

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan potensi yang besar dengan berbagai kekayaan alamnya dari Sabang sampai Merauke (Bahiyah, 2018). Dengan potensi yang dimiliki oleh Indonesia dalam sektor kepariwisataan, diharapkan mampu menjadi peluang untuk Indonesia dalam memajukan negara yang unggul dalam sektor pariwisata.

Pariwisata menjadi bagian yang penting dalam kemajuan perekonomian Indonesia karena merupakan penyumbang devisa negara yang cukup tinggi bagi peningkatan ekonomi negara (Priyanto dan Dyah Safitri, 2016). Hal ini juga berdampak positif apabila sektor pariwisata di Indonesia dikembangkan dengan baik supaya sektor pariwisata tetap menjadi sektor unggulan untuk menarik wisatawan domestik dan mancanegara.

Berdasarkan *World Travel & Tourism Council* (2020), Indonesia menempati peringkat sembilan di dunia, peringkat tiga di Asia, dan peringkat satu di Asia Tenggara menurut percepatan pertumbuhan pariwisatanya. Didukung oleh media di Inggris yaitu *The Telegraph* yang mencatat bahwa Indonesia termasuk dalam "*The Top 20 Fastest Growing Travel Destinations*". Dari pencapaian tersebut, Indonesia perlu mengembangkan pariwisatanya sehingga dapat memberikan pelayanan yang terbaik untuk wisatawan.

Pada awal tahun 2020 muncul pandemi COVID-19 yang menyebar di

dunia termasuk Indonesia. Penyebaran COVID-19 menjadi sorotan karena berdampak terhadap keberlangsungan hidup manusia. Wabah COVID-19 juga memberikan dampak terhadap sektor sosial, ekonomi, politik, dan pariwisata tentunya yang hampir setiap negara mengalami hal ini (Nuzul, 2021). Salah satunya yaitu sektor pariwisata ketika adanya pandemi terutama pada awal pandemi yang mengakibatkan sektor pariwisata diberhentikan sementara operasionalnya.

Berdasarkan Keppres No. 12 tahun 2020 tentang penetapan bencana non alam penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19) sebagai bencana nasional. COVID-19 merupakan wabah penyakit yang menyebar di dunia saat ini. COVID-19 pertama kali muncul di Wuhan China yang penyebarannya begitu cepat hingga menjadi pandemi yang meresahkan bagi seluruh dunia (Kadarisman, 2021).

Pandemi COVID-19 tersebut menjadi tantangan bagi Indonesia dalam mengembangkan pariwisatanya. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) melalui Rencana Strategis 2020-2024 menetapkan fokus terhadap tiga hal untuk mencapai visi kepariwisataan nasional yakni *quality tourism experience*, pariwisata berbasis ekonomi kreatif, dan nilai tambah ekonomi kreatif yang bertujuan untuk meningkatkan ekonomi kreatif terhadap ketahanan nasional. Rencana tersebut diharapkan menjadi titik balik dan peluang untuk mengembalikan kondisi kepariwisataan Indonesia akibat pandemi COVID-19.

Sejalan dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

(Kemenparekraf), Pemerintah Kota Semarang melalui Rencana Kerja (RENJA) Kota Semarang tahun 2020 melakukan fokus terhadap empat hal yakni pengembangan objek wisata unggulan, pengembangan daerah tujuan wisata, optimalisasi pengembangan objek dan daya tarik wisata, dan pengembangan kerjasama dengan destinasi MICE (Meeting, Incentive, Convention, Exhibition). Dengan adanya program tersebut, adanya harapan untuk memaksimalkan potensi pariwisata yang ada di Kota Semarang untuk pariwisata Kota Semarang yang unggul dan berdaya saing.

Potensi pariwisata yang berbeda di setiap daerah menjadikan perkembangan ekonomi juga berbeda. Pariwisata juga merupakan sektor ekonomi yang pertumbuhannya relatif cepat dan stabil. Namun, bukan hanya pertumbuhan yang tinggi saja, pemerataan pembangunan juga harus diimbangi supaya perekonomian kembali menjadi kuat (Krongkaew dan Kakrawni, 2003). Pemerataan pembangunan pariwisata masih bergantung terhadap potensi pariwisata di daerah tersebut. Jika semua pihak dapat memaksimalkan potensi yang ada di daerah untuk pembangunan pariwisata, maka daerahnya dapat menjadi daya tarik wisata bagi wisatawan khususnya Kota Semarang yang memiliki beragam objek wisata.

Beragam objek wisata yang dimiliki oleh Kota Semarang menjadi daya tarik bagi wisatawan. Di samping itu, Kota Semarang merupakan ibu kota Jawa Tengah yang memiliki banyak akses untuk menuju ke tempat wisata. Hal ini menjadi suatu keuntungan bagi Kota Semarang dalam pengembangan pariwisata sehingga menjadi pemasukan Pendapatan Asli Daerah (PAD). Ada berbagai

macam kategori pariwisata yang dimiliki oleh Kota Semarang. Lihat tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1. Objek Wisata di Kota Semarang

No	Kategori	2017	2018	2019	2020
1	Objek Wisata Budaya	25	35	35	
2	Objek Wisata Bahari	3	3	4	4
3	Objek Wisata Cagar Alam				
4	Objek Wisata Pertanian	8	4	6	6
5	Objek Wisata Buru				
6	Objek Wisata Alam	12	17	27	27
7	Objek Wisata Sejarah	25	5	5	5
8	Objek Wisata Religi	12	19	22	22
9	Objek Wisata Pendidikan	1	3	3	3
10	Objek Wisata Kuliner	7	9	14	14
11	Objek Wisata Belanja	8	12	22	22
12	Objek Wisata Buatan	25	47	57	58
Jumlah		126	154	195	161

Sumber: Semarang Satu Data, 2021

Dari data di atas, pariwisata di Kota Semarang mempunyai peluang untuk meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dengan potensi yang besar dari sektor pariwisatanya. Berbagai macam jenis objek wisata ada sebagai daya tarik bagi Kota Semarang. Daya tarik wisata yang bervariasi dan berkualitas merupakan hal yang penting untuk memberi motivasi wisatawan dalam berwisata khususnya

dalam pertimbangan seseorang atau kelompok memilih destinasi wisata tersebut (Ritchie and Crouch, 2003). Maka dari itu, Kota Semarang pun menjadi tujuan wisatawan untuk berlibur baik itu wisatawan domestik maupun mancanegara.

