

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata hadir sebagai lini menjanjikan sebagai saluran penerimaan suatu negara. Tak heran, mayoritas negara di dunia memoles dirinya sedemikian rupa untuk menggaet wisatawan lokal maupun mancanegara. Pariwisata diyakini sebagai industri yang akan terus bertumbuh sebab kekhasan nilai lokal di setiap daerah memiliki perbedaan tersendiri disebabkan faktor geografis. Keunikan daya tarik wisata di negara dengan empat musim tentu berbeda dengan negara dengan dua musim, melahirkan latar belakang sosio kultural masing-masing.

Sebagai negara yang secara geografis terletak di garis ekuator dan merupakan negara kepulauan mendorong Indonesia untuk ambil peran dalam industri pariwisata dunia. Dihuni oleh lebih dari 300 suku bangsa dengan 742 budaya, potensi bentang alam hingga diversitas sosio-kultural yang dimiliki menjadi potensi wisata unik dengan menonjolkan aspek kearifan lokal. Melalui aktivitas pariwisata, potensi yang ada dapat ditukar menjadi sumber daya finansial yang berimplikasi pada kesejahteraan masyarakat lokal.

Meninjau statistik yang ada, lonjakan kedatangan wisatawan asing ke wilayah Indonesia mencapai 68,92 persen sepanjang periode 2023, mencapai 1,13 juta kunjungan jika dikomparasikan pada periode yang sama tahun sebelumnya

yaitu 670,5 ribu kunjungan (Badan Pusat Statistik, 2023). Statistik di atas memposisikan peningkatan terbesar sejak pandemi Covid-19 berlangsung dan menjadi angin segar kebangkitan sektor pariwisata Indonesia yang sempat meredup saat pandemi.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) menunjukkan keseriusannya dalam pembangunan industri pariwisata lewat regulasi yang berpihak pada pelaku pariwisata. Regulasi terkait perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi dalam manajemen pariwisata telah dirumuskan secara komprehensif lengkap dengan *road map* capaian Kemenparekraf. Data Kemenparekraf pada tahun 2022 memperlihatkan stimulus pariwisata memberi peningkatan signifikan pada penerimaan devisa negara hingga 763,39 persen setara dengan US\$4,26 miliar.

Masifnya penerimaan negara di sektor pariwisata dapat mendorong pemangku kebijakan dalam mewujudkan pembangunan yang adil. Lewat devisa yang ada, pemangku kebijakan yaitu pemerintah dapat memenuhi kewajiban pembayaran utang negara dan menjamin pemenuhan hak-hak dasar warga negaranya. Sektor pariwisata pun turut membantu peningkatan perekonomian lokal dengan terbukanya peluang pekerjaan baru. Beragamnya jasa pariwisata seperti biro perjalanan pariwisata, jasa penginapan, jasa hiburan, jasa akomodasi kuliner, dan sejenisnya mampu mengakselerasi peningkatan pendapatan perkapita masyarakat.

Eksistensi objek wisata di suatu daerah nyata-nyata turut memberi dampak positif pada pos Pendapatan Asli Daerah (PAD) sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata di mana menjabarkan manfaat sektor wisata sebagai pendongkrak PAD, pelestarian nilai budaya lokal, peningkatan taraf hidup masyarakat melalui terbukanya lapangan pekerjaan, peningkatan rasa cinta tanah air sekaligus pelestarian lingkungan alam. Mengingat dampak sektor pariwisata begitu luas, pemerintah secara serius memberi keleluasan bagi daerah untuk menggali potensi dan mengembangkan pariwisatanya. Dalam Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 urusan tersebut telah disebutkan secara tegas bahwasanya pengembangan pariwisata didorong dengan bantuan lembaga pemerintah, kerja sama amat diperlukan sehingga peningkatan PAD dapat tercapai.

Provinsi Jawa Tengah sebagai wilayah dengan segudang peluang di bidang pariwisata, mulai dari keunggulan alam hingga *local wisdom* masyarakat adat termasuk tempat sejarah yang sangat diminati oleh wisatawan lokal maupun asing. Pertumbuhan destinasi pariwisata yang semakin bervariasi menunjukkan adanya perbaikan manajemen pariwisata yang makin sistematis.

Tabel 1.1 Jumlah Daya Tarik Wisata Provinsi Jawa Tengah Tahun 2019 – 2023

NO	Tahun	Jumlah
1	2019	834
2	2020	956
3	2021	1.130
4	2022	1.245
5	2023	1.218

Sumber: Statistik Jawa Tengah, 2023

Indikasi manajemen pariwisata yang paling baik pun ditunjukkan dari adanya kenaikan jumlah daya tarik wisata yang ada. Sebagaimana diperlihatkan pada Tabel 1.1 Provinsi Jawa Tengah mampu konsisten untuk mempertahankan kuantitas objek wisata yang ada. Meskipun pada tahun 2023 jumlahnya berkurang tetapi masih dalam kategori yang sangat kecil.

Tabel 1.2 Jumlah Kunjungan Wisatawan di Provinsi Jawa Tengah Tahun 2019 – 2023

No	Tahun	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Domestik	Jumlah
1	2019	691.699	57.900.863	58.592.562
2	2020	78.290	22.629.085	22.707.375
3	2021	1.793	21.332.409	21.334.202
4	2022	144.429	46.465.437	46.609.866
5	2023	464.719	56.485.087	56.949.806

Sumber: Badan Pusat Statistik, 2023

Lebih rinci ditunjukkan pada tabel 1.2 statistik kunjungan wisatawan di wilayah Jawa Tengah selama satu lustrum terakhir cukup fluktuatif. Penurunan signifikan terjadi selama periode 2020 hingga 2021 dipicu dari musibah Covid-19 yang melumpuhkan aktivitas pariwisata secara holistik. Jumlah kunjungan berangsur-angsur naik pada tahun 2022 dan 2023, bahkan pada tahun 2023 terjadi peningkatan jumlah kunjungan sebesar 22 persen meskipun masih didominasi oleh wisatawan domestik.

Tidak heran apabila Provinsi Jawa Tengah menjadi salah satu destinasi favorit wisatawan domestik sebab terdapat ragam wisata menarik baik alam,

budaya, kuliner, hingga buatan yang tersebar di seluruh wilayah. Kabupaten Banjarnegara menjadi satu dari sekian destinasi yang tidak kalah menarik. Melalui *brand awareness* pariwisata “The Heart Of Central Java” Kabupaten Banjarnegara menawarkan berbagai daya tarik dan potensi wisata alam, buatan, sosiokultural, hingga kuliner yang bervariasi. Sayangnya, daya tarik wisata yang ada masih jauh tertinggal apabila dibandingkan dengan kabupaten lain di sekitar Karesidenan Banyumas.

Tabel 1.3 Jumlah Kunjungan Wisatawan & Pendapatan Pariwisata di eks-Karesidenan Banyumas

No.	Kabupaten/Kota	Tahun 2022	Tahun 2023	Pendapatan Tahun 2023 (Rp)
1	Kabupaten Banyumas	2.626.837	3.526.643	5.459.128.759
2	Kabupaten Purbalingga	1.037.984	2.482.974	33.255.108.890
3	Kabupaten Banjarnegara	1.748.969	1.779.430	32.498.952.936
4	Kabupaten Cilacap	887.091	1.292.702	12.468.466.500
Total		6.300.881	9.081.749	83.681.657.085

Sumber: Data Statistik Pariwisata Jawa Tengah, 2023

Meskipun dari segi PAD Pariwisata Kabupaten Banjarnegara mampu mencatatkan diri sebagai wilayah dengan total PAD Pariwisata kedua tertinggi di wilayah eks-Karesidenan Banyumas tetapi jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Banjarnegara hanya sebesar 1.779.430 wisatawan. Hal ini membuatnya menjadi peringkat ketiga jumlah kunjungan di eks-Karesidenan Banyumas. Sedangkan Kabupaten Banyumas menjadi destinasi dengan jumlah kunjungan

wisatawan tertinggi sebesar 3.526.643 wisatawan yang diikuti oleh Kabupaten Purbalingga sebesar 2.482.974. Bahkan dari persentase kenaikan jumlah kunjungan wisata antara tahun 2022 - 2023 Kabupaten Banjarnegara menjadi daerah dengan kenaikan jumlah kunjungan paling rendah sebesar 1,74 persen. Kenaikan signifikan diperoleh Kabupaten Purbalingga sebesar 139,21 persen, disusul Kabupaten Cilacap sebesar 45,72 persen serta Kabupaten Banyumas dengan kenaikan 34,25 persen.

Mengejar ketertinggalan tersebut, Pemerintah Kabupaten Banjarnegara melalui Peraturan Daerah Kabupaten Banjarnegara No. 14 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kabupaten Banjarnegara Tahun 2015-2030 telah menargetkan rencana pengembangan serta pembangunan pariwisata jangka panjang. Pengembangan dipetakan ke dalam kawasan pariwisata pengembangan berbasis alam, budaya, minat khusus, dan buatan yang dibagi ke dalam lima zona yaitu Zona I (Kawasan Banjarnegara Kota dan sekitarnya), Zona II (Kawasan Jalur Banjarmangu - Karangobar), Zona III (Kawasan Wisata Kota Pusaka Banjarnegara), Zona IV (Kawasan Wisata Minapolitan Rajapurbawa), dan Zona V (Kawasan Wisata Sungai Serayu). Pengembangan pariwisata yang didasarkan pada zonasi dan klasifikasi jenis pariwisata dilakukan dalam rangka optimalisasi sumber daya pariwisata.

