne Ahira

(2012) yaitu:

- 1) Materi atau finansial
- 2) Tindakan tenaga atau partisipatif
- 3) Pemikiran (ide, informasi, pengetahuan)
- 4) Profesionalisme atau keterampilan

Kriteria kontribusi berdasarkan teori menurut para ahli diatas

maka penulis mengambil kriteria dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pemikiran (ide dan pengetahuan)
- 2) Partisipatif (melibatkan diri secara langsung atau memberikan bantuan tenaga). Partisipasi aktor dalam pengembangan pariwisata adalah keterlibatan, dan sumbangan tenaga atau fisik dalam suatu kegiatan tertentu (Prety, 2011). Sastropetro (1995: 205) berpendapat bahwa aktor berperan penting dalam menunjang pembangunan pariwisata terutama dalam mengendalikan arah pengembangan pariwisata sehingga dapat meminimalisir dampak negatif dari aktivitas wisata.
- 3) Profesionalisme (keterampilan/skill yang dimiliki aktor, dan

pelatihan dari aktor untuk masyarakat)

4) Materi (finansial, barang/sarana prasarana).

Kemauan merupakan kemampuan seseorang untuk mengubah perilaku dan pemikirannya dalam segala aspek kehidupannya. Proses dimana seseorang mengubah durasi, frekuensi dan intensitas perilakunya yang bertindak dengan cara yang dapat diterima, seperti menghentikan, memulai atau menunda perilakunya sebagai respons terhadap perubahan situasi (Kartono, Kartini. 1990).

Kemauan adalah dorongan dari dalam yang sadar, berdasarkan pertimbangan pikir dan perasaan, serta seluruh pribadi seseorang yang menimbulkan kegiatan yang terarah pada tercapainya tujuan tertentu yang berhubungan dengan kebutuhan hidupnya. Gejala kemauan akan diikuti aktifitas yang disebut perbuatan kemauan. Perbuatan kemauan bukanlah tindakan yang bersifat kebetulan, tetapi merupakan tindakan yang disengaja dan terarah pada tercapainya suatu tujuan dorongan kemauan merupakan dan menyebabkan timbulnya perbuatan hati, jiwa tenaga bergerak mencapai suatu tujuan (Ahmadi, Abu. 2003).

Kemauan aktor untuk terlibat yaitu bagaimana aktor dapat menunjukkan seberapa besar dan bagaimana sifat kepentingan yang dimiliki aktor tersebut. Dilihat dari proses pembangunan, sifat kepentingan memberikan gambaran apakah kepentingan aktor tersebut berpotensi mendukung pembangunan atau sebaliknya

(Metselaar, 1997)

Kemauan aktor untuk terlibat itu dibuktikan dengan adanya kerja keras. Didalam kemauan terkandung ketekadan, ketekunan, daya tahan, daya kerja, pendirian keberanian, ketabahan, keteguhan dan pantang mundur. Bekerja keras merupakan hal yang penting guna tercapainya hasil yang sesuai dengan target. Akan tetapi bekerja keras akan menjadi tidak berguna jika tanpa adanya pengetahuan (PT. Fortune Mate Indonesia TBK, 2019).

Teori Meuman (analisa lama). Menurut teori meuman, proses kemauan untuk sampai kepada tindakan biasanya melalui beberapa tingkat, ialah :

- 1) Motif (motivasi) merupakan sebab atau gambaran penyebab akan menimbulkan tingkah laku, menuju pada suatu ingatan, gambaran fantasi, dan perasaan-perasaan tertentu yang menghasilkan nilai positif.
- 2) Di dalam kemauan terkadang sifat aktif atau giat, karena timbulnya dorongan kemauan tertentu sekaligus timbul tujuan apa yang akan dicapai dengan dorongan itu.

Teori Metselaar (1997) terdapat 2 kriteria kemauan untuk terlibat yaitu:

- 1) Niat.

Niat dikaitkan dengan sikap pada kemauan untuk terlibat.

Niat meliputi ekspresi apakah individu tersebut memiliki

kemauan untuk mengikuti atau berpartisipasi. Hal ini ditunjukkan dengan niat untuk meluangkan waktu dan usaha untuk mendukung implementasi dari kebijakan aktor. Dimensi ini meliputi kemauan stakeholder untuk terlibat terkait dengan niat untuk menginvestasikan waktu, tenaga, pikiran dan usaha kepedulian untuk mendukung implementasi kebijakan .

2) Perilaku yang mendukung.

Perilaku kemauan untuk terlibat dapat berbeda-beda tiap individu ataupun aktor, terlihat dari perilaku yang mendukung atau menghalangi kebijakan yang berlangsung. Perilaku yang mendukung kebijakan pengembangan wisata ataupun lainnya, misalnya memotivasi orang-orang, berbagi informasi dan ide, meyakinkan orang lain terkait keuntungan dari ikut berpartisipasi atau terlibat akan membawa hasil yang positif.

Berdasarkan teori menurut para ahli di atas, penulis mengambil kriteria kemauan untuk terlibat para aktor dalam mengupayakan pengembangan wisata. Derajat *willingness to engage* dapat dilihat yaitu:

1. Niat untuk meluangkan waktu

Didalam niat itu sendiri terdapat arti tersendiri yang bisa menjadi sub kriteria yaitu:

- 1) Kemauan untuk mengikuti seperti menginvestasikan waktu, tenaga, pikiran, dan usaha, kemauan memotivasi atau

memberikan sebuah informasi untuk meyakinkan aktor lain terkait keuntungan dari ikut berpartisipasi atau terlibat akan membawa hasil yang positif

2) Kepedulian aktor untuk mendukung keberjalanan pariwisata.