Namun, adanya wabah COVID-19 yang dimulai pada awal tahun 2020 di Indonesia mengalami banyak tantangan terutama pada kunjungan wisatawan. Kondisi yang tidak aman membuat kunjungan wisatawan dibatasi keberadaannya di suatu destinasi pariwisata. Perbedaan antara sebelum dan saat pandemi COVID-19 terletak pada keamanan dalam berwisata, bukan hanya kebutuhan rekreasi semata. Kebutuhan dalam keamanan berwisata dengan pembatasan-pembatasan melalui aturan yang ditetapkan menjadi kebutuhan fundamental pada saat pandemi COVID-19 (Wiwik, 2020). Protokol kesehatan yang harus dijalani juga menjadi perhatian baik dari regulasi pemerintah, pengurus destinasi wisata maupun wisatawan yang berkunjung. Begitu pula kondisi di Kota Semarang yang membatasi kegiatan pariwisata dengan menerapkan protokol kesehatan di seluruh pariwisatanya untuk menambah rasa aman bagi wisatawan yang datang sehingga berpeluang untuk menambah kunjungan wisatawan di Kota Semarang.

Rantetadung (2012) menyatakan bahwa kunjungan wisatawan berpengaruh pada Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan industri pariwisata sehingga pariwisata dapat berkembang yang membuat masyarakat tertarik untuk berwisata. Jumlah kunjungan wisatawan pada sektor pariwisata merupakan aspek yang penting karena dapat digunakan sebagai tolak ukur berhasil atau tidaknya suatu destinasi pariwisata. Pemerintah Kota Semarang menargetkan sebanyak 7,2 juta wisatawan untuk tahun 2020. Target tersebut diubah menjadi tiga juta wisatawan di kala

pandemi. Namun, pada realita nya target kunjungan wisatawan hanya di kisaran dua juta wisatawan. Lihat tabel 1.2 berikut.

Tabel 1.2. Kunjungan Wisatawan Kota Semarang

No	Kategori	2017	2018	2019	2020	2021
1	Wisatawan Domestik	4.964.804	5.703.283	7.223.529	2.063.574	2.663.684
2	Wisatawan Mancanegara	59.672	66.105	82.030	5.501	77

Sumber: Semarang Satu Data, 2022

Dari data di atas, kunjungan wisatawan dari tahun 2017-2019 selalu naik kunjungan wisatawannya. Namun, pada tahun 2020 terjadi penurunan signifikan pada wisatawan domestik dan mancanegara. Wisatawan domestik dari angka 7.223.529 wisatawan menjadi 2.063.574 wisatawan yang mengalami penurunan sebesar 71,4%. Pada wisatawan mancanegara pun mengalami penurunan signifikan dari angka 82.030 wisatawan menjadi 5.501 wisatawan yang mengalami penurunan sebesar 93,2%. Penurunan tersebut disebabkan oleh kebijakan Pemerintah terkait pembatasan kegiatan masyarakat yang menyebabkan wisatawan luar negeri tidak dapat masuk ke Indonesia dan wisatawan domestik juga terbatas dalam melakukan aktivitasnya termasuk aktivitas pariwisata.

Akibat dari penurunan jumlah wisatawan tersebut berpengaruh terhadap sektor ekonomi dan orang-orang yang terlibat dalam sektor pariwisata. Berikut data penerimaan daerah Kota Semarang dari sektor pariwisata.

Tabel 1.3. Penerimaan Daerah dari Pariwisata Kota Semarang

NO	PENERIMAAN	2017	2018	2019	2020
1	Dari Pajak	205.866.327.035	256.362.651.176	312.195.496.037	141.171.505.279
2	Dari Retribusi	6.450.357.020	2.800.878.050	2.183.106.175	589.071.750

Sumber: Semarang Satu Data, 2021

Jumlah yang cukup besar dalam pendapatan Kota Semarang karena sektor pariwisata juga menjadi sektor yang diandalkan dalam meningkatkan pendapatan. Dari total Pendapatan Asli Daerah sejumlah Rp 1.826.948.813.000, sektor pariwisata menyumbang 7,76% dengan jumlah Rp 141.760.577.029 yang terdiri dari pajak dan retribusi dalam APBD Kota Semarang tahun 2020.

Penurunan jumlah Pendapatan Asli Daerah (PAD) pada masa selama pandemi COVID-19 dari sektor pariwisata membuat pihak-pihak pariwisata untuk membangun strategi pengelolaan untuk sektor pariwisata supaya orang lokal dapat datang untuk berwisata.

Menurut Ida Gemawati dan Imam (2018) memaparkan bahwa strategi pengembangan merupakan upaya yang dilakukan dalam mengembangkan sektor berkaitan dengan peningkatan aksesibilitas, pembangunan sarana dan prasarana, dan media promosi untuk pengelolaan pariwisata yang berkualitas.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Dega Setya (2018) memaparkan bahwa strategi pengembangan meliputi aspek atraksi, pemasaran, pembangunan sarana dan prasarana, dan peran masyarakat untuk menunjang kelancaran dalam pelaksanaannya.

Menurut Dhea Nurmayasari (2017), strategi pengembangan berkaitan dengan aspek pemasaram, pengembangan industri wisata, pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM), dan pengembangan destinasi pariwisata. Peranan Pemerintah di dalam strategi pengembangan dapat diwujudkan dengan salah satu strategi yaitu strategi *collaborative governance* dengan melibatkan sektor non

pemerintah dalam pengembangan pariwisata.

Kumorotomo (2013) menyatakan bahwa *Collaborative governance* membuat setiap partisipan di dalamnya memiliki hak dan otoritas dalam hal pengambilan keputusan. Adanya kesempatan untuk menyampaikan aspirasi dalam proses *collaborative governance* membuat pariwisata memiliki peluang untuk meningkatkan kualitasnya yang berdampak terhadap peningkatan jumlah pengunjung dan peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD).

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti strategi pengembangan pariwisata yang ada di Kota Semarang dengan menggunakan perspektif *collaborative governance* di Kampung Wisata Taman Lele.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang berhubungan dengan strategi pengembangan pariwisata Kota Semarang adalah sebagai berikut:

1.2.1. Bagaimana tahapan *collaborative governance* yang diterapkan dalam pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele selama pandemi COVID-19?