Tabel 1.4 Jumlah Wisatawan dan Pendapatan Daya Tarik Wisata Buatan Kabupaten Banjarnegara

No	Objek Wisata	Jumlah Wisatawan	Pendapatan (Rp)
1	Serulingmas <i>Interactive Zoo</i>	174.517	4.596.165.650
2	Anglir Mendung Paweden	9.532	142.980.000
3	D,Qiano Dieng	0	0
4	Kolam Renang Cinta Petuguran	19.321	193.345.000
5	Kolam Renang Gondang Ria	13.123	154.230.000
6	Kolam Renang Tirta Sumbereja	115.087	1.361.547.013
7	Pemandian Cangkringan	37.007	437.060.000
8	Pemandian Kalionggok	11.050	110.495.000
9	Pulas Garden	0	0
10	Serayu Park	0	0
11	Surya Yudha Park	152.012	725.060.000
12	Tampomas	20.510	185.415.000
13	TIKAKO	20.091	301.365.000
14	Wisata Tirta Panaraban Dawuhan	58.451	774.040.000

Sumber: Statistik Pariwisata Jawa Tengah, 2023

Serulingmas *Interactive Zoo* tumbuh sebagai destinasi terunggul dikomparasi dengan Daya Tarik Wisata Buatan di Wilayah Zona I Pengembangan Pariwisata. Keunikan ditawarkan Serulingmas *Interactive Zoo* sebab disamping menjadi objek wisata, Serulingmas *Interactive Zoo* menjalankan aktivitas lembaga konservasi di wilayah eks-Karesidenan Banyumas. Wisatawan yang datang tidak hanya dapat melepas penat saja tetapi bisa mendapatkan edukasi terkait satwa yang dipelihara, direhabilitasi, dan dilestarikan di dalamnya. Jika dilihat pada Tabel 1.4 Serulingmas *Interactive Zoo* menjadi objek wisata buatan dengan pendapatan dan

jumlah kunjungan terbesar di Kabupaten Banjarnegara. Pendapatan yang terbilang fantastis mencapai Rp 4,5 M tersebut bahkan menyumbang 13 persen dari total pendapatan pariwisata. Bagaimana tidak, destinasi wisata ini menjadi yang pertama dan satu-satunya sebagai kebun binatang di wilayah eks-Karesidenan Banyumas. Masyarakat lokal kerap menyebut objek wisata ini dengan “Selomanik” sebab di area kolam renang Serulingmas terdapat makam Ki Ageng Selomanik, salah satu tokoh bersejarah pengikut Pangeran Diponegoro pada zaman penjajahan.

Jika ditarik lebih jauh, Serulingmas *Interactive Zoo* pada mulanya hanyalah hutan kota yang dihijaukan pada tahun 1994. Seiring waktu berjalan pada 21 Agustus 1997 Serulingmas *Interactive Zoo* resmi didirikan atas dasar kemitraan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara dengan Yayasan Serulingmas (Seruan Eling Masyarakat Banyumas) dengan nama awal TRMS Serulingmas. Sebagai wisata sekaligus lembaga konservasi, kebun binatang pada dasarnya adalah sarana pengembangbiakan dan pelestarian satwa sebagaimana yang diatur dalam Permen Kehutanan Nomor P.53/Menhut-II/2006 Tentang Lembaga Konservasi. Serulingmas *Interactive Zoo* difungsikan sebagai rumah bagi satwa endemik melalui aktivitas rehabilitasi, penyelamatan, dan pelestarian. Disamping itu aktivitas riset, peningkatan iklim IPTEK, sekaligus edu wisata dapat dijalankan bersamaan.

Beroperasi lebih dari dua dekade, Serulingmas *Interactive Zoo* yang sebelumnya dikelola langsung oleh UPT Disparbud mengalami alih kelola pada tanggal 2 Januari 2018. Perubahan pengelolaan tersebut secara resmi diatur dalam Peraturan Daerah Kabupaten Banjarnegara No. 5 Tahun 2017 Tentang Pendirian

Perusahaan Umum Daerah Taman Rekreasi Margasatwa Serulingmas, saat ini manajemen dipegang penuh oleh Perusahaan Umum Daerah (Perumda) Taman Margasatwa Serulingmas yang merupakan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD). Selaras dengan alih kelola ini Serulingmas *Interactive Zoo* turut mengalami perubahan nama.

Alih kelola sah untuk dilakukan sebab pada era otonomi daerah, pemerintah daerah memiliki kuasa penuh untuk memanajemen dan mengurus urusan pemerintah sesuai dengan potensi lokal suatu daerah. Alih kelola dilakukan dalam rangka efisiensi manajemen pengelola, sehingga terjadi peningkatan PAD yang bermanfaat bagi masyarakat secara luas.



Gambar 1.1 Peta Area Serulingmas *Interactive Zoo*

Sumber: Laman Resmi serulingmas.com, 2024

Area objek wisata ini sangatlah masif sekaligus berbatasan langsung dengan aliran Sungai Serayu sebagaimana ditunjukkan di Gambar 1.1, didalamnya terdapat 40 spesies hewan dengan total 195 ekor hewan yang dikonservasi serta dikembangkan. Serulingmas *Interactive Zoo* turut menyediakan fasilitas

komunal bagi pengunjung seperti gazebo dan wahana buatan. Selain kebun binatang, Serulingmas *Interactive Zoo* juga menyajikan daya tarik wisata buatan berupa kolam renang umum yang biasa digunakan untuk berwisata serta tempat penyelenggaraan aktivitas Pekan Olahraga Daerah Kabupaten Banjarnegara.



Gambar 1.2 Laman Resmi *Serulingmas Interactive Zoo*

Sumber: Laman Resmi serulingmas.com, 2024

Guna menunjang efisiensi pelayanan ke wisatawan, pengelola Serulingmas *Interactive Zoo* menyediakan laman resmi www.serulingmas.com yang menyajikan informasi lengkap berupa profil objek wisata hingga atraksi wisata yang ada di dalamnya. Informasi mencakup ragam satwa yang dikonservasi, fasilitas penunjang, wahana buatan, hingga publikasi kegiatan pariwisata. Wisatawan dapat melakukan reservasi secara daring sebab pengelola menyediakan narahubung yang responsif. Selama beraktivitas wisata, wisatawan juga tidak perlu khawatir akan tersesat sebab peta wisata juga dimuat dalam laman tersebut. Jika dalam aktivitas pariwisata wisatawan merasa kurang nyaman terhadap pelayanan serta pengalaman berwisata, mereka dapat menuliskan masukan dan rekomendasi kepada pengelola Serulingmas *Interactive Zoo* di laman tersebut. Guna meningkatkan citra objek

wisata, pengelola juga menyediakan berbagai macam sosial media yang terintegrasi langsung ke laman resmi www.serulingmas.com.

Tabel 1.5 Jumlah Kunjungan Wisatawan dan Pendapatan Serulingmas *Interactive Zoo*

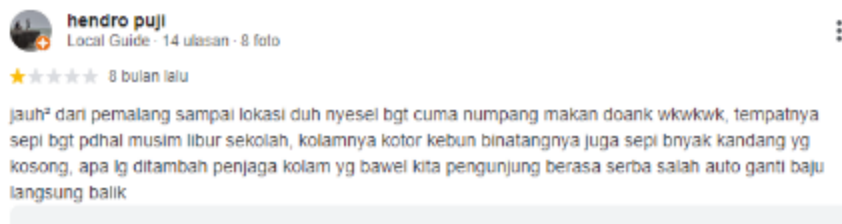
No	Tahun	Jumlah Wisatawan	Pendapatan Pariwisata
1	2018	231.802	Rp 4.298.451.818
2	2019	266.511	Rp 4.956.498.569
3	2020	79.035	Rp 1.570.789.773
4	2021	119.919	Rp 2.548.703.478
5	2022	188.319	Rp 4.223.935.175
6	2023	172.678	Rp 4.298.325.161
7	2024 (Januari – September)	148.195	Rp 3.477.977.750

Sumber: Data Perumda TRMS Serulingmas, 2024

Tabel 1.5 menunjukkan besarnya jumlah wisatawan Serulingmas *Interactive Zoo* dalam kurun enam tahun terakhir. Meskipun terjadi peningkatan pendapatan, peningkatan hanya mencapai 5,3 persen sebuah persentase yang sangat kecil jika dibandingkan dengan peningkatan pendapatan di tahun 2022 yang mencapai 54 persen. Berdasarkan indikator *Key Performances Indicator* (KPI) di aspek pemasaran juga menunjukkan bahwa pencapaian wisatawan khususnya wisatawan asal Kabupaten Banjarnegara hanya mencapai 68 persen pada tahun 2023 (Data Perumda TRMS Serulingmas, 2024). Temuan ini menjadi indikasi adanya hambatan yang cukup berarti dalam proses manajemen maupun operasional Serulingmas *Interactive Zoo*.

Sebagai destinasi wisata buatan yang bergerak pada bidang konservasi satwa, pengelolaan manajemen risiko turut menjadi perhatian ramai. Sistem keselamatan kerja perlu disusun secara strategis untuk mencegah terjadinya kecelakaan kerja di Serulingmas *Interactive Zoo*. Pada tahun 2022 Serulingmas *Interactive Zoo* kembali menuai sorotan sebab kecelakaan kerja yang dialami oleh pawang harimau yang diterkam harimau benggala saat sedang memberi makan. Kasus ini pun bukan pertama yang terjadi sebab satu dekade sebelumnya, pada tahun 2011 pun seorang pawang juga tewas pasca diterkam oleh harimau. Atas tragedi tersebut, pengelola mengaku terjadi kesalahan dalam Standar Operasional Prosedur (SOP) yang dijalankan. Peninjauan kembali atas SOP serta implementasinya perlu diperhatikan guna meminimalisir kejadian serupa terulang lagi kembali di kemudian hari. Sebab hal ini berkorelasi pada citra pariwisata yang ditampilkan ke wisatawan.





Gambar 1.3 Ulasan Pengunjung Serulingmas *Interactive Zoo*

Sumber : Google Review, 2024

Polemik lain yang menjadi catatan pengunjung adalah kondisi kesehatan hewan. Pengunjung bernama Gesang Rizal mengeluhkan kondisi hewan yang terlihat kurus, ia bahkan mempertanyakan apakah pihak pengelola memberi pakan secara layak. Kritik senada turut disampaikan oleh Bagus Pramudya yang merasa prihatin akan kondisi kandang hewan yang sempit. Selain itu, area jalan di sekitar kandang hewan di area pintu masuk dirasa terjal, rusak, dan penuh lumut. Pengunjung lain bernama Hendro Puji turut membagikan pengalamannya ketika berkunjung, ia merasa kecewa sebab ekspektasinya datang dari jauh tidak terpenuhi. Banyak kandang binatang yang kotor dan kosong. Ia juga menyayangkan kondisi kolam renang yang tidak terawat serta pelayanan petugas kolam renang yang dianggap *bawel*.

Permasalahan yang ditemui dalam pengelolaan Serulingmas *Interactive Zoo* penting untuk dilakukan kajian pengembangan objek wisata. Selaras dengan Perda Kab. Banjarnegara No. 14 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kabupaten Banjarnegara Tahun 2015-2030 mencakup aspek 1) Destinasi pariwisata; 2) Pemasaran pariwisata; 3) Industri pariwisata; dan 4) Kelembagaan kepariwisataan. Pengembangan objek wisata diharapkan dapat mencapai kemandirian lokal masyarakat dalam aspek ekonomi sekaligus menjaga

kelestarian lingkungan dan satwa. Butuh keterlibatan berbagai pihak dalam pengembangan destinasi wisata, penekanan pada kolaborasi dan integrasi dari seluruh pemangku kepentingan sebagai katalisator pengembangan destinasi wisata.