1.6.7. Teori Jaringan Aktor (ANT)

Jejaring kebijakan memberi kontribusi terhadap perubahan tujuan dengan kemunculan aktor-aktor yang sarat dengan nilai-nilai motivasi dan kepentingan (Suwitri, Sri. 2008). Teori jaringan didasari pada asumsi bahwa relasi para aktor itu bersifat saling tergantung satu sama lain (interdependence). Dalam makna yang lebih operasional, bisa dimengerti para aktor tidak bakal mampu mencapai tujuan-tujuannya tanpa menggunakan sumber daya-sumber daya yang dimiliki oleh aktor lain (Pratikno, 2010). Keberadaan jejaring kebijakan ini menunjukkan semangat pemerintah daerah dalam membangun jaringan antar aktor dalam perumusan kebijakan publik sehingga munculah teori ANT.

Actor Network Theory (ANT) adalah metode penelitian ilmu sosial serta teknologi interdisiplin. Disiplin ilmu ini merupakan teori yang diteliti oleh para pakar yang berfokus dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi.

Teori aktor jaringan atau biasa disebut dengan teori ANT meyakini bahwa penemuan ilmiah bukan berasal dari individu yang tertutup tetapi teori ilmiah bermula dari hubungan-hubungan baik

subjek (manusia) dan benda mati (bukan manusia).

Secara umum, ANT membangun konsep tentang jaringan, aktor, translasi juga intermediary. Konsep jaringan bukan berfokus pada hubungan sosial pemangku manusia saja, tetapi juga memuat aktor manusia dan aktor non manusia, yakni jaringan *heterogeny* (bervariasi).

Aktor juga disebut semua unsur yang terlibat dalam sistem, dan mereka secara alami membentuk jaringan. Seorang pemangku yang dapat mengendalikan pemangku lain disebut aktan. Aktan bisa masuk dan keluar jaringan sesuai keinginannya dan minatnya. Saat aktan bergabung dalam jaringan, jaringan akan memberikan sebutan atau julukan, aktivitas, perhatian dan peran pada jaringan.

1.6.8. Model Jaringan Aktor

Jaringan aktor banyak melibatkan pemangku kepentingan mulai dari pemerintah, masyarakat, dan privat. Selain itu, juga melibatkan aktor lainnya sehingga dibentuklah sebagai model jaringan antar aktor yang nantinya saling bersinergi dan berkolaborasi untuk tujuan tertentu. Model jaringan aktor ini tercipta karena adanya inovasi dari jaringan-jaringan aktor yang terlibat.

Inovasi adalah dasar untuk menciptakan kemampuan bersaing serta pertumbuhan ekonomi sebuah negara pembuat inovasi tersebut akan disebut dengan konsep Helix. Kemudian, konsep Helix didasarkan dengan gagasan bahwa inovasi adalah akibat hubungan

antara banyak aktor. Tempat dimana setiap aktor berperan dan bertindak sesuai dengan fungsi kelembagaannya dalam masyarakat.

Model Helix kemudian memutuskan peran yang tepat untuk setiap bidang dalam mendorong perekonomian lewat inovasi. Masyarakat yang semakin *responsive* pun akan menjadikan peran dari pengetahuan diberbagai bidang harus ikut serta dalam tahap pembuatan inovasi. Berikut ini adalah salah satu pembaharuan model helix yang dipakai:

a. Model Hexa Helix

Hexa helix merupakan modifikasi dari penta helix yaitu teori multipihak pada pengembangan pariwisata. Unsur keenam yang dimasukkan dalam model helix ini yaitu unsur individu yang ternyata memiliki peran penting di dalam pengembangan sektor pariwisata. Pada saat semua unsur yang ada didalam penta helix yang meliputi unsur: akademik, bisnis, komunitas, pemerintah dan media telah berperan maksimal di dalam pembangunan sektor pariwisata, namun ada persoalan pada unsur individu, maka seluruh unsur di penta helix tersebut menjadi sia-sia atau bahkan menjadi tidak berguna sama sekali.

Unsur individu yang ada di dalam penelitian ini, ditemukan dan menjadi unsur baru di dalam pengembangan pembangunan sektor pariwisata (Astirin et al., 2020).

Penelitian ini menemukan satu unsur baru dalam

pembangunan sektor pariwisata. Pembangunan sektor pariwisata yang selama ini lebih dikenal dengan istilah penta helix, sekarang memiliki unsur baru, menjadi hexa helix. Unsur baru tersebut adalah unsur individu (independent). Unsur individu selama ini tidak dibahas secara khusus dan mendalam di dalam pembangunan sektor pariwisata terutama pada model pentahelix.

Pentahelix tidak memasukkan pihak atau unsur individu sebagai bagian yang terpisah karena mengategorikan peran individu dan masyarakat ke dalam komunitas (Suarthana, et al., 2015). Namun demikian hal ini berbeda, karena peran individu disini menjadi inisiator, menjadi pendongkrak yang kuat dalam merangkai rantai komunikasi dan kolaborasi pada setiap pihak yang ada. Peran individu disini juga berperan sebagai perantara atau fasilitator yang menghubungkan antara kepentingan masyarakat dengan pemerintah dan begitu sebaliknya.

Secara struktur, individu merupakan bagian dari komunitas (Siririsak, 2009; Jaafar dkk, 2015). Namun bila dilihat berdasarkan perannya maka peran individu dalam penelitian ini adalah pihak independent. Yaitu pihak yang memiliki pengaruh dan fungsi yang setara dengan kelima aktor lainnya. Hal tersebut dibuktikan melalui peran individu pendiri kampung wisata bekelir yang mampu menjadi booster dan katalis dalam peningkatan dan mengubah kampung kumuh menjadi

kampung warna-warni dan sampai akhirnya menjadi kampung wisata yang bekerjasama dengan industri cat.

