

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia secara geografis terletak di antara dua benua dan dua samudera, sedangkan secara astronomis terletak pada 6° LU-11° LS dan 95° BT-141° BT yang membawa keuntungan tersendiri bagi Indonesia. Letak strategis ini menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara pusat perdagangan sejak zaman Hindia-Belanda sehingga sering disinggahi oleh bangsa-bangsa asing. Dengan bentuk negara kepulauan yang dihuni oleh beragam suku, agama, budaya, serta mempunyai kekayaan alam, peninggalan leluhur yang beragam, dan kondisi geografis yang indah menjadikan Indonesia sebagai salah satu tujuan pariwisata dunia.

Dewasa ini, sektor pariwisata menjadi salah satu sumber penyumbang devisa dan mendorong pertumbuhan ekonomi nasional (Yakub dkk., 2019). Sektor pariwisata di Indonesia menjadi *leading sector* yang berpotensi pada pembangunan ekonomi untuk mencapai kesejahteraan masyarakat. Legowo & Priyatiningsih dalam (Rintawati & Santoso, 2024) menjelaskan pariwisata juga mampu berkontribusi sebagai sumber pendapatan dengan menciptakan beragam bentuk usaha baru serta mendorong terciptanya lapangan pekerjaan. Selain itu, peningkatan industri pariwisata juga memiliki dampak besar bagi kegiatan perekonomian dan kelestarian budaya diantaranya menciptakan lapangan pekerjaan, pendapatan masyarakat, pendapatan daerah, serta identitas daerah. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014

tentang Pemerintahan Daerah pada pasal 285 ayat 1 menyatakan bahwa pendapatan daerah berfungsi sebagai roda penggerak pemerintah daerah.

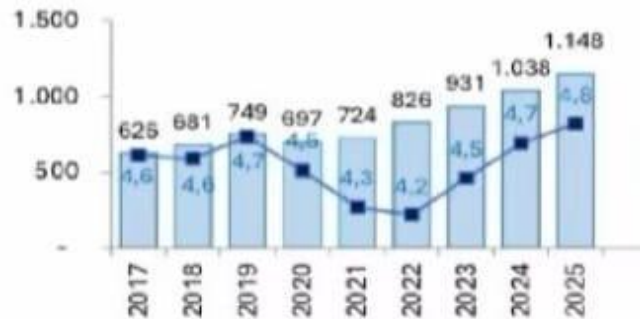
Beberapa dekade terakhir, Indonesia terus melakukan pembangunan di berbagai sektor di seluruh penjuru negeri yang disebut sebagai pembangunan nasional. Menurut Direktorat Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga serta BAPPENAS, pada hakikatnya pelaksanaan pembangunan nasional bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan seluruh rakyat Indonesia yang dapat diukur melalui indikator peningkatan pendapatan perkapita dan pemerataan pendapatan masyarakat sesuai Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, pariwisata diharapkan dapat menjadi roda penggerak pembangunan berkelanjutan yang berwawasan lingkungan dan berbasis pada partisipasi masyarakat.

Tourism: Past, Present and Future (Brukat & Medlik dalam Sout dkk., 2021), mengartikan pariwisata sebagai perpindahan orang untuk sementara atau dalam waktu yang berjangka pendek ke berbagai tujuan di luar tempat yang mana mereka biasanya hidup dan bekerja. Keinginan melakukan perjalanan wisata didorong berberapa faktor diantaranya kepentingan ekonomi, sosial, politik, kebudayaan, agama, kesehatan, mencari pengalaman ataupun untuk kegiatan belajar. Selanjutnya, Undang-Undang Pariwisata Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan menjelaskan pariwisata adalah kegiatan berwisata yang didorong oleh berbagai macam sarana prasarana dan juga penyediaan layanan dari masyarakat, swasta, dan pemerintah (Rintawati & Santoso, 2024).

Menurut Elistia dalam (Rintawati & Santoso, 2024), sektor pariwisata saat ini sebagai prioritas utama pemerintah karena dinilai memiliki potensi besar yang menjadi penggerak dalam mendorong pertumbuhan ekonomi nasional. Sejalan dengan temuan Amaliyah & Musa (2022), yang menyatakan pariwisata adalah bidang pembangunan ekonomi dengan laju pertumbuhan tercepat sehingga memegang peran krusial dalam pembangunan. Lebih dari itu, sektor pariwisata juga merupakan aset strategis untuk mendorong kemajuan di daerah-daerah yang memiliki potensi melalui pengembangan objek wisata. Sektor ini dinilai memiliki tingkat kesiapan fasilitas dan infrastruktur yang lebih matang dibandingkan sektor lain, mengingat modal dasar pariwisata bersumber dari potensi alami suatu daerah yang dapat dikelola menjadi objek wisata.

Sektor pariwisata memiliki peluang besar sebagai salah satu motor penggerak utama yang mendorong pertumbuhan ekonomi serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat sehingga menjadikannya sebagai industri vital bagi suatu negara maupun daerah (Muslimah dalam Rintawati & Santoso, 2024). Semakin tinggi daya tarik suatu objek wisata maka akan sebanding dengan meningkatnya pergerakan wisatawan dan berimplikasi pada bertambahnya pendapatan dari sektor pariwisata. Kenaikan pendapatan ini secara tidak langsung juga membuka peluang bagi meningkatnya taraf kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, pariwisata berpotensi memperkuat perekonomian Indonesia melalui perolehan devisa negara (Yuliandari & Netrawati, 2024). Potensi ini semakin terbukti dengan kontribusi pariwisata terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) yang menunjukkan tren peningkatan di setiap tahun.

Gambar 1.1 Kontribusi Produk Domestik Bruto (PDB) Sektor Pariwisata Terhadap Perekonomian Indonesia Tahun 2017-2025 (dalam Rupiah Triliun)



Sumber : Pusdatin Kementerian Pariwisata Republik Indonesia, (Data diolah, 2026)

Berdasarkan gambar 1.1 menunjukkan perkembangan pendapatan sektor pariwisata dan kontribusi Produk Domestik Bruto (PDB) terhadap perekonomian Indonesia pada periode tahun 2017-2025. Menurut data, terlihat tren fluktuatif namun cenderung meningkat dalam jangka panjang. Pada periode awal, pendapatan pariwisata mengalami kenaikan dari 625 triliun (2017), naik ke 681 triliun (2018), dan naik kembali menjadi 749 triliun (2019) atau naik sekitar 68 triliun dengan kontribusi terhadap perekonomian nasional dari 4,6% di tahun 2016-2017 dan naik menjadi 4,7% di tahun 2019, menunjukkan kinerja sektor pariwisata cukup kuat sebelum pandemi covid-19 melanda. Namun, pada tahun 2020-2021 terjadi penurunan dampak dari pandemi, pendapatan turun menjadi 697 triliun (2020) dan 724 triliun (2021) dengan nilai kontribusi turun menjadi 4,6% di tahun 2020 dan 4,3% di tahun 2021, kondisi ini mencerminkan pandemi memengaruhi aktivitas pada sektor pariwisata Indonesia. Memasuki fase pemulihan pasca pandemi covid-19 yaitu tahun 2022-2025 menunjukkan adanya peningkatan pendapatan, dari 826 triliun (2022), naik menjadi 931 triliun (2023), naik lagi ke 1.038 triliun (2024) dan kembali naik 1.148 triliun

di tahun 2025. Dari sisi kontribusi persentase PDB sektor pariwisata terhadap perekonomian Indonesia, periode pasca pandemi juga menunjukkan tren pemulihan, dengan kontribusi sekitar 4.2% pada 2022, naik menjadi 4.5% pada 2023, naik lagi ke 4.7% pada 2024, dan menjadi 4.8% di tahun 2025 yang mana persentase tahun 2025 ini melampaui capaian kontribusi PDB di periode sebelum pandemi covid-19 dengan nilai persentase kontribusi 4.6%-4.7% (2017-2019) sehingga dapat disimpulkan bahwa meskipun sektor pariwisata mengalami kontraksi tajam selama pandemi, namun memiliki daya pulih yang cukup kuat dengan tren peningkatan pendapatan dan kontribusi PDB yang kembali menguat hingga periode tahun 2025.

Menurut Nur dkk., dalam (Rintawati & Santoso, 2024), menjelaskan pengembangan pariwisata merupakan proses yang dilakukan secara bertahap untuk menciptakan pariwisata yang lebih baik di masa depan dengan tujuan meningkatkan minat wisatawan melalui peningkatan kualitas objek wisata. Upaya ini juga bertujuan untuk menyetarakan pendapatan dan mendorong pertumbuhan ekonomi dengan memberikan pelayanan terbaik kepada wisatawan, sekaligus menjaga kelestarian lingkungan dan keberagaman budaya. Oleh karena itu, dalam pengembangan pariwisata perlu untuk melibatkan *stakeholders* agar pengelolaan dan pengembangan pariwisata dapat berjalan efektif dan optimal (Fatin dkk., dalam Rintawati & Santoso, 2024).

Stakeholders adalah individu maupun organisasi yang memiliki pengaruh atau terdampak, baik positif maupun negatif dari suatu kegiatan atau tujuan organisasi (Talib dalam Rintawati & Santoso, 2024). Dalam pelaksanaan

suatu program pariwisata, terdapat tiga *stakeholders* utama yang memiliki peran masing-masing, yaitu pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat. Pentingnya keterlibatan *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata sejalan dengan pendapat Wanner dalam (Rintawati & Santoso, 2024) yang menegaskan peran mereka dapat menghasilkan perencanaan pariwisata yang baik, meminimalkan potensi konflik saat implementasi program, serta menyatukan semua pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penelitian oleh Rintawati & Santoso (2024) menemukan keberhasilan pengembangan pariwisata memerlukan dukungan optimal dari berbagai aspek seperti lingkungan, pendanaan, aksesibilitas, serta sarana dan prasarana. Keberhasilan pengembangan pariwisata tidak bisa hanya mengandalkan satu *stakeholders* saja, melainkan membutuhkan kolaborasi dari seluruh *stakeholders* yang terlibat. Hal ini sejalan dengan pendapat Destiana dkk., (2020) yang menekankan partisipasi aktif *stakeholders* sangat penting untuk menciptakan sistem pengelolaan pariwisata yang efisien dan mendukung terwujudnya tujuan pariwisata berkelanjutan.

Peran penting *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata tercantum dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan Pasal 5 menyebutkan penyelenggaraan pariwisata harus berlandaskan pada prinsip “menjamin keterpaduan lintas sektor, antar wilayah, serta antara pusat dan daerah dalam kerangka otonomi daerah, termasuk keterpaduan antar pemangku kepentingan”. Hal ini juga sejalan dengan Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 9 Tahun 2021 mengenai Pedoman Destinasi Pariwisata

Berkelanjutan yang menekankan pengembangan destinasi sesuai standar keberlanjutan membutuhkan keterlibatan aktif dari pemerintah, sektor publik, maupun sektor swasta.

Provinsi Jawa Tengah sebagai provinsi yang mempunyai kekayaan akan kearifan lokal dan keindahan alam yang beragam dan tersebar di berbagai daerahnya. Dalam rangka mengembangkan sektor pariwisata, pemerintah provinsi menetapkan Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 62 Tahun 2019 tentang Rencana Aksi Daerah Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Tahun 2018-2023 yang kemudian diperbarui menjadi Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 36 Tahun 2024 tentang Rencana Aksi Daerah Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Tahun 2024-2026. Sebagai bentuk implementasi, pemerintah melaksanakan gerakan bersama yang melibatkan seluruh *stakeholders*, baik dari unsur pemerintah maupun non-pemerintah dengan tujuan mendukung pertumbuhan ekonomi serta mengembangkan objek wisata di seluruh wilayah Provinsi Jawa Tengah.

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Sektor Pariwisata Provinsi Jawa Tengah Tahun 2021-2025

Tahun	Wisatawan Nusantara	Wisatawan Mancanegara	Jumlah Total Wisatawan
2021	21.332.409	1.793	21.334.202
2022	46.465.437	144.691	46.610.128
2023	56.485.087	464.719	56.949.806
2024	68.887.558	593.168	69.480.726
2025	73.821.257	624.956	74.446.231

Sumber : BPS Provinsi Jawa Tengah Dalam Angka 2026 (Data diolah, 2026)

Berdasarkan Tabel 1.1 menunjukkan tingkat kunjungan wisatawan nusantara dan mancanegara di Provinsi Jawa Tengah dalam kurun waktu lima tahun mengalami tren peningkatan. Pada tahun 2021, total kunjungan masih relatif rendah sekitar 21.334.202 juta wisatawan yang dipengaruhi kondisi pemulihan pasca pandemi. Memasuki tahun 2022 terjadi lonjakan menjadi 46.610.128 juta wisatawan, hampir dua kali lipat yang menandakan mulai pulihnya aktivitas pariwisata pasca pandemi. Tren ini berlanjut pada 2023 dengan total kunjungan 56.949.806 juta wisatawan, kemudian meningkat lagi di 2024 menjadi 69.480.726 juta wisatawan, dan mencapai puncaknya di 2025 sebesar 74.446.231 juta wisatawan. Kenaikan didominasi wisatawan nusantara, meskipun wisatawan mancanegara juga menunjukkan pertumbuhan yang konsisten. Secara keseluruhan, data kunjungan wisatawan ini mencerminkan adanya pemulihan dan pertumbuhan yang kuat pada sektor pariwisata di Provinsi Jawa Tengah dalam kurun waktu lima tahun terakhir.

Berdasarkan data dari Buku Statistik Pariwisata Jawa Tengah Tahun 2024 dan Buku Provinsi Jawa Tengah Dalam Angka 2026, mencatat bahwa Provinsi Jawa Tengah memiliki 1.058 daya tarik wisata, yang terdiri dari wisata alam, buatan, budaya, minat khusus, dan lain-lain serta mencapai kunjungan wisatawan sebesar 74.446.231 juta. Hal ini menunjukkan provinsi ini memiliki daya tarik yang cukup kuat untuk menarik wisatawan. Tingginya kunjungan wisatawan di Jawa Tengah secara tidak langsung telah mendorong berbagai kabupaten/kota yang ada di provinsi ini untuk saling berkompetisi dalam upaya meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di daerah masing-masing.