Temuan dari penelitian yang berjudul “Strategi Pengembangan Serulingmas *Interactive Zoo* oleh Perusahaan Umum Daerah Taman Rekreasi Margasatwa Serulingmas Banjarnegara” oleh Putri pada tahun 2024 pun menunjukkan penurunan capaian target pendapatan Serulingmas *Interactive Zoo* disebabkan faktor modal dan arus investasi, salah satunya disebabkan oleh dukungan dari pemerintah dalam pengelolaan Serulingmas *Interactive Zoo*. Hasil temuan ini menyarankan agar Pemerintah Daerah Kabupaten Banjarnegara mampu memberi jaminan penyertaan modal kepada investor melalui regulasi. Selanjutnya, guna meningkatkan arus pendapatan serta kuantitas wisatawan, pemerintah diharapkan membentuk desain kurikulum berupa *outing class* di berbagai level pendidikan. Jika berjalan dengan maksimal esensi Serulingmas Banjarnegara *Interactive Zoo* sebagai pusat eduwisata dapat diwujudkan.

Penting bagi pengelola Serulingmas *Interactive Zoo* untuk melakukan program pengembangan bersama dengan para *stakeholder*. Bukti empirisnya dapat ditengok melalui temuan dalam riset “Peran dan Kolaborasi *Stakeholder* Pariwisata dalam Mendukung Peningkatan Kunjungan Wisata di Kawasan Danau Toba” yang dilakukan oleh Sitorus pada tahun 2020. Hasil riset tersebut menunjukkan bahwa pemahaman terhadap peran pihak-pihak terkait dapat menjadi faktor pendorong tumbuhnya jumlah kunjungan wisata Danau Toba.

Riset yang digali oleh Kusuma (2022) mendukung hipotesa serupa bahwa perkembangan sektor wisata dapat optimal ketika ada keterlibatan berbagai pihak yang termasuk dalam model *pentahelix*. Model ini melibatkan partisipasi aktor-aktor dengan variasi latar belakang, terdiri dari akademisi, pemerintah, masyarakat/komunitas, bisnis, hingga media. Penerapan model *pentahelix* terbukti efektif dalam pengembangan sektor pariwisata sebab dengan mengidentifikasi peran masing-masing *stakeholder* pembuatan program akan lebih spesifik sehingga target pengembangan desa wisata dapat terealisasi lebih cepat.

Dari tiga hasil penelitian yang telah disajikan sebelumnya, dapat dipahami bahwa peran dan kerjasama antara pihak-pihak pengembang membawa implikasi serta pengaruh signifikan di dalam perkembangan bidang pariwisata. Kolaborasi dan kerja sama yang terjalin di antara pihak dapat memberikan hasil yang maksimal sehingga tujuan dalam upaya kemajuan pariwisata di suatu daerah bisa tercapai secara optimal. Proses kolaborasi yang terjalin turut mengakselerasi kapasitas kelembagaan setiap aktor yang terlibat. Lebih lanjut, adanya diferensiasi peran para pihak terkait juga berdampak positif dalam mempermudah pemerintah terkait aspek pengawasan dan pembentukan regulasi pariwisata, serta mendorong masyarakat untuk saling bergantung satu sama lain, bahkan berkolaborasi untuk meningkatkan pengelolaan desa wisata.

Berdasarkan identifikasi pra-lapangan terdapat sejumlah aktor yang terlibat dalam pengelolaan Serulingmas *Interactive Zoo*. Pertama adalah Perumda TRMS Serulingmas yang menjadi pengelola dalam aktivitas objek wisata. Pihak lain yang teridentifikasi sebagai *stakeholder* dalam pengembangan Serulingmas *Interactive*

Zoo yaitu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara, Kelurahan Kutabanjarnegara, Penduduk Lokal Kelurahan Kutabanjarnegara, Kelompok Pedagang Serulingmas, Tim KKN Tematik Universitas Diponegoro, Komunitas Lantai Dasar, Jurnalis Detik Jateng, dan Wisatawan Serulingmas *Interactive Zoo*.

Melihat kondisi dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merasa topik ini penting untuk diselidiki dan dikaji dari sudut pandang peran para pihak dalam usaha pengembangan Serulingmas *Interactive Zoo*. Pengembangan Serulingmas *Interactive Zoo* perlu dilakukan secara serius dan berlanjut mengingat objek wisata ini tidak hanya memiliki kebermanfaatan bagi PAD Kabupaten Banjarnegara saja melainkan turut menjadi sarana edukasi yang bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Fungsi Serulingmas *Interactive Zoo* sebagai rumah bagi ratusan fauna juga perlu didesain senyaman mungkin demi kelestarian fauna di dalamnya.

Upaya percepatan pengembangan Serulingmas *Interactive Zoo* menjadi urgensi sebagaimana telah tertuang Perda Kabupaten Banjarnegara No. 14 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kabupaten Banjarnegara Tahun 2015-2030. Berbasis fakta yang dipaparkan sebelumnya peneliti akhirnya mengangkat judul riset "Analisis Peran *Stakeholder* dalam Pengembangan Objek Wisata Serulingmas *Interactive Zoo*, Kabupaten Banjarnegara"

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana peran serta kontribusi yang dijalankan oleh *stakeholder* dalam pengembangan objek wisata Serulingmas *Interactive Zoo*?
2. Apa faktor pendorong dan penghambat ditemui oleh *stakeholder* dalam pengembangan objek wisata Serulingmas *Interactive Zoo*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis peran serta kontribusi *stakeholder* yang terlibat terkait pengembangan Serulingmas *Interactive Zoo*.
2. Menganalisis faktor pendorong dan penghambat yang dihadapi *stakeholder* dalam pengembangan Serulingmas *Interactive Zoo*.

1.4 Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Mampu menjadi landasan teoritis yang bermanfaat bagi penelitian mendatang khususnya berkaitan dengan riset kepariwisataan. Dalam konteks ini, penelitian ini mampu digunakan sebijaknya dalam memperkaya sumber literatur bagi ilmu pengetahuan, lebih spesifik dalam pengembangan objek wisata.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Pemerintah Kabupaten Banjarnegara, penelitian ini mengidentifikasi permasalahan dasar dalam peran *stakeholder* sekaligus dapat memberikan rekomendasi dalam proses perumusan kebijakan.

- b. Bagi penulis, penelitian ini dapat berfungsi sebagai alat untuk mengasah kemampuan berpikir ilmiah.
- c. Bagi khalayak umum, hasil penelitian dapat berguna sebagai sumber pengetahuan yang membuka wawasan terkait urgensi partisipasi masyarakat dalam pengembangan potensi pariwisata.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Guna mempertajam permasalahan, analisis penelitian terdahulu dilakukan dengan mengkomparasikan penelitian sejenis. Dengan memahami permasalahan yang ditemui dalam penelitian terdahulu, penulis mampu melihat perspektif yang lebih luas. Kekurangan dan tantangan yang ditemui dalam penelitian terdahulu dapat dijadikan catatan untuk penelitian selanjutnya.

Tabel 1.6 Penelitian Terdahulu (*State of The Art*)

NO	PENELITI / TAHUN / JURNAL	TUJUAN PENELITIAN	LANDASAN TEORI	METODE	HASIL PENELITIAN
1	Sitorus, N. I. B/2020/Jurnal Hospitality Dan Pariwisata, 6(2).	Peneliti hendak menganalisis dan mengidentifikasi peran <i>stakeholders</i> dalam konteks peningkatan jumlah kunjungan wisatawan.	Stakeholders Pengembangan Pariwisata menurut Rahim (2012:1) yang terdiri dari masyarakat, swasta, dan pemerintah.	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan komposisi partisipan adalah para <i>stakeholder</i> yang berasal dari delapan kabupaten.	Hasil komparasi menunjukkan bahwasanya dari delapan kabupaten yang diteliti, hanya Kabupaten Samosir yang memiliki pengelolaan paling optimal. Bukti menunjukkan jumlah kunjungan wisman di Kabupaten Samosir adalah yang tertinggi. Penyebabnya oleh kontribusi <i>stakeholder</i> di Kabupaten Samosir sudah berjalan dengan efisien. Berbeda dengan wilayah lain yang belum muncul integrasi antar <i>stakeholder</i> .

2.	Putri, C. A., & Herawati, N. R./2024/Journal of Politic and Government Studies, 13(3), 669-685.	Riset ini hendak menganalisis strategi pengembangan daya tarik pariwisata Serulingmas Interactive Zoo menggunakan strategi manajemen dan privatisasi.	Teori manajemen strategi dan privatisasi.	Riset ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Penelitian membuktikan bahwa strategi privatisasi kepada Perumda TRMS Serulingmas berkorelasi positif terhadap pengembangan Serulingmas Interactive Zoo. Indikatornya terlihat dari adanya peningkatan kapasitas dan kualitas sarana prasarana, perbaikan pelayanan, citra pariwisata, daya tarik pariwisata, jejaring kerja sama, peningkatan kapasitas dan kapabilitas sumber daya manusia selaras dengan kemampuan penggunaan media sebagai sarana promosi pariwisata. Meskipun demikian, masih dibutuhkan pembenahan sebab target capaian pendapatan masih belum tercapai. Dibutuhkan investasi dan perhatian dari pemangku kebijakan guna
----	---	---	---	---	--

					mendorong target pengembangan Serulingmas <i>Interactive Zoo</i> .
3.	Kiswanto, A., & Susanto, D. R/2021/Journal of Tourism and Economic, 4(2), 119-134.	Mengetahui strategi dalam pengembangan desa wisata serta mengidentifikasi hambatan dan tantangannya	Teori milik Gunn, et. al (2002)	Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Pengembangan di sektor pariwisata akan optimal jika pengelola mengedepankan pelatihan bagi SDM. Dampak signifikan akan dirasakan apabila tercipta <i>hospitality</i> /pelayanan prima bagi wisatawan termasuk peningkatan fasilitas. Dalam riset turut ini membuktikan bahwasanya pengembangan Desa Wisata Edelweis di Wonokriti mampu menjadi insentif ekonomi masyarakat lokal.
4	Kirana, C. A. D., & Artisa, R. A/2020/Jurnal Administrasi Publik, 6(1), 68-84.	Mengamati bagaimana peran aktor untuk menciptakan kolaborasi yang ideal berkaitan	Peneliti menggunakan teori <i>collaborative governance</i> milik Ansell dan Gash yang fokus pada kolaborasi antara pemerintah daerah,	Metode yang diimplementasikan dalam riset ini merupakan metode eksploratif dalam kerangka kualitatif	Dalam pengembangan sektor pariwisata di Kota Batu terjadi kerja sama multi aktor terdiri dari pemerintah, akademisi, swasta, dan masyarakat