1.2.2. Bagaimana faktor yang mempengaruhi tahapan *collaborative governance* dalam pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele selama pandemi COVID-19?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian berdasarkan perumusan masalah diatas yaitu sebagai berikut :

1.3.1. Untuk mendeskripsikan tahapan *collaborative governance* dalam

pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele selama pandemi COVID-19

1.3.2. Untuk mendeskripsikan faktor yang mempengaruhi tahapan *collaborative governance* di Kampung Wisata Taman Lele selama pandemi COVID-19

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian merupakan dampak pencapaian dari sebuah tujuan. Melalui uraian serta pembahasan yang ada dalam penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi berbagai pihak, antara lain :

1.4.1. Kegunaan Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kontribusi dalam pengembangan ilmu administrasi publik khususnya di bidang pariwisata dan dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi sarana untuk belajar dan menambah pengalaman bagi peneliti. Penelitian ini juga dapat menjadi acuan dalam metode penelitian dan untuk perbandingan penelitian selanjutnya.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai strategi pengembangan pariwisata yang dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Semarang terutama di Kampung Wisata Taman Lele untuk

mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi dan pelayanan yang diberikan.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini bermanfaat untuk peningkatan kualitas pariwisata dan sebagai tolak ukur untuk mengembangkan strategi-strategi selanjutnya supaya dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) kedepannya.

1.5. Kerangka Pemikiran Teoretis

1.5.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.4. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Bagus Syarifuddin Latif (2019)	Strategi Pengembangan Wisata Pesisir : Studi Pada Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kabupaten Pangandaran	Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Analisis data menggunakan model analisis deskriptif yang dikembangkan oleh Miles dan Hubberman (2007:289) yang mengemukakan ada tiga kelompok analisis diantaranya reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Strategi Dinas

				<p>Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pangandaran yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Peningkatan dan penyediaan sarana dan prasarana; Dikembangkannya objek wisata daerah; Pelibatan peran masyarakat dan pihak pariwisata
2.	<p>Ida Gemawati Monda, Imam Fachruddin (2018)</p>	<p>Strategi Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Tulungagung</p>	<p>Metode yang digunakan adalah deskriptif analisis</p>	<p>Penelitian ini berfokus pada Faktor Penghambat:</p> <ol style="list-style-type: none"> Terbatasnya dana Konflik dalam status kepemilikan lahan dengan pihak lain Kondisi geografis destinasi wisata Rawan bencana pada daerah destinasi wisata <p>Faktor Pendukung:</p> <ol style="list-style-type: none"> Terkenalnya destinasi

				<p>wisata di di daerah</p> <p>b. Peran masyarakat dan pemerintah</p> <p>c. Koordinasi yang mudah dengan berbagai pihak</p> <p>d. Adanya Undang-Undang yang mengatur mengenai pariwisata</p> <p>e. Kemajuan pesat teknologi</p> <p>f. Diterbitkannya Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (RIPPARDA)</p>
3.	Dega Setya Yonas Onky Tamara (2018)	Strategi Pengembangan Obyek Wisata Situs Jolotundo sebagai Obyek Wisata di Kawasan	Metode yang dipakai adalah deskriptif kuantitatif dengan	Dengan menggunakan teknik analisis SWOT, dapat menghasilkan penelitian sebagai berikut: <p>a. Faktor pendukung internal wisata Situ Bondo berkaitan</p>

		<p>Peruntukan Pariwisata Budaya Kabupaten Mojokerto</p>	<p>observasi, kuesioner, dan dokmentasi</p>	<p>dengan nilai historisnya. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu sarana dan prasarana yang masih harus diperbaiki seperti penginapan dan toilet.</p> <p>b. Faktor eksternal pendukung yaitu adanya akses yang bagus untuk menuju ke tempat wisata tersebut. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu kurangnya fasilitas penunjang seperti fasilitas kesehatan, komunikasi dan</p>
--	--	---	---	---

				lain-lain. c. Strategi yang direkomendasikan berupa proses yang progresi dengan memungkinkan untuk melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan, serta meningkatkan kemajuan di daerah itu sendiri
4.	Dhea Nurmayasari, Meirinawati (2017)	Strategi Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Dalam Pengembangan Pariwisata Di Desa Canggu Kecamatan Badas Kabupaten Kediri	Metode yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif	Menggunakan teori strategis pengembangan pariwisata menurut Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor PM.105/UM.001/MKP/2010 Tentang Perubahan Atas Rencana Strategis Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata. Strategi

				<p>kepariwisataan yang digunakan untuk menjawab permasalahan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mengembangkan destinasi pariwisata b. Mengembangkan industri pariwisata c. Mengembangkan sumber daya yang ada d. Mengembangkan promosi pariwisata
5.	Sri Rahayu dkk	Analisis Potensi dan Strategi Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan Berbasis Komunitas di Desa Sembungan, Wonosobo, Jawa Tengah	Metode yang dipakai adalah metode kualitatif dengan analisis deskriptif kualitatif	<p>Penelitian ini berfokus kepada:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Potensi objek wisata di Desa Sembungan b. Karakteristik pariwisata berkelanjutan di Desa Sembungan c. Pengelolaan pariwisata dan

				<p>arahan</p> <p>pengembangan</p> <p>pariwisata berbasis</p> <p>komunitas di Desa</p> <p>Sembungan</p>
6.	<p>Vuminh</p> <p>Hieu, Ida</p> <p>Rašovská</p> <p>(2017)</p>	<p>Mengembangkan</p> <p>Pariwisata Budaya</p> <p>Uponpersepsi</p> <p>Pemangku</p> <p>Kepentingan</p> <p>Terhadap</p> <p>Pembangunan</p> <p>Wisata</p> <p>Berkelanjutan Di</p> <p>Pulau Phu Quoc,</p> <p>Vietnam</p>	<p>Metode</p> <p>yang</p> <p>digunakan</p> <p>adalah</p> <p>metode</p> <p>kualitatif</p>	<p>Dalam penelitiannya,</p> <p>analisis pengembangannya</p> <p>sebagai berikut:</p> <p>a. Peningkatan</p> <p>efektivitas</p> <p>manajemen negara</p> <p>pariwisata</p> <p>b. Peningkatan sumber</p> <p>daya manusia</p> <p>melalui pelatihan</p> <p>c. Peningkatan</p> <p>mobilisasi modal</p> <p>dan iklan pariwisata</p> <p>d. Pembangunan</p> <p>pariwisata dengan</p> <p>mempromosikan</p> <p>nilai-nilai budaya</p> <p>dan adat istiadat</p>

