

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SDGs atau *Sustainable Development Goals* merupakan seruan global untuk bertindak memberantas kemiskinan, menjaga bumi, dan mengamankan perdamaian dan kemakmuran bagi semua orang pada tahun 2030 yang mulai diadopsi oleh PBB pada tahun 2015. SDGs terdiri dari 17 *goals* yang terdiri dari (1) Tanpa Kemiskinan; (2) Tanpa Kelaparan; (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; (4) Pendidikan Berkualitas; (5) Kesetaraan Gender; (6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; (7) Energi Bersih dan Terjangkau; (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; (10) Berkurangnya Kesenjangan; (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; (12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; (13) Penanganan Perubahan Iklim; (14) Ekosistem Lautan; (15) Ekosistem Daratan; (16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. Tujuan-tujuan tersebut terintegrasi dan saling menyadari bahwa tindakan di satu bidang akan mempengaruhi hasil di bidang lain, dan pembangunan harus menyeimbangkan keberlanjutan sosial, ekonomi dan lingkungan.



Gambar 1. 1 *The Global Goals for Sustainable Development*

Sumber: Goals Sustainable Development United Nations, 2023

Jika melihat 17 goals tersebut pariwisata atau *tourism* berkaitan dengan poin-poin berikut (1) Tanpa Kemiskinan, (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi, dan (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. Pariwisata menjadi salah satu hal yang berkaitan dengan pembangunan ekonomi, hal ini dapat dilihat pada sumber pendapatan nasional, sektor pariwisata memiliki kontribusi dalam pembangunan ekonomi nasional. Pariwisata dinilai oleh banyak pihak memiliki arti penting sebagai salah satu alternatif bagi berkembangnya pembangunan (dalam Nggini, 2019).

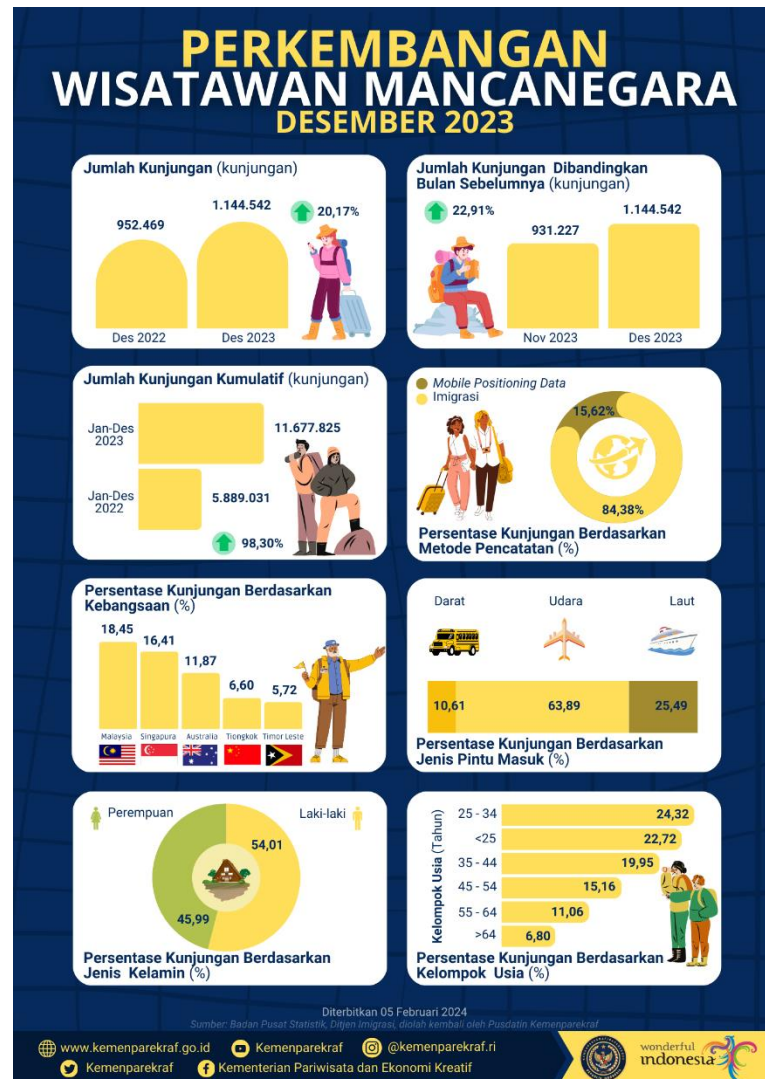
Pariwisata dapat mewujudkan pembangunan berkelanjutan dengan memperkenalkan dan mempromosikan konsep dalam penelitian dan praktik untuk melindungi tujuan ekologis dan budaya, memberikan masa depan yang lebih baik bagi industri pariwisata. Tanpa investasi yang memadai dan tepat sasaran, rencana untuk mengubah pariwisata akan gagal untuk dibangun kembali. UNWTO (UN-

World Tourist Organization) telah menjadikan investasi sebagai prioritas utama, mengisi kesenjangan pendanaan untuk membangun sektor pariwisata yang lebih berkelanjutan dan tangguh yang berdampak untuk semua orang. Dorongan untuk membangun sektor wisata untuk menjadi lebih berani dalam membuat perubahan dengan mulai menerapkan beberapa hal dalam pengelolaan pariwisata, seperti memfasilitasi SDM pelaku pariwisata untuk mendapatkan pelatihan agar dapat mengelola wisata dengan lebih baik dan mampu memberdayakan masyarakat sekitarnya.

Sektor pariwisata di Indonesia telah mengalami banyak peningkatan setelah diberlakukannya izin kepada para wisatawan dan pelaku pariwisata sebagai bentuk respon pemerintah dalam rangka memperbaiki kondisi sektor pariwisata yang terkena dampak dari pandemi. Seiring dengan perubahan tersebut, mulai banyak pariwisata yang mulai hidup dan bangkit kembali. Selain itu, banyak juga bermunculan jenis-jenis pariwisata baru dan metode promosi yang lebih beragam yang mampu menjangkau target wisatawan lebih luas lagi. Mulai banyak muncul ide-ide baru dalam pengembangan pariwisata di Indonesia terutama yang menggabungkan budaya lokal karena hal tersebut secara tidak langsung juga sebagai bentuk pelestarian budaya lokal dan memperkenalkan budaya-budaya khas lokal kepada para wisatawan yang berkunjung atau sekadar ingin belajar.

Dunia pariwisata didorong untuk segera bangkit dan berperan aktif dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Seluruh pemangku kepentingan pariwisata, baik pemerintah pusat maupun daerah, industri, media, masyarakat dan

akademisi telah melakukan berbagai upaya untuk merevitalisasi pariwisata di Indonesia.



Gambar 1. 2 Jumlah Wisatawan Mancanegara di Indonesia Tahun 2023

Sumber: Badan Pusat Statistik diolah kembali oleh Pusdatin, Kemenparekraf, 2023

Berdasarkan data pada infografis jumlah wisatawan mancanegara pada tahun 2023 dari Kemenparekraf menunjukkan adanya kenaikan jumlah wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah kunjungan wisatawan bulan Desember 2022 dengan jumlah 952.469 wisatawan dan

Desember 2023 sejumlah 1.144.542 wisatawan, terdapat peningkatan yang signifikan dari jumlah wisatawan mancanegara di Indonesia.

Hasil survei Badan Pusat Statistik (BPS) menyatakan kontribusi pada Pendapatan Domestik Bruto (PDB) pariwisata pada 2022 hingga kuartal ketiga mencapai 3,6 persen yang artinya naik signifikan dari 2021 yang hanya 2,40 persen. Nilai devisa pariwisata pada 2022 data sementara sudah mencapai USD 4,26 miliar naik signifikan dari 2021 yang berada di angka US 0,49 miliar, angka tersebut dapat naik di tahun 2023 dengan diikuti kembalinya kestabilan ekonomi. Tahun 2022 menjadi titik pemulihan bagi industri pariwisata dan industri kreatif Indonesia yang pulih lebih cepat, bangkit lebih kuat. Kebangkitan ini menjadi dasar bagi para pengambil keputusan ketika mempertimbangkan langkah terkait pertumbuhan ekonomi Indonesia.

Organisasi Pariwisata Dunia *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO) merupakan badan PBB yang memiliki kewenangan dalam hal mempromosikan pariwisata yang bertanggung jawab, berkelanjutan dan *universally accessible* (Kemenlu, 2022). Tata Kelola kepariwisataan juga diatur dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 9 Tahun 2021 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan. Lebih lanjut peraturan daerah tentang kepariwisataan di Provinsi Jawa Tengah diatur dalam Peraturan Daerah Provinsi Jawa Tengah Nomor 2 Tahun 2019 tentang Pemberdayaan Desa Wisata di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Semarang juga memiliki peraturan yang mengatur tentang pemberdayaan desa wisata pada Peraturan Daerah Kabupaten Semarang Nomor 8

Tahun 2019 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Semarang Tahun 2020-2025, rencana pengembangan pariwisata juga dituangkan dalam dokumen RENSTRA Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang Tahun 2021-2026.

Tabel 1. 1 Jumlah Wisatawan Mancanegara dan Domestik di Provinsi Jawa Tengah 2018-2022

	Tahun				
	2018	2019	2020	2021	2022
Wisatawan Domestik	49.943.609	57.900.863	22.629.085	21.332.409	46.465.437
Wisatawan Mancanegara	677.168	691.699	78.290	1.793	144.691
Jumlah Wisatawan	50.620.775	58.692.562	22.707.375	21.334.202	46.610.128

Sumber: Provinsi Jawa Tengah dalam Angka, 2023

Berdasarkan data pada Tabel 1. 1 dapat dilihat bahwa Provinsi Jawa Tengah mengalami perubahan yang cukup signifikan yakni dengan adanya penurunan angka wisatawan pada tahun 2020-2021 karena adanya pandemi kemudian dengan pengembangan pariwisata di Jawa Tengah mulai mengalami peningkatan pada tahun 2022. Peningkatan tersebut tidak luput dari strategi untuk mengembangkan pariwisata di Indonesia terutama Provinsi Jawa Tengah.

Perkembangan ekonomi kreatif di Jawa Tengah memiliki peluang besar dengan adanya potensi terutama dalam sektor pariwisata. Provinsi Jawa Tengah memiliki daya tarik wisata sebanyak 1.130 dengan rincian 418 wisata alam, 175 wisata budaya, 365 wisata buatan, 76 wisata minat khusus dan 96 daya tarik wisata

lainnya. Selain itu juga memiliki 818 desa wisata di tahun 2022 jumlah ini mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya yang berjumlah 717 desa wisata. Kenaikan jumlah desa wisata ini membawa dampak positif bagi perkembangan sektor pariwisata di Jawa Tengah. Gubernur Jawa Tengah Ganjar Pranowo memberikan pernyataan pada media bahwa akan mengucurkan anggaran sebesar Rp 18,5 miliar untuk 140 desa wisata di Jawa Tengah (detikJateng, 2023). Bantuan diberikan untuk pengembangan desa wisata baik secara fisik maupun non fisik. Berkaitan dengan pengembangan desa wisata kota dan kabupaten di Jawa Tengah bersama-sama mewujudkan perkembangan agar mampu meningkatkan pendapatan ekonomi.