		pembangunan industri wisata.	aktor swasta, serta partisipasi aktif masyarakat melalui pemberdayaan.		lokal. Melalui jaringan hubungan yang dilakukan di bawah komando Pemerintah Kota Batu ternyata melahirkan dampak positif bagi PAD serta masyarakat lokal. Kunci dari jaringan hubungan ini adalah keterlibatan masyarakat serta komunikasi efisien.
5	Kusuma, S. D., Nurcahyanto, H., & Marom, A./ 2022/Journal of Public Policy and Management Review, 11(4), 422-439.	Menganalisis peran para stakeholders serta menjelaskan faktor-faktor penghambat dalam pengembangan Desa Wisata Cempaka menggunakan pendekatan pentahelix	Perda Pemerintah Provinsi Jateng No.2 Tahun 2019 tentang empat komponen pengembangan desa wisata. 1. Peningkatan Infrastruktur 2. Strategi Pemasaran 3. Penguatan Kelembagaan 4. Kolaborasi pengelola	Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif.	Setiap stakeholders dapat memenuhi tanggung jawab sesuai peran masing-masing. Namun, adanya keterbatasan anggaran, kualitas sumber daya manusia kurang mumpuni, lebih lanjut kendala koordinasi masih menjadi kendala yang dihadapi dalam pembangunan Desa Wisata Cempaka.

6	Streimikiene, D., Svagzdiene, B., Jasinskas, E., & Simanavicius, A./2021/Sustainable development, 29(1), 259-271.	Berupaya menemukan bentuk dan faktor utama penguatan daya saing pariwisata dengan menerapkan target ekonomi, sosial dan lingkungan dari pengembangan wilayah tujuan pariwisata.	Penelitian ini merujuk pada prinsip pembangunan pariwisata berkelanjutan menurut United Nations Environment Programme (2005) dan United Nations World Tourism Organization (2014).	Metode yang diaplikasikan peneliti dalam riset berbentuk deskriptif kualitatif.	Tantangan utama pembangunan pariwisata berkelanjutan telah diatasi dan wawasan baru untuk memperkuat daya saing destinasi pariwisata berkelanjutan diberikan melalui integrasi antar pemangku kepentingan
7	Gartner, W. C./2004/International Journal of Tourism Research, 6(3), 151-164.	Membandingkan pembangunan pariwisata di wilayah pedesaan dengan wilayah perkotaan serta mengidentifikasi peluang dan tantangannya	Penelitian ini menggunakan teori Adaptancy Platform (Jafari, 1988) yang berfokus pada pembangunan pariwisata di pedesaan dengan karakteristik berbeda dibanding wilayah perkotaan.	Penelitian menggunakan metode deskripsi eksploratif.	Pengembangan wisata pedesaan saat ini bertumpu pada paradigma lama, yaitu menggunakan atribut lokal sebagai landasan utama strategi pengembangan dan pemasaran. Hal ini menyebabkan, dalam beberapa tahun terakhir, banyak perhatian pembangunan diberikan pada atribut budaya/warisan suatu tempat.
8	Lapuz, M. C. M/2023/Technolo	Mengidentifikasi hubungan partisipasi warga pada	Penelitian menggunakan teori Keterlibatan Pemangku	Metode deskriptif kualitatif diaplikasikan dalam riset ini, adapun	Pemberdayaan masyarakat lokal sangat mempengaruhi pembangunan pariwisata

	gy in Society, 74, 102308.	pengembangan pariwisata di pedesaan di Filipina dalam paradigma transformasi digital agar lebih efektif.	Kepentingan oleh Freeman (1984) yang fokus pada empat aspek, yaitu pemberdayaan individual, pemberdayaan gender, pemberdayaan politik, dan pemberdayaan sosial.	observasi dan wawancara menjadi instrumen yang digunakan.	pedesaan di Filipina dalam pendekatan transformasi digital. Berbagai jenis pemberdayaan dari individu, gender, politik, dan sosial dilakukan sebagai unsur yang saling melengkapi terbukti menjadi faktor pendorong yang signifikan dalam transformasi digital pariwisata pedesaan.
9	Festa, G., Shams, S. R., Metallo, G., & Cuomo, M. T./2020/Tourism Management Perspectives, 33, 100585.	Mengidentifikasi faktor penghambat dan potensi pengembangan pariwisata wine di Italia melalui optimalisasi keterlibatan seluruh pemangku kepentingan yang ada dalam pendekatan <i>Wine Route</i> .	Penelitian ini menggunakan teori pendekatan melalui pemetaan rute <i>Wine Route</i> yang telah diatur dalam Undang-Undang Pemerintah Italia.	Peneliti menggunakan metode deskriptif eksploratif dengan adanya pemetaan <i>Wine Route</i> sesuai dengan Undang-Undang Pemerintah Italia.	Dalam pengembangan wisata wine di Italia, pemerintah menghadapi tantangan yang besar terkait proses pengambilan keputusan yang terhambat dampak dari keterlambatan pembaruan kontak dalam <i>Wine Route</i> .
10	Izurietta, G., Torres, A., Patino, J., Vasco, C.,	Mengkaji persepsi mengenai Scientific Tourism (ScT) dan	Penelitian menggunakan pendekatan persepsi	Peneliti menggunakan metode eksploratif kualitatif diawali dengan	Masyarakat lokal dan aktor-aktor kunci merasa bahwa kegiatan yang dilakukan

	Vasseur, L., Reyes, H., & Torres, B/2021 /Tourism Management Perspectives, 39, 100830.	mengetahui kontribusinya terhadap tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SGDs) PBB di negara bagian Amazon Ekuador.	pemangku kepentingan oleh Freeman (1984) yang fokus pada dua aspek yaitu stakeholders kunci yaitu pemerintah lokal dan masyarakat.	survei, lokakarya, dan wawancara terhadap pemangku kepentingan	oleh organisasi yang bergerak di sektor ScT memberikan kontribusi mencapai setidaknya delapan SDGs, memberdayakan masyarakat, terutama dengan mengakui budaya dan leluhurnya nilai-nilai.
--	--	---	---	--	---

Sumber: diolah Penulis dari berbagai sumber, 2024

Berdasar Tabel 1.6, riset yang dihasilkan oleh Sitorus (2020) berjudul “Peran dan Kolaborasi *Stakeholder* Pariwisata dalam Mendukung Peningkatan Kunjungan Wisata di Kawasan Danau Toba” menemukan bahwa kerja sama dalam bentuk kemitraan sudah optimal dalam mencapai target kenaikan jumlah pengunjung di area Danau Toba di Kabupaten Samosir, akan tetapi belum optimal di tujuh kabupaten lain tidak mengalami peningkatan secara signifikan. Disebabkan oleh tiga aspek utama yaitu masyarakat, anggaran, dan sumber daya manusia. Penelitian lain yang dilakukan oleh Putri dkk. (2024) memperlihatkan strategi privatisasi yang dilakukan oleh Perumda TRMS Serulingmas menjadi strategi pengembangan yang efektif sebab optimalisasi manajemen dapat diwujudkan. Akan tetapi, temuan penelitian menunjukkan bahwa dukungan dari pemerintah masih perlu didorong. Hambatan modal dan investasi terkait pengembangan menjadi salah satu alasan tidak tercapainya target pendapatan Serulingmas *Interactive Zoo*.

Sedangkan hasil riset yang dilakukan oleh Rahmatillah dkk. (2019) berjudul “Strategi Pengembangan Desa Wisata Berbasis Wisata Alam dan Budaya Sebagai Media Promosi Desa Sangiang” dan Kiswantoro & Susanto (2021) “Strategi Pengembangan Desa Wonokriti Sebagai Desa Wisata Edelweis di Kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru” memiliki temuan dalam kemiripannya sebab hasilnya menunjukkan bahwa sarana dan prasarana menjadi faktor kunci dalam pengembangan desa wisata. Namun, terdapat catatan bahwa terdapat kendala internal dan eksternal yang mengakibatkan belum optimalnya pengelolaan pariwisata di kedua desa tersebut. Strategi pengembangan program dan peningkatan

SDM pariwisata diperlukan. Penulis memilih jurnal tersebut sebab terdapat kesamaan objek penelitian yaitu desa wisata.

Riset lain yang dilakukan oleh Kirana dkk. (2020) berjudul “Pengembangan Desa Wisata Berbasis *Collaborative Governance* di Kota Batu” menemukan bahwa pengelolaan sektor pariwisata berbasis *Collaborative Governance* yang fokus pada pola jejaring kerja sama antara pemerintah, akademisi, swasta, serta partisipasi aktif masyarakat berjalan dengan efektif melalui komunikasi, pemberdayaan intensif, dan koordinasi yang terarah. Keberhasilan dalam aspek komunikasi tersebut akan dijadikan salah satu aspek analisis dalam penelitian ini.

Streimikiene dkk. (2021) dalam penelitian “*Sustainable tourism development and competitiveness: The systematic literature review*” menemukan bahwa tantangan utama pembangunan pariwisata berkelanjutan dapat diatasi melalui wawasan baru untuk memperkuat daya saing destinasi pariwisata berkelanjutan diberikan melalui integrasi antar pemangku kepentingan. Dalam penelitian lain milik Lapuz (2023) dengan judul “*The role of local community empowerment in the digital transformation of rural tourism development in the Philippines*” menemukan bahwa pemberdayaan masyarakat lokal sangat mempengaruhi pembangunan pariwisata pedesaan di Filipina dalam pendekatan transformasi digital. Berbagai jenis pemberdayaan dari individu, gender, politik, dan sosial dilakukan sebagai unsur yang saling melengkapi terbukti menjadi faktor pendorong yang signifikan dalam transformasi digital pariwisata pedesaan. Kedua riset di atas memiliki latar belakang metode yang sama dengan riset yang akan ditulis yaitu penggunaan metode deskriptif kualitatif. Selain itu, aspek integrasi

antar *stakeholder* dan kontribusi masyarakat lokal akan digunakan peneliti sebagai bahan analisis terkait aspek pengembangan objek wisata di penelitian ini.