				e. Diversifikasi terhadap produk wisata
7.	Kristina Košić, Dunja Demirović dkk (2015)	Prinsip Utama Strategi Pembangunan Wisata Pedesaan - Studi Kasus of vojvodina	Metode yang digunakan metode penelitian deksriptif dengan pendekatan kualitatif	Penelitian ini berfokus kepada <ul style="list-style-type: none"> a. mengidentifikasi layanan dan produk yang ditawarkan dalam pariwisata pedesaan, b. menentukan sikap pemiliknya tentang penyertaan dalam tawaran pariwisata, c. mempertimbangkan aktivitas wisata setiap rumah tangga, d. mengidentifikasi bentuk promosi yang paling umum
8.	Hongbing Zhu, Junxiang	Strategi Pengembangan Pariwisata	Menggunakan metodologi	Penelitian ini mendapatkan hasil sebagai berikut. <ul style="list-style-type: none"> a. interaksi antara

	<p>Zhang, Xiangyang Yu & Shanfeng Hu (2019)</p>	<p>Berkelanjutan Dan praktik Situs Waritage Dunia Di Cina: Studi Kasus Mt. Huangshan</p>	<p>studi kasus dengan analisis dokumen</p>	<p>WHS dan pembangunan pariwisata sifat dinamis dan terkait erat</p> <p>b. situs warisan harus tahu bagaimana terlibat secara efektif dengan komunitas lokal untuk pembangunan pariwisata berkelanjutan</p> <p>c. mengkomunikasikan nilai-nilai warisan kepada para wisatawan merupakan aspek penting lainnya dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan</p> <p>d. pembangunan</p>
--	---	--	--	---

				berkelanjutan di situs warisan membutuhkan koordinasi kerja sama yang lebih ketat, efektif, dan kooperatif
9.	George Gaman, Bianca Sorina Răcă•An (2016)	Strategi Pembangunan Pariwisata Timur Utarawilayah Romania. Mitos Atau Realitas?	Metode yang digunakan berupa elaborasi penelitian dan yang terpenting adalah analisis kuantitatif dan kualitatif, sintesis, observasi, perbandingan	Penelitian ini berfokus kepada menyoroti gambaran umum dari daya tarik masing-masing daerah. Kemudian, Perhatian difokuskan pada unit akomodasi untuk mengungkapkan apakah infrastruktur pariwisata sesuai dengan kedatangan wisatawan dan penginapan wisatawan

			an, representasi data secara grafis dan kartografi	
10.	Snežana Urošević, Dragiša Stanujkić dkk (2018)	Menggunakan Single Valued Neutrosophic Set Untuk Memilih Strategi Pengembangan Pariwisata Di Serbia Timur	Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif	Adanya rekomendasi pengembangan pariwisata sebagai berikut. a. Pemasaran agresif, propaganda dan tampilan pasar pariwisata. b. Penciptaan infrastruktur yang diperlukan yang akan membantu pengembangan pariw isata. c. Melestarikan tradisi kuliner lokal dan pengembangan spesies aslidalam pertanian organik

				<p>dan beternak.</p> <p>d. Pengembangan kapasitas dan keterampilan sumber daya manusia di bidang pariwisata</p>
--	--	--	--	---

1.5.2. Administrasi Publik

Administrasi publik menurut Chandler dan Plano (1998: 29-30) adalah proses sumber daya dikoordinasikan dalam hal formulasi, implementasi, dan pertimbangan keputusan. Administrasi publik adalah ilmu dan seni untuk mengatur dan melaksanakan tugas yang sudah ditetapkan oleh administrasi publik yang bertujuan untuk mengatasi masalah publik dengan penyempurnaan terutama di bidang sumber daya manusia, bidang organisasi serta keuangan.

Mengutip pendapat Trecker dalam Donovan dan Jackson (1991:10) bahwa administrasi adalah proses yang berkelanjutan yang bertujuan memanfaatkan orang melalui koordinasi dan kerjasama. Kegiatan keorganisasian secara implisit termasuk kedalam definisi tersebut.

1.5.3. Manajemen

Manajemen menurut Mary Parker Follet (2007) adalah sebagai proses karena dalam manajemen terdapat kegiatan yang harus dilaksanakan seperti perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan. Keempat kegiatan

tersebut saling terintegrasi yang akan membentuk satu kesatuan yang tidak terpisahkan sehingga manajemen disebut sebagai sistem.

Menurut James F. Stoner (2004), manajemen adalah proses penggunaan sumber daya organisasi agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan. Jadi, manajemen mengkoordinasikan kegiatan yang akan diselesaikan dengan efektif dan efisien melalui orang lain. George R. Terry mengemukakan ada empat tahap dalam manajemen yaitu:

1. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan adalah penggunaan asumsi untuk masa mendatang yang akan dijalani dalam merumuskan kegiatan supaya hasil yang diinginkan dapat tercapai.

2. *Organizing* (Pengorganisasian)

Pengorganisasian merupakan pengelompokan, penentuan serta penyusunan kegiatan yang diperlukan. Penempatan sumber daya manusia atau pegawai dalam kegiatan-kegiatan yang ditentukan supaya setiap pihak dapat bekerja dengan semestinya.

3. *Actuating* (Penggerakan)

Penggerakan merupakan langkah nyata untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang sudah direncanakan sebelumnya dengan memperhatikan arahan yang jelas supaya tujuan dapat tercapai.

4. *Controlling* (Pengawasan)

Pengawasan merupakan proses dalam penentuan apa saja yang harus dicapai dan yang sedang dilaksanakan. Dalam pengawasan juga terdapat penilaian yang nantinya dapat dijadikan untuk perbaikan selanjutnya demi kepentingan bersama.

1.5.4. Pariwisata

Pariwisata berasal dari bahasa Sansakerta yaitu “pari” yang berarti seluruh dan “wisata” yang berarti perjalanan. Menurut Yoeti (2003) terdapat syarat ketika orang tersebut disebut sebagai suatu perjalanan yaitu ketika:

- (1) Perjalanan dilakukan diluar tempat orang tersebut tinggal dan dari satu tempat ke tempat yang lain
- (2) Bertujuan untuk bersenang-senang dan tidak bekerja / mencari nafkah di daerah yang dikunjunginya dalam berwisata
- (3) Hanya menjadi konsumen di tempat yang ia kunjungi.