Setiap pemangku kepentingan memiliki hubungan timbal balik yang berbeda antara satu dengan lainnya. Setiap aktor saling mengisi dan membantu untuk mengembangkan pariwisata kampung bekelir.

Peran mereka berbeda namun berdampak dan memuluskan peran yang lainnya seperti peran individu sebagai katalis dan pelopor, komunitas sebagai wadah penyalur setiap ide dan aspirasi serta kekuatan manusia yang ditandai dengan kuantitas masa, pemerintah sebagai booster melalui kebijakan yang dibuat, akademisi dengan kajian risetnya sebagai literasi dasar dan penguat strategi yang diterapkan, privat sektor sebagai partner dan sumber pendanaan yang liquid serta media masa yang berfungsi sebagai marketer dan promotor. Peran ini telah dijelaskan di dalam peran dan fungsi stakeholder/aktor.

Multipihak pada model Hexa Helix merupakan pemangku kepentingan dalam pengembangan pariwisata kampung bekelir di Kota Tangerang. Hal tersebut berarti keenam pihak ini merupakan pihak-pihak yang memiliki pengaruh dalam pengambilan kebijakan mengenai Kampung Wisata Bekelir dan pihak yang terkena pengaruh atau dampak dari kebijakan tersebut.

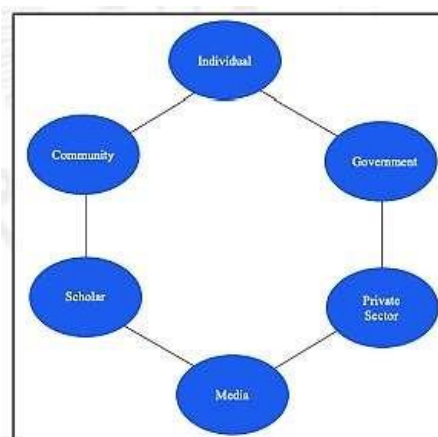
Konsep Hexa Helix ini banyak digunakan untuk

menganalisis peran stakeholder dalam pengembangan pariwisata. Rachim, Warella, Astuti dan Suharyanto (2020) menemukan bahwa konsep Hexa Helix yang merupakan pengembangan dari model pentahelix dapat memberikan stimulus yang lebih kuat dalam mengatasi problema pengelolaan sumber daya manusia. Namun demikian, Rachim dkk (2020) mengungkapkan bahwa Hexa Helix terdiri dari pemerintah, pelaku bisnis, universitas, NGO's, komunitas dan media masa.

Konsep ini memiliki kesamaan dengan Hexa Helix yang diungkapkan dalam penelitian peneliti. Studi penelitian peneliti mengklasifikasikan NGO's ke dalam komunitas dan mengeluarkan individu sebagai pihak independent dikarenakan perannya yang dominan.

Gambar 1. 6

**Hexa Helix, multipihak dalam pengembangan pariwisata
Kampung Bekelir, 2023**



Sumber: Endarto, Savana Andang, Library.uns.ac.id

b. Model Net-Map

Net-Map merupakan sebuah metode pemetaan stakeholder yang dapat membantu pembuat kebijakan untuk mengetahui, memvisualisasikan, berdiskusi serta mengembangkan pemahaman terhadap situasi dimana ada banyak aktor kepentingan yang berbeda pengaruh dan kepentingannya terhadap organisasi mereka (Bryson, 2003).

1.6.9. Konsep Pariwisata

Hubungan antar aktor akan membentuk sebuah jaringan yang sering disebut jaringan aktor. Pengembangan suatu destinasi pariwisata di suatu wilayah perlu didasarkan pada serangkaian analisis terhadap kemungkinan intervensi dari aktor pemangku kepentingan yang aktif dalam fenomena pariwisata di wilayah itu (Venables et al, 2014). Hal itu berkaitan dengan konsep pariwisata dalam penelitian ini yaitu melihat karakter pariwisata sebagai sistem multiaktor yang dalam proses pengembangan maupun operasionalisasinya melibatkan berbagai aktor pemegang kepentingan.

Keterlibatan jaringan aktor menghasilkan perencanaan strategi pariwisata dan koordinasi berbagai peran aktor dalam suatu destinasi pariwisata juga membentuk citra destinasi pariwisata yang berkualitas dan mudah dikenali. Dari perspektif kerjasama, pariwisata merupakan hubungan heterogen antar berbagai aktor yang

membentuk jaringan hibrida yang menguntungkan semua pihak. Maka dari itu, merupakan keniscayaan untuk melibatkan seluruh aktor dalam perencanaan pengembangan destinasi pariwisata yang berhasil.

Menurut Kodhyat (1983: 4), pariwisata merupakan ekspedisi sementara dari suatu tempat menuju tempat lainnya yang dicoba secara individu ataupun kelompok dengan maksud untuk menemukan penyeimbangan dengan area baik dari segi warga, budaya, alam serta ilmu pengetahuan serta kebahagiaan.

Kesimpulan yang diambil dari pengertian di atas yakni pariwisata merupakan sesuatu aktivitas yang dicoba oleh perorangan ataupun kelompok dengan melaksanakan ekspedisi dari tempat asalnya dalam waktu yang singkat serta pindah ke tempat baru buat keperluan lain.

1.6.10. Pengembangan Potensi Pariwisata

Setelah dijelaskan mengenai konsep pariwisata yang melibatkan banyak aktor atau multiaktor, disini aktor-aktor tersebut mulai mengembangkan potensi yang ada untuk memaksimalkan daya tarik. Potensi pariwisata hendaknya dirancang dan dibangun secara profesional dalam bentuk pengembangan potensi pariwisata sehingga dapat menarik wisatawan dan mendatangkan jasa layanan yang sangat berguna bagi perkembangan daerah, pendapatan dan kesejahteraan masyarakat. Disamping itu pengembangan pariwisata

bertujuan untuk memberikan keuntungan bagi wisatawan maupun masyarakat.