Riset lain yang diteliti Gartner dengan judul “*Rural tourism development in the USA*” menemukan bahwa pengembangan wisata pedesaan saat ini bertumpu pada paradigma lama, yaitu menggunakan atribut lokal sebagai landasan utama strategi pengembangan dan pemasaran. Hal ini menyebabkan, dalam beberapa tahun terakhir, banyak perhatian pembangunan ditujukan pada atribut budaya/warisan suatu tempat. Penelitian ini dijadikan acuan sebab memiliki kesamaan dengan topik pengembangan desa wisata.

Penelitian dengan judul “*Key challenges in global wine tourism*” yang dilakukan oleh Santoz dkk. (2022) yang fokus pada pengembangan pariwisata Wine di Italia menemukan bahwa salah satu tantangan yang dihadapi *stakeholders* adalah kebijakan, hal ini disebabkan terhambatnya pembaruan kontak antara pemerintah dan pemangku kepentingan sehingga pengambilan keputusan dapat terhambat. Faktor penghambat dalam aspek kebijakan tersebut juga hendak diteliti dalam penelitian ini.

Izurieta dkk. (2021) dalam “*Tourism Management Perspectives*” mengkaji persepsi mengenai *Scientific Tourism (ScT)* dan mengetahui kontribusinya terhadap tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SGDs) PBB di negara bagian Amazon Ekuador. Temuannya menunjukkan bahwa masyarakat lokal dan aktor-aktor kunci merasa bahwa kegiatan yang dilakukan oleh organisasi yang bergerak di sektor *ScT* berhasil memberikan kontribusi mencapai setidaknya delapan SDGs. Penelitian

terdahulu memiliki kesamaan teori dengan penelitian yang menggunakan teori *stakeholders* milik Freeman (1984).

1.5.2 Administrasi Publik

Keilmuan administrasi publik dapat dimaknai sebagai suatu praktik pengelolaan, penyelenggaraan, dan pelaksanaan seluruh elemen kebijakan serta program terkait pelayanan publik yang berorientasi pada kesejahteraan umum (Sepriano dkk., 2023). Dalam istilah yang lebih sederhana, mereka menganalogikan administrasi publik sebagai seni manajerial yang berorientasi pada pemecahan problematika publik. Lewat administrasi publik, peningkatan kapasitas organisasi, finansial, serta manusia dapat diwujudkan secara optimal.

Pendapat lain memandang ilmu ini dalam kerangka kehidupan bernegara yang terdiri dari elemen meliputi kelembagaan eksekutif, yudikatif, dan legislatif yang berkaitan erat dengan kepentingan publik termasuk regulasi, manajemen publik, pembangunan, serta etika pengelolaan negara (Panjaitan dan Pardede, 2021). Terkadang, para ahli ilmu politik sering menggantikan istilah administrasi publik dengan istilah "birokrasi" agar lebih gampang dipahami (Pasolong, 2020).

Administrasi publik mengacu pada tindakan administrasi yang terkait dengan urusan pemerintahan, yang melibatkan perencanaan dan pelaksanaan kebijakan oleh badan-badan pemerintah dalam lingkup kenegaraan guna mewujudkan kepentingan masyarakat umum. Lebih lanjut, Nicholas Henry (dalam Muluk dan Nugroho, 2020) bahkan memaknai ilmu administrasi publik sebagai irisan kompleks antara pemahaman konseptual dengan praktikal dengan orientasi

peningkatan interpretasi terhadap fungsi pemerintah sebagai fasilitator pemenuhan kebutuhan warga negara lewat eksistensi regulasi yang responsif. Nicholas Henry (dalam Muluk dan Nugroho, 2020) menyatakan ada lima paradigma yang perlu dipahami dalam kerangka administrasi publik, yaitu:

1. *The Politics Administration Dichotomy* (1900 — 1926)

Asumsi dasar paradigma ini adalah memisahkan unsur politik dengan fungsi pemerintahan dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektifitas. Pasholong (2020) menyatakan bahwa ide ini dicetuskan oleh Woodrow Wilson dalam esai yang diterbitkan dalam *Quarterly Journal of Political Science* pada tahun 1897 berjudul “Administrative Studies”. Woodrow Wilson mengemukakan empat prasyarat mewujudkan administrasi publik yang ideal, pertama dengan divergensi antara pemahaman administrasi dengan politik, kedua dengan komparasi karakteristik sektor pemerintah dan privat/swasta, ketiga upaya peningkatan efisiensi melalui pandangan privat dalam aktivitas operasional setiap harinya, serta keempat dilakukan dengan penanaman pengetahuan dan keahlian manajemen bagi pegawai negeri sipil sekaligus mengimplementasikan upah berbasis kinerja.

2. *The Principles of Administration* (1927 —1937)

Model kedua yang membahas aspek fundamental administrasi yang ditandai dengan diterbitkannya buku “*Principles of Public Administration*” pada tahun 1927 karangan W. F. Willoughby. Kemudian berdasar karya tersebut, Lyndall F. Urwick melalui “*Essays on Administration Science*” memperinci tujuh aspek fundamental administrasi ideal yang dianggap mampu diberlakukan secara universal di lintas

sektor baik organisasi hingga sosio-kultural. Ketujuh aspek fundamental tersebut adalah perencanaan, pengorganisasian, penempatan staf, kepemimpinan, koordinasi, pelaporan, dan penganggaran.

3. *Public Administration as Political Science* (1950 —1970)

Henry (dalam Muluk dan Nugroho, 2020) menggambarkan studi administrasi publik bak teori politik. Henry mengamati adanya kehendak kuat di kalangan cendekiawan politik dalam menjadikan administrasi publik sebagai komponen penting studi politik. Dalam rentang periode yang bersamaan, para cendekiawan manajemen turut bersikeras untuk mengembalikan marwah administrasi publik sebagai bagian dari disiplin keilmuan manajemen. Model ini berupaya merekonstruksi hubungan konseptual antar pemerintah pada masa itu, sehingga pemerintah kembali menjumpai ilmu induknya, yaitu ilmu politik, setelah perubahan dan inovasi.

4. *Public Administration as Administration Science* (1956 —1970)

Ilmu administrasi sebagai ilmu pengetahuan berpusat pada teori organisasi dan manajemen. Metodologi yang digunakan untuk meneliti ilmu ini adalah sama dengan metode yang dipakai oleh ilmu sosial lainnya seperti metode analisis, identifikasi, dan penelitian. Di samping itu terdapat metode yang khas hanya dipakai di dalam ilmu administrasi yang tidak terdapat dalam ilmu lain, yaitu metode analisis tugas pekerjaan serta organisasi dan metode. Semakin lama ilmu ini ada, perkembangan turut mengarah kepada urusan sistematis. Sedangkan lokusnya dapat berada pada lembaga-lembaga yang eksis dan berada pada domain

apapun. Pada tahun 1960 ilmu administrasi berkembang pula ke arah pengembangan organisasi. Sebagai fokusnya adalah pengembangan administrasi yang menekankan pada bidang psikologi sosial dan dalam demokrasi birokrasi apakah dalam sektor publik atau swasta.

5. *Public Administration as Public Administration (1970 —1990)*

Saat periode ini berlangsung para cendekiawan administrasi publik bersepakat bahwa ilmu administrasi publik harus berdiri sendiri tetapi tidak bisa dipisahkan dari disiplin ilmu politik dan ilmu ekonomi. Administrasi publik menjadi bidang multidisiplin yang mencakup berbagai macam keilmuan di dalamnya.

1.5.3 Kebijakan Publik

Merujuk pendapat Thomas R. Dye dipahami bahwa kebijakan dapat dimaknai sebagai tindakan atau keputusan yang ditetapkan atau tidak ditetapkan oleh pemangku kebijakan. Dye menegaskan saat pemangku kebijakan memilih untuk membuat sesuatu keputusan maka harus berorientasi pada pertimbangan dan tujuan yang jelas. Sehingga kebijakan publik mencakup semua tindakan yang diambil ataupun tidak diambil oleh pemangku kebijakan. Senada dengan pendapat Dye dkk., Anderson (dalam Widodo, 2021) menyatakan kebijakan publik sebagai pernyataan, sikap yang dilakukan, atau sikap yang tidak dilakukan oleh pemangku kebijakan.

Agar melahirkan sebuah kebijakan yang relevan dengan kebutuhan, diperlukan proses yang panjang. Anderson (dalam Widodo, 2021) memisahkan

agenda perumusan suatu kebijakan publik menjadi lima tahap yaitu *agenda setting*, *policy formulation*, *policy adoption*, *policy implementation*, dan *policy assessment*. Pendapat lain mengemukakan agenda perumusan suatu kebijakan publik menjadi empat tahap *agenda setting*, *formulation and legitimating of goals and programs*, *program implementation, performance, and impact*, serta *decision about the future of policy program* (Ripley dalam Widodo, 2021)

Kebijakan publik harus relevan dengan kepentingan masyarakat umum dan sesuai dengan prioritas yang ada, sebab kompleksitas masalah yang muncul mustahil untuk diselesaikan secara bersama mengingat limitasi sumber daya yang dimiliki. Oleh karenanya serangkaian proses perumusan kebijakan selalu bermuara di pemilihan alternatif yang akan maupun tidak akan dilakukan oleh pemerintah.

1.5.4 Analisis Stakeholder

Stakeholder merujuk kepada segala subjek baik di dalam atau di luar organisasi yang mempunyai peran dan kontribusi penting dalam menentukan kesuksesan organisasi. *Stakeholder* juga bisa merujuk kepada subjek atau organisasi yang turut terlibat untuk mengelola suatu fenomena Rhenald (dalam Langrafe dkk., 2020). Sederhananya, *stakeholder* adalah pihak yang terdampak ketika keputusan ditetapkan (Freeman dalam Langrafe dkk., 2020). Analisis *stakeholder* merupakan langkah untuk mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat dalam pelaksanaan atau perencanaan aktivitas oleh organisasi publik.

Proses ini memiliki signifikansi dalam upaya untuk menentukan siapa yang akan berkolaborasi dalam mencapai tujuan kebijakan atau program tertentu.

Analisis eksistensi *stakeholder* dalam suatu program harus berorientasi pada suatu tujuan yang sebaiknya dipahami terlebih dahulu selama periode pra-analisis. Tujuan ini seharusnya mempertimbangkan alternatif mengenai siapa yang seharusnya terlibat dalam proses analisis sekaligus memilih mekanisme yang akan digunakan. Umumnya, aktivitas analisis pemangku kepentingan digunakan dalam rangka evaluasi kebijakan, strategi, atau upaya pengembangan suatu organisasi (Bryson, 2003).