Tabel 1.2 Kabupaten/kota dengan Jumlah Perjalanan Wisatawan Nusantara (Wisnus) Tertinggi di Provinsi Jawa Tengah Menurut Daerah Tujuan Wisata Per Triwulan III Tahun 2025 (Agustus-Oktober)

No	Kab/Kota	Jumlah Perjalanan	Persentase (%)
1	Kota Semarang	1.095.400	9,63%
2	Kota Surakarta	686.460	6,04%
3	Kab. Banyumas	567.880	4,99%
4	Kab. Karanganyar	524.030	4,61%
5	Kab. Semarang	503.960	4,43%

Sumber : BPS Provinsi Jawa Tengah (Data diolah, 2026)

Berdasarkan data pada Tabel 1.2, Kabupaten Karanganyar tercatat masuk dalam lima besar daerah dengan jumlah perjalanan wisatawan nusantara (wisnus) tertinggi di Provinsi Jawa Tengah pada Triwulan III Tahun 2025, dengan menempati peringkat ke-empat dari total 35 kabupaten/kota yang ada. Posisi ini menunjukkan Kabupaten Karanganyar memiliki daya tarik pariwisata yang cukup kompetitif di tingkat regional, meskipun belum berada pada peringkat teratas. Dengan jumlah perjalanan sebesar 524.030 ribu wisatawan atau 4,61%. Capaian ini mencerminkan adanya potensi wisata yang terus berkembang, terutama didukung oleh keunggulan wisata alam pegunungan yaitu kawasan wisata Tawangmangu serta kekayaan budaya lokal yang khas. Sementara itu, Kota Semarang sebagai peringkat pertama (9,63%) menunjukkan dominasi sebagai pusat wisata perkotaan dan bisnis, disusul Kota Surakarta (6,04%) yang unggul dalam wisata budaya, serta Kabupaten Banyumas (4,99%) yang mengandalkan wisata alam dan rekreasi, serta Kabupaten Semarang berada diposisi kelima (4,43%) juga memperlihatkan potensi melalui wisata alam dan buatan. Meskipun demikian, posisi Kabupaten Karanganyar yang mampu menembus lima besar mengindikasikan adanya

potensi untuk peningkatan daya saing pariwisata daerah, terutama melalui penguatan pengelolaan objek wisata, pengembangan desa wisata, serta optimalisasi kolaborasi antar *stakeholders*. Dengan pengembangan yang tepat, Kabupaten Karanganyar berpotensi meningkatkan peringkatnya dan menjadi salah satu daerah destinasi pariwisata unggulan di Provinsi Jawa Tengah di tahun-tahun mendatang.

Kabupaten Karanganyar merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi wisata cukup bagus yang dapat diketahui dari cukup banyaknya daya tarik wisata (DTW) yang dimiliki, terdapat 41 daya tarik wisata yang terdiri atas lima jenis wisata yaitu alam, buatan, budaya, dan minat khusus dengan rincian 14 wisata alam, 4 wisata budaya, 22 wisata buatan, dan 1 wisata minat khusus (Buku Pariwisata Provinsi Jawa Tengah dalam Angka 2024).

Tabel 1.3 Jumlah Wisatawan dan Pendapatan Sektor Pariwisata Kabupaten Karanganyar Tahun 2020-2025 (dalam Rupiah Miliar)

Tahun	Jumlah Wisatawan (Ribu)	Pendapatan (Rp Miliar)
2021	379.411	Rp. 5.770.104.000
2022	729.272	Rp. 12.100.924.000
2023	395.139	Rp. 6.840.678.000
2024	395.139	Rp. 6.840.678.000
2025	647.546	Rp. 13.187.979.000

Sumber : BPS Kabupaten Karanganyar Dalam Angka 2022, 2023, 2024, 2025, dan 2026 (Data diolah, 2026)

Berdasarkan data pada Tabel 1.3, dapat dilihat perkembangan jumlah wisatawan dan pendapatan sektor pariwisata Kabupaten Karanganyar selama periode tahun 2021-2025 menunjukkan fluktuasi cukup signifikan dengan

kecenderungan peningkatan pada akhir periode. Tahun 2021, jumlah wisatawan tercatat 379.411 ribu wisatawan dengan pendapatan Rp 5,77 miliar, kemudian mengalami peningkatan tajam di 2022 menjadi 729.272 ribu wisatawan dengan pendapatan mencapai Rp12,10 miliar. Namun, pada 2023 dan 2024 terjadi penurunan dan stagnansi jumlah wisatawan menjadi 395.139 ribu wisatawan dan diikuti penurunan pendapatan menjadi Rp 6,84 miliar, mengindikasikan adanya faktor eksternal atau internal yang mempengaruhi kinerja sektor pariwisata. Meskipun demikian, pada 2025 sektor ini kembali menunjukkan pemulihan dengan jumlah wisatawan meningkat menjadi 647.546 ribu dengan pendapatan yang melonjak hingga Rp13,19 miliar, bahkan melampaui capaian di tahun-tahun sebelumnya. Secara keseluruhan, data ini mencerminkan bahwa sektor pariwisata Kabupaten Karanganyar memiliki daya tahan dan potensi yang kuat untuk berkembang, meskipun masih rentan terhadap dinamika tertentu yang dapat mempengaruhi stabilitas kunjungan dan pendapatan.

Kabupaten Karanganyar mempunyai berbagai objek wisata yang cukup banyak diminati, salah satunya berupa cagar budaya berbentuk Museum Manusia Purba Klaster Dayu atau lebih dikenal dengan sebutan “Museum Dayu”. Museum ini masuk dalam Kawasan Strategis Pariwisata Kabupaten Karanganyar (KSPK) karena daya tarik yang dimiliki objek wisata ini mempunyai potensi untuk pengembangan pariwisata yang tercantum dalam Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 6 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Karanganyar Tahun 2016-2026 pasal 20 (ayat 1) huruf (a). Lebih lanjut, pada Pasal 1 ayat (22)

menyatakan KSPK adalah kawasan yang mempunyai fungsi utama pariwisata atau mempunyai potensi untuk pengembangan dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertumbuhan dan keamanan.

Museum Dayu merupakan salah satu destinasi wisata berbentuk cagar budaya yang masuk ke dalam jenis wisata budaya di Kabupaten Karanganyar. Hal ini tercantum dalam Pasal 11 huruf a ayat (4) yang berbunyi “ Situs Cagar Budaya yaitu lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan/ atau struktur cagar budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu”. Yang dikuatkan pada ayat (5) “Kawasan Cagar Budaya yaitu satuan ruang geografis yang memiliki 2 (dua) situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas, antara lain Kawasan Dayu yang dimaksud dengan ‘Museum’ adalah tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapatkan perhatian umum seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu, antara lain Museum Dayu”. Objek Wisata Museum Dayu terletak di Desa Dayu, Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Museum ini dibangun sejak tahun 2013 dan resmi dibuka oleh Wakil Presiden Republik Indonesia ke 11, Prof. Dr.Boediono pada 19 Oktober 2014. Museum Dayu adalah museum tipe khusus yang menampilkan fosil manusia purba homo erectus tipe tipik, artefak insitu/alat serpih pada formasi pucangan dan lapisan tanah purba.

Tabel 1.4 Data Jumlah Kunjungan Wisatawan Pada Objek Wisata yang dikelola Disparpora Kabupaten Karanganyar Tahun 2021-2025

No	Objek Wisata	Jumlah Kunjungan Wisatawan					Total
		2021	2022	2023	2024	2025	
1	Air Terjun Jumog	81.757	297.332	0	397.744	351.235	1.128.068
2	Grojogan Sewu	154.317	236.373	216.044	169.402	131.650	907.786
3	Candi Cetho	55.716	110.018	110.044	83.663	67.262	426.703
4	Perhutani	6.396	7.699	8.077	24.322	60.835	107.329
5	New Balekambang	19.508	36.102	16.179	8.849	0	80.638
6	Candi Sukuh	4.526	18.545	20.012	18.186	15.911	77.180
7	Parang Ijo	10.312	8.661	10.906	4.788	3.673	38.340
8	Museum Dayu	2.058	6.483	4.687	7.769	10.981	31.978
9	Saraswati	3.855	5.740	6.660	4.416	4.198	24.869
10	Sapta Tirta Pablengan	2.002	2.319	2.530	1.925	1.801	10.577

Sumber : BPS Kabupaten Karanganyar Dalam Angka 2022, 2023, 2024, 2025, dan 2026 (Data diolah, 2026)

Berdasarkan tabel 1.4, menunjukkan jumlah kunjungan wisatawan pada objek wisata yang dikelola Disparpora Kabupaten Karanganyar dari tahun 2021-2025, terlihat sepuluh objek wisata utama menunjukkan kontribusi yang relatif konsisten terhadap kinerja sektor pariwisata daerah, meskipun dengan dinamika fluktuatif pada beberapa objek wisata. Dalam konteks ini, Museum Dayu menunjukkan tren kunjungan wisatawan yang cenderung meningkat secara bertahap, dari 2.058 ribu wisatawan di tahun 2021 menjadi 10.981 ribu wisatawan di tahun 2025, meskipun sempat mengalami penurunan di 2023 yang hanya mendapatkan 4.687 ribu wisatawan. Peningkatan ini mengindikasikan adanya perbaikan daya tarik dan upaya pengelolaan yang mulai memberikan dampak positif. Namun, jika dibandingkan dengan objek wisata lain seperti Air Terjun Jumog dan Grojogan Sewu yang mencatat ratusan ribu kunjungan, posisi objek wisata tersebut masih tergolong lemah dalam struktur kontribusi terhadap total kunjungan wisatawan di Kabupaten Karanganyar. Hal ini menunjukkan

bahwa meskipun objek wisata Museum Dayu telah berperan dalam mendukung pariwisata daerah, daya saingnya masih relatif rendah dan memerlukan penguatan guna meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan secara signifikan di tahun-tahun berikutnya.

Tabel 1.5 Data Pendapatan Objek Wisata yang dikelola Disparpora Kabupaten Karanganyar Tahun 2021-2025 dalam Rupiah (Rp)

No	Objek Wisata	Pendapatan dalam Rupiah (Rp)					Total
		2021	2022	2023	2024	2025	
1	Grojogan Sewu	3.394.974.000	5.200.206.000	4.752.968.000	4.573.854.000	3.554.550.000	21.476.552.000
2	Air Terjun Jumog	408.785.000	4.459.980.000	0	7.954.880.000	7.024.700.000	19.848.345.000
3	Candi Cetho	557.160.000	1.100.180.000	1.100.440.000	1.254.945.000	1.008.930.000	4.520.211.000
4	Perhutani	95.940.000	115.485.000	121.155.000	486.440.000	1.216.700.000	2.035.720.000
5	New Balekambang	390.160.000	722.040.000	323.580.000	176.980.000	0	1.612.760.000
6	Candi Sukuh	45.260.000	370.900.000	400.240.000	272.790.000	238.665.000	1.327.855.000
7	Parang Ijo	51.560.000	43.305.000	54.530.000	47.880.000	36.730.000	234.005.000
8	Saraswati	26.985.000	40.180.000	46.620.000	30.912.000	29.386.000	174.083.000
9	Museum Dayu	10.290.000	32.415.000	23.435.000	38.845.000	54.905.000	159.890.000
10	Sapta Tirta Pablengan	10.110.000	16.233.000	17.710.000	25.025.000	23.413.000	92.491.000

Sumber : BPS Kabupaten Karanganyar Dalam Angka 2022, 2023, 2024, 2025, dan 2026 (Data diolah, 2026)

Berdasarkan tabel 1.5 dapat diketahui pendapatan objek wisata yang dikelola Disparpora Kabupaten Karanganyar dalam kurun waktu lima tahun menunjukkan kontribusi dari masing-masing objek wisata terhadap Pendapatan Asli Daerah (PAD) menunjukkan disparitas yang cukup signifikan. Objek wisata unggulan seperti Grojogan Sewu dan Air Terjun Jumog mendominasi perolehan pendapatan dengan nilai yang sangat tinggi, mencapai miliaran rupiah setiap tahunnya. Di sisi lain, Museum Dayu meskipun secara konsisten memberikan kontribusi selama lima tahun berturut-turut, tetapi masih berada di peringkat ke sembilan dari sepuluh objek wisata yang menunjukkan posisinya masih relatif lemah jika dibandingkan dengan tujuh objek wisata lainnya

dengan total pendapatan jauh lebih kecil, yaitu hanya Rp 159.890.000 juta rupiah. Kondisi ini mencerminkan peran Museum Dayu dalam struktur pendapatan pariwisata daerah masih belum optimal. Selain itu, pada tahun 2023 pendapatan objek wisata tersebut juga sempat mengalami penurunan yaitu dari Rp.32.415.000 juta (2022) menjadi Rp 23.435.000 juta, yang mengindikasikan adanya penurunan daya tarik atau kunjungan wisatawan pada periode tersebut. Meskipun demikian, tren pendapatan kembali mengalami peningkatan pada tahun-tahun berikutnya mencerminkan adanya potensi pengembangan lebih lanjut. Meskipun demikian, diperlukan pengelolaan yang lebih intensif supaya objek wisata Museum Dayu dapat meningkatkan kontribusinya serta memperkuat posisinya dalam mendukung PAD sektor pariwisata mengingat objek wisata ini masuk ke dalam KSPK Kabupaten Karanganyar.