Menurut Undang-Undang No. 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan menyebutkan bahwa pariwisata merupakan beragam kegiatan wisata dengan dukungan masyarakat, Pemerintah, dan Pengusaha. Elemen-elemen tersebut merupakan elemen penting dalam pengembangan pariwisata karena elemen-elemen tersebut berkolaborasi untuk mewujudkan pariwisata yang lebih baik dan berkembang.

1.5.5. Collaborative Governance

Ansell dan Gash (2007) menyatakan bahwa dalam beberapa dekade terakhir strategi baru dalam pemerintahan yang disebut dengan *collaborative governance* sedang berkembang, dimana bentuk tata kelola ini melibatkan beberapa pemangku kepentingan yang bertemu di dalam suatu forum dengan tujuan untuk mengambil keputusan yang mengarah pada kesepakatan. Kemudian, pengertian *collaborative governance* menurut Ansell dan Gash (2007) ialah susunan tata kelola pemerintahan yang dilakukan oleh satu atau

lebih badan publik secara langsung dengan mengikutsertakan aktor non pemerintah dalam menetapkan keputusan kolektif yang bersifat resmi, mengarah pada kesepakatan dan konsultatif dalam rangka mencapai tujuan untuk melaksanakan kebijakan publik serta mengelola program dan aset publik.

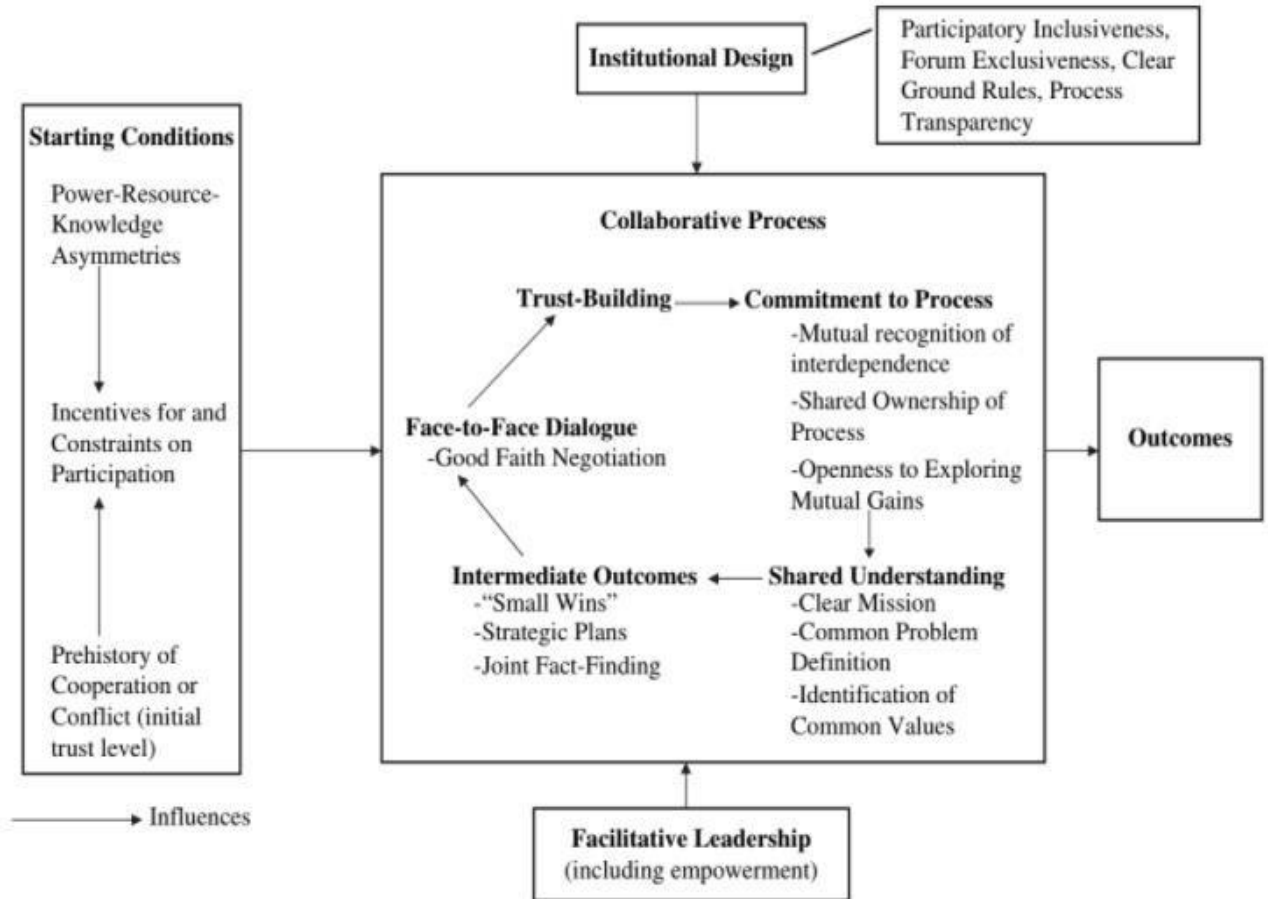
Ansell dan Gash (2007) menekankan adanya enam standar penting dalam definisi *collaborative governance* yaitu pertama, forum tersebut merupakan inisiatif dari badan publik. kedua, peserta dalam forum tersebut yang meliputi pihak non pemerintah. Ketiga, peserta turut berperan serta dalam pengambilan keputusan dan tidak hanya ‘berkonsultasi’ dengan badan publik. Keempat, forum dilaksanakan secara formal serta bersifat kolektif. Kelima, tujuan dibentuknya forum ialah untuk mencapai kesepakatan. Keenam, kebijakan dan manajemen publik menjadi fokus dalam pelaksanaan kolaborasi.

Collaborative governance menurut Donahue dan Zeckhauser (2011) adalah wujud khusus dari penggolongan umum yang dinamakan sebagai “hubungan keagenan”. Hubungan tersebut secara sederhana memberikan gambaran dua aktor yaitu “prinsipal” yang mendapatkan pelayanan dan “agen” yang memberikan pelayanan. *Collaborative governance* menurut Donahue dan Zeckhauser dalam Arrozaaq (2016) adalah keadaan dimana pemerintah melaksanakan kolaborasi antar organisasi dan individu dalam mencapai tujuan publik.