Kabupaten Semarang menjadi salah satu dari sekian kota dan kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki berbagai jenis objek wisata seperti wisata alam, wisata budaya, wisata industri dan wisata buatan. Desa wisata menjadi salah satu objek wisata yang mulai banyak dikembangkan di Kabupaten Semarang. Berdasarkan Surat Keputusan Bupati Kabupaten Semarang Nomor 556/0217 Tahun 2022 tentang Penetapan Desa Wisata di Kabupaten Semarang, dan Surat Keputusan Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang Nomor 556/381 Tahun 2022 tentang Klasifikasi Desa Wisata di Kabupaten Semarang, desa wisata yang tersebar di Kabupaten Semarang sebagian besar berstatus rintisan.

Melalui RENSTRA Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang dijabarkan beberapa strategi yang berkaitan dengan tujuan perkembangan pariwisata di Kabupaten Semarang yakni meningkatkan sarana dan prasarana daya tarik pariwisata pada obyek wisata, destinasi wisata dan kawasan wisata strategis;

Meningkatkan daya tarik dan pengelolaan desa wisata; Promosi dan pemasaran destinasi wisata melalui penguatan “*branding*” penyelenggaraan kalender *event* skala nasional-internasional dan berbasis teknologi digital; Kerjasama atau kemitraan lintas pelaku dan meningkatkan kapasitas SDM pariwisata serta ekonomi kreatif sesuai standar kompetensi; dan Mengembangkan industri berbasis MICE, wisata alam dan budaya.

Perkembangan pariwisata Kabupaten Semarang saat ini telah mengalami perkembangan yang dinamis, hal tersebut dapat dirasakan karena pariwisata sendiri menjadi sektor andalan pendapatan asli daerah di Kabupaten Semarang. Adanya eksistensi desa wisata yang mengeksplorasi potensi alam desa dan perkembangan usaha kreatif masyarakat sekitar yang dapat menjadi roda penggerak perekonomian. Berdasarkan SK Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang, terdapat 74 desa wisata yang ada di Kabupaten Semarang. Diantaranya Desa Wisata Gogik menjadi salah satu desa wisata yang masih berstatus rintisan.

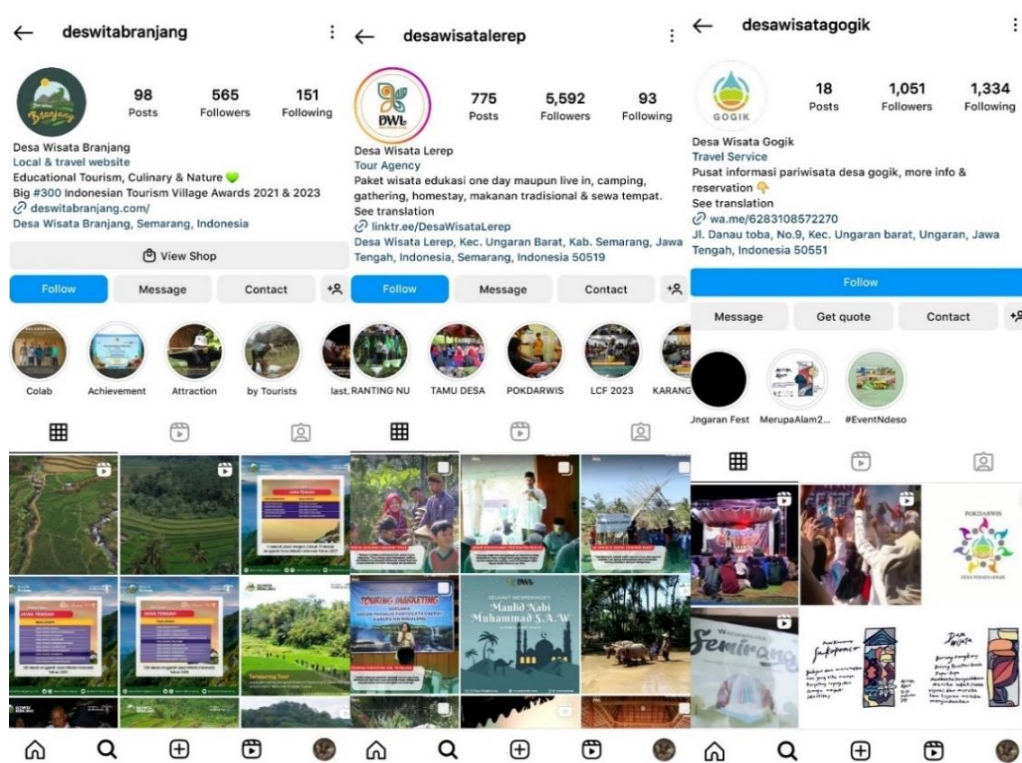
Gogik adalah sebuah desa yang memiliki dua Dusun, Dusun Gogik dan Dusun Gintungan. Desa Gogik memiliki luas desa sekitar 18000 m², dibatasi oleh 3 desa pada sisi utara berbatasan Desa Nyatnyono, disisi selatan berbatasan dengan Desa Gebugan, sementara disisi timur berbatasan dengan Wilayah Kelurahan Langensari dan Kelurahan Candirejo dan disisi barat PTP Ngobo. Iklim desa Gogik berada di ketinggian 600 mdpl dengan suhu rata-rata harian 27 derajat celcius sehingga suasana masih sangat sejuk. Desa Gogik memiliki potensi wisata terutama wisata alamnya yang begitu besar.

Desa Wisata Gogik merupakan desa yang menyediakan paket wisata. Sebagaimana tujuan adanya desa wisata dalam Surat Keputusan Bupati Nomor 556/0217/2022 yakni untuk mendukung pengembangan kepariwisataan, pemerataan kesempatan kerja, mengoptimalkan potensi ekonomi dan karakteristik daerah, serta melindungi nilai-nilai budaya, agama, adat istiadat dan menjaga kelestarian alam. Namun, kenyataannya tujuan tersebut belum sepenuhnya dapat tercapai dengan optimal.

Desa Wisata Gogik termasuk desa wisata yang masih belum berkembang jika dibandingkan desa wisata lainnya di Kabupaten Semarang khususnya desa wisata yang ada di Kecamatan Ungaran Barat. Pada pengelolaannya yang cenderung masih rintisan memberikan pengaruh pada pendapatan yang didapatkan pada sektor pariwisata ini, hal ini membuat kurangnya keterlibatan SDM Desa Gogik dalam pengelolaan pariwisata Desa Wisata Gogik. Terdapat faktor kelembagaan kepariwisataan yakni masih kurangnya jumlah SDM dan faktor kemampuan organisasi terdapat dua dari tiga unsur yang belum terlaksana yaitu pada kemampuan teknis anggota dan peningkatan pelayanan serta pengembangan SOP (dalam Al Kautsar, 2022).

Terdapat permasalahan yang ada di Desa Wisata Gogik yakni pada aspek sosial seperti masyarakat yang memilih bekerja di pabrik dibandingkan mengelola desa wisata. Pada aspek usaha yakni seperti pelaku usaha yang masih menggunakan pola manajemen pemasaran yang tradisional, masih terbatasnya jaringan pemasaran ke masyarakat luar desa, SDM masyarakat yang masih rendah (Yuwono & Dwijanto, 2019).

Promosi pada sektor pariwisata sangat berbeda dengan promosi pada umumnya dikarenakan pemasaran pariwisata lebih menonjolkan gambaran pada fasilitas yang disediakan oleh destinasi secara menyeluruh yang dilengkapi dengan fasilitas dari sektor lainnya. Objek Wisata Air Terjun Semirang yang terletak di Desa Gogik dan merupakan salah satu wana wisata di wilayah tersebut. Berdasarkan pengamatan masih banyak sarana dan prasarana yang belum layak untuk digunakan serta pengelolaan yang belum maksimal (dalam Al Kautsar, 2022).



Gambar 1. 3 Akun Instagram Desa Wisata Branjang, Lerep, dan Gogik
Sumber: Data Peneliti, 2023

Berkaitan dengan strategi pengembangan desa wisata di Kabupaten Semarang terdapat poin strategi peningkatan promosi dan pemasaran destinasi wisata melalui penguatan “branding” berbasis teknologi digital. Berkaitan dengan

hal tersebut promosi yang dilakukan oleh desa wisata adalah melalui akun sosial media yang mayoritas digunakan oleh masyarakat umum yakni *Instagram*. Dibandingkan dengan desa wisata lain di Kecamatan Ungaran Barat, desa wisata Gogik terlihat belum maksimal dalam memanfaatkan akun sosial media sebagai sarana promosi. Hal tersebut terlihat jumlah postingan yang ada di *Instagram* terkait desa wisata Gogik jumlahnya masih sedikit, sedangkan dua desa wisata lainnya telah banyak membagikan banyak postingan dan kegiatan-kegiatan terbaru yang dilakukan di desa wisata tersebut. Pemerintahan desa Desa Gogik masih memerlukan adanya bagian yang khusus mengelola kehumasan pada Desa Gogik, karena disaat pokdarwis yang melakukan kehumasan, kegiatan tersebut tidak berjalan dengan maksimal (Wicaksono, 2022). Hal tersebut menunjukkan bahwa aktor Pemerintah Desa Gogik dan pokdarwis belum menjalankan perannya dengan optimal.

Setelah melihat uraian permasalahan yang ada dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik, fokus pengembangan Desa Wisata Gogik perlu dikaji kembali agar dapat dilakukan pengembangan pariwisata yang efektif dan efisien dengan melihat jaringan aktor yang terlibat dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena didukung dengan minimnya kajian yang mengangkat jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik. Analisis jaringan aktor merupakan cara yang digunakan untuk melihat siapa saja dan bagaimana hubungan para aktor-aktor kebijakan dalam menjalankan perannya dengan melaksanakan tugas pokok dan fungsinya masing-masing dalam pengembangan obyek wisata Desa Wisata Gogik.

Maka pertanyaan penelitian ini adalah “Mengapa jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata Desa Wisata Gogik belum berjalan dengan optimal?”