Rendahnya kontribusi Museum Dayu terhadap PAD sektor pariwisata, yang rata-rata hanya berkisar Rp 20 juta hingga Rp 54 juta per tahun, mengindikasikan bahwa peran para pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam mendorong kunjungan wisatawan ke objek wisata ini belum berjalan secara optimal. Salah satu strategi yang seharusnya dapat dimaksimalkan adalah penyelenggaraan *event-event* edukatif dan budaya yang diinisiasi oleh Dinas Pariwisata, Olahraga, dan Pemuda (Disparpora) Kabupaten Karanganyar melalui sinergi lintas sektor, khususnya dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar, guna menjangkau segmen wisatawan pelajar secara lebih terstruktur dan berkelanjutan. Mengingat Museum Dayu memiliki nilai edukasi arkeologi yang tinggi, kolaborasi dalam bentuk program

kunjungan wajib sekolah, lomba pengetahuan prasejarah, maupun kegiatan *field trip* kurikuler berpotensi besar meningkatkan jumlah kunjungan secara signifikan sekaligus memperkenalkan warisan budaya lokal kepada generasi muda. Namun demikian, potensi tersebut tampaknya belum dimanfaatkan secara maksimal, sebagaimana tercermin dari tren pendapatan Museum Dayu yang stagnan bahkan sempat menurun pada tahun 2023, yang menunjukkan bahwa upaya promosi dan pengembangan program kunjungan berbasis segmen masih perlu mendapat perhatian serius dari seluruh *stakeholders* yang terlibat.

Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 6 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Karanganyar Tahun 2016-2026 sebagai dasar kebijakan pengembangan sektor pariwisata di Kabupaten Karanganyar. Perda ini mencakup visi, misi, tujuan, sasaran, arah pembangunan, dan strategi pengembangan kawasan wisata, baik yang sudah berkembang maupun yang baru memiliki potensi untuk dikembangkan. Visinya berbunyi “Mewujudkan citra seni, budaya dan pariwisata yang berkarakter, berkelas dunia, berdaya saing, berkelanjutan serta mampu mendorong Pembangunan Daerah dan kesejahteraan rakyat”. Pada pasal 2 ayat (1 dan 3) menjelaskan pembangunan kepariwisataan di daerah Kabupaten Karanganyar dilaksanakan berdasarkan RIPP (Rencana Induk Pengembangan Pariwisata), pelaksanaan RIPP diselenggarakan secara terpadu oleh Pemerintah Daerah, masyarakat, dan dunia usaha sesuai dengan kewenangannya. Pasal ini menjelaskan pengembangan pariwisata tidak bisa berdiri sendiri sehingga

memerlukan keterlibatan peran *stakeholders* dalam proses perencanaan, pengawasan, serta pemeliharaan sarana dan prasarana di objek wisata.

Pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu tidak terlepas dari *stakeholders* yang meliputi pemerintah daerah, sektor swasta/privat, dan masyarakat. Berdasarkan Perda Kabupaten Karanganyar Nomor 6 Tahun 2016, *stakeholders* Pemerintah Daerah mencakup Dinas Pariwisata, Olahraga, dan Pemuda; Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, Dinas Perhubungan, Dinas Lingkungan Hidup; dan Pemerintah Desa Dayu. Kemudian, *stakeholders* dari sektor swasta/dunia usaha mencakup PT.Sinergi Colomadu dan Perhimpunan Pengusaha Hotel dan Restoran (PHRI) Karanganyar. Sedangkan *stakeholders* dari sisi masyarakat terdiri dari pedagang museum, pelaku umkm sekitar, pokdarwis, dan masyarakat Desa Dayu. Dengan demikian, pengembangan kepariwisataan yang berkelanjutan dapat terwujud melalui kerjasama yang seimbang dari *stakeholders* dalam proses pengembangan objek wisata tersebut.

Peran *stakeholders* dalam pengembangan dan pengelolaan objek wisata Museum Dayu masih memiliki beberapa kendala. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Purbosaputro (2023), yang menemukan pengembangan Museum Dayu sebagai sarana wisata edukasi dari segi promosi kurang optimal dikarenakan persoalan internal yang menjadi penghambat yaitu kurangnya kerjasama antara pemerintah daerah dengan pemerintah desa. Selain itu, terkait peran Disparpora Kabupaten Karanganyar sebagai aktor utama dalam hal pengadaan dan penyediaan fasilitas yang juga dinilai kurang optimal.

Hal tersebut dapat diketahui dari kondisi fasilitas objek wisata yang dikeluhkan oleh sejumlah pengunjung seperti pada gambar di bawah. Sejalan penelitian Rintawati & Santoso, (2024), fasilitas sarana dan prasarana objek wisata mempengaruhi daya tarik, kenyamanan, dan kepuasan bagi wisatawan.

Gambar 1.2 Fasilitas Kurang Memadai di Area Bermain Anak dan Kamar Mandi di Objek Wisata Museum Dayu



Sumber : Dokumentasi peneliti dan review google.maps, 2026

Berdasarkan gambar 1.2 fasilitas di objek wisata Museum Dayu masih ditemukan beberapa kondisi yang kurang layak seperti pada area bermain anak kurang terawat yang terlihat dari banyak mainan terlihat kusam, cat mainan banyak yang terkelupas dan ada satu mainan putar dimana salah satu tempat duduknya sudah tidak ada tetapi masih diletakkan di area bermain anak tersebut. Kemudian untuk kondisi kamar mandi ada beberapa wisatawan mengeluhkan kurang bersih dan terdapat satu kamar mandi yang rusak sehingga tidak dapat dipakai oleh wisatawan. Kurang terawatnya area bermain anak dan kurang bersihnya fasilitas kamar mandi wisatawan tentu sangat disayangkan mengingat

cukup banyak wisatawan yang berkunjung ke museum ini dengan membawa keluarga dan banyak yang membawa anak-anak.

Selanjutnya, terkait pemeliharaan fasilitas objek wisata seperti ruang pameran, audio visual, tangga antar ruang pameran serta lorong di objek wisata Museum Dayu juga masih ada kendala yang menyebabkan kurang optimalnya hasil kerja. Hal ini dapat mempengaruhi perspektif keamanan dan kenyamanan wisatawan yang berkunjung di objek wisata tersebut. Pada Gambar 1.3 di bawah, dijelaskan kondisi dari hasil temuan peneliti di lapangan terkait fasilitas di objek wisata Museum Dayu.

Gambar 1.3 Kondisi Lorong dan Ruang Pamer di Museum Dayu



Sumber :Dokumentasi peneliti, 2026

Berdasarkan gambar 1.3 menunjukkan fasilitas dasar ruang pameran masih belum memadai seperti tangga penghubung antar ruang yang cukup curam sehingga sulit diakses anak-anak, lansia, dan disabilitas serta untuk lorong penghubung ke salah satu ruang juga terlalu gelap bagi pengunjung

lansia dan disabilitas. Kemudian, dari hasil temuan peneliti di lapangan juga ditemukan beberapa fasilitas pameran seperti audio tidak mengeluarkan suara di beberapa titik koleksi, *ldc* tidak menyala di beberapa titik koleksi, dan ada satu kios informasi digital di ruang pameran 1 tidak berfungsi yang dimana alat tersebut tidak merespon ketika disentuh.

Gambar 1.4 Konten Promosi Wisata Pada Objek Wisata Museum Dayu yang Diunggah Disarpورا Kabupaten Karanganyar



Sumber : Dikutip dari laman website dan akun media sosial facebook Disarpورا Kabupaten Karanganyar, 2026

Kondisi rendahnya pendapatan Museum Dayu yang belum optimal tersebut tidak terlepas dari lemahnya upaya promosi wisata yang dilakukan oleh Disarpورا Kabupaten Karanganyar sebagai pengelola pendukung di objek wisata Museum Dayu. Penelitian terdahulu oleh Purbosaputro (2023) menemukan bahwa kurangnya promosi objek wisata Museum Dayu dipengaruhi oleh lemahnya kerjasama antara pemerintah daerah dengan pemerintah desa, sehingga gaung promosi Museum Dayu di tingkat daerah tidak sekuat promosi yang dilakukan melalui akun instagram @sangirankita yang secara rutin mengunggah konten setiap bulan. Sementara itu, Disarpورا selaku

dinas teknis yang bertanggung jawab atas pengembangan pariwisata daerah justru belum pernah memposting Museum Dayu melalui akun instagramnya, dan promosi yang ada hanya terbatas pada kanal website dengan unggahan terakhir tertanggal 30 Juli 2015 serta akun facebook yang terakhir aktif pada 16 Juni 2016, jauh sebelum era dominasi platform digital seperti instagram dan tiktok yang kini menjadi rujukan utama masyarakat dalam mencari informasi wisata. Ketimpangan promosi ini pada akhirnya membentuk lingkaran permasalahan yang saling berkorelasi, di mana minimnya sinergi antara *stakeholders*, absennya program kunjungan berbasis segmen pelajar melalui kolaborasi dengan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar, serta belum masifnya pemanfaatan media sosial oleh Disparpora, secara bersama-sama berkontribusi pada rendahnya kunjungan wisatawan dan stagnannya pendapatan Museum Dayu terhadap PAD Kabupaten Karanganyar

Gambar 1.5 Kerjasama antara Museum Dayu dan Museum De Tjolomadoe



Sumber : Dikutip dari laman instagram Museum Dayu @Sangirankita

Kerja sama antar *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu juga masih belum berjalan maksimal. Lebih lanjut mengutip dari akun resmi instagram Museum Manusia Purba Sangiran (@sangirankita) yang turut menanggung Museum Dayu, diketahui kerja sama antara Museum Dayu

dengan pihak swasta baru terjalin pada bulan Agustus 2025 berupa kerjasama dengan Museum De Tjolomadoe milik PT Sinergi Colomadu melalui kegiatan pameran kolaboratif bertajuk “Sangiran, Sekarang Sambang Masa Lalu, Songsong Masa Depan”. Menurut Salouw dalam (Rintawati & Santoso, 2024), sektor swasta memiliki peran strategis yang mendukung pembangunan pariwisata karena kolaborasi antara pemerintah dengan sektor swasta dapat mendorong optimalisasi pemanfaatan sumber daya yang tersedia (Indah & Risty dalam Rintawati & Santoso, 2024). Masih minimnya kerjasama dengan pihak swasta dan keterlambatan keterlibatan kerjasama menjadi salah satu faktor yang membuat pengembangan objek wisata ini belum mencapai hasil yang optimal.

Gambar 1.6 Kondisi Kios Dagang yang Dikelola Masyarakat Desa Dayu di Objek Wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu



Sumber : Dokumentasi peneliti, 2026

Selanjutnya keterlibatan masyarakat dalam mendukung pengembangan objek wisata Museum Dayu juga belum maksimal. Pada gambar 1.7 menunjukkan objek wisata tersebut sudah memiliki sejumlah kios dagang yang dikelola oleh masyarakat sekitar museum meskipun keterlibatan masyarakat dinilai masih minim. Lebih lanjut, berdasarkan temuan peneliti di lapangan menemukan hanya terdapat dua kios dagangan yang masih beroperasi dan

dimanfaatkan untuk berjualan, dimana kedua kios baru menjual makanan dan minuman saja sedangkan idealnya untuk sebuah objek wisata terdapat kios dagang yang menjual oleh-oleh berupa *souvenir* atau cinderamata. Masih minimnya keterlibatan masyarakat dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu diduga terjadi karena rendahnya kesadaran serta pemahaman masyarakat mengenai pentingnya sektor pariwisata, baik dalam hal pelaksanaan, pemeliharaan, maupun perawatan objek wisata. Menurut penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk., (2025) menyatakan partisipasi masyarakat dalam proses pengembangan pariwisata merupakan hal krusial yang berfungsi untuk menjaga kelestarian dan mengoptimalkan potensi wisata.

Keterlibatan *stakeholders* memiliki arti penting dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar karena dalam proses pengembangan pariwisata memerlukan partisipasi dari para pemangku kepentingan sesuai dengan fungsi dan kedudukan masing-masing. Oleh karena itu, pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu merupakan tanggung jawab bersama yang tidak hanya bertumpu pada pemerintah daerah, melainkan juga melibatkan berbagai *stakeholders* lain. Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan sebelumnya, peneliti merasa perlu untuk melakukan kajian mengenai analisis peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu guna menjawab permasalahan penelitian “Mengapa peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar masih belum optimal?”

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya perhatian dari Museum dan Cagar Budaya (MCB) dalam hal pemeliharaan fasilitas dasar wisata yang belum memenuhi aspek keamanan dan kenyamanan bagi wisatawan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.
2. Kurangnya inisiatif dari Disparpora Kabupaten Karanganyar dalam membangun sinergi antar *stakeholders* melalui penyelenggaraan *event-event* edukatif dan budaya untuk menarik wisatawan dari segmen pelajar bersama Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Karanganyar serta pemanfaatan media sosial sebagai sarana promosi wisata yang belum masif dilakukan oleh Disparpora Kabupaten Karanganyar.
3. Masih minimnya kerja sama dan dukungan dari pihak swasta, kerjasama dengan PT. Sinergi Colomadu baru dimulai bulan Agustus 2025 dan kerja sama dengan pihak swasta tersebut baru berupa promosi wisata dan kegiatan pameran bersama sehingga hal ini dapat berpotensi menghambat proses pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.
4. Kurang optimalnya partisipasi aktif dan inisiatif masyarakat dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar?
2. Apa saja faktor yang menjadi pendorong dan penghambat peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Menganalisis peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.
2. Mengidentifikasi faktor yang menjadi pendorong dan penghambat peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.

1.5 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi kepada berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1.5.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu mempelajari suatu permasalahan dan mampu menyumbangkan pemikiran dalam

perkembangan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Program Studi Ilmu Administrasi Publik yang difokuskan pada pengembangan pariwisata menggunakan teori identifikasi dan peran *stakeholders*.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah khazanah ilmu pengetahuan serta wawasan penulis terkait peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.

2. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan, informasi, atau sebagai bahan rujukan yang dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya yang mengambil fokus penelitian yang sama yaitu tentang peran *stakeholders* dalam pengembangan pariwisata.

3. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran dan masukan kepada pemerintah daerah Kabupaten Karanganyar khususnya Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Karanganyar terkait dengan kondisi peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.

4. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas kepada masyarakat mengenai peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar. Diharapkan hal ini dapat mendorong kontribusi aktif dari masyarakat untuk melaksanakan perannya sehingga dapat mewujudkan optimalisasi potensi wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar ke arah yang lebih baik.

1.6 Kajian Teori

1.6.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 1.6 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis, Tahun dan Judul Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Rosita Alma Rintawati dan R. Slamet Santoso (2024) Analisis Peran <i>Stakeholders</i> Dalam Pengembangan Objek Wisata Museum dan Monumen Palagan Ambarawa di Kabupaten Semarang	a. Teori identifikasi <i>stakeholders</i> menurut Maryono et.al (dalam Kesmi dkk., 2021) yakni primer, sekunder, dan kunci. b. Teori peran <i>stakeholders</i> menurut Nugroho (2014), yakni <i>policy</i> kreator, koordinator, fasilitator, implementator, dan akselerator.	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan objek wisata Museum dan Monumen Palagan Ambarawa melibatkan berbagai <i>stakeholders</i> yang memiliki peran berbeda, yaitu sebagai <i>policy creator</i> , koordinator, fasilitator, implementator, dan akselerator. <i>Stakeholders</i> kunci meliputi Bupati Semarang, Dinas Pariwisata, Bapperida, dan BKUD sedangkan <i>stakeholders</i> primer terdiri dari UPTD dan koordinator lapangan, serta <i>stakeholders</i> sekunder mencakup lembaga pendidikan, media, dan masyarakat. Penelitian ini menemukan bahwa peran para pihak belum berjalan optimal karena adanya kendala koordinasi, keterbatasan anggaran, kekurangan tenaga kerja, serta daya tarik wisata yang kurang menarik, meskipun didukung oleh faktor seperti aksesibilitas dan komitmen antarinstansi pemerintah daerah.
2.	Ahmad Rizaldi, Syech Idrus, dan Lalu Masyhudi (2025) Peran <i>Stakeholders</i> Dalam Pengembangan Destinasi Wisata Kembang Kuning	Teori peran <i>stakeholders</i> menurut Nugroho (2015) yakni <i>policy creator</i> , koordinator, fasilitator, implementator dan akselerator.	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam pengembangan destinasi wisata Kembang Kuning telah melibatkan seluruh unsur <i>pentahelix</i> dalam pengembangannya, yaitu pemerintah, masyarakat, akademisi, pelaku usaha, dan media yang berperan sesuai fungsinya. Namun, penelitian ini masih menemukan kendala berupa kurangnya kerja sama dengan akademisi di luar Lombok, promosi yang belum maksimal, serta tantangan dalam menjaga keberlanjutan pengelolaan desa wisata agar tetap menarik bagi wisatawan.

No	Nama Penulis, Tahun dan Judul Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
3.	Anisa Rahmawati dan AUFARUL MAROM (2024) Analisis Peran <i>Stakeholders</i> Dalam Pengembangan Objek Wisata Seruling <i>Intractive Zoo</i> Kabupaten Banjarnegara	a. Teori peran <i>stakeholders</i> menurut Nugroho (2015) yakni peneliti, bisnis, pemerintah, penduduk lokal, media, LSM, dan Wisatawan. b. Teori faktor pendorong dan faktor penghambat peran <i>stakeholders</i> menurut Destiana dkk., (2020) yakni nilai, komunikasi, kepercayaan, dan kebijakan.	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pengembangan objek wisata Serulingmas Interactive Zoo telah berjalan baik pada aspek pemasaran, industri, dan kelembagaan pariwisata melalui kolaborasi antar <i>stakeholder</i> seperti Perumda TRMS Serulingmas, Disparbud, BKSDA, Baperlitbang, masyarakat lokal, media, komunitas seni, akademisi, dan wisatawan. Perumda TRMS Serulingmas berperan sebagai <i>stakeholder</i> kunci yang mengoordinasikan strategi pemasaran digital, peningkatan kualitas SDM, kegiatan konservasi satwa, serta kemitraan kelembagaan. Meskipun demikian, pengembangan objek wisata khususnya sarana dan prasarana belum optimal akibat keterbatasan anggaran, belum adanya keterlibatan sektor swasta, perbedaan nilai pengelolaan pasca alih manajemen, dan hambatan komunikasi antar <i>stakeholders</i> .
4.	Afifah Dina Fatin, Florensia Devina, dan Moh. Musleh (2024) Kolaborasi <i>Stakeholders</i> Dalam Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan di Desa Wisata Pandean Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek	Teori <i>stakeholders</i> menurut Calzada (dalam Halibas dkk, 2017) yakni pemerintah, pengusaha, akademisi, masyarakat, dan media massa.	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Desa Wisata Pandean di Kabupaten Trenggalek berjalan melalui kolaborasi <i>pentahelix</i> yang melibatkan pemerintah, akademisi, pelaku usaha, masyarakat, dan media. Kolaborasi ini berhasil mendorong pelestarian budaya lokal, peningkatan ekonomi masyarakat, serta pengelolaan wisata berkelanjutan seperti river tubing dan homestay berbasis kearifan lokal. Namun, penelitian menemukan kendala, seperti pengelolaan homestay yang belum optimal, keterbatasan aksesibilitas menuju lokasi wisata, serta perlunya peningkatan kapasitas masyarakat dalam manajemen dan promosi wisata agar keberlanjutan desa wisata dapat terus terjaga.
5.	Fahad Mursyid Jannata, AUFARUL MAROM, dan HERBASUKI NURCAHYANTO (2023)	a. Teori identifikasi <i>stakeholders</i> menurut Viney (dalam Suwitri, 2011) yakni primer,	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran <i>stakeholders</i> dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo sudah melibatkan <i>stakeholder</i> primer seperti Pokdarwis dan masyarakat lokal dan sekunder seperti pemerintah daerah dan akademisi, namun secara umum belum optimal. Kendala yang dihadapi antara lain

No	Nama Penulis, Tahun dan Judul Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Analisis Peran <i>Stakeholders</i> Dalam Pengembangan Pariwisata di Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang	sekunder, tersier dan kwarter. b. Teori peran <i>stakeholders</i> menurut Nugroho (dalam Handayani, 2017) yakni <i>policy creator</i> , koordinator, fasilitator, implementator dan akslerator.		kurangnya kompetensi dan partisipasi aktif anggota Pokdarwis serta masyarakat, pemasaran produk wisata yang masih tradisional dan tidak optimal di media digital, serta peran pemerintah daerah Jota Semarang sebagai fasilitator yang dinilai belum maksimal dalam penyediaan sarana dan prasarana penunjang di objek wisata.
6.	Grace Ginting, Kismartini, Tri Yuniningsih dan Teuku Afrizal (2022) Analisis Peran <i>Stakeholders</i> Dalam Pengembangan Pariwisata Siosar, Kabupaten Karo, Sumatera Utara	Teori <i>stakeholders</i> menurut Rahmi (dalam Alamsyah, 2016) yang menyatakan <i>stakeholders</i> memiliki peran penting dalam pengembangan pariwisata yaitu pemerintah, swasta, dan masyarakat.	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran <i>stakeholders</i> (pemerintah, swasta, dan masyarakat) dalam pengembangan pariwisata Siosar secara umum belum optimal dan signifikan. Kendala utama yang dihadapi adalah lemahnya koordinasi dan komunikasi antar <i>stakeholder</i> , di mana peran pemerintah sebagai wirausaha, stimulator, koordinator, dan fasilitator belum terlaksana dengan baik; pihak swasta belum menyediakan fasilitas akomodasi dan transportasi yang memadai; serta partisipasi dan kreativitas masyarakat yang masih terbatas, sehingga menghambat pengembangan potensi wisata yang ada.
7.	Efendhi Parih Raharjo, I Kadhek Surya Putra Ardihana, Anisa Mahadita Candrarahayu, dan Yusime Fitasari (2023)	Teori pembangunan pariwisata menurut Sulistyorini (2021) dan Papatheodorou (2021) yang menjelaskan peran infrastruktur transportasi dalam meningkatkan kunjungan wisatawan serta	Metode penelitian kuantitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa seluruh variabel infrastruktur transportasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara di Provinsi Bali. Di antara variabel tersebut, aksesibilitas dan keselamatan merupakan faktor yang paling dominan memengaruhi jumlah kunjungan. Nilai adjusted R-square sebesar 0,867 menunjukkan bahwa 86,7% variasi dalam jumlah kunjungan wisatawan dapat dijelaskan oleh kualitas infrastruktur

No	Nama Penulis, Tahun dan Judul Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	Pengaruh Pembangunan Infrastruktur Transportasi Dalam Mendukung Kunjungan Wisatawan Mancanegara di Provinsi Bali	teori menurut Ardiansyah & Gema Maulida (2020), yang menjelaskan bahwa aksesibilitas merupakan salah satu faktor utama dalam pengembangan destinasi wisata.		transportasi, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.
8.	Djengala Prasandi dan Yudiana Indriastuti (2024) Analisis Pemandu Wisata Museum 10 November Surabaya	Teori Partisipasi Masyarakat dari Cohen dan Uphoff (1977) yang menekankan empat bentuk partisipasi, yaitu dalam proses pengambilan keputusan, pelaksanaan, pemanfaatan hasil, serta evaluasi program.	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat telah berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan wisata seperti gotong royong, penyediaan fasilitas, dan pengelolaan kebersihan lingkungan. Namun, partisipasi tersebut masih terbatas pada aspek pelaksanaan saja. Kendala utama yang dihadapi yaitu rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pengelolaan wisata berkelanjutan, kurangnya dukungan dana dan pelatihan, serta minimnya koordinasi antara pemerintah daerah dan masyarakat dalam merancang serta mengelola potensi wisata yang ada.
9.	Atania Putri Pratiwi, Erni Yuniarti, Nana Novita Pratiwi, Meta Indah Fitriani, dan Anthy Septianti (2025) Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Potensi Daya Tarik Wisata Pantai Sungai Kinjil	Teori partisipasi masyarakat dari Arnstein (1969). menjelaskan 8 tingkatan partisipasi masyarakat mulai dari <i>non-participation</i> , <i>tokenism</i> , hingga <i>citizen power</i> , untuk mengukur sejauh mana masyarakat terlibat dan memiliki kekuasaan dalam proses pengambilan keputusan dalam pembangunan pariwisata.	Metode penelitian deskriptif kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat Pantai Sungai Kinjil telah berpartisipasi aktif dalam pengembangan wisata melalui kontribusi ide, tenaga, keahlian, barang, dan uang. Namun, partisipasi mereka masih tergolong rendah karena belum sepenuhnya dilibatkan dalam pengambilan keputusan. Kendala utama yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya kerjasama antara masyarakat dan pemerintah, belum terbentuknya kembali kelompok POKDARWIS, rendahnya kesadaran masyarakat, serta keterbatasan kemampuan finansial yang membuat partisipasi mereka belum optimal dan masih berada pada tingkat non partisipasi (tangga terapi) menurut teori Arnstein.

No	Nama Penulis, Tahun dan Judul Penelitian	Landasan Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
10.	Erwin Purbosaputro (2023) Pengaruh Produk dan Promosi Terhadap Keputusan Berkunjung Serta Dampaknya Terhadap Kepuasan Wisatawan di Museum Purbakala Dayu di Kabupaten Karanganyar	Teori pemasaran pariwisata menurut Philip Kotler dan Gary Armstrong (2010), khususnya konsep tentang bauran pemasaran (marketing mix) yang mencakup produk dan promosi sebagai faktor utama yang memengaruhi keputusan berkunjung dan kepuasan konsumen.	Metode penelitian kuantitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa produk dan promosi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan berkunjung serta kepuasan wisatawan di Museum Purbakala Dayu. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala seperti minimnya papan petunjuk arah menuju lokasi, kurangnya optimalisasi fasilitas seperti ruang audio visual, serta kurangnya promosi yang informatif dan pemandu wisata lokal. Selain itu, banyak wisatawan yang belum mengetahui lokasi dan daya tarik museum secara pasti, serta jam operasional yang terlalu singkat menjadi kendala bagi peningkatan jumlah kunjungan.

Sumber : Diolah oleh penulis dari berbagai sumber jurnal, 2026

Dari kesepuluh penelitian terdahulu terdapat beberapa persamaan yang menonjol, yaitu seluruh penelitian mengkaji tentang pengembangan pariwisata dengan fokus pada peran *stakeholders* dan partisipasi masyarakat. Mayoritas menggunakan teori peran *stakeholders* menurut Nugroho (seperti *policy creator*, koordinator, fasilitator, implementator, dan akselerator) atau menggunakan teori partisipasi masyarakat. Metode penelitian dominan digunakan adalah kualitatif deskriptif. Hasil penelitian secara konsisten menunjukkan bahwa meskipun berbagai *stakeholders* telah terlibat dalam pengelolaan dan pengembangan pariwisata namun kolaborasi antar *stakeholders* di beberapa penelitian belum optimal. Kendala yang paling sering dihadapi adalah lemahnya koordinasi, kurangnya anggaran atau fasilitas, dan promosi wisata yang tidak maksimal.