Langkah sistematis dibutuhkan agar tujuan dalam analisis *stakeholder* dapat optimal. Tahapannya dilakukan melalui identifikasi *stakeholder*, klasifikasi *stakeholder*, dan penelusuran relasi *stakeholder* (Reed dkk., 2009):

1. Identifikasi *Stakeholder*

Tahap awal dilakukan dengan identifikasi *stakeholder* yang terlibat dalam pengelolaan pariwisata. Identifikasi dilakukan secara menyeluruh dengan menelusuri siapa saja pemangku kepentingan dalam pengelolaan pariwisata. Ketika berbicara tentang pengembangan pariwisata yang lebih kompleks, kita juga perlu mempertimbangkan peran wisatawan atau pengunjung. Pengunjung memiliki dampak yang signifikan dalam hal memberikan ulasan atau *review* terkait objek wisata yang mereka kunjungi, dan ini menjadi faktor penting dalam mengelola sektor pariwisata.

Dalam tahap ini, *stakeholder* kemudian dibagi ke dalam tiga kelompok (Maryono dkk, 2005). Kelompok pertama adalah *stakeholder* primer di mana mereka yang paling mengalami efek negatif dan positif dari suatu program. Adanya

pengaruh dan kepentingan yang tinggi juga menjadi indikator *stakeholder* primer sehingga mereka dilibatkan penuh dalam setiap pelaksanaan kegiatan. Kelompok kedua adalah *stakeholders* kunci yang berwenang dalam pengambilan keputusan legal dalam pengambilan keputusan. Kelompok ketiga adalah *stakeholders* sekunder, mereka tidak mempunyai kepentingan signifikan atas program pengembangan tetapi memiliki tingkat kepedulian besar terhadap program yang dijalankan.

2. Klasifikasi *Stakeholder*

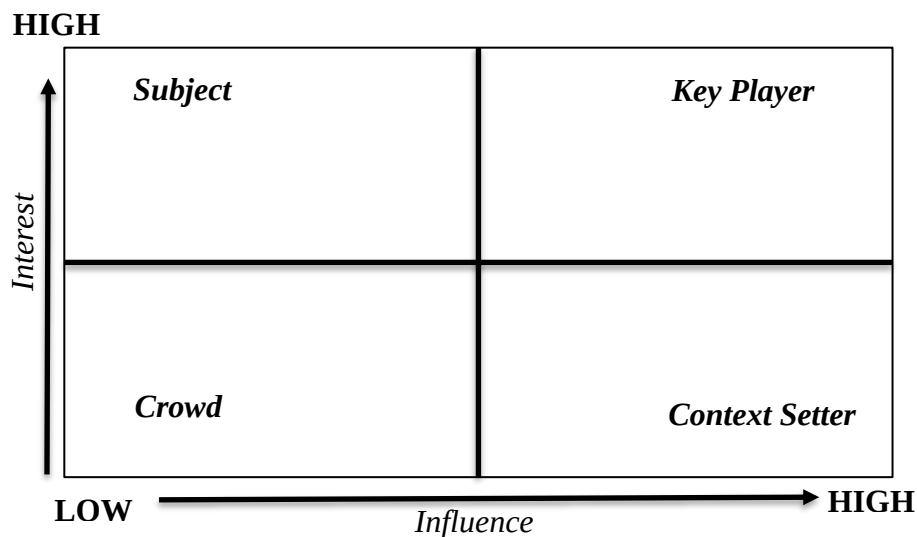
Pendekatan umum mengklasifikasikan pemangku kepentingan dilakukan menjadi empat kategori: *Key Player*, *Context Setter*, *Subject*, dan *Crowd* berdasarkan tingkat minat dan pengaruh mereka (Eden dan Ackermann dalam Reed dkk., 2009). Hal ini dapat membantu dalam menentukan bagaimana pemangku kepentingan dapat terlibat, misalnya, untuk tujuan praktis. Sebagai contoh, pemangku kepentingan yang seharusnya dikembangkan secara aktif adalah aktor kunci karena mereka memiliki pengaruh yang signifikan dan minat yang besar dalam suatu fenomena tertentu. Meskipun jika dilihat dari derajat minat rendah *context setter* memiliki dampak yang signifikan. Oleh karena itu, mereka memerlukan pemantauan dan manajemen karena mereka dapat menimbulkan risiko yang signifikan. Subyek menunjukkan minat yang kuat tetapi pengaruh terbatas. Mereka mendukung dengan definisi tetapi tidak mampu memberikan dampak signifikan, meskipun mereka dapat melakukannya dengan membentuk aliansi dengan pemangku kepentingan lain.

Stakeholder yang tidak memiliki pengaruh atau minat yang signifikan dalam hasil yang dimaksud disebut sebagai *crowd*, dan mereka tidak memerlukan pertimbangan atau interaksi yang banyak. Seiring waktu, minat dan pengaruh cenderung bervariasi, dan efek perubahan ini mungkin diperhitungkan. Analisis pemangku kepentingan dapat digunakan untuk menentukan lokasi potensial koalisi pemangku kepentingan, yang dapat dibentuk, misalnya, untuk mendukung atau menentang suatu kesimpulan tertentu. Dengan memberikan atribut lebih banyak kepada pemangku kepentingan, sistem kategorisasi dapat menjadi lebih kuat secara analitis.

Mekanisme pengklasifikasian *stakeholder* diawali dengan menginterpretasikan matriks pengaruh dan kepentingan. Matriks ini disusun berdasarkan deskripsi jawaban narasumber yang selanjutnya diubah dalam bentuk kuantitatif (skor), setelahnya akan dilakukan pengelompokan *stakeholder* sesuai dengan hasil akhir skor pengaruh dan kepentingan (Widodo dkk., 2018). Skor kuantitatif ini diperoleh dari jawaban atas pertanyaan yang diajukan terkait tingkat kepentingan dan pengaruh pemangku kepentingan. Pertanyaan mengenai pengaruh dan kepentingan dalam matriks tersebut diberi simbol Pengaruh (P) dengan lima pertanyaan (P1 = Pengaruh *stakeholder* dalam pengembangan objek wisata, P2 = Kontribusi anggaran dan fasilitas *stakeholder* yang diberi, P3 = Kemampuan kelembagaan/SDM yang dimiliki *stakeholder*, P4 = Tingkat ketergantungan *stakeholder* dalam pengembangan objek wisata, P5 = Intensitas *stakeholder* bekerjasama dengan aktor lain) dan Kepentingan (K) dengan lima pertanyaan (K1 = Keterlibatan *stakeholder* dalam pengelolaan dan pengembangan, K2 = Manfaat

eksistensi *stakeholder*, K3 = Kewenangan yang dimiliki *stakeholder*, K4 = Program pengembangan *stakeholder*, dan K5 = Dampak program *stakeholder*). Pertanyaan akan dikuantifikasi berdasarkan skor 1 - 5 di mana angka satu menunjukkan skor terendah sedangkan angka lima menunjukkan skor tertinggi sehingga mampu membentuk koordinat.

Mengacu pada koordinat tersebut selanjutnya akan disusun ke dalam matriks pengaruh-kepentingan sebagai berikut:



Gambar 1.4 Klasifikasi *Stakeholder*

Sumber : Eden dan Ackermann (dalam Reed dkk., 2009)

1. *Subject*, mempunyai derajat kepentingan yang tinggi tetapi keterbatasan akan pengaruh. Meskipun dukungan mereka tinggi, kapasitas mereka untuk berdampak mengalami keterbatasan. Jika *subject* dapat berkolaborasi dengan *stakeholder* lain, kepentingan mereka akan dapat diwujudkan.

2. *Key Player*, ditandai oleh derajat kepentingan dan pengaruh yang tinggi yang dimiliki *stakeholder*. Mereka mengambil peran aktif dalam keberhasilan suatu pengembangan program.
3. *Crowd*, ditandai oleh adanya derajat kepentingan dan pengaruh yang rendah yang dimiliki *stakeholder*. Hal ini perlu dipertimbangkan dalam proses pengambilan keputusan. Perlu diingat bahwa tingkat pengaruh dan kepentingan sebab dapat berubah sepanjang waktu.
4. *Context setter*, memiliki derajat pengaruh yang besar tetapi memiliki kepentingan yang berbanding terbalik. *Context setter* perlu diawasi dan diwaspadai dengan cermat sebab dapat dianggap sebagai ancaman.

3. Penelusuran Relasi *Stakeholder*

Terakhir, beragam teknik telah tersedia dalam rangka menelusuri relasi yang ada antara pemangku kepentingan dalam kaitannya dengan suatu fenomena tertentu, baik sebagai individu maupun sebagai kelompok. Analisis hubungan pemangku kepentingan digunakan menggunakan metode *Actor-Linkage Matrices* yang menentukan apakah hubungan antara setiap pemangku kepentingan bersifat kerjasama, saling melengkapi, atau bertentangan.

Aplikasi metode di atas bertujuan untuk memetakan dan menganalisis jenis-jenis relasi yang terjalin di antara para pemangku kepentingan. Hubungan-hubungan tersebut kemudian dikategorikan menjadi tiga tipe utama, yaitu berdasarkan komunikasi, koordinasi, dan kerjasama yang terjalin di antara mereka. Komunikasi meliputi pertukaran informasi yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung di antara pemangku kepentingan. Komunikasi efektif

memungkinkan pertukaran informasi, evaluasi, serta cara mencapai program kerja dalam pengembangan objek wisata lebih efisien.

Koordinasi merujuk pada proses penyelarasan aktivitas di antara *stakeholders* untuk mencapai keselarasan dalam tindakan dan keputusan. Pada tahap ini, para *stakeholders* bekerja bersama untuk memastikan agar tugas-tugas dan tanggung jawab yang berbeda dapat saling melengkapi. Terakhir, kerjasama adalah bentuk hubungan yang paling erat, di mana para pemangku kepentingan secara aktif berkolaborasi dan berbagi sumber daya atau kemampuan demi mencapai tujuan bersama. Kerja sama langsung yang biasanya diikat dengan komitmen jangka panjang melalui sebuah dokumen resmi.