Menurut Soetomo (2001) perkembangan pariwisata merupakan proses dinamis yang memandang ke depan untuk memenuhi tantangan kapabilitas dunia di bidang pariwisata. Berikut ini hal-hal yang terdapat dalam pengembangan pariwisata (4-A):

- a. Atraksi: hal-hal yang dapat dinikmati maupun disaksikan lewat pertunjukan atau pertunjukan yang diselenggarakan secara langsung bagi pengunjung;
- b. Aktivitas: kegiatan yang mengarah pada tata cara hidup daerah, kebahagiaan atau olahraga yang menyenangkan;
- c. Aksesibilitas: ini akan memudahkan wisatawan untuk menggunakan kendaraan dan akses menuju tempat wisata;
- d. Amenitas: dukungan material yang disediakan oleh industry pariwisata.

Kemudian, Sondakh menjelaskan bahwa pada dasarnya terdapat tiga faktor yang penting dalam pengembangan pariwisata, yaitu:

- 1) Perbaikan Infrastruktur;
- 2) Perbaikan Promosi dan
- 3) Perbaikan Keamanan.

Dalam rangka pengembangan pariwisata ini diperlukan pendekatan terhadap tiga aktor utama yang berperan dalam

pembangunan dan pengembangan pariwisata menurut Pitana dan Gayatri (2009) tiga aktor tersebut adalah masyarakat, swasta yang bergerak di sektor pariwisata dan pemerintah. Dimana keterlibatan pemerintah pada konteks ini adalah Pemerintah Kota Tangerang sangat strategis dan krusial dalam pengembangan potensi pariwisata (H. Oka A. Yoeti, 2016).

Dalam penelitian ini, untuk melihat bagaimana jaringan aktor bekerja yaitu melalui pengaruh (power) dan tingkat kepentingan (level interest). Akan tetapi, supaya ada pembaharuan (novelty) dalam penelitian ini, penulis memutuskan untuk memakai *value orientation mapping* yaitu untuk menganalisis stakeholder atau ingin melihat aktor melalui keahlian (expertise) dan kesediaan (willingness). Di dalam *expertise* tersebut yaitu penulis mengambil salah satu kriteria yang bisa digunakan untuk menganalisis perspektif dan ketertarikan aktor/stakeholder yaitu kontribusi dan kemauan untuk terlibat (willingness to engage) yang disesuaikan dengan permasalahan.

Selain itu, untuk melihat makna publik dalam administrasi publik memiliki setidaknya tiga dimensi, yaitu dimensi kelembagaan, arena dan nilai. Kelembagaan dalam penelitian ini yaitu jenis kemitraan bentuk kerja sama kolaboratif yang melibatkan institusi pemerintah dan institusi swasta.

Dimensi arena dalam penelitian ini yaitu masih berada di arena

publik tetapi dengan kemitraan tiga sektor yang melibatkan institusi bisnis yang mempunyai akses terhadap sumberdaya dan menunjukkan pengaruhnya dalam pengelolaan kemitraan. Institusi masyarakat sipil dengan kemampuan memobilisasi dukungan dari konstituen.

Arena kemitraan tiga sektor ini bersifat kompleks dan kunci keberhasilannya yaitu ada dikepercayaan bagaimana kapasitas mengelola dinamika dan keragaman untuk pencapaian tujuan bersama. Terakhir, dimensi nilai yaitu adanya nilai-nilai publik karena masyarakat menginginkan institusi bekerja secara transparan, terbuka, inklusif, dan akuntabel. Nilai-nilai publik juga berkaitan dengan output dan hasil yang dikeluarkan oleh institusi publik untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan warga sehingga mencapai nilai kebersamaan.

Selanjutnya, untuk melihat kerjasama yang nantinya menghasilkan sebuah model jaringan aktor disini peneliti menggunakan model multiaktor yaitu hexa helix dimana merupakan modifikasi dari model pentahelix supaya ada pembaharuan dalam penelitian ini.

1.7 Kerangka Pikir Penelitian

Model jaringan aktor dalam pengembangan potensi pariwisata kampung wisata merupakan suatu bentuk penjabaran tentang siapa saja aktor yang terlibat berdasarkan tingkat kontribusi dan kemauan untuk

terlibat, analisis peran serta model jaringan aktor yang terbentuk di dalamnya.