Di sisi lain, terdapat perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu pada fokus dan konteks penelitian. Objek kajiannya beragam, mulai dari museum (Museum Palagan Ambarawa), desa wisata (Pandena, Tangsi Duren, Jaitrejo), kebun binatang (Seruling Interactive Zoo), hingga wisata bahari dan pantai (Pantai Siosar dan Sungai Kinjil). Selanjutnya, teori yang digunakan juga bervariasi, selain teori Nugroho beberapa penelitian menggunakan teori identifikasi *stakeholders* dari Maryono atau Viney, teori partisipasi dari Arnstein atau Cohen & Uphoff, serta teori pemasaran dari Kotler. Dari segi metode, meskipun mayoritas kualitatif, ada dua penelitian (Prih Raharjo dkk., 2023 dan Purbosaputro, 2023) yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Fokus permasalahan juga berbeda, ada yang menitikberatkan pada infrastruktur transportasi, ada juga yang lebih menekankan aspek pemasaran, pelestarian budaya, atau pengelolaan fasilitas wisata.

Berdasarkan penelitian terdahulu seperti yang dijelaskan di atas maka dimaksudkan untuk mengetahui posisi penelitian yang akan peneliti lakukan. Peneliti menemukan bahwa belum ada penelitian yang membahas mengenai analisis peran *stakeholders* dalam pengelolaan objek wisata dengan mengambil lokus yang sama dengan penelitian ini, yaitu terkait analisis peran *stakeholders* dalam pengelolaan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar belum pernah dilakukan sebelumnya.

1.6.2 Administrasi Publik

Masyarakat seringkali memahami istilah administrasi hanya sebatas pekerjaan kantor, seperti menulis, membuat surat, mengetik, dan melakukan pencatatan. Sementara itu, dalam kajian ilmiah administrasi memiliki makna yang lebih luas. Menurut A. Dunsire dalam (Keban, 2014:31), mendefinisikan administrasi sebagai proses yang mencakup kegiatan pengarahannya, pengelolaan, dan pelaksanaan kebijakan publik, termasuk penerapan prinsip dalam implementasi kebijakan, kegiatan analisis, dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan. Aktivitas ini dilakukan oleh individu maupun kelompok untuk menghasilkan barang dan jasa.

Selanjutnya Trecker, Donovan, dan Jackson dalam (Keban, 2014) menjelaskan administrasi adalah kegiatan dinamis dan berkesinambungan yang digerakkan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan potensi organisasi, baik berupa sumber daya manusia maupun keuangan dengan koordinasi dan kerjasama. Sementara itu, Henry

memandang administrasi publik sebagai perpaduan kompleks antara teori dan praktik yang memberikan pemahaman mengenai peran lembaga pemerintah dalam pelayanan publik, sekaligus mendorong kebijakan agar lebih mampu memenuhi kebutuhan masyarakat (Keban, 2014:3).

Dengan demikian, administrasi publik dapat disimpulkan sebagai suatu proses kerjasama antar pemangku kepentingan atau *stakeholders* termasuk aparat pemerintah dalam mencapai tujuan bersama yang harus dilakukan secara efektif dan efisien demi terwujudnya tujuan negara.

1.6.3 Paradigma Administrasi Publik

Ilmu administrasi publik merupakan bidang ilmu yang terus mengalami perkembangan sehingga bidang ilmu ini memiliki beberapa paradigma yang memiliki perbedaan dari tujuan, teori dan nilai yang mendasarinya. Paradigma yang muncul merupakan hasil pemikiran para ahli mengenai peran administrasi publik dalam menyelesaikan masalah yang ada. Berikut ini merupakan paradigma dalam administrasi publik menurut Nicholas Henry dalam (Keban, 2014:31) yang berkembang dalam ilmu administrasi publik yang dijelaskan, sebagai berikut:

1. Dikotomi Politik-Administrasi (1900-1926)

Paradigma ini berkembang sekitar tahun 1900-1926 yang dikemukakan Frank J. Goodnow dan Leonard D. White. Paradigma ini memfokuskan perhatian pada lokus administrasi publik. Kedua tokoh membedakan dua fungsi pemerintah yaitu fungsi politik yang

bertugas membuat kebijakan publik dan fungsi administrasi yang bertugas menjalankan kebijakan negara yang telah ditetapkan.

2. Prinsip-Prinsip Administrasi (1927-1937)

Paradigma ini berkembang dari tahun 1927-1937 dan dikembangkan Mary Parker Follett, Henry Fayol, Luther Gullick, dan Lyndall Urwick. Paradigma ini berfokus pada penerapan prinsip-prinsip administrasi publik yang dianggap *universal* yang berlaku untuk semua bidang. Salah satu kontribusi utamanya adalah konsep "POSDCORB" (Planning, Organizing, Staffing, Directing, Coordinating, Reporting, Budgeting) yang diperkenalkan oleh Gullick dan Urwick.

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

Paradigma ini berkembang pada tahun 1950-1970 sebagai tanggapan atas kritik terhadap pemisahan administrasi dan ilmu politik. Fokus utamanya adalah menata ulang hubungan antara administrasi negara dan ilmu politik dengan memperhatikan wilayah kepentingan administrasi negara dan lokusnya pada birokrasi pemerintah.

4. Administrasi Negara sebagai Ilmu Administrasi (1954-1970)

Paradigma ini berkembang dari tahun 1954-1970 dengan mengalihkan perhatian dari lokus ke fokus administrasi. Lahir untuk menjawab kritik mengenai posisi administrasi negara yang saat itu dianggap inferior terhadap ilmu politik, paradigma ini berhasil

memperluas aplikasi ilmu administrasi sehingga relevan bagi semua aspek teori organisasi dan teori manajemen.

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

Paradigma ini berkembang dari tahun 1970 dan menjadikan administrasi publik sebagai disiplin ilmu. Paradigma ini berusaha menghubungkan secara erat antara fokus dan lokusnya. Fokus yang dimaksud mencakup praktik kebijakan, teori organisasi, dan prinsip administrasi atau manajemen, sementara untuk lokusnya berpusat pada birokrasi pemerintah dan beragam isu atau masalah publik.

6. *Governance* (1990-sekarang)

Paradigma ini berkembang dari tahun 1990 sampai sekarang dan merupakan pendekatan yang lahir dari pergantian konsep "government" menjadi konsep "governance". Pergeseran konsep ini terjadi sebagai akibat dari lembaga pemerintahan yang seringkali ditemukan memonopoli dalam penyelenggaraan pemerintahan sehingga dinilai kurang mampu menjawab kompleksitas dalam penyelenggaraan urusan publik.

Penelitian ini berada dalam kerangka paradigma ke-enam yaitu paradigma *governance*, karena fokus penelitian ini adalah menjelaskan mengenai analisis peran *stakeholders* dalam sebuah kegiatan pemerintah yang dilaksanakan melalui kerja sama antar *stakeholders*. Analisis yang

dilakukan tidak hanya menyoroti peran sektor pemerintah saja, tetapi juga melibatkan kontribusi dari sektor non-pemerintah.

1.6.4 *Governance*

Governance dipahami sebagai praktik penyelenggaraan pemerintahan yang menekankan pada keterlibatan seluruh *stakeholders* dalam proses perumusan dan pelaksanaan kebijakan publik guna mencapai kesejahteraan masyarakat. Osborne dalam (Noor dkk., 2022) menegaskan *governance* sebagai pergeseran dari pola lama, dimana keputusan publik sepenuhnya berada di tangan pemerintah menjadi sebuah model yang melibatkan beragam aktor, baik dari dalam maupun luar pemerintahan dalam proses pengambilan keputusan. Dengan demikian, pemerintah tidak lagi menjadi satu-satunya pemegang kendali, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membuka ruang deliberatif bagi partisipasi *stakeholders* lain.

Selanjutnya Rhodes dalam (Astuti dkk., 2020) menguraikan bahwa *governance* memiliki tiga ciri khas, yaitu: (1) ruang lingkungannya lebih luas daripada *government* karena melibatkan pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat; (2) interaksi antar pemangku kepentingan dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk saling bernegosiasi serta bertukar sumber daya yang dimiliki; dan (3) *governance* bertumpu pada hubungan yang dibangun melalui kepercayaan, aturan, dan kesepakatan hasil negosiasi antar pihak.

Lebih lanjut, Dwiyantri (dalam Astuti dkk., 2020) membagi dimensi *governance* menjadi tiga, yakni:

1. Dimensi kelembagaan, dipahami sebagai sistem administrasi yang melibatkan *stakeholders* dari dalam maupun dari luar pemerintah.
2. Dimensi nilai, dimaknai sebagai prinsip dasar yang menjadi pedoman penggunaan kekuasaan sekaligus landasan perilaku individu dalam berpikir dan bertindak.
3. Dimensi proses, diartikan sebagai mekanisme pemerintah dalam merespons persoalan publik melalui tahapan yang terstruktur sehingga input dapat diolah menjadi hasil yang diharapkan.

Berdasarkan ketiga dimensi *governance* tersebut, penelitian ini berfokus pada dimensi kelembagaan karena peneliti ingin mengkaji lebih mendalam mengenai analisis peran *stakeholders* dalam implementasi kebijakan pemerintah.

1.6.5 Manajemen Publik

Menurut Handoko dalam (Rintawati & Santoso, 2024), manajemen dipahami sebagai rangkaian aktivitas yang mencakup perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, serta pengendalian untuk mencapai tujuan organisasi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada. Lebih lanjut, Handoko menjelaskan manajemen adalah kombinasi antara seni dan ilmu dalam merencanakan, mengorganisir, mengoordinasikan, serta mengendalikan berbagai kegiatan yang dilakukan individu guna mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Firdausijah dalam (Rintawati & Santoso, 2024) menambahkan manajemen merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan individu dalam organisasi untuk merumuskan sekaligus mewujudkan tujuan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia. Dengan demikian, manajemen dapat dimaknai sebagai proses mencapai tujuan organisasi melalui perencanaan, pengorganisasian, pengoordinasian, dan pengendalian seluruh sumber daya yang dimiliki.

Dalam konteks pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar, penerapan manajemen kebijakan yang efektif menjadi sangat penting guna mendukung pencapaian tujuan serta mengoptimalkan berbagai upaya yang sudah dilakukan. Sebaliknya, lemahnya pemahaman dalam pengelolaan kebijakan dapat berpotensi menurunkan kualitas hasil yang sudah dicapai.

1.6.6 Analisis *Stakeholders*

Stakeholders merujuk pada individu atau kelompok yang terlibat secara aktif dan memiliki peran yang saling berkaitan dalam keberlanjutan terhadap suatu kebijakan atau program pengembangan termasuk pariwisata (Talib, 2020). Sementara itu, *stakeholders* menurut pendapat Ariyanto & Marom (2021) merujuk pada individu, kelompok atau organisasi yang memiliki beragam kepentingan serta kemampuan untuk saling mempengaruhi maupun dipengaruhi dalam konteks organisasi, baik di lingkup internal maupun eksternal.

Usu dkk., (2022) mengemukakan *stakeholders* mencakup *stakeholders* seperti pemerintah, masyarakat, pelaku usaha, media, dan akademisi yang dapat memperoleh manfaat atau kerugian dari pelaksanaan suatu program. Selanjutnya Rhenald dalam (Langrafe dkk., 2020) menjelaskan *stakeholders* merupakan individu atau kelompok di dalam maupun di luar organisasi yang peran serta fungsinya dapat menentukan keberhasilan organisasi. Dari berbagai pandangan tersebut dapat disimpulkan *stakeholders* adalah individu maupun kelompok dengan kepentingan yang beragam yang mampu mempengaruhi dan dipengaruhi, serta menerima dampak atau konsekuensi dari sebuah kebijakan atau program.

1.6.6.1 Identifikasi *Stakeholders*

Identifikasi *stakeholders* menjadi hal krusial yang perlu dilakukan untuk mengkaji peran para pelaku kepentingan yang terlibat dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar. Melalui identifikasi *stakeholders* dapat diketahui secara terstruktur terkait *stakeholders* yang terlibat dalam pengembangan objek wisata tersebut. Menurut Crosby dalam (Noor dkk, 2022:118) menjelaskan berdasarkan posisi dan pengaruh dalam proses pengambilan keputusan, *stakeholders* diidentifikasi menjadi tiga kategori, meliputi:

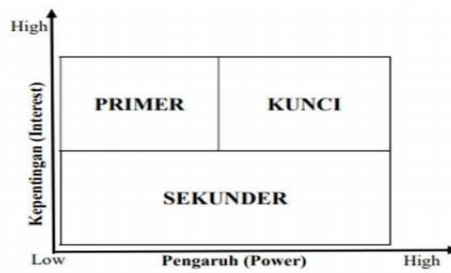
- a. *Stakeholders* kunci, adalah *stakeholders* yang mempunyai kewenangan legal dalam proses pengambilan kebijakan serta menjadi pihak yang memiliki andil dan tanggung jawab dalam

proses pengembangan kebijakan atau program. *Stakeholders* ini meliputi unsur eksekutif yang disesuaikan dengan tingkat hierarkinya, seperti legislatif, eksekutif, yudikatif dan elemen pendukung lain. Sebagai contoh, ditingkat kabupaten *stakeholders* kunci dalam pengambilan keputusan biasanya meliputi Pemerintah Daerah, Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD), dan dinas yang secara langsung mengawasi kebijakan yang relevan.

- b. *Stakeholders* Primer adalah *stakeholders* yang berkaitan secara langsung dan terlibat penuh dalam pelaksanaan suatu kebijakan atau program. *Stakeholders* ini diartikan sebagai pihak utama dalam pengembangan suatu kebijakan atau program dan secara langsung merasakan dampak baik atau buruk dari suatu kebijakan atau program. *Stakeholders* primer yang terlibat misalnya, pemilik saham, pengelola atau pegawai, konsumen, dan tokoh penting di dalam masyarakat.
- c. *Stakeholders* sekunder (pendukung), adalah *stakeholders* yang tidak berkaitan langsung terhadap rencana kebijakan atau program yang akan dijalankan, tetapi memiliki kepedulian pada proses pengembangan kebijakan atau program yang akan dijalankan. *Stakeholders* sekunder memiliki peran pendukung dalam pengembangan suatu kebijakan atau program. Contohnya, seperti Instansi Pemerintah di daerah tertentu, Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), sektor swasta/privat, investor, institusi

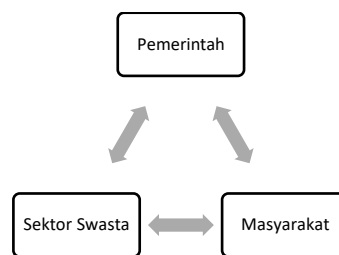
perguruan tinggi, serta pelaku usaha yang mempunyai kaitan dengan isu khusus tetapi mereka tidak memiliki kewenangan langsung dalam pengambilan keputusan pada suatu kegiatan atau program.