1.2 Rumusan Masalah

1. Siapa saja aktor yang terlibat dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang?
2. Bagaimana peran aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang?
3. Bagaimana model jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.
2. Menganalisis peran aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.
3. Menggambarkan model jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kabupaten Semarang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat berfungsi memberikan wawasan pengetahuan dan menjadi landasan pengetahuan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis yakni mengenai jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi instansi terkait dan dapat digunakan sebagai referensi dalam proses pengambilan keputusan untuk mengoptimalkan pengembangan desa wisata.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan agar masyarakat memperoleh informasi mengenai pemberdayaan masyarakat dan peran masyarakat dalam pengembangan pariwisata.

c. Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan dapat mengasah pengetahuan dengan mempraktekkan teori yang didapat selama perkuliahan.

1.4.3 Manfaat akademis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi dan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian serta landasan penelitian mengenai jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik.

1.5 Kerangka Teoritis

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian untuk menemukan bahan yang sebanding, kemudian bertujuan untuk mendapatkan pandangan baru untuk penelitian berikutnya. Selain itu, penelitian terdahulu ini juga akan meringankan peneliti menentukan dan membuktikan keaslian penelitian tersebut.

Pada bagian ini peneliti akan memuat bermacam-macam temuan pada penelitian terdahulu terkait penelitian yang akan dilakukan, kemudian menyusunnya dalam bentuk paragraf dan tabel abstrak, yang dipilih dari penelitian yang dipublikasikan (jurnal, skripsi, tesis, disertasi, dan lain sebagainya). Berikut ini beberapa penjelasan penelitian sebelumnya:

Yuwono & Dwijanto (2019) dalam artikelnya membahas mengenai pengembangan Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa terdapat masalah yang ditemui yakni pada aspek sosial, aspek usaha, dan aspek publik/pemasaran yang dapat dimasukkan sebagai faktor penghambat dari pengembangan Desa Wisata Gogik. Dari permasalahan tersebut potensi wisata yang dimiliki perlu dikembangkan dengan melibatkan partisipasi dari warga Desa Gogik untuk terjun langsung dalam pengelolaan wisata di Desa Gogik. Hal tersebut karena partisipasi masyarakat masih kurang dalam pengelolaan potensi wisata di Desa Wisata Gogik.

Selanjutnya berkaitan dengan pengembangan pariwisata penelitian Masrurun & Nastiti (2023) yang membahas analisis *stakeholders* dalam pengembangan kawasan strategis pariwisata di Kabupaten Wonosobo. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yang menyampaikan hasil temuan dalam penelitiannya bahwa terdapat dua puluh delapan *stakeholders* yang terlibat dalam pengembangan kawasan pariwisata yang kemudian diklasifikasikan menjadi aktor *key player*, *context setter*,

subject, dan *crowd*. Keberhasilan dalam pembangunan kawasan strategis pariwisata Kabupaten Wonosobo dipengaruhi eektivitas dan kolaborasi dari *stakeholders* komunikasi, koordinasi, dan kerjasama antarstakeholders.

Penelitian yang dilakukan Sylviani et al. (2023) juga melakukan analisis aktor berkaitan dengan Pengembangan Ekowisata Danau Toba di Kawasan Hutan dengan Tujuan Khusus Aek Nauli. Pada penelitian yang dilakukan dengan metode kualitatif ini menyatakan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat pihak-pihak yang terlibat berdasarkan analisis kepentingan dan pengaruhnya pada pengembangan ekowisata Danau Toba di Kawasan Hutan hingga klasifikasi pihak tersebut menjadi *key player*, *context setter*, *subject*, dan *crowd*. Berdasarkan penelitian tersebut ditemukan bahwa komunikasi dan koordinasi sangat diperlukan agar keberjalanan program dapat terwujud dengan baik.

Lebih lanjut pada penelitian Ulum & Suryani (2021) juga membahas terkait partisipasi masyarakat dalam pengembangan desa wisata. Penelitian yang dilakukan dengan metode deskriptif kualitatif ini menunjukkan bahwa partisipasi aktif masyarakat telah ada namun masih perlu ditingkatkan karena belum mencakup keterlibatan secara keseluruhan. Faktor pendorong adanya partisipasi masyarakat dalam pengembangan desa wisata adalah kemauan, kesadaran, dan kesempatan. Ditemukan juga faktor penghambatnya yakni meliputi kualitas SDM, pola pikir masyarakat, dan kurangnya keterlibatan generasi muda.

Purba et al. (2021) dalam penelitiannya membahas model jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata desa wisata. Metode penelitiannya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jaringan aktor yang terjadi belum berjalan dengan optimal dibuktikan dengan para aktor yang belum menjalankan tugasnya secara penuh. Faktor penghambaatnya adalah adanya komunikasi yang belum berjalan dengan baik, kemudian faktor dana juga berpengaruh pada aktor dalam melaksanakan perannya.

Kemudian terdapat penelitian Destiana et al. (2020) yang berkaitan dengan jaringan aktor dalam pengembangan desa melalui pemanfaatan *website*, penelitian ini disusun dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini adalah adanya faktor pendukung dari berjalannya tahapan jaringan aktor adalah peran para aktor yang terlibat saling berkesinambungan untuk bersama mewujudkan pengembangan *website* desa sebagai upaya untuk mengembangkan desa.

Selanjutnya penelitian dari Pujiastuti et al. (2022) yang masih berkaitan dengan jaringan aktor, penelitian ini membahas jaringan aktor dalam program percepatan pendaftaran tanah pada Badan Pertanahan Nasional Kota Semarang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Dari penelitian ini diketahui bahwa pelaksanaan administrasi belum efektif karena masih ditemukan adanya permasalahan administrasi pertanahan dikarenakan kesalahan pemberkasan yang dilakukan oleh pegawai BPN Kota Semarang. Hal ini menunjukkan kualitas SDM

menjadi faktor penghambat pelaksanaan program percepatan pendaftaran tanah. Secara keseluruhan diperlukan adanya partisipasi aktif oleh seluruh aktor yang terlibat sebagai wujud akselerasi pelayanan publik bidang pertanahan (dalam Pujiastuti et al., 2022).

Kemudian artikel Yuliani & Sadad (2022) juga melakukan penelitian mengenai peran aktor kebijakan pada jaringan kebijakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jaringan aktor yang ada masih mengalami kendala meliputi kendala struktur organisasi, koordinasi antar organisasi, perencanaan dan operasional karena belum memiliki SOP yang baku, selain itu regulasi, anggaran, hingga sarana prasarana juga menjadi faktor penghambat pelaksanaan jaringan aktor yang ada.

Pada penelitian Wang & Xiao (2020) juga membahas terkait jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata. Penelitian yang disusun dengan metode kualitatif ini menyatakan hasil penelitiannya bahwa jaringan aktor berjalan dengan baik karena para aktor yang terlibat melaksanakan perannya masing-masing dengan baik. Adanya kerjasama dan peran para aktor yang berkesinambungan akan mampu mewujudkan jaringan aktor yang baik.

Selanjutnya terdapat penelitian yang disusun oleh Yuniningsih et al. (2019) yang didalamnya membahas mengenai model pentahelik dalam pengembangan pariwisata. Penelitian ini disusun dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang didalamnya memuat hasil penelitian bahwa

model pentahelik dalam kerjasama yang terjadi belum terlaksana secara optimal. Masih terdapat aktor yang belum menjalankan perannya dengan maksimal hal tersebut didukung adanya faktor penghambat yakni masih adanya aktor yang berjalan sendiri-sendiri.

Dari beberapa penelitian terdahulu yang sudah uraikan tersebut perbedaan penelitian ini adalah peneliti tidak hanya meneliti pengembangan pariwisata saja namun juga menganalisis identifikasi aktor, peran aktor hingga model jaringan aktor yang terlibat dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang yang belum pernah diteliti oleh peneliti sebelumnya.

1.5.2 Kajian Pustaka

1.5.2.1 Administrasi Publik

Menurut Nigro & Nigro dalam Syafiie (2010), pengertian Administrasi Publik sebagai berikut:

1. Administrasi Publik adalah suatu kerjasama kelompok dalam lingkungan pemerintah.
2. Administrasi publik meliputi ketiga cabang pemerintahan yaitu eksekutif, legislatif, dan yudikatif serta hubungan di antara mereka.
3. Administrasi publik mempunyai peranan penting dalam perumusan kebijakan pemerintah dan karenanya merupakan bagian dari proses politik.
4. Administrasi publik sangat erat kaitannya dengan berbagai macam kelompok swasta dan perorangan dalam menyajikan pelayanan kepada masyarakat.
5. Administrasi publik dalam beberapa hal berbeda pada penempatan pengertian dengan administrasi perorangan.

Nicholas Henry dalam Keban (2014) memberikan definisi “administrasi publik sebagai perpaduan yang sempurna antara teori

dan praktik yang bertujuan untuk menambah wawasan tentang pemerintah dalam kaitannya dengan masyarakat yang diperintah, dan juga mendorong kebijakan publik agar lebih responsif terhadap kebutuhan sosial”. Administrasi publik mencoba melaksanakan praktik manajemen publik agar sesuai dengan efisiensi, efektivitas, dan pemenuhan kebutuhan masyarakat secara lebih baik.

Menurut Chandler dan Plano dalam Keban (2014) mendefinisikan administrasi publik merupakan suatu proses atau kegiatan dimana sumber daya dan personel publik diorganisir dan dikoordinasikan untuk memformulasikan, mengimplementasikan, dan mengelola keputusan-keputusan dalam kebijakan publik. Chandler dan Plano juga menjelaskan bahwa administrasi publik merupakan seni dan ilmu yang ditujukan untuk mengatur *public affairs* dan melaksanakan berbagai tugas yang telah ditetapkan.

Dari beberapa uraian pengertian mengenai administrasi publik tersebut, kemudian dapat disimpulkan bahwa administrasi publik adalah suatu kegiatan atau proses penyelenggaraan negara yang dilakukan dengan melibatkan beberapa pihak untuk mengatur dan menjalankan negara yang bertujuan untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan secara efektif dan efisien.

1.5.2.2 Paradigma Administrasi Publik

Ilmu Administrasi publik tidak terlepas dari pergeseran paradigma administrasi publik yang terjadi selama ini. Pergeseran tersebut terjadi karena dalam paradigma sebelumnya terdapat pokok-pokok pembahasan yang tidak lagi relevan dengan kondisi sekarang ini bahkan dapat memunculkan gagasan-gagasan paradigma baru yang lebih relevan dengan situasi saat ini.