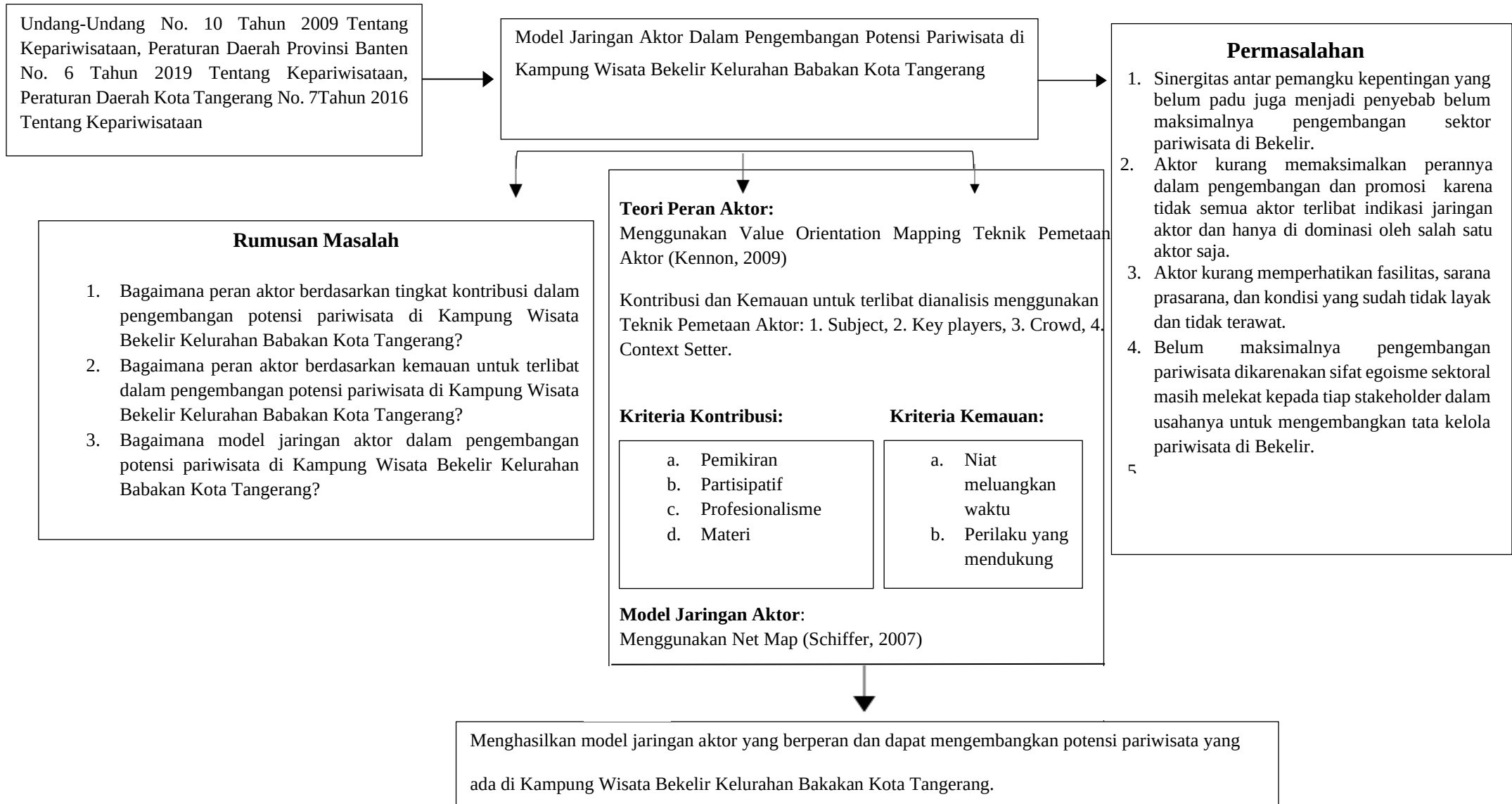
Konsep jaringan dalam penelitian ini yaitu jenis *pluralistic network* yaitu terdapat sejumlah aktor besar dimana mereka ikut terlibat dalam subsistem atau kerjasama tetapi ada satu aktor utama yang dominan yaitu Bappeda Kota Tangerang dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang yang menjadi *leading sector* dalam pengembangan wisata kampung bekelir namun tidak memaksimalkan powernya sebagai aktor utama.

Konsep pariwisata dalam penelitian ini yaitu sistem multiaktor dan berkelanjutan. Melihat karakter pariwisata sebagai sistem multiaktor yang dalam proses pengembangan maupun operasionalisasinya melibatkan berbagai aktor pemegang kepentingan. Selain pemerintah pelaku industri pariwisata dan masyarakat lokal harus berorientasi pada pengembangan dan pengelolaan pariwisata yang berkelanjutan, dimana konsep kampung wisata tematik bekelir ini tujuan awalnya untuk bisa menciptakan pariwisata berkelanjutan di Tangerang.

Konsep jaringan pariwisata dalam penelitian ini yaitu keterlibatan jaringan aktor menghasilkan perencanaan strategi pariwisata dan koordinasi berbagai peran aktor dalam suatu destinasi pariwisata juga membentuk citra destinasi pariwisata yang berkualitas dan mudah dikenali. Dari perspektif kerjasama, pariwisata merupakan hubungan heterogen antar berbagai aktor yang membentuk jaringan hibrida yang menguntungkan

semua pihak. Maka dari itu, merupakan keniscayaan untuk melibatkan seluruh aktor dalam perencanaan pengembangan destinasi pariwisata yang berhasil.

Tabel 1. 6
Kerangka Berpikir



1.8 Operasionalisasi Konsep

Penelitian ini adalah penelitian yang bermaksud guna memaparkan hal-hal yang akan digali lebih mendalam oleh si peneliti di dalam penelitian. Adapun fenomena yang akan diteliti yakni terkait dengan “Model Jaringan Aktor Dalam Pengembangan Potensi Pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang”. Fenomena penelitian digunakan supaya penelitian mampu terlaksana sesuai dengan alur pikir peneliti dan teori yang digunakan tentang Model Jaringan Aktor Dalam Pengembangan Potensi Pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang”.