1.5.5 Peran Stakeholder

Fungsi dan peran masing-masing *stakeholder* harus dioptimalkan. Dalam organisasi, komunikasi menjadi urgensi utamanya saat merumuskan regulasi pengembangan desa wisata. Peran *stakeholder* penting untuk mengidentifikasi aktor mana aja yang mempunyai kepentingan langsung atau tidak langsung dalam proyek maupun program yang akan dijalankan. Identifikasi peran setiap *stakeholder* selanjutnya penting untuk dilakukan untuk mengetahui fungsi, menurut Nugroho (2015) pengelolaan suatu wisata dapat dihimpun ke dalam tujuh peran, yaitu:

1. Peneliti

Sumber daya pengetahuan yang merancang konsep dan teori yang digunakan dalam upaya mengembangkan pariwisata untuk mencapai

keunggulan kompetitif yang berkelanjutan. Identifikasi potensi, gagasan-gagasan pengembangan, rencana konseptual, dan pengelolaan, hingga teknik pelaksanaannya dilakukan oleh akademisi.

2. Bisnis

Bisnis adalah pemangku kepentingan yang melakukan kegiatan berorientasi profit. Dalam pengelolaan pariwisata, mereka membantu memfasilitasi dan mengakomodasi kebutuhan pariwisata. Sektor bisnis menggunakan dasar regulasi perusahaannya dalam penetapan standarisasi mutu pengelolaan, pelayanan, serta peningkatan partisipasi penduduk lokal. Mereka juga seringkali memberi bantuan finansial maupun non-finansial dalam rangka pengembangan pariwisata melalui skema *Corporate Social Responsibility* (CSR).

3. Pemerintah

Pemangku kepentingan berwenang dan bertanggung jawab penuh untuk melakukan pengawasan objek wisata sekaligus memberi pedoman sesuai regulasi. Dalam pengembangan pariwisata pemerintah memiliki dua peran utama yaitu:

a. Fasilitator

Sebagai fasilitator pemerintah memiliki akuntabilitas dalam penyediaan fasilitas dalam objek wisata. Preferensi wisatawan dapat terbangun baik apabila sarana prasarana objek wisata dalam kondisi baik. Dalam hal ini pemerintah perlu memenuhi kelayakan sarana dan

prasarana objek wisata baik dari *hospitality*, akomodasi, dan fasilitas wisata. Aktivitas pembangunan dan pengelolaan objek wisata serta sarana dan prasarana diperlukan dalam rangka mendukung daerah sebagai tujuan wisata.

b. Peningkatan Kapasitas SDM Wisata

Sumber Daya Manusia yang profesional dan terampil diperlukan dalam pengembangan pariwisata. Profesionalisme tenaga kerja menjadi kunci dalam melawan persaingan global, di mana diperlukan SDM yang berkualitas. Sayangnya, mendapatkan tenaga kerja pariwisata yang berkualitas cukuplah sulit. Pemerintah bertanggung jawab untuk memastikan Sumber Daya Manusia pengelola pariwisata memiliki kompetensi yang unggul melalui desain pelatihan dan peningkatan kapasitas Sumber Daya Manusia secara rutin. Desain program pelatihan dan pendidikan pengelolaan pariwisata merupakan kunci SDM pariwisata yang berkualitas yang akan berdampak pada jumlah kunjungan wisatawan. Implikasinya tidak hanya berkorelasi pada pajak dan devisa negara, tetapi menjadi gerbang promosi kebudayaan lokal.

4. Penduduk Lokal

Penduduk lokal memiliki peran ganda dalam pengembangan ekowisata, baik sebagai subjek maupun objek. Sebagai subjek, pola pikir, institusi lokal, dan kearifan lokal dijadikan bahan dalam perencanaan program pariwisata. Mereka juga dapat aktif meningkatkan pendidikan dan

keterampilan mereka dalam berbagai kegiatan ekonomi. Sebagai objek, penduduk lokal dan lingkungannya memerlukan manajemen yang baik untuk mencapai tujuan konservasi dan menghasilkan manfaat bagi banyak pihak. Diperlukan kebijakan yang seimbang untuk memastikan manfaat yang berkelanjutan bagi penduduk lokal. Penduduk lokal juga menyediakan lapangan kerja dan sumber penghasilan yang penting bagi kesejahteraan masyarakat. Interaksi antara penduduk lokal dan pengunjung juga berkontribusi pada pemahaman lintas budaya yang positif.

5. Media

Pihak yang mempunyai akses diseminasi informasi untuk mendukung pengembangan sektor pariwisata dan berperan penting dalam promosi pariwisata melalui jangkauan yang lebih luas. Informasi berupa berita atau kebijakan pemerintah membantu mengembangkan wacana (ranah kognitif) bagi masyarakat awam. Informasi yang disebarluaskan media akan membentuk *branding* positif bagi objek wisata jika dilakukan dengan optimal. Implikasinya dapat menumbuhkan jumlah kunjungan wisatawan baik lokal hingga mancanegara.

6. Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM)

Pengelolaan pariwisata tidak terlepas dari peran serta LSM dalam aktivitasnya. Guna mengoptimalkan manajemen pariwisata suatu daerah, kontribusi LSM dilakukan lewat partisipasi langsung maupun tidak langsung.

a. Partisipasi dalam Pengelolaan Objek Wisata

Peran aktif dapat diikuti secara perorangan maupun bersama-sama. Upayanya melalui keterlibatan dalam program pemerintah dengan inisiatif dan kreativitas dalam kegiatan pariwisata serta menumbuhkan rasa ikut memiliki di kalangan masyarakat. Sedangkan peran pasif ditunjukkan melalui sikap kooperatif, LSM tidak mengganggu atau merusak lingkungan alam serta mendukung terpeliharanya sumber daya alam.

b. Menjadi Pelaku Wirausaha Pariwisata

Kegiatan usaha LSM dapat menumbuhkan kesadaran dalam menjaga kelestarian lingkungan pariwisata sebab mereka mendapat dampak positif ekonomi lokal melalui aktivitas pencairan nafkah di objek wisata. Pengembangan wisata didorong agar mampu meningkatkan kesempatan dan jangkauan masyarakat yang merasakan manfaatnya.

7. Wisatawan

Indikator keberhasilan pengembangan pariwisata dilihat melalui statistik jumlah wisatawan dan lama kunjungan dalam suatu objek wisata. Wisatawan lokal maupun mancanegara yang hadir dapat menginjeksi sumber daya ekonomi dan diharapkan mampu memberi kesejahteraan bagi penduduk lokal. Pemeliharaan dan pengembangan destinasi juga dapat dioptimalkan sebab pendapatan yang ada dapat dialokasikan dalam peningkatan sarana dan prasarana serta kelestarian daya tarik wisata.

Dengan demikian, tradisi lokal yang positif akan dipahami secara global sekaligus menjadi cara pelestarian budaya.

1.5.6 Pengembangan Pariwisata

Sulistiyadi (2021) mengemukakan bahwa pariwisata merujuk pada aktivitas yang melibatkan penggunaan waktu luang atau leisure, di mana seseorang pergi keluar dari wilayahnya dalam rangka menciptakan pengalaman yang berbeda dari aktivitas harian yang mendukung peningkatan daya ekonomi masyarakat lokal. Lebih lanjut, Beech J & Simon C. (dalam Sulistiyadi, 2021) memberi perspektif lain pendefinisian pariwisata secara lebih rinci, yakni sebagai kegiatan individu di mana mobilisasi ke tempat lain dilakukan kurang dari periode satu tahun bertujuan untuk rekreasi hingga perjalanan bisnis. Berdasar pandangannya aktivitas pariwisata memiliki korelasi erat atas kebutuhan manusia dalam memenuhi kebutuhan terutama dalam konteks hiburan.

Strategi pengembangan pariwisata telah dirumuskan melalui Peraturan Daerah Kabupaten Banjarnegara No. 14 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Kabupaten Banjarnegara Tahun 2015-2030 yang 1) pembangunan destinasi pariwisata daerah; 2) pembangunan pemasaran pariwisata daerah; 3) pembangunan industri pariwisata daerah; dan 4) pembangunan kelembagaan kepariwisataan daerah. Terdapat empat aspek yang harus dipertimbangkan dalam pengembangan pariwisata sebagaimana termuat dalam regulasi tersebut.

1.5.7 Faktor Pendorong dan Penghambat Pengembangan Destinasi Wisata

Analisis faktor pendorong dan penghambat dalam pengembangan destinasi wisata dilakukan dengan indikator nilai, komunikasi, kepercayaan, dan kebijakan. (Destiana dkk., 2020) yaitu:

1. Nilai

Nilai adalah panduan bagi manusia untuk menjalani hidup yang terarah. Hal ini dikarenakan nilai dapat memberikan makna pada kehidupan melalui keyakinan dan tujuan hidup. Dalam konteks pengembangan pariwisata, nilai menjadi faktor yang sangat signifikan karena dapat mempengaruhi perilaku manusia (Destiana, dkk., 2020).

2. Komunikasi

Komunikasi yang efisien dapat mendukung kerja sama antara para pemangku kepentingan (*stakeholder*). Komunikasi ini berkaitan dengan diseminasi informasi mengenai program yang hendak dijalankan oleh para pemangku kepentingan dalam rangka peningkatan efisiensi khususnya di sektor pariwisata.

3. Kepercayaan

Kepercayaan antar *stakeholder* diperlukan guna memudahkan hubungan kerja sama yang terjalin dan memberi rasa aman di antara *stakeholder* yang terlibat. Kepercayaan yang diukur dari keandalan, kejujuran, kepedulian, dan kredibilitas yang dimiliki.

4. Kebijakan

Pemerintah bertanggung jawab untuk merumuskan kebijakan yang memberikan peran yang spesifik bagi seluruh aktor yang berjejaring dalam

pengembangan pariwisata. Menurut Judisseno (2017), kebijakan pemerintah merupakan landasan bagi pemangku kepentingan (*stakeholder*) dalam upaya pengembangan sektor pariwisata. Kebijakan ini berfungsi sebagai panduan dan alat pengawasan dalam pelaksanaan program pengembangan pariwisata.

1.5.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 1.5 Kerangka Pemikiran

Sumber : Diolah Penulis dari Berbagai Sumber, 2024

1.6 Operasionalisasi Konsep

Guna memudahkan pemahaman atas permasalahan yang ada dilakukan dengan menjabarkan kaitan antara konsep dan fenomena yang dialami di lapangan. Analisis *stakeholder* dilakukan dengan menelusuri aktor terlibat dan peran para aktor sesuai dengan kapabilitasnya dalam pengembangan Serulingmas *Interactive Zoo* yang di dalamnya terdapat beragam *stakeholder* yang saling terlibat.