Henry (1975) paradigma yang dapat dikenali dalam administrasi publik adalah:

1. Paradigma 1: Dikotomi Politik-Administrasi (1900–1926)

Asumsi utama paradigma Dikotomi Politik dan Administrasi adalah gagasan memisahkan politik dan fungsi administrasi pemerintah sebagai strategi untuk mempromosikan efisiensi dan efektivitas. Ini adalah era model administrasi generik yang mempromosikan bahwa administrasi atau manajemen harus memiliki prinsip-prinsip ilmiah yang dapat bekerja baik di lingkungan publik maupun swasta. Basheka (2012) menyatakan bahwa Woodrow Wilson yang mempelopori paradigma ini dengan artikelnya tahun 1897 mengalokasikan empat persyaratan administrasi publik yang efektif, yaitu, (1) Pemisahan politik dan administrasi, (2) Analisis komparatif organisasi politik dan swasta, (3) Meningkatkan efisiensi dengan praktik dan sikap seperti bisnis terhadap operasi sehari-hari, dan (4) Meningkatkan efektivitas

pelayanan publik melalui manajemen dan pelatihan pegawai negeri sipil, serta mendorong penilaian berbasis prestasi (Basheka, 2012).

2. Paradigma 2: Prinsip-Prinsip Administrasi (1927–1937)

Terdapat keyakinan bahwa ada prinsip-prinsip ilmiah tertentu administrasi yang dapat diandalkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pemerintah, dan prinsip-prinsip ini dengan karakteristik ilmiah mereka, dapat bekerja dalam pengaturan administrasi apapun terlepas dari sektor, budaya, fungsi, lingkungan, misi atau kerangka kelembagaan. Gulick and Urwick (1937) (dalam Ikeanyibe et al., 2017) mengidentifikasi tujuh prinsip administrasi yakni meliputi *planning, organizing, staffing, directing, coordinating, reporting* dan *budgeting* (POSDCORB). Prinsip-prinsip administrasi tersebut diperkenalkan sebagai fokus administrasi publik yang dapat diterapkan dimana saja atau bersifat universal sementara lokus dari administrasi publik dinilai kurang jelas sebab prinsip tersebut dapat diterapkan baik pada organisasi pemerintah maupun organisasi swasta.

3. Paradigma 3: Administrasi Negara sebagai Ilmu Politik (1950–1970)

Dikotomi politik-administrasi dibantah dengan alasan tidak terpisahkannya administrasi dari politik di dunia nyata pemerintahan. Politik, menurut Basheka (2012) yang awalnya

politik berarti partisan dan korup, diperluas dalam arti ilmiah pada 1930-an untuk memasukkan pembuatan kebijakan publik. Herbert Simon mengarahkan kritiknya terhadap tidak konsistennya prinsip administrasi, dan menilai bahwa prinsip-prinsip tersebut tidak berlaku universal. Dalam konteks ini, administrasi negara bukannya *value free* atau dapat berlaku dimana saja, tapi justru dipengaruhi nilai-nilai tertentu.

4. Paradigma 4: Administrasi Publik sebagai Manajemen (1956–1970)

Paradigma ini mulai mengembangkan kembali prinsip-prinsip manajemen yang pernah populer. Terdapat dua arah perkembangan pada paradigma ini yaitu ilmu administrasi murni yang didukung oleh disiplin psikologi sosial dan yang berorientasi pada kebijakan publik. Fokus pada paradigma ini adalah perilaku organisasi, analisis manajemen, dan penerapan teknologi modern yang diasumsikan dapat diterapkan baik pada dunia bisnis maupun dunia administrasi publik sehingga lokus menjadi tidak jelas.

5. Paradigma 5: Administrasi Publik sebagai Administrasi Publik (1970-sekarang)

Pada tahap ini, ada upaya untuk membangun kembali disiplin sebagai bidang studi otonom. Namun, saat melakukan ini fokus yang diidentifikasi pada hierarkis, birokrasi dialihkan ke pasar dan organisasi sektor swasta. Dengan kata lain, ada

perpindahan dari model *Old Public Administration* ke model *New Public Management*.

6. Paradigma 6: *Governance* (1990-sekarang)

Model *New Public Management* lebih dikenal dengan istilah *Reinventing Government*, dipahami sebagai privatisasi seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pemerintah. Negara diharapkan lebih cepat berkembang dan dapat menjamin kesejahteraan masyarakat dengan memberikan pelayanan yang memuaskan. Hal tersebut mendasari pendapat bahwa pemerintah tidak dapat disamakan dengan pihak privat atau swasta karena tujuannya sangat berbeda, dimana pihak pemerintah lebih mengutamakan penyelenggaraan pelayanan publik untuk tujuan kesejahteraan sosial (*public service*) dan bukan untuk mencari laba, sedangkan pihak swasta mengutamakan mendapatkan laba sebanyak mungkin.

Pergeseran paradigma administrasi publik karena perkembangan zaman yang terjadi dari *Old Public Administration* (OPA), *New Public Management* (NPM), hingga *Governance*. Pergeseran tersebut semakin menekankan adanya partisipasi dan kolaborasi dalam penyelenggaraan pemerintahan. Pada konsep *governance* mengedepankan partisipasi, kepentingan publik, kesetaraan, transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan masalah-masalah publik mulai mendapatkan perhatian dari berbagai pihak.

Paradigma ini memfokuskan pada usaha pengorganisasian, penggambaran, atau pembuatan sebuah organisasi yang di dalamnya terkandung nilai-nilai kemanusiaan yang dikembangkan bersamaan sebuah sistem yang demokratis serta lebih responsif dan melibatkan partisipasi masyarakat. Ada anggapan bahwa perspektif administrasi publik sebelumnya seperti menggambarkan negara sebagai sebuah perusahaan sehingga munculah konsep *new public service* yang mengemukakan gagasan bahwa negara seharusnya memberikan pelayanan kepada masyarakat secara demokratis, jujur, dan akuntabel. Di dalam paradigma ini, masyarakat diposisikan sebagai publik bukan sebagai pelanggan atau *customer* dan memiliki peran yang vital dalam sebuah negara. Administrator dituntut untuk tanggap terhadap kebutuhan masyarakat untuk meningkatkan kesejahteraan negara. Stoker (dalam Ikeanyibe et al., 2017) menyatakan bahwa terdapat 5 (lima) proposisi kritis dan dilematis yang kemudian menjadi prinsip paradigma ini yaitu:

1. Jaringan institusi dan aktor dari dalam dan di luar pemerintah
2. Batas yang abu-abu dan tanggungjawab untuk menangani masalah sosial dan ekonomi
4. Ketergantungan kekuasaan diantara institusi yang terlibat dalam aksi kolektif
5. Jaringan aktor otonom yang mengatur diri sendiri

6. Kapasitas untuk menyelesaikan sesuatu yang tidak bergantung pada kekuatan pemerintah untuk memerintahkan atau menggunakan wewenangnya.

Dalam kaitannya dengan paradigma Administrasi Publik, penelitian ini mengacu pada paradigma ke-6 (enam) yaitu *governance* sebab penelitian ini menyoroti mengenai jaringan aktor. Pada paradigma ini menekankan pada salah satu prinsip yaitu jaringan institusi dan aktor dari dalam dan di luar pemerintah sehingga fungsi jaringan, kemitraan, kolaborasi, serta banyak hal lainnya yang menggaris bawahi pemerintahan sebagai keterlibatan eksternal.

Stoker (1998) mengemukakan 5 (lima) proposisi mengenai *governance* sebagai berikut:

- a) *Governance* merujuk kepada institusi dan aktor yang tidak hanya pemerintah;
- b) *Governance* mengidentifikasi kaburnya batas-batas dan tanggungjawab dalam mengatasi isu sosial dan ekonomi;
- c) *Governance* mengidentifikasi adanya ketergantungan dalam hubungan antara institusi yang terlibat dalam aksi kolektif;
- d) *Governance* adalah mengenai *self-governing* yang otonom dari aktor-aktor;

- e) *Governance* menyadari untuk memperbaiki sesuatu tidak perlu bergantung kepada kekuasaan pemerintah melalui perintah dan kewenangannya.

Dari uraian di atas diketahui bahwa konsep *governance* mengacu pada suatu proses pembuatan kebijakan dan implementasi kebijakan tersebut dilaksanakan yang melibatkan partisipasi baik negara (pemerintah), sektor privat, maupun masyarakat madani dalam proses pembuatan dan pelaksanaan kebijakan tersebut.

1.5.2.3 Kebijakan Publik

Menurut W.I. Jenkins (dalam Wahab, 2021), merumuskan kebijakan publik sebagai serangkaian keputusan yang telah diambil oleh aktor politik atau sekelompok aktor di mana keputusan tersebut saling berkaitan, berkenaan dengan tujuan yang sudah dipilih beserta berbagai upaya untuk mencapainya dalam situasi tertentu. Keputusan yang diambil masih dalam batas wewenang kekuasaan dari para aktor tersebut. Sedangkan Lemiux (dalam Wahab, 2021) mendefinisikan kebijakan publik sebagai produk aktivitas-aktivitas tertentu yang dimaksudkan untuk memecahkan masalah-masalah publik yang terjadi di lingkungan tertentu yang dilakukan oleh aktor-aktor politik yang hubungannya terstruktur. Keseluruhan dari proses tersebut berlangsung sepanjang waktu. Kemudian Anderson (dalam Winarno, 2012) menyatakan definisi lain dari kebijakan merupakan arah tindakan yang mempunyai maksud yang ditetapkan oleh seorang aktor

atau sejumlah aktor dalam mengatasi suatu masalah atau suatu persoalan.

Dari beberapa definisi kebijakan publik di atas, dapat disimpulkan bahwa kebijakan publik menyangkut apa yang dilakukan, siapa yang melakukan dan dibuat untuk mencapai tujuan tertentu. Kebijakan publik memiliki ruang lingkup yang sangat luas karena dapat menyangkut berbagai bidang dan sektor pembangunan seperti bidang kesehatan, pendidikan, pertahanan, pertanian, pariwisata dan lain sebagainya.

Menurut William N. Dunn sebagaimana dikutip (dalam Winarno, 2012) mengungkapkan bahwasanya tahapan kebijakan publik terdiri dari 5 tahap, yaitu:

1. Tahap Penyusunan Agenda

Para pejabat yang dipilih dan diangkat menempatkan masalah pada agenda publik. Sebelumnya masalah-masalah ini berkompetisi terlebih dahulu untuk dapat masuk ke dalam agenda kebijakan.

2. Tahap Formulasi Kebijakan

Masalah yang telah masuk ke agenda kebijakan kemudian dibahas oleh para pembuat kebijakan. Masalah-masalah tadi didefinisikan untuk kemudian dicari pemecahan masalah terbaik. Pemecahan masalah tersebut berasal dari berbagai

alternatif atau pilihan kebijakan. Masing-masing alternatif bersaing untuk dapat dipilih sebagai kebijakan yang diambil untuk menyelesaikan masalah.