Fenomena yang akan diteliti adalah:

1. Kontribusi. Kriteria kontribusi berdasarkan teori menurut para ahli, maka penulis mengambil kriteria dalam penelitian ini adalah:

- a) Pemikiran

Kontribusi yang bersifat pemikiran yaitu seseorang memberikan bantuannya kepada orang lain dalam bentuk pemikirannya seperti (ide pembentukan, strategi, inovasi, informasi, pengetahuan memberikan kontribusinya dalam bentuk menularkan ilmunya dengan orang lain sesuai bidangnya) Yudi Bakti Nagarai, 2012.

b) Partisipatif

Melibatkan diri secara langsung atau memberikan bantuan tenaga. Partisipasi aktor dalam pengembangan pariwisata adalah keterlibatan, dan sumbangan tenaga atau fisik dalam suatu kegiatan tertentu yang kemudian memberikan dampak baik positif terhadap pihak lain (Prety, 2011).

c) Profesionalisme

Apabila seseorang memiliki keterampilan dalam bidang tertentu dapat ditularkan kepada orang yang dianggap perlu mendapatkan ilmu tersebut, agar nantinya dapat bermanfaat. Elemen ini juga mengidentifikasi potensi untuk pendidikan dan pelatihan yang berkelanjutan sehingga pemahaman ditingkatkan. (Keterampilan/skill yang dimiliki aktor dan pelatihan dari aktor untuk masyarakat) Yudi Bakti Nagarai, 2012.

d) Materi

Hal yang bersifat materi misalnya seorang individu memberikan finansial (uang), barang/sarana prasarana dan lainnya sebagai bantuan terhadap pihak lain demi kebaikan bersama.

2. Kemauan Untuk Terlibat. Berdasarkan teori menurut para ahli, penulis mengambil kriteria kemauan untuk terlibat para aktor dalam mengupayakan pengembangan wisata. Kriteria willingness to engage dapat dilihat yaitu:

a) Niat meluangkan waktu

Niat dikaitkan dengan sikap pada kemauan untuk terlibat. Niat meliputi ekspresi apakah individu tersebut memiliki kemauan untuk mengikuti atau berpartisipasi. Hal ini ditunjukkan dengan niat untuk meluangkan waktu dan usaha untuk mendukung implementasi dari kebijakan aktor. Dimensi ini meliputi niat untuk menginvestasikan waktu, tenaga, pikiran dan kemauan.

b) Perilaku yang mendukung

Perilaku kemauan untuk terlibat untuk terlibat dapat berbeda-beda tiap individu ataupun aktor. Perilaku yang mendukung kebijakan pengembangan wisata seperti adanya kepedulian untuk mendukung dan memotivasi.

3. Model Net Map. Metode pemetaan stakeholder yang dapat membantu pembuat kebijakan. Dalam menganalisis menggunakan model Net Map ada dua cara yaitu:

a) Analisis jaringan aktor menggunakan Net Map

Pemangku kepentingan yang terlibat dianalisis keterlibatannya berdasarkan Net Map karena ada banyak

aktor dengan kepentingan dan pengaruh yang berbeda kemudian di hubungkan dengan garis komando.

- b) Identifikasi kekuatan pengaruh aktor menggunakan Net Map.

Untuk memperjelas adanya pengaruh dari setiap aktor dalam pengembangan pariwisata dengan menempatkan tumpukan koin yang membentuk semacam menara pengaruh dalam Net Map.

Tabel 1. 7

Fenomena Penelitian

Aktor	Fenomena	Kriteria dan Sub Kriteria
Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bappeda Kota Tangerang Lurah Inisiator RW PKK	Kontribusi / Keahlian	A. Pemikiran a. Ide b. Informasi c. Pengetahuan B. Partisipatif a. Keterlibatan b. Sumbangan tenaga/fisik C. Profesionalisme a. Keterampilan atau keahlian b. Pelatihan dari aktor untuk masyarakat D. Materi a. Finansial / dana b. Barang / sarpras
Pokdarwis Masyarakat kampung bekelir	Kemauan / kesediaan	A. Niat untuk meluangkan waktu a. Waktu, tenaga, pikiran dan kemauan B. Perilaku yang mendukung a. Kepedulian aktor
Universitas Islam Syekh Yusuf PT. Pasific Paint Media Massa	Model Net Map	A. Analisis jaringan aktor menggunakan Net Map a. Identifikasi relasi aktor B. Identifikasi kekuatan pengaruh aktor menggunakan Net Map a. Menara pengaruh dalam Net Map

Sumber: Diolah oleh Penulis (2023)

1.9 Metode Penelitian

Setiap penelitian tentunya memiliki metode penelitiannya sendiri. Metode penelitian sendiri diartikan sebagai sekumpulan ilmu tentang tata cara (metode) yang tersusun dan masuk akal dalam mencari data yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian tertentu. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan bertipe deskriptif. Studi ini sering disebut sebagai studi kuasi-kualitatif. Jenis penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan realitas yang ada. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan akan berupa teks, gambar, bukan data digital. Jika ada nomor, itu hanya untuk dukungan. Kajian deskriptif ini bertujuan untuk memperoleh gambaran rinci tentang objek observasi dan keadaannya dan yang diperoleh melalui wawancara, dokumen dan observasi.

1.9.1. Desain Penelitian

Menurut Masri Singarimbun (1989:4), menurutnya penelitian ada dua yaitu penelitian deskriptif dan penelitian eksplorasi. Peneliti memilih menggunakan metode penelitian kualitatif yang bertipe deskriptif, agar pencarian fakta yang ada dengan pemahaman yang dapat ditemukan secara tepat. Penelitian ini termasuk dalam rumpun penulisan social yang menuntut penulis agar terjun langsung ke lapangan dan berinteraksi secara langsung dengan para aktor yang dalam hal ini terlibat dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung

Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang. Oleh karena itu, data yang dipakai untuk menganalisis bersifat kualitatif.

1.9.2. Fokus Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat atau area dimana penelitian akan dilakukan. Dari hal tersebut, lokasi penulisan tentang Model Jaringan Aktor Dalam Pengembangan Potensi Pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang adalah di Kampung Wisata Bekelir, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang, Universitas Islam Syekh Yusuf, Kantor Beritatangerang.com, Kantor Kelurahan Babakan, PT. Pasific Paint, , Kantor Bappeda Kota Tangerang.