Terdapat dua faktor yang menonjol sebagai penyebab munculnya *collaborative governance* atau tata kelola kolaboratif menurut Emerson dan Nabatchi (2015) ialah adanya “masalah jahat” yang menurut Rittel dan Weber dalam Emerson dan Nabatchi (2015) menunjuk pada masalah yang sulit dipecahkan karena informasi tidak lengkap, cepatnya perubahan lingkungan dan kompleksnya ketergantungan sebagai contoh masalah rumah tangga seperti kemiskinan, pendidikan, hingga masalah global seperti perubahan iklim, penyakit menular dan lain-lain. Kedua, seiring dengan penambahan penduduk dan kompleksnya masalah publik maka semakin kompleks pula masalah-masalah yang ditangani. Menurut Emerson & Nabatchi dalam Putra, Elsyra, dan Zaenuri (2020) *collaborative governance* memiliki tujuan untuk memacu aktivitas atau hasil yang tidak bisa diraih oleh organisasi secara sendiri sehingga adanya individu dan lintas organisasi dapat memecahkan satu permasalahan secara bersama-sama.

Dalam hal ini, dapat disimpulkan bahwa *collaborative governance* merupakan proses interaksi yang dilakukan baik secara formal ataupun informal serta dilakukan oleh berbagai pemangku kepentingan untuk menciptakan keputusan dan kesepakatan secara bersama-sama.

1.6.6 .Model Collaborative governance



Gambar 1.1 Model Collaborative governance Ansell dan Gash

Sumber: Ansell dan Gash, 2022

Teori collaborative governance menurut Ansell dan Gash (2007) meliputi:

1. Kondisi Awal

Adanya kondisi awal di dalam kolaborasi dapat memudahkan atau menggagalkan kerjasama yang dilakukan antar pemangku kepentingan atau Lembaga. Ansell dan Gash memperketat kondisi awal menjadi tiga variabel yaitu:

- a. Adanya ketidakseimbangan antara sumber daya atau kapasitas setiap

pemangku kepentingan yang berbeda

jika terdapat perbedaan kapasitas diantara para pemangku kepentingan dan menyebabkan pemangku kepentingan tidak dapat berperan serta secara sama dengan yang lainnya, maka komitmen terhadap strategi pemberdayaan yang positif dibutuhkan untuk menciptakan tata kelola kolaboratif yang efektif.

b. Insentif untuk berpartisipasi

partisipasi dalam menjalankan kolaborasi umumnya bersifat sukarela yang menyebabkan insentif yang dimiliki oleh setiap pemangku kepentingan menjadi elemen penting dalam menjelaskan keberhasilan tata kelola kolaboratif. Insentif menjadi rendah apabila pemangku kepentingan dapat mencapai tujuannya secara sepihak sehingga dibutuhkan saling ketergantungan diantara pemangku kepentingan agar tata kelola kolaboratif dapat berhasil sesuai dengan tujuan.

c. Sejarah konflik atau kerjasama di masa lampau di antara pemangku kepentingan

adanya sejarah konflik dan Kerjasama antara pemangku kepentingan akan menghambat atau mendorong kolaborasi. Tata kelola kolaboratif tidak akan terjadi apabila ada konflik di antara pemangku kepentingan. Kecuali saling tergantungnya di antara pemangku kepentingan, adanya perbuatan positif yang diambil untuk memperbaiki tingkat kepercayaan

yang rendah dan modal sosial diantara pemangku kepentingan.

2. Kepemimpinan Fasilitatif

Kepemimpinan memiliki peranan penting dalam penetapan dan pemeliharaan aturan yang jelas, memfasilitasi diskusi atau dialog, membangun kepercayaan, dan menetapkan keuntungan bersama. Jika insentif dalam keikutsertaan lemah, kekuasaan dan sumber daya tidak dialokasikan secara merata, dan adanya konflik dimasa lalu yang tinggi maka adanya kepemimpinan sangat penting, dimana pemimpin harus sering turun tangan untuk menjaga pemangku kepentingan tetap berkolaborasi atau memberdayakan aktor yang lebih lemah.

3. Desain Institusional

Desain institusional merujuk pada aturan dasar yang penting untuk legalisasi proses dalam menjalankan proses kolaborasi. Menurut Murdock, Wiessner dan Sexton dalam Ansell dan Gash (2007) menyatakan bahwa aturan dasar yang diimplementasikan secara nyata dan konsisten akan membuat para pemangku kepentingan percaya bahwa proses yang dijalankan merata, adil dan transparan. Proses yang transparan diartikan bahwa pemangku kepentingan dapat mempercayai bahwa negosiasi publik adalah faktual. Selain itu adanya pembagian peran yang jelas juga penting dalam melaksanakan kolaborasi menurut Alexander, Comfort dan Weiner dalam Ansell dan Gash (2007).

4. Proses Kolaboratif

a. *Face to face dialogue* / dialog tatap muka

Keseluruhan *collaborative governance* dibangun di atas dialog tatap muka bagi setiap pemangku kepentingan. Sebagai suatu proses yang mengarah kepada kesepakatan melalui dialog langsung. Bagi pemangku kepentingan penting untuk mengidentifikasi peluang untuk mendapatkan keuntungan bersama. Dialog tatap muka lebih dari sekedar negoisasi tetapi adanya membangun kepercayaan, pemahaman bersama, adanya komitmen dalam melaksanakan proses.

b. *Trust building* / membangun kepercayaan

Rendahnya kepercayaan di antara pemangku kepentingan merupakan hal yang biasa terjadi di awal saat melakukan kolaboratif. Dalam melaksanakan proses kolaboratif tidak hanya sekedar melakukan negoisasi, akan tetapi juga tentang membangun kepercayaan diantara pemangku kepentingan, selain itu dalam proses membangun kepercayaan dibutuhkan waktu yang lama serta komitmen dalam jangka panjang, oleh karena itu dibutuhkan pemimpin kolaboratif yang menyadari bahwa mereka harus membangun kepercayaan sebelum terjadi resiko manipulasi yang dilakukan oleh para pemangku kepentingan.