3. Tahap Adopsi Kebijakan

Dari sekian banyak alternatif kebijakan yang ditawarkan oleh para perumus kebijakan, pada akhirnya salah satu dari alternatif kebijakan tersebut diadopsi dengan dukungan dari mayoritas legislatif, konsensus antara direktur lembaga atau keputusan peradilan.

4. Tahap Implementasi Kebijakan

Kebijakan yang telah diambil dilaksanakan oleh unit-unit administrasi yang memobilisasikan sumber daya finansial dan manusia. Pada tahap ini berbagai kepentingan akan saling bersaing. Beberapa implementasi kebijakan mendapat dukungan para pelaksana, namun beberapa yang lain mungkin akan ditentang oleh pelaksana.

5. Tahap Evaluasi Kebijakan

Pada tahap ini kebijakan yang telah dijalankan akan dinilai atau dievaluasi, untuk melihat sejauh mana kebijakan-kebijakan yang dibuat telah mampu menyelesaikan masalah.

1.5.2.4 Teori Jaringan Aktor / *Actor Network Theory (ANT)*

Dalam Yuniningsih (2018) teori jaringan aktor atau *Actor Network Theory (ANT)* adalah pendekatan yang berasal dari bidang

studi ilmu pengetahuan, yang memperlakukan benda atau non-manusia sebagai bagian dari jaringan sosial. Konsep jejaring aktor pertama digagas oleh Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law di tahun 1980-an. Menggunakan metafora jejaring aktor, asumsi ontologi yang dipakai oleh teori jejaring aktor adalah bahwa realitas (sosial, organisasi, teknologi, dll) semuanya hanyalah hasil atau akibat dari suatu relasi antara berbagai jenis entitas baik yang berupa non-manusia maupun manusia. Semua entitas yang terlibat di dalam jejaring ini selanjutnya disebut dengan “aktor”.

Menurut Yuniningsih (2018) terdapat beberapa kata kunci dalam teori *Actor Network Theory* (ANT) seperti konsep mengenai jaringan, aktor, translasi, dan *intermediary*. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Aktor

Aktor adalah pelaku, yang menjadi pertanyaan terdapat berapa banyak pelaku dalam melaksanakan sebuah aksi.

b. Jaringan Aktor/pelaku

Jaringan (*network*) adalah yang terangkai atau terhubung. Kita tidak akan melakukan bisnis dalam keadaan tanpa petunjuk tetapi di bawah pengaruh berbagai faktor, semua faktor-faktor yang mempengaruhi harus dipertimbangkan bersama-sama, yang disebut dengan “jaringan aktor”. Jaringan aktor terdiri dari jaringan bersama-sama baik elemen teknis dan non-teknis. *Actor*

Network Theory (ANT) berbicara tentang sifat heterogenitas jaringan aktor.

c. Aktan (Aktor Pengendali)

Pada teori *Actor Network Theory* (ANT) telah mengembangkan suatu kosa kata yang tidak mengambil perbedaan antara subyek dan obyek ke dalam pertimbangan sebagai aktor. Aktor adalah semua elemen yang terhubung dalam sistem yang nantinya akan membentuk jaringan secara alamiah. Aktor yang mampu mengontrol aktor lain disebut sebagai aktan. Aktan memiliki kemampuan untuk bergerak masuk dan keluar suatu jaringan berdasarkan kemauan dan kepentingannya. Saat aktan memasuki suatu jaringan, maka jaringan tersebut akan memberi nama atau julukan, aktivitas, perhatian, serta peranan dalam jaringan tersebut. Dengan kata lain, aktan inilah elemen utama dan menjadi penggerak dalam jaringan.

d. Translasi

Teknik translasi adalah bagian dari semiotika bahasa yang dipakai untuk menterjemahkan/transfer kode tanda, dari berbagai bahasa dan budaya untuk menentukan aktor dalam jaringan.

e. *Intermediary*

Intermediary merupakan sebuah layer, perantara, seorang perunding yang bertindak sebagai penghubung antara pihak aktor

atau sekumpulan aktor , seseorang yang, atau hal yang akan menengahi; antar inter-agent, atau perantara.

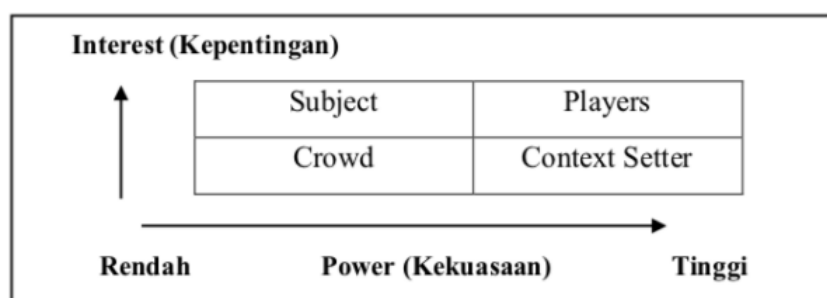
Menurut Latour (dalam Asmorowati & Yakti, 2023) bahwa pembahasan utama ANT bukanlah agen makro, melainkan proses sosial yang saling berinteraksi satu sama lain, yang fokusnya adalah *networking*. Konsep penting dalam ANT adalah aktor dan jaringan, aktor dan jaringan adalah dua fenomena yang sama. Lebih lanjut menurut Michel Callon, Bruno La-tour, dan John Law (dalam Destriapani et al., 2021) menyatakan bahwa jaringan sosio-teknis dilakukan melalui empat tahap: *problematization* (merumuskan masalah), *interessement* (semua aktor berperan), *enrolment* (para aktor terlibat dalam penyelesaian masalah), dan *mobilization* (jaringan aktor terbentuk aliansi yang lebih kuat).

1.5.2.5 Identifikasi Aktor

Aktor adalah mereka yang terlibat dalam suatu kebijakan, baik dari organisasi publik maupun privat (Suwitri, 2011). Aktor kebijakan yaitu pemerintah, swasta, masyarakat, dan lembaga internasional yang terlibat dalam proses kebijakan. Gonsalves (dalam Iqbal, 2007) mendeskripsikan aktor sebagai siapa yang memberikan dampak dan/atau siapa yang terkena dampak kebijakan, program, dan aktivitas pembangunan. Bisa berupa laki-laki atau perempuan, komunitas, kelompok sosial-ekonomi atau institusi dari dimensi yang berbeda di semua lapisan masyarakat. Masing-masing kelompok ini memiliki

sumber daya dan kebutuhannya sendiri, yang harus terwakili dalam proses pembangunan.

Identifikasi aktor dilakukan untuk melihat bagaimana keterlibatan atau peran aktor dalam setiap tahap pelaksanaan suatu program. Adapun menurut Bryson (2004) identifikasi aktor dimulai dari menyusun aktor yang terlibat, pada matriks dua kali dua menurut *interest* (kepentingan) dan *power* (kekuasaan). *Interest* dalam hal ini adalah kepentingan aktor terhadap pembangunan, sedangkan *power* adalah kekuasaan aktor untuk mempengaruhi atau membuat kebijakan ataupun peraturan-peraturan pembangunan.



Gambar 1. 4 Matriks Analisis Peran Aktor Menurut Bryson

Sumber: Bryson (2004)

a) *Context Setter* adalah aktor yang mempunyai pengaruh yang tinggi tetapi sedikit memiliki kepentingan, sehingga yang ada di dalamnya dapat menjadi tantangan atau risiko yang signifikan dan harus terus dipantau.

b) *Players* adalah aktor yang paling berperan aktif, karena aktor tersebut mempunyai kepentingan dan pengaruh yang tinggi terhadap sebuah implementasi kebijakan.

c) *Subject* adalah aktor yang mempunyai kepentingan yang tinggi, tapi pengaruhnya kecil. Walaupun demikian mereka mendukung pelaksanaan kegiatan, namun kapasitasnya terhadap dampak mungkin tidak ada.

d) *Crowd* adalah aktor yang memiliki sedikit kepentingan dan pengaruh terhadap hasil yang diinginkan. Hal ini harus dijadikan pertimbangan untuk mengikutsertakan aktor ini dalam pengambilan keputusan. Pengaruh dan kepentingan akan mengalami perubahan dari satu waktu ke waktu yang lain, sehingga perlu untuk dijadikan tambahan pertimbangan.

Berdasarkan uraian tersebut dalam penelitian ini analisis identifikasi aktor menggunakan teori dari Bryson (2004), mengidentifikasi berdasarkan kepentingan dan kekuasaannya. Dalam Siregar (2011) pengaruh aktor-aktor yang terlibat dapat dilihat dari pengaruh aktor dalam memberikan usulan, kontribusi fasilitas, kelembagaan yang terlibat, dukungan anggaran dan kemampuan mengembangkan pariwisata sedangkan untuk kepentingan aktor-aktor dapat dilihat dengan menganalisis keterlibatan, manfaat, kewenangan, skala prioritas dan ketergantungan.

1.5.2.6 Peran Aktor

Menurut Suhardono (dalam Jannah & Junaidi, 2020) peran diartikan sebagai karakter yang digunakan untuk dimainkan oleh seorang aktor dan secara sosial peran diartikan sebagai sebuah fungsi

yang dibawa seseorang ketika menduduki suatu posisi dalam struktur sosial.

Lebih lanjut menurut Biddle dan Thomas (dalam Jannah & Junaidi, 2020) dalam teori peran dibagi menjadi beberapa golongan yakni, 1) Orang yang melakukan interaksi sosial; 2) Adanya perilaku yang timbul dalam interaksi sosial yang terdiri atas harapan, norma dan wujud; 3) Adanya kedudukan orang yang memiliki peran; 4) Memiliki kaitan antara orang dengan perannya: diferensiasi, konsensus, konflik peran, keseragaman, spesialisasi, konsistensi, hambatan, ganjaran atau hukuman, serta adanya hubungan.

Peran aktor sangat mempengaruhi sesuatu yang berhubungan dengan program kebijakan seperti proses pembangunan dan lain sebagainya. Untuk mengetahui peran dari masing-masing aktor dalam implementasi kebijakan maka Nugroho (2014) mengklasifikasikan aktor berdasarkan peranannya, antara lain:

1. *Policy creator* yaitu aktor yang berperan sebagai pengambil keputusan dan penentu suatu kebijakan.
2. *Coordinator* yaitu aktor yang berperan mengkoordinasikan aktor lain yang terlibat dalam kebijakan.
3. *Facilitator* yaitu aktor berperan memfasilitasi dan mencukupi apa yang dibutuhkan oleh kelompok sasaran.
4. *Implementor* yaitu aktor pelaksana kebijakan yang di dalamnya termasuk kelompok sasaran.

5. *Accelerator* yaitu aktor yang berperan mempercepat dan memberikan kontribusi agar suatu program dapat berjalan sesuai sasaran atau bahkan lebih cepat waktu pencapaiannya.