Matriks 1.1 Identifikasi Stakeholders



Sumber : Diolah oleh peneliti, 2026

Lebih lanjut, berdasarkan sudut pandang *governance* identifikasi aktor pemangku kepentingan (*stakeholders*) dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu pemerintah, sektor swasta/privat, dan masyarakat. Adanya keterlibatan antara masyarakat dan sektor swasta dalam suatu kebijakan atau program dianggap bisa menciptakan kerja sama yang mampu mendorong keberhasilan suatu kebijakan atau program yang dibuat pemerintah (Pramesti dkk., 2024). Selanjutnya, Rosidi & Fajriani, dalam (Pramesti dkk., 2024), menjelaskan dalam *governance* terdapat *stakeholders* yang mempengaruhi proses pengembangan pariwisata, yakni:



Gambar 1.7 Aktor Dalam Governance
Sumber: Abidarin Rosidi & Angraeni Fajriani, 2013

1. Pemerintah sebagai pihak yang memiliki pengaruh dalam proses tata kelola yang berarti bahwa pemerintah tidak dapat berdiri sendiri sebagai pihak utama yang mengelola proses pemerintah secara eksklusif. Namun, pemerintah perlu bekerjasama dengan *stakeholders* lain karena adanya keterbatasan sumber daya dan kapabilitas yang dimiliki.
2. Sektor swasta sebagai pihak yang memiliki sumber daya finansial diharapkan dapat mendukung pemerintah dalam menjalankan tugas-tugas pemerintahan, tanpa mengejar kepentingan pribadi di atas kepentingan umum.
3. Masyarakat sebagai individu atau kelompok yang dimintai untuk turut aktif berpartisipasi dalam suatu kebijakan atau program untuk meningkatkan kualitas hidup dan mencapai kemandirian dalam proses mengembangkan masa depan.

Dari sudut pandang *governance* dan mengacu pada Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 6 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Karanganyar Tahun 2016-2026 sebagai dasar kebijakan pengembangan sektor pariwisata di Kabupaten Karanganyar. Pada pasal 2 ayat (1 dan 3) menjelaskan pembangunan kepariwisataan di daerah Kabupaten Karanganyar dilaksanakan berdasarkan RIPP (Rencana Induk Pengembangan Pariwisata), pelaksanaan RIPP diselenggarakan secara terpadu oleh Pemerintah Daerah, masyarakat, dan dunia usaha sesuai dengan

kewenangannya. Pasal ini menegaskan bahwa pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu dijalankan oleh *stakeholders* yang setidaknya terdiri dari pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat dalam proses pengembangan objek wisata tersebut.

Berikut ini adalah identifikasi *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 6 Tahun 2016, sebagai berikut:

Tabel 1.7 Identifikasi *Stakeholders*

<i>Stakeholders</i> Sektor Pemerintah	<i>Stakeholders</i> Sektor Swasta/Privat	<i>Stakeholders</i> Masyarakat
Bupati Karanganyar	PHRI Karanganyar	Masyarakat Pedagang Museum Dayu
Museum dan Cagar Budaya (MCB)	PT. Sinergi Colomadu	Masyarakat Pelaku Umkm Setempat
DISPARPORA Kab. Karanganyar		Pokdarwis Desa Dayu
DPUPR Kab. Karanganyar		Wisatawan Lokal
DISHUB Kab. Karanganyar		
DLH Kab. Karanganyar		
Unit Klaster Museum Dayu		
Pemerintah Desa Dayu		

Sumber : Diolah oleh peneliti dari berbagai sumber, 2026

1.6.7 Peran *Stakeholders*

Tindakan dkk., (2020) menjelaskan peran adalah perilaku yang membatasi individu atau kelompok dalam melaksanakan aktivitas tertentu sesuai dengan tujuan dan kondisi yang telah disepakati bersama agar suatu kegiatan atau program dapat mencapai keberhasilan. Peran *stakeholders* sendiri berkaitan dengan kontribusi dan keterlibatan berbagai pihak dalam proses perumusan kebijakan, pelaksanaan hingga evaluasi karena setiap *stakeholders* memiliki kepentingan yang beragam maka proses tersebut tidak

hanya berfokus pada satu pihak saja, melainkan melibatkan seluruh *stakeholders* yang terlibat dalam proses pengambilan keputusan dan implementasi kebijakan.

Nugroho (2014), membagi peran *stakeholders* berdasarkan kedudukannya ke dalam lima kategori, yaitu:

1. *Policy Creator* adalah *stakeholders* yang mempunyai wewenang dalam menentukan keputusan dan kebijakan.
2. Koordinator adalah *stakeholders* yang berperan melakukan koordinasi dengan pihak lainnya baik internal maupun eksternal.
3. Fasilitator adalah *stakeholders* yang berperan menyediakan dan mengkomodifikasi berbagai keperluan kelompok sasaran.
4. Implementor adalah *stakeholders* yang bertugas sebagai eksekutor/pelaksana kebijakan kepada kelompok sasaran.
5. Akselerator adalah *stakeholders* yang berperan mempercepat dan mendukung usaha agar program yang dijalankan optimal dan sesuai tujuan bersama yang telah ditetapkan.

Mathis dalam (Pramesti dkk., 2024), membagi tiga peran *stakeholders* pada pelaksanaan suatu kebijakan atau program, yaitu:

1. Regulator adalah pihak yang menyusun aturan dan kebijakan terkait pengembangan pariwisata.
2. Fasilitator adalah pihak yang memberikan dukungan dan memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mencapai tujuan pengembangan pariwisata.

3. Pelaksana/Pengelola adalah pihak yang menjalankan serta mengelola objek wisata.

Wahyuningtiyas dan Iskandar (2023), membagi dalam suatu program, *stakeholders* dapat berperan sebagai:

1. *Policy creator*, adalah peran untuk merumuskan kebijakan, regulasi, dan kerangka strategis pengelolaan yang menjadi landasan acuan bagi *stakeholders* dalam menjalankan program sesuai prinsip keberlanjutan.
2. Implementer, adalah peran untuk elaksanakan kebijakan dan program yang telah ditetapkan melalui kegiatan operasional di lapangan, pengelolaan sumber daya, serta pengawasan teknis guna tercapainya tujuan pengembangan pariwisata secara efektif dan efisien.
3. Fasilitator, adalah peran untuk memberikan dukungan berupa pendampingan, penyediaan sarana dan prasarana, penguatan kapasitas sumber daya manusia, serta menjembatani kerja sama antar-pihak agar proses pengembangan pariwisata dapat berjalan secara kolaboratif dan sinergis.
4. Konservator, adalah peran untuk menjaga, melindungi, dan melestarikan program secara berkesinambungan demi menjamin keberlangsungan ekosistem pengembangan pariwisata.

Berdasarkan berbagai teori peran *stakeholders* diatas, penelitian tentang peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar menggunakan teori

Nugroho (2014). Teori ini dipilih karena mampu menjelaskan secara rinci mengenai tahapan peran *stakeholders* mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga implementasi program. Menurut teori Nugroho (2014), peran *stakeholders* dibagi menjadi lima kategori, yaitu:

1. *Policy Creator* (pembuat kebijakan): *stakeholders* yang memegang peran utama dalam merancang kebijakan atau program dan mengembangkan regulasi bidang pariwisata. Perannya mencakup:
 - a. Merumuskan regulasi atau aturan yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata.
 - b. Menentukan lokasi untuk pembangunan objek wisata.
 - c. Menetapkan nilai kompensasi atau ganti rugi.
 - d. Mengeluarkan peraturan yang terkait dengan pembangunan lokasi objek wisata.
2. Koordinator: merupakan *stakeholders* yang berperan melakukan koordinasi berbagai aktivitas yang terkait dengan program pengembangan pariwisata, baik pada tahap persiapan hingga pelaksanaan. Peran lainnya mencakup:
 - a. Menyelenggarakan rapat dan pertemuan yang berkaitan dengan program pengembangan objek wisata, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan.
 - b. Melakukan koordinasi dalam proses konsultasi kepada masyarakat yang terlibat dalam program pengembangan objek wisata.

- c. Bertindak sebagai koordinator saat proses pengembangan objek wisata.
3. Fasilitator: sebagai fasilitator, *stakeholders* ini berperan atas penyediaan anggaran, fasilitas, infrastruktur operasional, serta peralatan untuk mengidentifikasi dan menginventarisasi data fisik dan hukum. Pemerintah juga berfungsi sebagai penghubung dalam pengembangan pariwisata, termasuk dalam penyediaan dan bantuan kepada objek wisata. Permintaan wisatawan untuk berperjalanan menciptakan kebutuhan terhadap infrastruktur pariwisata, seperti sistem komunikasi dan fasilitas penginapan. Kesiapan fasilitas pariwisata merupakan faktor kunci keberhasilan dalam pengelolaan pariwisata. Pengelolaan objek dan daya tarik wisata melibatkan pembangunan serta pengelolaan objek dan fasilitas wisata yang diperlukan. Oleh karena itu, pembangunan dan pengelolaan fasilitas di daerah tujuan wisata sangat penting untuk mendukung pengelolaan pariwisata secara menyeluruh.
4. Implementator (Pelaksana): dalam peran ini *stakeholders* menjalankan tugas-tugas, yang meliputi:
 - a. Melakukan pengembangan pariwisata melalui identifikasi dan inventarisasi data fisik serta hukum.
 - b. Mengelola hak atas tanah dan administrasi terkait lainnya.
 - c. Memberikan informasi tambahan mengenai pengembangan pariwisata kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

- d. Bertanggung jawab atas berbagai dokumentasi dalam proses pengembangan pariwisata serta administrasi lainnya.
 - e. Selain itu, dalam konteks pengembangan pariwisata, pelaksana juga bertanggung jawab atas pembangunan konstruksi di lokasi objek wisata.
5. Akselerator: merupakan *stakeholders* yang memiliki peran mendukung percepatan dan peningkatan suatu kebijakan atau program. Akselerator membantu memastikan bahwa suatu kebijakan atau program berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan serta mendukung pelaksanaannya. *Stakeholders* dengan peran akselerator menunjukkan kepedulian tinggi terhadap pengembangan pariwisata, meskipun mereka tidak memiliki kepentingan langsung dalam kebijakan atau program tersebut dan tidak memiliki pengaruh besar dalam pelaksanaannya.

1.6.8 Faktor Pendorong dan Penghambat Peran *Stakeholders*

Analisis faktor pendorong dan penghambat keberlangsungan peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar diidentifikasi ke dalam faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap efektivitas keterlibatan *stakeholders* dalam setiap tahapan pengembangan pariwisata, baik pada level perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi program.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam organisasi atau lembaga *stakeholders* itu sendiri, yang secara langsung dapat memengaruhi kapasitas, komitmen, dan efektivitas *stakeholders* dalam menjalankan perannya pada setiap tahapan pengembangan objek wisata.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari lingkungan di luar organisasi *stakeholders*, namun turut memengaruhi keberlangsungan peran mereka dalam proses pengembangan objek wisata. Faktor ini bersifat dinamis dan tidak sepenuhnya berada dalam kendali para pemangku kepentingan, sehingga memerlukan adaptasi dan respons yang tepat dari seluruh *stakeholders* yang terlibat.

1.6.9 Pariwisata

Pariwisata diartikan sebagai aktivitas yang dijalankan wisatawan yang menghasilkan suatu tanda dan hubungan antara wisatawan dengan organisasi penyelenggara layanan wisata, antara wisatawan dengan pemerintah, maupun antara wisatawan dengan masyarakat selaku pemilik objek wisata (Yoeti, 2019). Selanjutnya, Leiper dalam (Yoeti, 2019) menyatakan pariwisata terdiri atas unsur-unsur wisatawan, daerah asal wisatawan, daerah transit, dan daerah tujuan wisatawan yang tergabung dalam suatu skema terbuka yang saling berinterkoneksi dalam lingkungan wisata. Dengan demikian, pariwisata diartikan sebagai aktivitas bepergian atau melakukan perjalanan berulang kali. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan pariwisata adalah

kegiatan perjalanan yang dilakukan individu maupun kelompok yang keluar dari lingkungan kesehariannya dengan tujuan untuk memperoleh pengalaman, hiburan, ataupun pengetahuan baru.

Jenis pariwisata menurut Sammeng dalam (Hariawan dkk., 2020) terbagi ke dalam tiga jenis, yaitu:

1. Pariwisata Budaya

Jenis pariwisata yang memfokuskan pada eksplorasi warisan budaya melalui kunjungan ke situs sejarah, partisipasi dalam tradisi lokal, atau apresiasi seni dan atraksi budaya masyarakat. Tujuannya memperkenalkan kekayaan budaya, melestarikan nilai-nilai tradisional, serta memberikan edukasi kepada pengunjung tentang identitas budaya suatu daerah atau bangsa.

2. Pariwisata Alam

Aktivitas wisata yang berpusat pada eksplorasi lingkungan alam, seperti kunjungan ke pegunungan, hutan, pantai, danau, atau kawasan konservasi. Pariwisata ini bertujuan untuk menikmati keindahan alam, mempelajari ekosistem, sekaligus mendorong kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan.