c. *Commitment to the process* / komitmen untuk melaksanakan proses

Komitmen memiliki keterkaitan dengan dorongan awal untuk turut

serta dalam melaksanakan proses kolaboratif. Kepercayaan merupakan elemen penting dalam kolaborasi, sehingga komitmen bergantung pada kepercayaan dari para pemangku kepentingan dalam melihat perspektif dan kepentingan pemangku kepentingan lain. Metode yang jelas, merata, dan terbuka sangat penting untuk komitmen. Dalam proses kolaboratif saat melakukan komitmen dibutuhkan kemauan di awal untuk mematuhi hasil musyawarah sekalipun hasil musyawarah itu mengarah pada keputusan yang tidak diinginkan oleh pemangku kepentingan. Sehingga dibutuhkan integritas di dalam prosedur musyawarah dan negoisasi sebelum proses kolaboratif mengarah ke arah yang tidak terduga.

d. *Shared understanding* / berbagi pengertian

Dalam proses kolaboratif, para pemangku kepentingan harus saling berbagi pengertian atau pemahaman terkait dengan apa yang dapat mereka raih secara bersama-sama. Saling berbagi pengertian dapat diartikan sebagai persetujuan terkait pengetahuan relevan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah.

e. *Intermediate outcomes* / hasil sementara

Hasil sementara adalah hasil yang harus terjadi dalam rangka meraih derajat yang lebih tinggi atau mendekati target akhir. Adanya hasil sementara menjadi hasil proses yang krusial dalam membangun kesempatan yang mengarah pada kolaborasi yang berhasil. Adanya hasil sementara dapat mendorong proses kolaboratif, membangun siklus

pembangunan untuk menciptakan kepercayaan dan komitmen menurut Rogers; Vangen dan Huxham dalam Ansell dan Gash (2007).

Berdasarkan pemaparan terkait dengan model *collaborative governance*, dapat disimpulkan bahwa indikator yang diambil sebagai fenomena dalam penelitian terkait *Collaborative governance* dalam pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele adalah Proses Kolaboratif yang terdiri dari *face to face dialogue*/ dialog tatap muka, *trust building*/ membangun kepercayaan, *commitment to the process*/ komitmen terhadap proses, *shared understanding*/ berbagi pengertian, dan *intermediate outcomes*/ hasil sementara.

1.5.6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tahapan *Collaborative Governance*

Menurut Emerson & Nabatchi dalam Fauzi dan Rahayu (2018) faktor- faktor yang mempengaruhi tahapan *collaborative governance* yaitu:

a) System Context

- Kondisi sumber daya

Kondisi sumber daya dapat menjadi salah satu faktor yang berpengaruh dalam suatu kolaborasi. Sumber daya tersebut seperti pemangku kepentingan, dana, data dan teknis.

- Kerangka hukum/ kebijakan

Adanya kerangka kebijakan / hukum dapat berpengaruh terhadap pengambilan keputusan tetapi juga sistem kerja

dari *collaborative governance regime* (Bryson, Crosby, dan Stone dalam Emerson, Nabatchi, dan Balogh 2012).

- Karakteristik jaringan

Karakteristik jaringan berkaitan pada hubungan yang memiliki ketergantungan. Adanya hubungan jaringan antar partisipan yang berkolaborasi mampu menghambat ataupun mendorong proses kolaborasi. Hubungan jaringan ini terjadi akibat adanya kerja sama dari partisipan yang memiliki tujuan yang sama.

- Sosial, ekonomi dan budaya

Adanya permasalahan yang berkaitan dengan unsur sosial, ekonomi, dan budaya sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut harus dilakukan kolaborasi.

- Dinamika politik

Dinamika politik berpengaruh dalam keberlanjutan suatu proses kolaborasi salah satunya disebabkan intensitas mutasi yang cukup tinggi sehingga adanya perbedaan komitmen diantara pihak yang berkolaborasi. Adanya dinamika politik juga dapat mempengaruhi prioritas suatu kebijakan/ program.

- Tingkat konflik / rasa percaya

Tingkat konflik dan kepercayaan akan memberikan pengaruh kepada proses kolaborasi. Hal ini dapat dilihat dengan adanya ketidaksepahaman dalam penyusunan program. Sejarah

konflik / kerjasama diantara pihak yang terlibat dapat menghambat atau memfasilitasi *collaborative governance*.

b) *Drivers*

Yang terdiri dari:

- *Leadership*/ kepemimpinan

Kepemimpinan merupakan sorotan dimana sosok pemimpin menjadi sentral dalam hal pengembangan yang kreatif dan inovatif. Menurut Schneider dalam Emerson, Nabatchi, dan Balogh (2012) pemimpin pada konsep ini harus menunjukkan kesediaannya untuk berusaha menjalin kolaborasi dengan berbagai pihak dan meningkatkan pemahaman teknologi untuk memperkuat kolaborasi.

- *Uncertainty*/ ketidakpastian

Ketidakpastian membuat suatu individu atau kelompok harus berpikir untuk menyusun strategi khusus dalam strategi pengembangan pariwisata.

- *Interdependence*/ ketergantungan

Ketergantungan merupakan keadaan dimana suatu individu atau kelompok sadar bahwa permasalahan tidak dapat diselesaikan sendiri dan membutuhkan pihak lain supaya lebih cepat dan tepat dalam mengatasi masalah tersebut.

- *Consequential incentives*/ insentif konsekuensial

Mengacu pada isu internal (masalah, kebutuhan sumber daya, dan kesempatan) sebagai pendorong dalam tindakan

kolaboratif.

Berdasarkan pemaparan terkait dengan faktor yang mempengaruhi *collaborative governance*, dapat disimpulkan bahwa indikator yang diambil sebagai fenomena dalam penelitian terkait *Collaborative governance* dalam pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele yaitu kondisi sumber daya, kerangka hukum/kebijakan, karakteristik jaringan, tingkat konflik/kepercayaan, dan kepemimpinan.

1.6. Operasionalisasi Konsep

Definisi operasional menurut Sugiyono (2009) yaitu sebuah penentu bagi sifat atau kontrak yang nantinya harus dipelajari sehingga akan menjadi sebuah variabel terukur. Jadi operasionalisasi konsep yang lebih teliti pada penelitian ini adalah konsep Strategi Pengembangan Pariwisata Kota Semarang: Perspektif Collaborative governance Selama Pandemi COVID-19 di Kampung Wisata Taman Lele. Dalam mendeskripsikan strategi pengembangan pariwisata tersebut, peneliti menggunakan teori Ansell dan Gash yaitu peneliti memfokuskan untuk melihat strateginya yaitu dialog tatap muka (*face to face dialogue*), membangun kepercayaan (*trust building*), *commitment to the process*/komitmen terhadap proses, *shared understanding*/berbagi pengertian, dan *intermediate outcomes*/hasil sementara. Dalam penelitian ini penulis berfokus kepada strategi *collaborative governance* strategi pengembangan pariwisatanya dan faktor

yang mempengaruhi tahapan collaborative governance dari Emerson dan Nabatchi yang meliputi faktor *system context* dan *drivers*.