Pemilihan ke-tujuh lokasi penelitian tersebut karena aktor atau subjek yang berpartisipasi dalam penelitian ini berada di wilayah tersebut. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang dipilih karena dalam hal ini DISBUDPAR banyak memuat data-data terkait desa wisata di Kota Tangerang termasuk Bekelir.

Sedangkan Kelurahan dan masyarakat Wisata Bekelir dipilih karena lokasi tersebut terlibat dalam pengembangan pariwisata Kampung Wisata Bekelir, dan pemilihan Universitas, Media Massa, Bappeda, PT. Pasific Paint memiliki peran masing-masing sehingga memudahkan peneliti untuk mendapatkan data

mengenai Kampung Wisata Bekelir yang menjadi fokus penelitian ini.

1.9.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu atau kelompok yang berperan menjadi penyedia data terkait fenomena yang akan diteliti. Penyedia informasi penelitian ini adalah individu atau kelompok yang benar-benar mengerti latar belakang atau kondisi tempat penelitian, dalam artian sudah ahli dibidangnya masing-masing. Teknik pemilihan informan yang dipakai adalah perpaduan antara *purposive* dan *snowball*, yaitu Teknik memilih sampel secara sadar sesuai kebutuhan dan pemilihan informan kedua dan selanjutnya berdasarkan informasi dan rekomendasi dari informan sebelumnya sampai seterusnya.

Adapun informan dari penelitian ini yaitu informan yang terlibat langsung dan mengetahui secara mendalam mengenai pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir di Kota Tangerang. Informan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Ketua Bidang Pariwisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang
2. Pengelola Kampung Wisata / POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata)
3. Lurah Babakan

4. Ketua RW
5. Ketua PKK
6. Masyarakat Kampung bekelir
7. Dosen Universitas Islam Syekh Yusuf
8. Wartawan Beritatangerang.com
9. Manager PT. Pasific Paint.
10. Ketua Bidang Kesejahteraan Sosial Bappeda Kota Tangerang
11. Inisiator/konseptor

1.9.4. Jenis Data

Menurut ahli dari Lofland Moelong (2007: 157), sumber data utama untuk penelitian kualitatif ialah ucapan serta perilaku, dan selebihnya adalah data lain, berupa dokumen. Tipe data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

b. Kata-kata dan Tindakan

Sumber utama informasi adalah perkataan dan perbuatan yang diperoleh dari informasi melalui wawancara. Sumber data utama dapat direkam dalam bentuk tertulis, atau direkam dalam bentuk video, foto atau film. Dalam melakukan penelitian ini peneliti harus mengkaji kondisi model jaringan dan peran peserta yang terlibat dalam pengembangan potensi pariwisata di Kampung Wisata Bekelir agar dapat melihat gejala apa saja yang ada.

c. Sumber Tertulis

Sumber data utama terkadang gagal memenuhi kebutuhan data penulis. Bagi penulis, tidak jarang penulis mencari data lain dari sumber tertulis. Dari segi sumber data, data lain dari sumber tertulis dapat dibedakan menjadi buku dan majalah ilmiah, koran atau surat kabar, tabloid, arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi.

d. Foto

Dengan perkembangan zaman, penerapan teknologi dalam penelitian menjadi semakin luas. Foto yang diperoleh selama penelitian dapat menjadi sumber data deskriptif yang bermakna besar dan sering dijadikan untuk menganalisis aspek subjektif penelitian. Penggunaan foto dalam penelitian sangat bermanfaat, hanya perlu mendeskripsikan situasi pada foto yang terkait dengan pertanyaan penelitian.

e. Data Statistik

Dalam penelitian kualitatif, data statistik biasanya digunakan sebagai data tambahan. Statistik ini dapat membantu memberikan gagasan tentang data di lingkungan penelitian. Diharapkan statistik akan digunakan sebagai pengantar dan akan membawa penulis pada kegiatan dan peristiwa yang didapatkan dan menemukan dirinya berdasarkan pertanyaan dan tujuan penelitian. (Moelong, 2007: 157-162)

1.9.5. Sumber Data

Penelitian dengan judul Model Jaringan Aktor Dalam Pengembangan Potensi Pariwisata di Kampung Wisata Bekelir Kelurahan Babakan Kota Tangerang ini memperoleh data dari:

a. Data Primer

Adalah data yang bisa didapat langsung dari sumbernya. Data asli didapatkan dengan cara menjawab daftar pertanyaan yang ditujukan peneliti kepada informan melalui wawancara dan observasi langsung. Dalam hal ini, peneliti bisa langsung mengunjungi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang, POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata), Pemerintah Kecamatan Tangerang, Kantor Kelurahan Babakan, Ketua RW, Ketua RT, Ketua Karang Taruna, Masyarakat Kampung Wisata Bekelir, Universitas, PT. Pasific Paint, PT. Samurai Paint dari kalangan bisnis dan mengadakan wawancara bersama informan yang telah ditentukan.

b. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari sumbernya. Data pembantu umumnya berupa tulisan atau karya terkait peristiwa terkait yang pernah terjadi baik bentuk buku, karya ilmiah, majalah, dokumen, data, foto, surat kabar, internet dan sumber lainnya. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data pembantu dari buku, internet serta dokumen pendukung lainnya.