3. Pariwisata Minat Khusus

Jenis wisata yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan spesifik wisatawan dengan minat atau hobi tertentu, seperti petualangan, olahraga ekstrem, kuliner, pendidikan, atau kesehatan. Kegiatannya dirancang lebih khusus dan mendalam sesuai preferensi wisatawan.

Berdasarkan jenis-jenis pariwisata yang telah dijelaskan di atas, objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu termasuk dalam jenis pariwisata budaya karena keberadaannya menampilkan hasil peninggalan sejarah berupa artefak lapisan tanah purba dan kebudayaan manusia purba yang dikemas dalam bentuk museum. Melalui koleksi fosil, artefak, serta informasi mengenai kehidupan prasejarah, wisatawan dapat mempelajari perjalanan panjang mengenai kehidupan manusia sejak masa lampau. Kunjungan ke museum tidak hanya memberikan wawasan tentang perkembangan peradaban, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya, sejarah dan ilmu pengetahuan.

1.6.10 Kawasan Strategis Pariwisata Kabupaten (KSPK)

Kawasan Strategis Pariwisata Kabupaten (KSPK) adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata di daerah yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan. KSPK mengacu pada Peraturan Daerah Kabupaten Karanganyar Nomor 6 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Karanganyar Tahun 2016-2026. Pada Pasal 16 ayat (4) KSPK sebagaimana dimaksud dalam Pasal 15 huruf b, ditentukan dengan kriteria, sebagai berikut:

- a) memiliki fungsi utama pariwisata atau potensi pengembangan pariwisata;
- b) memiliki sumber daya pariwisata potensial untuk menjadi daya tarik wisata unggulan serta memiliki citra yang sudah dikenal secara regional maupun nasional;
- c) memiliki potensi pasar, baik skala regional, nasional maupun internasional;
- d) memiliki posisi dan peran potensial sebagai penggerak investasi;
- e) memiliki lokasi strategis yang berperan menjaga persatuan dan keutuhan wilayah;
- f) memiliki fungsi dan peran strategis dalam menjaga fungsi dan daya dukung lingkungan hidup;
- g) memiliki fungsi dan peran strategis dalam usaha pelestarian dan pemanfaatan aset budaya, termasuk di dalamnya aspek sejarah dan kepurbakalaan;
- h) memiliki kesiapan dan dukungan masyarakat;
- i) memiliki kekhususan wilayah;
- j) berada di wilayah tujuan kunjungan pasar wisatawan regional dan potensi nasional; dan
- k) memiliki potensi yang mendukung pengembangan produk wisata masa depan.

1.6. 11 Pengembangan Pariwisata

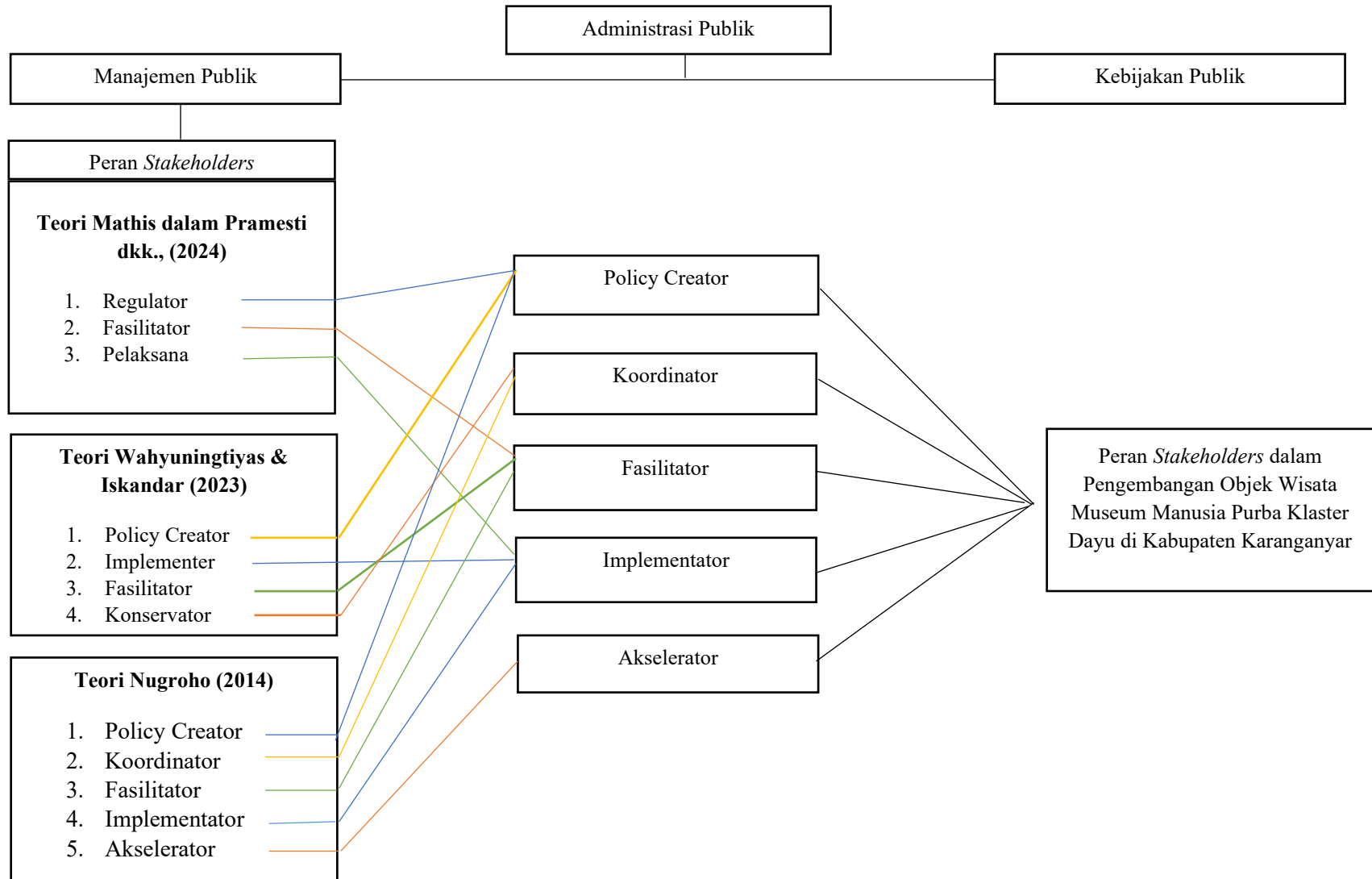
Pariwisata dalam perkembangannya tidak terlepas dari adanya upaya pengembangan. Menurut Salsabela dkk., dalam (Rintawati & Santoso, 2024), menjelaskan pengembangan pariwisata sebagai kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan sekaligus memperluas potensi sektor pariwisata di suatu daerah atau wilayah tertentu. Sementara itu, Munasef dalam (Chaerunissa & Yuniningsih, 2020) mendefinisikan pengembangan pariwisata sebagai rangkaian aktivitas yang dilaksanakan secara terkoordinasi dengan tujuan menarik wisatawan. Proses ini mencakup penyediaan fasilitas, sarana-prasarana, serta barang dan jasa yang dibutuhkan pengunjung selama berada di objek wisata.

Dalam proses pengembangan pariwisata, terdapat beberapa komponen penting sebagaimana dikemukakan oleh Meutuah dkk., (2023), yang dikenal dengan konsep 6A, yang meliputi:

- a. *Attraction* (Atraksi), adalah segala sesuatu yang memiliki daya tarik kuat sehingga mendorong wisatawan untuk berkunjung ke destinasi wisata tertentu.
- b. *Accessibilities* (Aksesibilitas), adalah tingkat kemudahan wisatawan dalam mencapai atau mengakses destinasi pariwisata sehingga memungkinkan mereka menikmati objek wisata dengan lebih mudah.

- c. *Amenities* (Fasilitas Pendukung), merujuk pada sarana dan prasarana penunjang yang tersedia untuk meningkatkan kenyamanan, kepuasan, serta pengalaman wisatawan selama kunjungan berwisata.
- d. *Accommodation* (Akomodasi), yaitu penyediaan tempat tinggal atau penginapan bagi wisatawan selama berada di destinasi wisata yang berkontribusi pada kualitas pengalaman selama berwisata.
- e. *Activities* (Aktivitas), adalah berbagai kegiatan atau pengalaman yang dapat dilakukan wisatawan ketika berada di destinasi, yang sekaligus menambah daya tarik pariwisata.
- f. *Ancillary Services* (Layanan Pendukung), adalah beragam layanan tambahan yang diberikan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan serta memperkaya pengalaman selama perjalanan wisata.

1.7 Kerangka Pikir Penelitian



1.8 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep merupakan penjabaran dari konsep-konsep yang digunakan peneliti untuk menganalisis permasalahan dalam penelitian. Bagian ini berfungsi sebagai batasan dan acuan dalam pelaksanaan penelitian agar tetap terarah sesuai dengan fokus kajian. Berdasarkan teori-teori yang telah dikemukakan para ahli, penelitian ini memusatkan perhatian pada analisis peran pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar. Fokus kajian dalam penelitian ini, meliputi:

1. Peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar menggunakan teori peran *stakeholders* pada program pengembangan pariwisata menurut Nugroho (2014), yang mencakup:
 - a. *Policy Creator* (Pembuat Kebijakan), merupakan *stakeholders* yang memiliki wewenang untuk mengambil keputusan dan menetapkan suatu kebijakan. *Policy creator* memiliki tanggung jawab untuk menyusun dan mengembangkan peraturan yang terkait dengan pengembangan pariwisata. Peran lainnya mencakup merumuskan regulasi atau aturan yang berkaitan dengan perkembangan pariwisata, menentukan lokasi untuk pembangunan objek wisata, menetapkan nilai kompensasi atau ganti rugi, serta mengeluarkan peraturan yang terkait dengan pembangunan lokasi objek wisata.

- b. Koordinator, merupakan *stakeholders* yang berperan mengkoordinasikan semua kegiatan yang berhubungan dengan program pengembangan pariwisata dari mulai tahap perencanaan sampai pelaksanaan. Selain itu, koordinator juga memiliki peran untuk mengadakan rapat atau pertemuan, melakukan koordinasi dalam berbagai kegiatan konsultasi publik yang berkaitan dengan program pengembangan pariwisata, dan bertindak menjadi koordinator selama proses pengembangan objek wisata.
- c. Fasilitator, merupakan *stakeholders* yang berperan menyediakan dan memenuhi kebutuhan para kelompok sasaran. Selain itu, *stakeholders* ini juga berperan memberikan alokasi dana, fasilitas, perawatan objek wisata, dan menyediakan berbagai pelatihan dan pemberdayaan masyarakat yang mendukung program pengembangan pariwisata.
- d. Implementator (Pelaksana), merupakan *stakeholders* yang memiliki peran untuk menjalankan kebijakan kepada kelompok sasaran, seperti melaksanakan kegiatan operasional dalam program pengembangan pariwisata melalui proses inventarisasi data fisik dan hukum, mengelola hak atas tanah dan administrasi dalam pengembangan objek wisata, menyalurkan informasi tambahan kepada *stakeholders* lain, menjadi penanggung jawab dari berbagai dokumentasi selama proses pengembangan objek wisata dan administrasi lainnya, serta bertanggung jawab atas segala pembangunan konstruksi yang ada di lokasi objek wisata.

- e. Akselerator, merupakan *stakeholders* yang berperan mempercepat dan berusaha agar program yang dijalankan sesuai dengan tujuan. Selain itu, *stakeholders* ini adalah mereka yang memiliki kepedulian tinggi meskipun tidak memiliki kewenangan langsung dalam pembuatan kebijakan namun mereka tetap memiliki keterkaitan dalam program pengembangan pariwisata.
2. Mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu. Proses identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui penyebab belum optimalnya peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata tersebut, yang ditinjau dari dua dimensi:
 - a. Intrernal, merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam organisasi atau lembaga *stakeholders* itu sendiri, mencakup aspek seperti kapasitas sumber daya manusia, ketersediaan anggaran, komitmen kelembagaan antar *stakeholders*, koordinasi antar *stakeholders*, serta visi dan kebijakan internal yang dimiliki oleh masing-masing *stakeholders* dalam mendukung pengembangan objek wisata.
 - b. Eksternal, faktor-faktor yang berasal dari luar organisasi *stakeholders*, mencakup aspek seperti regulasi dan kebijakan pemerintah, dukungan masyarakat sekitar, tren perkembangan pariwisata serta dinamika kerja sama lintas sektor yang turut mempengaruhi efektivitas peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata.

1.9. Fenomena Penelitian

Tabel 1.8 Fenomena Penelitian

Fenomena	Sub Gejala	Gejala yang diamati di lapangan
Peran Stakeholders	<i>Policy creator</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam perumusan regulasi atau peraturan terkait pengembangan objek wisata Museum Dayu. 2. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam menentukan lokasi untuk pengembangan objek wisata Museum Dayu yang berada di dalam Kawasan Situs Dayu. 3. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam menetapkan nilai kompensasi apabila dihadapkan bencana atau kecelakaan kerja yang terjadi selama pengembangan di objek wisata Museum Dayu. 4. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam menetapkan peraturan yang terkait dengan pembangunan lokasi di objek wisata Museum Dayu.
	Koordinator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam penyelenggaraan rapat dan pertemuan terkait program pengembangan objek wisata Museum Dayu, mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan. 2. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam berkordinasi pada proses konsultasi dengan masyarakat yang terlibat dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu. 3. Keterlibatan <i>stakeholders</i> yang bertindak sebagai penanggung jawab pada proses pengembangan yang ada di objek wisata Museum Dayu.
	Fasilitator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan <i>stakeholders</i> untuk penyediaan anggaran dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu. 2. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam penyediaan fasilitas dasar wisata di objek wisata Museum Dayu. 3. Keterlibatan fasilitator dalam meelakukan perawatan dan pembangunan fasilitas dasar dan pendukung di objek wisata Museum Dayu. 4. Keterlibatan fasilitator dalam menyediakan fasilitas pendukung seperti promosi wisata, program pelatihan bagi pengelola objek wisata, dan program pemberdayaan bagi masyarakat lokal di kawasan objek wisata Museum Dayu.
	Implementator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam menjalankan pengembangan di objek wisata Museum Dayu melalui identifikasi dan inventarisasi data fisik dan data hukum.