1.5.2.7 Model Jaringan Aktor

Konsep Helix didasarkan pada gagasan bahwa inovasi adalah hasil interaktif yang melibatkan aktor yang berbeda. Setiap aktor memberikan kontribusinya sesuai dengan peran kelembagaannya dalam masyarakat. Model helix ini mendefinisikan dan memformalkan peran yang sesuai untuk setiap sektor guna mendukung pertumbuhan ekonomi melalui inovasi.

Berikut beberapa penjelasan Model Helix:

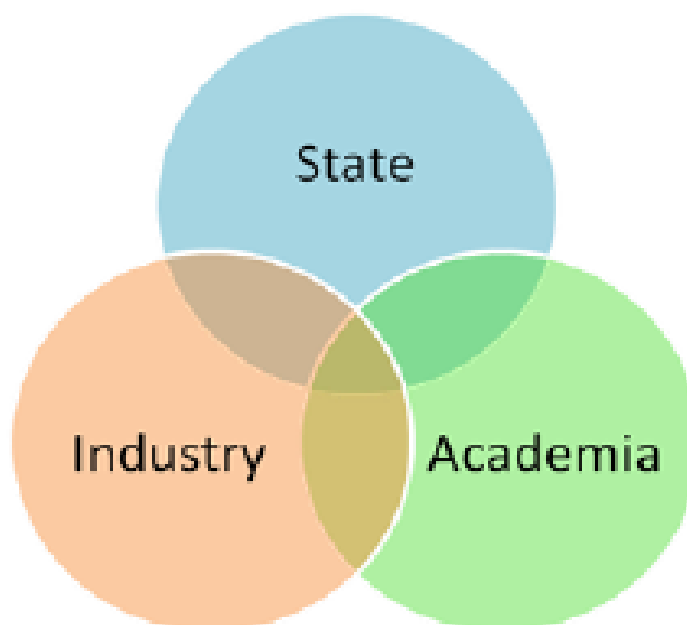
1. Model *Triple Helix*

Model *Triple Helix* diperkenalkan oleh Etzkowitz & Leydesdorff (1995) di mana dalam *triple helix*, 3 (tiga) aktor yang berkerja sama sesuai dengan bidangnya masing-masing dengan pendekatan *top-down* untuk menciptakan inovasi. Ketiga aktor tersebut adalah bidang industri yang bertanggung jawab atas penciptaan inovasi, universitas yang bertanggung jawab atas penciptaan pengetahuan, dan aktor selanjutnya adalah pemerintah.

Berdasarkan konsep yang sama terkait interaksi antara kontibutor inovasi, yang disebut kelembagaan (industri, universitas, pemerintah). Etzkowitz & Leydesdorff (1995) telah mengembangkan model *Triple Helix* yang mengadopsi model

inovasi spiral yang menangkap beberapa hubungan timbal balik antara pengaturan kelembagaan (publik, swasta, dan akademisi) pada tahap yang berbeda dalam kapitalisme pengetahuan (Viale & Ghiglione, 1998).

Pendekatan baru interaksi ditandai oleh: 1) peran kunci universitas sebagai produsen pengetahuan utama; 2) misi strategis perusahaan dalam menghasilkan inovasi melalui peningkatan proses organisasi dan penempatan produk dan layanan yang ada di pasaran; dan 3) peran penting pemerintah dalam mendukung pengembangan teknologi berbasis sains dan dalam merumuskan kebijakan yang ditargetkan inovasi (dalam Arnkil et al., 2010).



Gambar 1. 5 Model *Triple Helix*

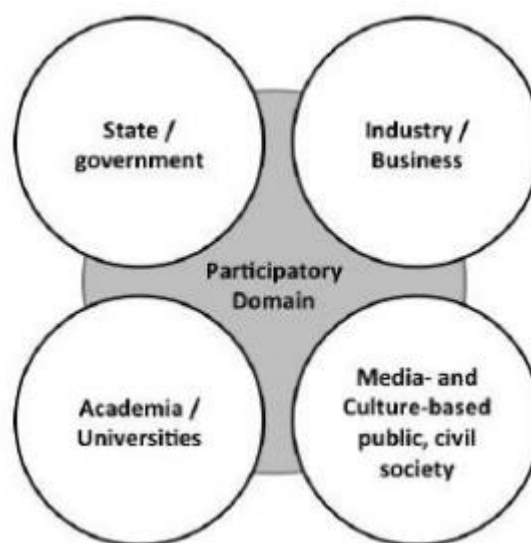
Sumber: Etzkowitz & Leydesdorff (1995)

2. Model *Quadruple Helix*

Konsep *Quadruple Helix* dikembangkan dengan mempertahankan interaksi dari lingkungan *Triple Helix* (universitas, industri, dan pemerintah) dan dengan meresmikan peran masyarakat sipil. Akademisi dan perusahaan menyediakan kondisi yang diperlukan untuk ekosistem inovasi terpadu. Pemerintah menyediakan kerangka peraturan dan dukungan finansial untuk definisi dan implementasi strategi dan kebijakan inovasi. Masyarakat sipil tidak hanya menggunakan dan menerapkan pengetahuan dan menuntut inovasi berupa barang dan jasa, tetapi juga menjadi bagian aktif dari sistem inovasi. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bekerja sebagai faktor pendukung partisipasi *bottom-up* masyarakat sipil.

Inklusi sosial, orientasi pengguna dan kreativitas dimasukkan sebagai elemen penting dalam proses produksi pengetahuan, dan masyarakat sipil ditambahkan sebagai siklus keempat dari sistem inovasi. Yawson (2021) meresmikan pengguna sebagai ruang keempat yang didukung oleh gagasan bahwa inovasi didorong oleh kebutuhan pengguna. Inovasi dalam hal produk dan layanan yang disediakan oleh industri dan pemerintah dan berorientasi untuk memenuhi kebutuhan warga negara (inovasi yang didorong oleh pengguna) menyadari pertumbuhan sosio ekonomi wilayah ini. Proses ini menyiratkan dua elemen: interaksi yang efektif

antara setidaknya universitas dan industri (yaitu inovasi berbasis teknologi tradisional) dan kontribusi warga terhadap model inovasi. Ini memerlukan pergeseran dari inovasi teknis ke inovasi sosial.



Gambar 1. 6 Model *Quadruple Helix*

Sumber: van Waart et al. (2016)

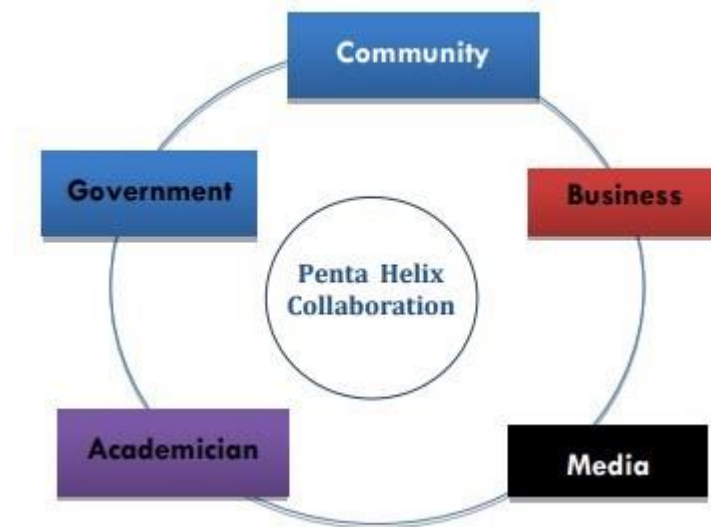
3. Model *Penta Helix*

'Model *Penta-Helix*' didasarkan pada lima jenis pemangku kepentingan: bisnis, administrasi publik, penduduk lokal, sektor pengetahuan dan media massa (Muhyi & Chan, 2017). Model ini sangat berguna untuk area masalah multi-stakeholder di mana pemangku kepentingan mewakili berbagai kepentingan di lokasi atau masalah.

Penta helix menurut Stureson et al., (2009) merupakan perpanjangan dari strategi *triple helix* dengan melibatkan berbagai

elemen masyarakat atau lembaga nirlaba dalam rangka mewujudkan inovasi tersebut. Melalui kolaborasi sinergis diharapkan dapat mewujudkan sebuah inovasi yang didukung oleh berbagai sumber daya yang berinteraksi secara sinergis.

Akademisi adalah sumber daya pengetahuan. Mereka memiliki konsep, teori dalam mengembangkan bisnis untuk mendapatkan keunggulan kompetitif yang berkelanjutan. Komunitas adalah orang-orang yang memiliki minat yang sama dan relevan dengan bisnis yang berkembang. Pemerintah adalah salah satu *stakeholder* yang memiliki regulasi dan tanggung jawab dalam mengembangkan bisnis. Bisnis adalah entitas yang memiliki kegiatan dalam mengolah barang atau jasa menjadi bernilai. Sementara itu, media adalah pemangku kepentingan yang memiliki lebih banyak informasi untuk mengembangkan bisnis dan memainkan peran yang kuat dalam mempromosikan bisnis.



Gambar 1. 7 Model Penta Helix

Sumber: Muhyi & Chan, (2017)

1.5.2.8 Pariwisata

MacIntosh (dalam Yoeti, 2016) menyatakan bahwa pariwisata merupakan sejumlah gejala dalam hubungan yang timbul, mulai dari interaksi antara wisatawan di satu pihak, perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan dan pemerintah serta masyarakat yang bertindak sebagai tuan rumah dalam sebuah proses menarik dan melayani para wisatawan.

Menurut Burkart dan Medlik (dalam Ridwan & Aini, 2019) menyatakan pariwisata adalah suatu bentuk transformasi orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek menuju tujuan-tujuan di luar wilayah daerah mereka tinggal atau bekerja. Lebih lanjut menurut Wahab (dalam Ridwan & Aini, 2019) pariwisata merupakan suatu

aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar dan mendapatkan pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri ataupun di luar negeri, meliputi kunjungan orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu dalam memperoleh kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang ditemukannya di tempat tinggalnya.

Menurut Soekadjo (dalam Simanjuntak et al., 2017) berdasarkan aktivitasnya, penyelenggaraan pariwisata harus memenuhi faktor-faktor penentu yang menjadi syarat mutlak, yaitu harus adanya saling melengkapi antara motif wisata dan atraksi wisata, komplementaritas antara kebutuhan wisatawan dan jasa pelayanan wisata, serta transferabilitas, artinya kemudahan untuk berpindah tempat atau bepergian dari tempat tinggal wisatawan ke tempat atraksi wisata.

Jenis-jenis pariwisata yang ada tidak terlepas dari adanya daya tarik wisata pada suatu daerah, berupa:

- a) Sumber daya tarik yang bersifat alami, seperti pemandangan alam, lingkungan hidup, flora, fauna, danau, lembah, gunung, dan lain-lain.
- b) Sumber daya buatan manusia, seperti peninggalan budaya, arkeologi, candi, arca, dan lain-lain.