1.7. Argumen Penelitian

Kaitannya dengan penelitian ini yaitu strategi pengembangan yang diterapkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang belum tentu dapat mengatasi permasalahan yang ada. Namun, strategi pengembangan pariwisata dapat menjadi solusi untuk peningkatan kualitas dari pariwisata tersebut khususnya di Kampung Wisata Taman Lele. Permasalahan pandemi yang mengakibatkan sektor ekonomi terdampak membuat Dinas Kebudayaan dan Pariwisata menentukan langkah strategi pengembangan pariwisata khususnya di Kampung Wisata Taman Lele untuk peningkatan kualitas dan dapat bertahan selama pandemi COVID-19.

1.8. Metode Penelitian

1.8.1. Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Dengan menggunakan metode tersebut, peneliti akan mengeksplorasi dan menggali informasi dari pihak – pihak yang terlibat dengan mengajukan pertanyaan dan mencari data spesifik (Creswell, 2014).

Dalam penelitian ini, penulis mendeskripsikan strategi pengembangan pariwisata Kota Semarang selama pandemi COVID-19 di Kampung Wisata Taman Lele serta menganalisis faktor yang mempengaruhi strategi pengembangan pariwisata Kota Semarang di waktu selama pandemi COVID-19 di Kampung Wisata Taman Lele.

1.8.2. Situs Penelitian

Situs penelitian yang dipilih oleh peneliti dilaksanakan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Semarang dan Kampung Wisata Taman Lele. Dipilihnya Kampung Wisata Taman Lele karena Kampung Wisata Taman Lele merupakan salah satu unggulan pariwisata di Kota Semarang yang berada di bawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang melalui UPTD yang terdapat masalah pengembangan pariwisatanya terutama di masa pandemi COVID-19 yang berdampak terhadap jumlah kunjungan wisatawan dan pendapatannya.

1.8.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan pariwisata Kota Semarang. Pemilihan subjek penelitian tersebut guna untuk memperoleh data dan informasi terkait pengembangan strategi serta faktor pendukung dan faktor penghambat pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele. Untuk mendapatkan data kualitatif, peneliti menggunakan dua informan kunci sebagai berikut:

1. Kepala Bidang Industri Pariwisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang
2. Kepala UPTD Kampung Wisata Taman Lele

Dipilihnya dua informan kunci tersebut karena informan di atas mengerti terhadap strategi pengembangan pariwisata yang dilakukan di Kota Semarang khususnya di Kampung Wisata Taman Lele yang nantinya dapat menunjang penelitian ini. Adapun informan pendukung dari masyarakat setempat yang

terlibat dalam pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele.

1.8.4. Jenis Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis data kualitatif, yaitu dengan menggunakan teks atau kata-kata tertulis untuk mendeskripsikan strategi pengembangan pariwisata Kota Semarang di Kampung Wisata Taman Lele serta faktor yang mempengaruhi strategi pengembangan pariwisata Kota Semarang di Kampung Wisata Taman Lele yang diterapkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Semarang dan UPTD Kampung Wisata Taman Lele.

1.8.5. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Data Primer

Data primer dari penelitian ini diperoleh melalui wawancara kepada pihak-pihak yang terlibat dalam strategi pengembangan pariwisata di Kampung Wisata Taman Lele yaitu wawancara dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Semarang, UPTD Kampung Wisata Taman Lele, dan masyarakat sekitar yang terlibat di dalam strategi pengembangan Kampung Wisata Taman Lele.

2. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini yaitu didapat dari arsip dinas, dokumen-dokumen, dokumentasi foto, serta aturan / kebijakan pemerintah terkait pariwisata.

1.8.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara, dan dokumen.

1. Observasi

Penelitian ini dilakukan melalui pengamatan langsung di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Semarang. Observasi ini dilakukan dengan menganalisis dan mencatat segala hal terkait dengan strategi pengembangan pariwisata serta faktor pendukung dan faktor penghambat strategi pengembangan pariwisata yang diterapkan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Semarang.

2. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan adalah teknik wawancara tidak terstruktur yang bebas dimana peneliti tidak menentukan format tetap namun ada beberapa pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dengan pedoman yang digunakan hanya menggunakan poin-poin tertentu yang akan ditanyakan kepada narasumber terkait. Penelitian ini juga menggunakan *open questions* untuk mendapatkan jawaban yang luas karena penelitian ini membutuhkan jawaban mendalam yang tidak hanya cukup satu kata.

1.8.7. Analisis dan Interpretasi Data

Tahapan dalam penelitian ini menggunakan :

1. Reduksi data, yaitu kegiatan yang memfokuskan pada poin-poin inti dari hal yang penting.

2. Penyajian data, yaitu data yang ada akan teorganisasikan dan tersusun berupa uraian yang memiliki pola sehingga mudah untuk dipahami.
3. Kesimpulan, yaitu hasil atau rekapan dari analisis rumusan masalah yang tersaji.

Dari ketiga langkah analisis dan interpretasi data tersebut saling berkaitan satu sama lain dimana dalam melakukan penelitian dibutuhkan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dari data yang diperoleh tersebut dilakukan reduksi data atau merangkum data dengan memfokuskan pada hal-hal yang penting sesuai dengan topik penelitian, yaitu Strategi Pengembangan Pariwisata Kota Semarang: Perspektif Collaborative governance Selama Pandemi COVID-19 di Kampung Wisata Taman Lele. Selanjutnya dari reduksi data tersebut akan disajikan dalam bentuk teks naratif dan terakhir membuat kesimpulan sesuai data dan informasi yang diperoleh.

1.8.8. Kualitas Data

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi ini bertujuan untuk menguji keabsahan data dalam penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Peneliti melakukan pengumpulan berbagai sumber data dengan teknik yang sama dengan wawancara melalui narasumber terkait strategi pengembangan pariwisata pada masa selama pandemi COVID-19 pada Kampung Wisata Taman Lele Kota Semarang.