Fenomena	Sub Gejala	Gejala yang diamati di lapangan
		<ol style="list-style-type: none"> 2. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam melaksanakan pengelolaan hak atas tanah dan administrasi lainnya yang berada di objek wisata Museum Dayu. 3. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam menyediakan media informasi tambahan mengenai pengembangan pariwisata kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan objek wisata Museum Dayu. 4. Keterlibatan implementator sebagai penanggung jawab dari berbagai dokumentasi pada proses pengelolaan dan pengembangan di objek wisata Museum Dayu. 5. Keterlibatan sebagai pelaksana yang bertanggung jawab atas setiap pembangunan konstruksi yang ada di lokasi objek wisata Museum Dayu.
	Akselerator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan <i>stakeholders</i> dalam mendukung percepatan dan peningkatan layanan di objek wisata Museum Dayu. 2. Keterlibatan <i>stakeholders</i> untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu.
Faktor pendorong dan penghambat	Internal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kondisi terkait komitmen kelembagaan antar <i>stakeholders</i> dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu. 2. Kondisi terkait inovasi dan inisiatif yang dimiliki oleh sdm pengelola dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu. 3. Kondisi terkait penyediaan anggaran dan penggunaannya dalam pengelolaan dan pengembangan objek wisata Museum Dayu.
	Eksternal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan dukungan regulasi dan kebijakan pemerintah dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu. 2. Kondisi Pengakuan dan Legitimasi Kelembagaan dari Institusi Resmi. 3. Kondisi terkait partisipasi masyarakat lokal dalam pengembangan objek wisata Museum Dayu. 4. Keterlibatan sektor swasta dalam ekosistem pariwisata di objek wisata Museum Dayu.

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2026

1.10 Metode Penelitian

1.10.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Menurut Basrowi dan Suwandi (2008), metode penelitian kualitatif adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan penafsiran terhadap realitas yang diperoleh melalui proses berpikir induktif. Sementara itu, Moleong (2017) menjelaskan penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan yang bertujuan memahami fenomena yang berkaitan dengan pengalaman subjek penelitian meliputi perilaku, pandangan, motivasi, serta tindakan secara menyeluruh. Pendekatan ini berupaya menggambarkan hasil penelitian secara deskriptif. Berdasarkan pandangan diatas dapat disimpulkan penelitian deskriptif kualitatif bersifat subjektif, dimana peneliti berperan untuk mengamati fenomena yang terjadi di lapangan serta memberikan interpretasi sesuai dengan perspektif dan nilai-nilai yang diyakini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif karena data yang dikumpulkan berbentuk uraian atau kata-kata yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, bukan dalam bentuk angka. Azwar (2015) menjelaskan metode deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran secara sistematis mengenai subjek penelitian berdasarkan data yang diperoleh dari berbagai variabel yang relevan. Oleh karena itu, pendekatan kualitatif deskriptif dipilih karena permasalahan yang dikaji adalah terkait pelaksanaan program pengembangan objek wisata

Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar yang memiliki sifat kompleks dan dinamis.

1.10.2 Lokus dan Fokus Penelitian

1.10.2.1 Lokus Penelitian

Lokus penelitian merupakan tempat atau area di mana penelitian dilaksanakan yang di dalamnya mencakup berbagai unsur dan aktivitas yang menjadi objek pengamatan peneliti (Nasution, 2023). Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, lokus dalam penelitian ini ditetapkan di objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa perkembangan objek wisata tersebut terhadap nilai kontribusi PAD Kabupaten Karanganyar dari sektor pariwisata selama periode 2021-2025 masih tergolong rendah serta masih ditemukannya beberapa permasalahan terkait dengan pengelolaan dan pengembangan di objek wisata yang belum berjalan secara optimal yang diindikasikan terjadi karena kurangnya keterlibatan dan efektivitas peran *stakeholders*.

1.10.2.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan inti permasalahan yang dirumuskan berdasarkan pemahaman peneliti yang menjadi pusat perhatian dalam rangka memperjelas dan membatasi ruang lingkup penelitian (Moleong, 2017). Fokus utama dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.

1.10.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau yang sering disebut sebagai informan penelitian, menurut Afrizal (2014) merupakan individu atau pihak yang memberikan informasi atau data kepada peneliti mengenai dirinya sendiri, orang lain, peristiwa, maupun hal-hal lain yang relevan dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, penentuan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive*.

Teknik *purposive* adalah metode penentuan informan yang dianggap memiliki pengetahuan dan pemahaman mendalam terhadap permasalahan penelitian. Pemilihan informan dilakukan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu, seperti tingkat penguasaan terhadap isu yang diteliti, kepemilikan data yang relevan, kemampuan memberikan informasi yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan penelitian (Moleong, 2017).

Pada penelitian ini, peneliti menetapkan beberapa informan yang dijadikan sebagai subjek penelitian, yang dipilih berdasarkan relevansi dan keterlibatan langsung dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar. Adapun daftar informan tersebut, yaitu:

1. Bidang Destinasi Wisata Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Karanganyar

Bidang Destinasi Wisata Disparpora Kabupaten Karanganyar dipilih sebagai informan utama dari pihak pemerintah karena memiliki tanggung

jawab dan kewenangan dalam pengelolaan serta pengembangan destinasi pariwisata di wilayah Kabupaten Karanganyar, termasuk di objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.

2. Penanggung Jawab Unit Museum Manusia Purba Klaster Dayu

Penanggung Jawab Unit Klaster Museum Dayu merupakan unit pelaksana operasional yang bertanggung jawab kepada Museum dan Cagar Budaya (MCB) yang dipilih sebagai informan utama karena berperan langsung dalam pengelolaan teknis, operasional, dan administratif di objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.

3. Pengelola Objek Wisata Museum Dayu

Pengelola Objek Wisata Museum Dayu merupakan bagian dari Disparpora Kabupaten Karanganyar yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan kegiatan operasional di objek wisata. Informan ini dipilih karena memiliki peran penting dalam kegiatan pemeliharaan, pengawasan, dan pengelolaan harian di Objek Wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.

4. Pemerintah Desa Dayu

Pemerintah Desa Dayu yang merupakan bagian dari Pemda Karanganyar dijadikan informan karena kedudukannya sebagai pemangku kepentingan lokal yang memiliki legalitas administratif dan sosial terhadap kawasan Desa Dayu termasuk di dalamnya kawasan Situs Purba Dayu dan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.

5. Pokdarwis Dayu

Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Dayu ditetapkan sebagai informan pendukung dalam penelitian ini karena mereka memiliki peran strategis sebagai representasi masyarakat lokal yang terlibat dalam pengelolaan dan pengembangan di objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu.

6. Pedagang Museum Dayu

Pedagang Museum Dayu dijadikan informan pendukung karena termasuk dalam kategori *stakeholders* dari pihak masyarakat yang memiliki kontribusi nyata terhadap aktivitas ekonomi dari pengembangan di objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu. Keterlibatan pedagang dan pelaku usaha dianggap penting dalam mendukung keberlanjutan kegiatan wisata melalui penyediaan layanan pendukung wisata.

7. Wisatawan Lokal

Wisatawan lokal juga ditetapkan sebagai informan tambahan dari pihak masyarakat karena mereka merupakan pengguna langsung layanan wisata yang dapat memberikan pandangan, pengalaman, serta evaluasi terhadap kondisi dan pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu. Peran mereka penting dalam memberikan masukan terhadap kualitas dan daya tarik objek wisata tersebut.

1.10.4 Jenis dan Sumber Data

1.10.4.1 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif sebagai jenis data utama. Menurut Moleong (2017), data kualitatif merupakan data yang diperoleh melalui pengumpulan teks atau kata-kata tertulis yang kemudian dianalisis secara mendalam untuk menggambarkan dan memahami suatu fenomena atau peristiwa yang diteliti. Dalam konteks penelitian ini, data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat yang memengaruhi peran *stakeholders*.

1.10.4.2 Sumber Data

Menurut Azwar (2015), sumber data dapat diklasifikasikan berdasarkan asalnya menjadi dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan kedua sumber data tersebut, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber pertama melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan informan yang memiliki pengetahuan serta keterlibatan langsung dengan topik penelitian. Dalam hal ini, data primer dikumpulkan dari pihak-pihak yang terkait dengan pengelolaan dan pengembangan

objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung, yaitu melalui pihak lain atau dari sumber yang telah ada sebelumnya (Azwar, 2015). Data sekunder digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data primer. Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup dokumen peraturan di bidang kepariwisataan, data dari Badan Pusat Statistik (Nasional, Provinsi Jawa Tengah, Kabupaten Karanganyar), data Disparpora Kabupaten Karanganyar, serta artikel jurnal dan berita yang relevan dengan topik penelitian.

1.10.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh data, informasi, serta keterangan yang relevan dengan fokus penelitian (Sugiyono, 2015). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, sebagai berikut:

1. Wawancara

Menurut Herdiansyah (2010), wawancara adalah metode pengumpulan data yang melibatkan dua pihak dengan tujuan tertentu, dimana pewawancara bertugas mengajukan pertanyaan dan responden memberikan jawaban sesuai dengan pengalaman atau pengetahuannya. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan berdasarkan pedoman

wawancara yang telah disusun oleh peneliti, yang berisi pertanyaan-pertanyaan pokok terkait dengan permasalahan penelitian. Wawancara ini ditujukan kepada pihak-pihak yang memiliki pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam pengelolaan serta pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.

2. Observasi

Menurut Herdiansyah (2010), observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap suatu fenomena sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung, guna memahami gejala-gejala yang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan pendekatan non-partisipan yaitu peneliti tidak terlibat secara langsung dalam aktivitas pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar, melainkan hanya melakukan pengamatan, pencatatan, serta identifikasi terhadap berbagai aktivitas yang terjadi untuk kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulan.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi, sebagaimana dijelaskan Herdiansyah (2010), merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui peninjauan atau pengkajian terhadap berbagai dokumen yang disusun oleh subjek penelitian maupun pihak lain. Tujuan dari teknik ini adalah untuk memperoleh gambaran serta pemahaman mengenai topik

penelitian melalui berbagai sumber tertulis, seperti dokumen pribadi, kebijakan, peraturan, buku, laporan resmi, maupun literatur lain yang relevan dengan pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar.

1.10.6 Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data merupakan proses yang dilakukan untuk mengorganisasikan serta mengelompokkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan deskriptif tertentu sehingga dapat membentuk tema dan menghasilkan kesimpulan berdasarkan pada data yang tersedia (Basrowi & Suwandi, 2008). Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2018), tahapan analisis data dalam penelitian kualitatif meliputi empat langkah, yaitu:

1. Pengumpulan Data, merupakan langkah awal dalam penelitian kualitatif, tahapan ini dilakukan melalui berbagai metode seperti dengan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, atau dengan mengombinasikan ketiganya (triangulasi).
2. Reduksi Data, adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, dan pengorganisasian data mentah yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi. Tahap ini bertujuan untuk menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian agar memudahkan dalam proses analisis berikutnya.
3. Penyajian Data, adalah tahap dimana data yang telah direduksi disusun dan disajikan dalam bentuk yang sistematis, seperti uraian naratif, tabel,

bagan, atau matriks. Penyajian data dilakukan agar peneliti dapat melihat pola-pola penting dan memahami hubungan antar variabel yang muncul dari hasil penelitian.

4. Penarikan Kesimpulan, adalah tahap proses penafsiran dan pengambilan makna terhadap data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan yang dihasilkan bersifat sementara dan akan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung hingga diperoleh temuan yang valid.

Melalui keempat tahapan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, peneliti diharapkan akan mampu menjawab rumusan masalah dan menghasilkan temuan yang relevan terkait peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar, serta mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat yang memengaruhi peran *stakeholders*.

1.10.7 Kualitas dan Validitas Data

Triangulasi sumber dalam validitas data merupakan suatu pendekatan yang digunakan untuk meningkatkan keabsahan data serta meminimalkan potensi bias dalam hasil penelitian dengan memanfaatkan berbagai metode pengumpulan data yang dilakukan secara tidak bersamaan (Sugiyono, 2015). Menurut Sugiyono (2015), terdapat tiga jenis triangulasi yang dapat digunakan dalam penelitian kualitatif, yaitu:

1. Triangulasi Sumber merupakan proses pemeriksaan keabsahan data dengan cara membandingkan dan memverifikasi data yang diperoleh dari berbagai sumber yang berbeda.
2. Triangulasi Teknik adalah pemeriksaan validitas data yang dilakukan dengan cara memeriksa keabsahan data melalui penggunaan beberapa teknik pengumpulan data yang berbeda, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap sumber yang sama.
3. Triangulasi Waktu, dilakukan dengan cara memeriksa keakuratan data berdasarkan perbedaan waktu pengumpulan data karena perubahan waktu juga dapat memengaruhi kredibilitas serta konsistensi informasi yang diperoleh.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kombinasi dari ketiga jenis triangulasi tersebut seperti sumber, teknik, dan waktu untuk menjamin kualitas serta validitas data yang diperoleh. Penerapan triangulasi dilakukan mengingat fokus penelitian ini berkaitan dengan peran *stakeholders* dalam pengembangan objek wisata Museum Manusia Purba Klaster Dayu di Kabupaten Karanganyar sehingga diperlukan pemeriksaan data dari berbagai sumber dan waktu yang berbeda guna memastikan keabsahan serta kredibilitas hasil penelitian.