- c) Sumber daya tarik yang bersifat manusiawi, seperti norma, tradisi, kebiasaan, pandangan hidup, keagamaan, kepercayaan, supranatural, dan lain-lain.

Jenis wisata dapat dibagi menjadi tujuh jenis yaitu wisata olahraga, wisata religius, wisata agro, wisata gua, wisata belanja, wisata ekologi dan wisata kuliner (Ismayanti, 2010).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan oleh orang dalam memberikan pelayanan dalam bentuk wisata atau juga dapat diartikan sebagai kegiatan kunjungan yang dilakukan oleh orang ke tempat yang berbeda dengan tempat yang selama ini mereka tinggal atau bekerja.

1.5.2.9 Desa Wisata

Putra & Pitana (2010) mengartikan Desa Wisata sebagai pengembangan desa menjadi destinasi wisata dengan sistem pengelolaan yang bersifat dari, oleh, dan untuk masyarakat. Lebih lanjut berdasarkan Peraturan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Desa Wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.

Menurut Zebua (dalam Sanjaya & Wacana, 2018) desa wisata adalah sebuah kawasan pedesaan yang mempunyai karakteristik

khusus untuk menjadi daerah tujuan wisata dengan keunikan fisik maupun kehidupan sosial dan budaya masyarakat setempat sebagai daya tariknya. Komponen penting dalam desa wisata adalah; (a) Akomodasi, yaitu tempat tinggal penduduk; (b) Atraksi, yaitu kehidupan keseharian penduduk serta latar fisik lokasi desa di mana wisatawan dapat berpartisipasi aktif seperti kursus tari, bahasa, memasak, dan hal-hal yang spesifik.

1.6 Operasionalisasi Konsep

Penelitian ini merupakan penelitian yang ditujukan untuk memaparkan beberapa hal yang akan diteliti secara lebih mendalam oleh peneliti dalam mendeskripsikan permasalahan-permasalahan yang ada di lapangan sebagai objek penelitian. Fenomena dalam penelitian yang akan diteliti yakni berkaitan dengan “Jaringan Aktor dalam Pengembangan Pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang”. Fenomena penelitian digunakan agar penelitian dapat terlaksana sesuai dengan alur berpikir peneliti dan teori yang digunakan dalam Jaringan Aktor dalam Pengembangan Pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

Fenomena yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

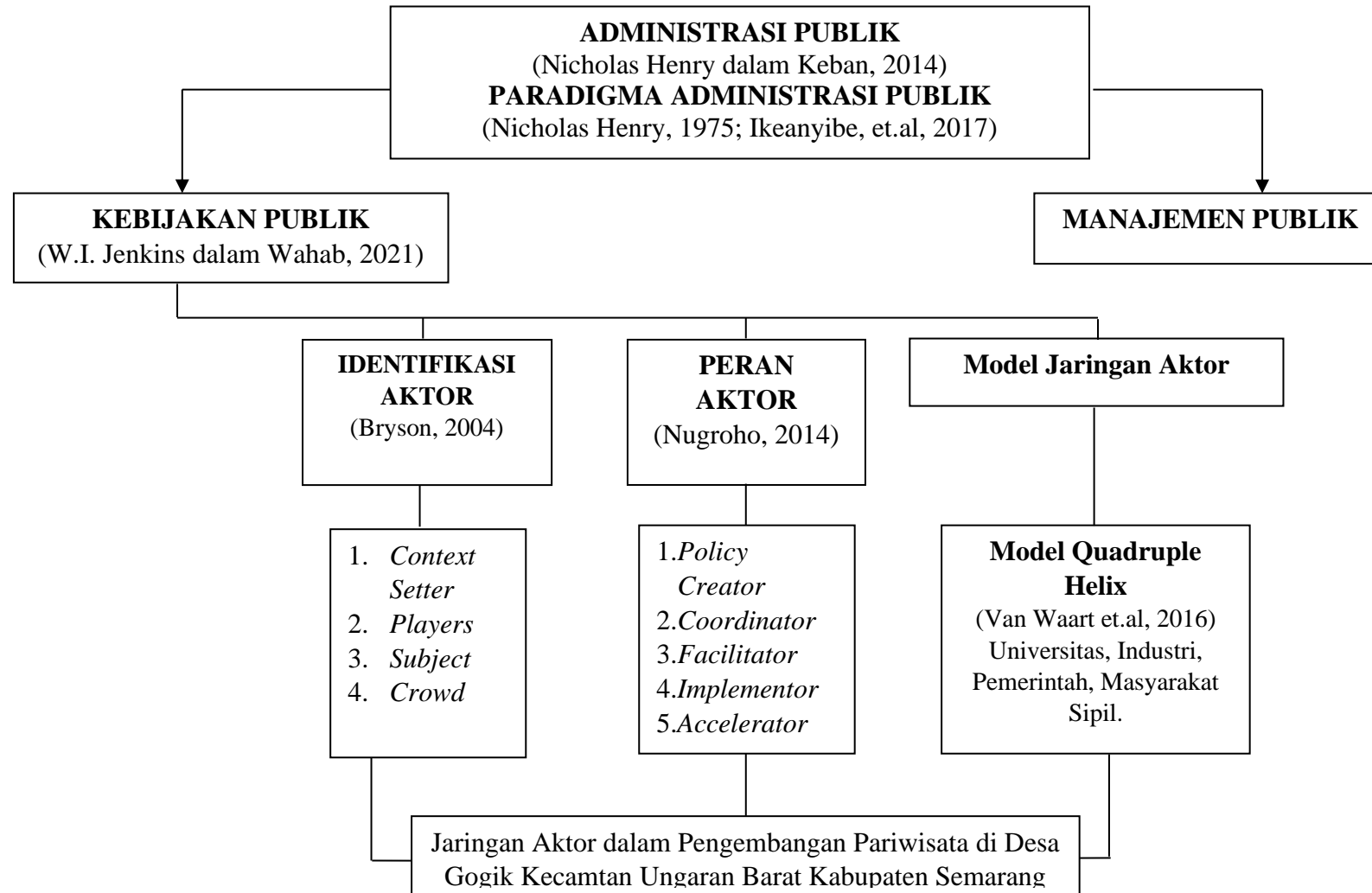
1. Identifikasi aktor yang terlibat adalah para aktor yang berinteraksi dan diidentifikasi berdasarkan dari tingkat pengaruh dan kepentingannya dalam pengembangan pariwisata Desa Wisata Gogik:

- a. *Context Setter*: aktor yang mempunyai pengaruh yang tinggi tetapi sedikit memiliki kepentingan.
- b. *Players*: aktor yang mempunyai pengaruh tinggi dan kepentingan besar.
- c. *Subject*: aktor yang mempunyai pengaruh rendah tetapi kepentingan tinggi.
- d. *Crowd*: aktor yang mempunyai pengaruh yang rendah dan kepentingan yang sedikit.

Pengaruh dan kepentingan aktor yang terlibat di dalam pengembangan pariwisata Desa Wisata Gogik:

- 1) Pengaruh:
 - a) Pengaruh aktor memberikan usulan
 - b) Kontribusi fasilitas yang diberikan aktor
 - c) Keterlibatan SDM
 - d) Dukungan anggaran
 - e) Kemampuan aktor
 - 2) Kepentingan:
 - a) Keterlibatan aktor
 - b) Manfaat yang didapat aktor
 - c) Kewenangan aktor
 - d) Skala prioritas
 - e) Ketergantungan aktor
2. Peran aktor yang terlibat adalah peran masing-masing aktor yang terlibat dalam menjalankan tugas dan fungsinya pada pengembangan pariwisata Desa Wisata Gogik:

- a. *Policy creator*: aktor yang berperan mengambil keputusan dan penentu suatu kebijakan.
 - b. *Coordinator*: aktor yang berperan mengkoordinasikan aktor lain yang terlibat dalam suatu kebijakan.
 - c. *Facilitator*: aktor berperan memfasilitasi dan mencukupi apa yang dibutuhkan oleh kelompok sasaran.
 - d. *Implementor*: aktor pelaksana kebijakan yang di dalamnya termasuk kelompok sasaran.
 - e. *Accelerator*: aktor yang berperan mempercepat dan memberikan kontribusi agar suatu program dapat berjalan sesuai sasaran atau bahkan lebih cepat waktu pencapaiannya.
3. Model Jaringan Aktor adalah bentuk-bentuk dan pola jaringan aktor yang ada dengan dibedakan berdasarkan jumlah aktor yang terlibat dalam jaringan dan memiliki tugas dan fungsi masing-masing:
- a. Model *Triple Helix*: Universitas, industri, dan pemerintah
 - b. Model *Quadruple Helix*: Universitas, industri, pemerintah, dan masyarakat sipil
 - c. Model *Penta Helix*: Akademisi, Bisnis, Komunitas, Pemerintah, dan Media.



Gambar 1. 8 Kerangka Pikir Teoritis

Sumber: Bryson (2004), Ikeanyibe et.al (2017), Keban (2014), Henry (1975), Nugroho (2014), Van Waart et.al (2016), dan Wahab (2021)

1.7 Metode Penelitian

Suhardjono (dalam Mukhid, 2021) mendefinisikan penelitian sebagai sebuah upaya pencarian informasi untuk memecahkan suatu masalah secara ilmiah. Pendapat lain menjelaskan bahwa penelitian adalah proses mengumpulkan dan menganalisis data secara sistematis dan logis untuk berbagai tujuan (McMillan dan Schumacher dalam Mukhid, 2021). Penelitian ini dapat dipahami sebagai sebuah usaha untuk menguji kebenaran dari suatu pengetahuan dengan mencari bukti-bukti yang berkaitan dengan masalah yang ada dan dilakukan secara teliti dan hati-hati. Pada dasarnya setiap penelitian yang dilakukan oleh peneliti dilakukan dengan metode penelitiannya masing-masing. Metode penelitian dapat diartikan sebagai ilmu mengenai cara atau jalan yang dilalui untuk mencapai sebuah pemahaman, berkaitan dengan cara yang dilalui harus dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah oleh peneliti juga data yang digunakan harus dipercaya kebenarannya.

1.7.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2017). Umumnya pada penelitian kualitatif data diperoleh melalui wawancara langsung pada objek penelitian. Oleh karena itu, penggunaan metode

penelitian kualitatif dapat mengarah pada kajian fenomena secara lebih mendalam. Hal tersebut dapat dilakukan dengan terjun langsung ke lapangan dan berinteraksi langsung dengan para pihak yang terlibat.