1.9.6. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Wawancara Mendalam

Metode wawancara merupakan metode untuk mengumpulkan data dari sumber data melalui sesi tanya jawab langsung atau tidak langsung secara lisan atau tatap muka. Moleong (1993:135) mengartikan wawancara sebagai percakapan dengan tujuan tertentu. Pembicaraan dikerjakan oleh dua pihak, yakni pewawancara yang memberikan pertanyaan dan pihak yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara tidak terstruktur, artinya wawancara diizinkan membuat pertanyaan lebih fleksibel, arah pertanyaan lebih terbuka, namun tetap terkonsentrasi, sehingga diperoleh informasi yang mendalam tetapi tidak kaku. Selain pengumpulandata, penulis juga melakukan wawancara dengan actor utama seperti DinasKebudayaan dan Pariwisata Kota Tangerang, Pengelola Kampung Wisata Bekelir / POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata), Kantor Kecamatan Tangerang, Kantor Kelurahan Babakan, Ketua RW, Ketua RT, PKK, dan aktor lainnya dan sebagian dari masyarakat Kampung

Wisata Bekelir.

2. Observasi

Observasi ialah metode pengumpulan data dengan mengamati dan menulis peristiwa yang diinvestigasi secara terstruktur. Pengamatan peneliti dapat diwujudkan dengan merekam informasi terkait model jaringan aktor dalam pengembangan potensi pariwisata Kampung Wisata Bekelir dan peran aktor dalam pengembangan potensi pariwisata. Melalui observasi tersebut, penulis dapat memahami konteks data dari berbagai sudut pandang. Oleh karena itu, peneliti dapat melakukan observasi secara langsung untuk memperoleh bukti data yang berkaitan dengan objek penelitian.

3. Metode Dokumentasi

Artinya, kegiatan pengecekan sumber data pada dokumen yang ada bisa dijadikan untuk memperkuat data yang telah didapatkan. Metode kepustakaan adalah pelengkap dari metode observasi serta wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumen bisa berupa kata-kata manusia, gambar atau karya peringatan. Saat menggunakan metode dokumen, penulis menyelidiki objek tertulis yang berkaitan dengan fokus penelitian, seperti buku, majalah, dokumen peraturan dan lain-lain.

1.9.7. Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data kualitatif dilaksanakan dengan cara mengolah data, mengorganisasi data, mengkategorikannya ke dalam unit-unit yang bisa dikelola, menyusunnya, mencari dan menemukan pola, menemukan hal-hal penting dan belajar. Serta memutuskan apa yang akan disampaikan kepada orang lain (dalam Moleong, 2007:248).

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengolahan data berpindah antara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/validasi. Teknik analisis data yang lainnya juga bisa menggunakan analisis model interaktif. Analisis model interaktif memungkinkan analisis data kualitatif yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas.

Menurut Miles dan Huberman (1984) ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif, yaitu: tahap-tahap analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Reduksi Data. Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak jumlahnya, oleh karena itu perlu dicatat secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak

perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah dalam pengumpulan data selanjutnya.

2. Penyajian Data. Data yang telah disusun dari hasil reduksi data, kemudian disajikan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Penyajian data merupakan upaya penyusunan sekumpulan informasi kedalam suatu matriks atau bentuk yang mudah dipahami. Penyajian data yang mudah dipahami adalah cara utama untuk menganalisis data kualitatif yang valid.
3. Pengambilan kesimpulan. Kesimpulan ditentukan berdasarkan data yang didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat di lapangan.

Oleh karena itu kesimpulan yang dikeluarkan merupakan kesimpulan yang kredibel sehingga dengan kesimpulan ini diharapkan dapat menemukan temuan baru yang sebelumnya belum ada. Temuan dapat berupa deskripsi apa gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas, sehingga setelah diteliti menjadi jelas.

Interpretasi data merupakan upaya guna mendapatkan makna lebih dalam dari hasil penelitian yang masih berlangsung. Penulisan hasil penelitian dilakukan dengan menelaah hasil penelitian secara ketat dengan teori yang bersangkutan dan

informasi akurat yang didapat dari lapangan.

1.9.8. Kualitas Data

Penelitian kualitatif harus memiliki reputasi dan standar legalitas yang baik. Standar kredibilitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa hasil penelitian kualitatif mempunyai kredibilitas tinggi berdasarkan fakta di lapangan. Dalam penelitian ini penulis memakai teknik triangulasi. Triangulasi yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan isu lain (untuk kebutuhan pemeriksaan atau perbandingan dengan data) selain data itu sendiri dengan cara memeriksa sumber lain (Moleong, 2007:330).

Mengenai Teknik tringulasi, William Wiersma (Sugiyono, 2016:372) mengartikan tringulasi sebagai pemeriksaan data dari sumber, metode, dan waktu yang dapat dijabarkan seperti dibawah ini:

1. Tringulasi sumber adalah uji validitas dengan memeriksa data yang didapatdari berbagai sumber
2. Tringulasi teknis adalah tes kredibilitas yang menggunakan wawancara, kemudian melalui studi pustaka, dokumentasi dan observasi, melalui teknik yang berbeda untuk mengecek data dari sumber yang sama
3. Tringulasi waktu adalah pengujian sumber data yang sama pada waktu yangberbeda.

4. Tringulasi teoritis adalah penggunaan lebih dari satu sudut pandang teoritis untuk memeriksa data ketika membahas masalah yang diteliti (Moleong, 2005:331).

Data penelitian ini, uji validitas data yang digunakan adalah tringulasi sumber dilakukan dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari hasil wawancara antara informan penelitian satu dengan informan penelitian yang lain. Artinya, peneliti bukan hanya mencari sumber informasi melalui wawancara satu informasi saja, tetapi melaksanakan wawancara dengan orang yang berbeda tetapi masih sesuai dengan kriteria informan yang akan diwawancarai guna memperoleh informasi yang benar sesuai dengan fakta yang ada di lapangan. Setelah itu memastikan kebenaran atau validitas data dengan menganalisis data hasil wawancara dengan kondisi di lapangan dengan cara observasi dan juga dokumentasi.