Kegiatan penyusunan laporan dilakukan dengan menguraikan hasil temuan menjadi sebuah paragraf atau secara deskriptif. Hal ini dikarenakan data yang dikumpulkan berbentuk kata-kata dan gambar, dengan demikian laporan akan berisi kutipan-kutipan data. Data yang diolah adalah berasal dari naskah wawancara, foto, catatan lapangan, dokumen resmi, atau catatan dan dokumen pribadi.

1.7.2 Situs Penelitian

Situs penelitian merupakan tempat akan dilaksanakannya penelitian. Pada penelitian mengenai jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang dilakukan di Desa Wisata Gogik. Pemilihan lokasi penelitian tersebut berdasarkan pada data yang menyatakan bahwa Desa Wisata Gogik merupakan desa wisata yang memiliki permasalahan jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata.

1.7.3 Fenomena Penelitian

Berkaitan dengan jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang, fenomena penelitian dirangkum ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. 2 Fenomena Penelitian

Fenomena	Komponen	Gejala yang Diamati
Identifikasi Aktor	<i>Context Setter</i>	1. Pengaruh a) Pengaruh aktor memberikan usulan b) Kontribusi fasilitas yang diberikan aktor c) Keterlibatan SDM d) Dukungan anggaran e) Kemampuan aktor 2. Kepentingan a) Keterlibatan aktor b) Manfaat yang didapat aktor c) Kewenangan aktor d) Skala prioritas e) Ketergantungan aktor
	<i>Players</i>	
	<i>Subject</i>	
	<i>Crowd</i>	
Peran Aktor	<i>Policy Creator</i>	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan aktor 3. Peran aktor dalam penentuan arah pengembangan pariwisata
	<i>Coordinator</i>	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan aktor 3. Peran aktor dalam koordinasi aktor pengembangan pariwisata
	<i>Facilitator</i>	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan aktor 3. Peran aktor dalam memberikan fasilitas pendukung pelaksanaan kegiatan pengembangan pariwisata
	<i>Implementor</i>	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan aktor 3. Peran aktor dalam implementasi kebijakan pada pengembangan pariwisata
	<i>Accelerator</i>	1. Tugas dan fungsi aktor 2. Posisi dan kedudukan aktor 3. Peran aktor dalam mempercepat pengembangan pariwisata
Model Helix Jaringan Aktor	<i>Triple Helix</i>	Universitas, Industri, dan Pemerintah
	<i>Quadruple Helix</i>	Universitas, Industri, Pemerintah, dan Masyarakat sipil
	<i>Penta Helix</i>	Akademisi, Bisnis, Komunitas, Pemerintah, dan Media

Sumber: Diolah peneliti, 2023

1.7.4 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah individu atau kelompok yang berperan sebagai penyedia data terkait dengan fenomena yang akan diteliti. Penyedia data penelitian ini ialah individu atau kelompok yang memahami secara benar latar belakang atau kondisi dari tempat penelitian, dalam arti lain telah ahli di bidangnya masing-masing. Teknik pemilihan informan yang digunakan adalah *purposive* yaitu, pengambilan pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan yang diperlukan, maka penulis dapat menentukan subyek penelitian (Sugiyono, 2017). Pemilihan informan ini juga berdasarkan pertimbangan peneliti di mana informan tersebut merupakan individu atau kelompok yang memiliki informasi dan paham benar berkaitan dengan topik penelitian. Lebih lanjut peneliti juga menggunakan teknik *snowball* yakni pemilihan sampel kedua dan selanjutnya dengan berdasarkan informasi dan rekomendasi dari informan sebelumnya dan seterusnya. Informan pada penelitian ini adalah aktor yang telah memahami secara mendalam terkait Desa Wisata Gogik.

Informan dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Pengelola Desa Wisata/POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata)
Lohjinawi Desa Gogik
2. Pemerintah Desa Gogik
3. Badan Usaha Milik Desa Gogik
4. Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang
5. Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Semarang

6. PKK (Pemberdayaan dan Kesejahteraan Keluarga) Desa Gogik
7. Kelompok Tani Desa Gogik
8. Wartawan Jawa Pos Radar Semarang
9. Universitas Negeri Semarang
10. Universitas Diponegoro

1.7.5 Jenis dan Sumber Data

Lofland (dalam Moleong, 2017) sumber data utama dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tindakan, sedangkan selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kata-kata dan tindakan, sumber tertulis, data statistik, dan foto.

Pada penelitian Jaringan Aktor dalam Pengembangan Pariwisata di Desa Wisata Gogik Kabupaten Semarang ini peneliti memperoleh data dari:

a. Data Primer

Menurut data primer adalah data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari lokasi penelitian melalui prosedur dan teknik pengambilan data yang dapat berupa interview, observasi, maupun penggunaan instrumen pengukuran yang khusus dirancang sesuai dengan tujuannya. Data primer dalam penelitian ini yaitu berupa dokumen-dokumen dan hasil wawancara langsung dengan aktor terkait dengan pengembangan pariwisata Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang.

b. Data Sekunder

Menurut Azwar (2007) data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua setelah data primer, diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek peneliti. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia. Dilihat dari sumber data bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku, dan majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi. Terkait dengan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa jurnal, artikel-artikel di media cetak seperti koran, surat kabar *online* dan sumber-sumber lainnya yang relevan dengan penelitian ini.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2017) wawancara merupakan teknik pengumpulan data di mana pewawancara (peneliti atau yang diberi tugas melakukan pengumpulan data) dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan melakukan wawancara dan bertatap

muka secara langsung kepada Pengelola Desa Wisata/POKDARWIS (Kelompok Sadar Wisata) Lohinawi, Pemerintah Desa Gogik, Badan Usaha Milik Desa Gogik, PKK Desa Gogik, Kelompok Tani Desa Gogik, Dinas Pariwisata Kabupaten Semarang, Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Semarang dan Wartawan Jawa Pos Radar Semarang. Peneliti berusaha mewawancarai pihak-pihak yang dianggap dapat membantu dalam penelitian ini, sehingga data yang diperoleh cukup valid dan lengkap.

2. Observasi

Menurut Moleong (2017) observasi merupakan cara pengumpulan data dengan melibatkan hubungan interaksi sosial antara peneliti dan informan dalam suatu latar penelitian (pengamatan objek penelitian di lapangan). Pengamatan dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua peristiwa. Cara ini bertujuan untuk mengetahui kebenaran atau fakta yang ada di lapangan. Observasi yang dilakukan peneliti adalah dalam bentuk pengamatan dan pencatatan langsung dan tidak langsung. Peneliti menggunakan observasi non partisipan, yaitu peneliti hanya mengamati secara langsung keadaan objek, tetapi peneliti tidak aktif dan terlibat secara langsung.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2017), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen ini akan peneliti gunakan

sebagai alat penguat data yang diperoleh dari narasumber/ informan berupa foto atau hal-hal lain seperti tulisan yang terkait dengan dokumentasi dan berisi tentang beberapa kegiatan yang dilakukan.

1.7.7 Analisis dan Interpretasi Data

Menurut Sugiyono (2017) analisis data kualitatif merupakan proses mencari, dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih nama yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain. Langkah-langkah yang dilakukan menurut Miles dan Huberman (dalam Bungin, 2012) adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Data dan informasi yang diperoleh dan didapatkan dari para informan dengan cara wawancara, observasi ataupun dokumentasi disatukan dalam sebuah catatan penelitian yang di dalamnya terdapat dua aspek yaitu catatan deskripsi yang merupakan catatan alami yang berisi tentang apa yang didengar, dialami, dicatat, dilihat, dirasakan tanpa ada tanggapan dari peneliti terhadap fenomena yang terjadi. Kedua adalah catatan refleksi yaitu catatan yang memuat kesan pesan, komentar dan tafsiran peneliti tentang fenomena yang dihadapinya, catatan ini didapatkan dari hasil wawancara dengan berbagai informan.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada langkah-langkah penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan seleksi, membuat ringkasan atau uraian singkat, menggolong-golongkan untuk lebih mempertajam, mempertegas, menyingkat, membuang bagian yang tidak diperlukan, dan mengatur data agar dapat di tarik kesimpulan secara tepat.

3. Penyajian Data

Penyajian data dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam melihat hasil penelitian. Banyaknya data yang diperoleh menyulitkan peneliti dalam melihat gambaran hasil penelitian maupun proses pengambilan kesimpulan, sebab hasil penelitian masih berupa data-data yang berdiri sendiri.

4. Pengambilan Keputusan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan adalah usaha untuk mencari atau memahami makna keteraturan pola-pola, kejelasan, alur sebab akibat atau proposisi.

Penarikan kesimpulan ini biasanya disebut sebagai interpretasi data. Interpretasi data merupakan upaya untuk mendapatkan makna yang lebih dalam dari hasil penelitian yang masih berlangsung. Penulisan hasil penelitian dilakukan dengan menelaah hasil penelitian secara ketat dengan teori yang

bersangkutan dan informasi akurat yang didapat dari lapangan. Lebih lanjut penelitian akan menggunakan ATLAS.ti sebagai metode analisis data. ATLAS.ti merupakan salah satu aplikasi komputer yang menjadi alat penelitian kualitatif yang dapat digunakan untuk mengkode dan menganalisis transkrip dan juga catatan lapangan, membangun tinjauan literatur, membangun diagram jaringan, dan visualisasi data. ATLAS.ti menjadi salah satu CAQDA (*Computer Aided Qualitative Data Analysis*) yang dapat membantu melakukan analisis data dengan terorganisir, sistematis, efektif, dan efisien dalam penelitian. Pada penelitian ini ATLAS.ti digunakan untuk memberikan gambaran kesimpulan dari identifikasi aktor, analisis peran aktor, dan model jaringan aktor.

1.7.8 Kualitas Data

Saat menganalisis data, peneliti juga perlu menguji keabsahan data agar memperoleh data yang valid dan berkualitas. Menurut Sugiyono (2017), validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas data sangat diperlukan di dalam suatu penelitian, karena validitas ini dapat dipergunakan untuk mempertanggungjawabkan data yang diperoleh di lapangan. Untuk mengetahui validitas informasi mengenai permasalahan yang ada dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi.

Menurut Moleong (2017) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.

Menurut Sugiyono (2017) terdapat tiga macam triangulasi, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Validitas data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik triangulasi sumber. Menurut Moleong (2017) triangulasi sumber yaitu mengumpulkan data sejenis dari beberapa sumber data yang berbeda. Peneliti dalam hal ini mengecek derajat kepercayaan sumber dari hasil informan yang berbeda karena untuk mendapatkan data yang valid dan kredibel dibutuhkan informan yang beragam sehingga nantinya hasil yang didapat pun tidak hanya dari satu perspektif saja melainkan dimungkinkan untuk melihat suatu fenomena pada penelitian ini dalam kacamata atau perspektif yang berbeda.