Pertama akan dilakukan identifikasi aktor dalam pengelolaan Serulingmas *Interactive Zoo*. Lebih lanjut akan dilakukan klasifikasi berdasarkan kepentingan dan pengaruh aktor yang terlibat. Setelah dikelompokkan, analisis dilakukan untuk mengetahui relasi antar *stakeholder* yang ada agar analisis peran *stakeholder* dapat dilakukan menjadi lebih mudah. Peran *stakeholder* dalam Pengembangan TRMS Serulingmas diklasifikasikan menjadi:

- a. Peneliti sebagai implementor ide atau produk ilmiah terkait pengembangan objek wisata
- b. Bisnis sebagai implementor manajemen perusahaan dan peningkatan SDM
- c. Pemerintah sebagai fasilitator dan peningkatan kapasitas SDM
- d. Penduduk Lokal sebagai subjek dan objek
- e. Media sebagai alat informasi dan pemasaran
- f. Lembaga Swadaya Masyarakat yang terlibat dalam pengelolaan objek wisata dan menjadi pelaku wirausaha
- g. Wisatawan sebagai sumber pendapatan utama dan evaluator

Setelah kedua tahapan selesai, penelusuran relasi akan dilakukan guna mengetahui bentuk dan cara kerja sama yang terjalin di antara para *stakeholder*. Tahap final, peneliti akan melakukan analisis guna mengetahui faktor pendorong dan penghambat dalam pengembangan destinasi wisata berdasar:

1. Nilai yang diklasifikasi menjadi nilai individu, nilai profesional, nilai organisasi, nilai legal, dan nilai kepentingan publik;
2. Komunikasi yang diukur dari pemahaman, pengaruh pada sikap, hubungan yang baik, dan tindakan;
3. Kepercayaan yang diukur dari keandalan, kejujuran, kepedulian, dan kredibilitas; serta
4. Kebijakan

1.7 Argumen Penelitian

Keterlibatan para *stakeholder* dalam pengembangan sektor pariwisata adalah salah satu elemen penting dalam kerangka kerja Administrasi Publik sebagai tata kelola. Paradigma ini menekankan bahwa administrasi tidak hanya berkaitan dengan kontrol pemerintah, tetapi juga melibatkan berbagai pemangku kepentingan di luar pemerintah untuk memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan isu-isu publik (Henry dalam Muluk dan Nugroho, 2020).

Dalam proses implementasi kebijakan, terbentuk hubungan saling terkait di antara berbagai aktor yang terlibat. Hubungan ini didefinisikan sebagai jejaring kebijakan (Howlett dan Ramesh dalam Mahajan dkk., 2023). Jejaring kebijakan yang terbentuk dapat dijelaskan menggunakan pendekatan analisis *stakeholder*.

Selanjutnya, untuk merancang strategi pengembangan pariwisata, pemangku kepentingan yang sudah diidentifikasi dapat dikelompokkan menurut matriks kepentingan dan pengaruhnya. Kategori ini mencakup *key player*, *subject*, *context setter*, dan *crowd* (Eden dan Ackermann dalam Reed dkk., 2009). Identifikasi peran masing-masing pemangku kepentingan dapat dilakukan dengan membagi mereka menjadi akademisi, bisnis, pemerintah, penduduk lokal, media, lembaga swadaya masyarakat, dan wisatawan (Nugroho, 2015). Setelah memahami peran dan kategori mereka, penting untuk mengidentifikasi faktor-faktor pendorong dan penghambat yang mungkin timbul, seperti nilai-nilai, komunikasi, kepercayaan, dan kebijakan (Destiana dkk., 2020).

1.8 Metode Penelitian

Penelitian adalah aktivitas yang terorganisir, sistematis, berbasis data, dilaksanakan dengan kritis, objektif, dan ilmiah dalam rangka memperoleh pemahaman yang komprehensif terhadap suatu persoalan (Raco, 2010). Metode penelitian sendiri bermakna aktivitas saintifik yang tersusun secara sistematis, terstruktur, serta mempunyai tujuan spesifik, baik secara praktis maupun teoritis. Metode penelitian menjadi teknik atau prosedur yang digunakan dalam memecahkan suatu permasalahan ilmiah. Metode penelitian umumnya terbagi menjadi tiga kategorisasi utama, yakni metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan campuran (*mixed methods*). Dalam penelitian ini peneliti mengimplementasikan metode kualitatif yang berlandaskan atas pandangan Creswell (2015).

1.8.1 Tipe Penelitian

Berbicara riset kualitatif, terdapat belasan hingga puluhan ragam jenis pendekatan yang digunakan oleh para periset. Perbedaan ini diakibatkan oleh keunikan karakteristik yang dimiliki oleh setiap masalah dan pilihan peneliti mengenai pendekatan yang tepat. Mengacu pada keadaan tersebut, Creswell lalu mengklasifikasikan penelitian kualitatif menjadi lima macam kategori utama, yaitu riset deskriptif, fenomenologi, *grounded theory*, etnografi, dan studi kasus.

Pengelompokan ini merujuk pada penelitian kualitatif yang paling jamak digunakan sekaligus representasi dari berbagai bidang studi dalam disiplin ilmu sosial (Creswell, 2015). Lebih lanjut, dari kelima pendekatan tersebut, jenis metode yang relevan untuk menganalisis persoalan yang tengah ditelaah oleh peneliti adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Sebagaimana telah dikemukakan oleh Creswell (2015), pendekatan digunakan dengan pengumpulan informasi secara rinci dan komprehensif dari berbagai jenis sumber data (laporan, arsip, observasi, wawancara, video) dan menghasilkan tema serta deskripsi kasus.

1.8.2 Situs Penelitian

Tempat penelitian akan meliputi TRMS Serulingmas Kecamatan Ungaran Barat, Kantor Lembaga dan Pemerintah, dan Wilayah Kelurahan Kutabanjarnegara terkait isu peran *stakeholder* dalam pengembangan objek wisata.

1.8.3 Subjek Penelitian

Penetapan informan didasarkan pada pengkategorian pihak dimulai dari pihak utama. Pemilihan informan dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dan *snowball sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel melalui perencanaan dan pertimbangan sedangkan *snowball sampling* merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan rekomendasi dan informasi dari narasumber lain (Cresswell, 2015).

Pihak yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Kepala Bidang Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara, Sekretaris Kelurahan Kutabanjarnegara, Kepala BKSDA Jateng RKW Wonosobo, Kepala Bidang Baperlitbang Kab. Banjarnegara, Koordinator Desa Tim KKN Tematik Universitas Diponegoro Tahun 2021, Kepala Divisi *Marketing* PERUMDA TRMS Serulingmas, Sekretaris Bank BRI KC Banjarnegara, Masyarakat Kelurahan Kutabanjarnegara, Kelompok Pedagang Serulingmas, Komunitas Lantai Dasar, Jurnalis Detik Jateng, dan Wisatawan Serulingmas *Interactive Zoo*.

1.8.4 Jenis Data

Data merupakan nilai yang merepresentasikan suatu objek. Data adalah ilustrasi atas fakta. Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah tindakan dan kata-kata selebihnya merupakan tambahan berupa dokumen lain (Alfansyur dan Mariani, 2020). Jenis data yang akan digunakan berupa diskusi dan wawancara, sumber tertulis, dokumentasi gambar, dan data statistik.

1.8.5 Sumber Data

a. Data Primer

Data primer merujuk kepada data yang peneliti peroleh secara langsung dari sumbernya dan memiliki unsur kebaruan (Alfansyur dan Mariani, 2020) Dalam penelitian yang akan dilaksanakan, data primer akan dikumpulkan oleh peneliti melalui tindakan seperti pengamatan, interaksi wawancara, dan diskusi terarah dengan semua subjek penelitian terdiri dari Kepala Bidang Pemasaran Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab. Banjarnegara, Kepala BKSDA Jateng RKW Wonosobo, Kepala Bidang Baperlitbang Kab. Banjarnegara, Sekretaris Kelurahan Kutabanjarnegara, Koordinator Desa Tim KKN Tematik Universitas Diponegoro Tahun 2021, Sekretaris Bank BRI KC Banjarnegara, Kepala Divisi Marketing PERUMDA TRMS Serulingmas, Masyarakat Kelurahan Kutabanjarnegara, Anggota Kelompok Pedagang Serulingmas, Anggota Komunitas Lantai Dasar, Jurnalis Detik Jateng, dan Wisatawan Serulingmas *Interactive Zoo*.

b. Data Sekunder

Data sekunder merujuk kepada data yang peneliti peroleh dari berbagai sumber pendukung. Yin (dalam Creswell, 2015) menyoroti pentingnya mengumpulkan data seperti dokumen, catatan arsip, dan artefak fisik. Dalam penelitian yang akan dilakukan, data sekunder akan diperoleh dari literatur seperti buku, jurnal, tesis, disertasi, peraturan pemerintah, dan penelitian sebelumnya yang relevan dengan pengembangan objek wisata.

1.8.6 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara dapat didefinisikan sebagai interaksi yang berlangsung antara dua individu atau lebih guna memperoleh informasi dan data melalui sejumlah aktivitas tanya-jawab berdasarkan tema tertentu (Esterberg dalam Alfansyur dan Mariani, 2020). Secara spesifik, Esterberg mengklasifikasikan wawancara menjadi tiga jenis, yakni wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan non terstruktur. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang persepsi, pandangan, emosi, dan pengetahuan partisipan melalui pertanyaan yang tidak terbatas (*open-ended*) (Raco, 2010). Peneliti memulai dengan serangkaian pertanyaan terstruktur, dan kemudian melanjutkannya dengan pertanyaan yang lebih rinci untuk menggali informasi lebih mendalam. Lewat wawancara, peneliti bisa mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan akurat mengenai perspektif narasumber dalam memaknai peristiwa dan kasus yang berlangsung.

b. Observasi

Observasi (pengamatan) tergolong teknik pengumpulan data di lapangan yang berupa ucapan, sikap, tindakan, interaksi, dan interpersonal. Untuk mempermudah proses observasi, digunakan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen (Alfansyur dan Mariani, 2020). Tujuan utama pelaksanaan observasi adalah memahami perilaku objek penelitian, arti perilaku tersebut, dan dampaknya terhadap masalah yang dikaji. Faisal mengklasifikasikan observasi menjadi tiga tipe, yakni observasi partisipatif, observasi yang dilakukan secara

terbuka dan tertutup, serta observasi yang tidak memiliki struktur tertentu. Observasi ini dilakukan melalui serangkaian tahapan, termasuk observasi deskriptif, observasi yang berfokus, dan observasi yang terpilih (Alfansyur dan Mariani, 2020).

c. Dokumentasi

Pengumpulan data sekunder dilaksanakan melalui dokumentasi. Dokumentasi adalah metode menghimpun bahan tertulis dapat berupa berita, buku, jurnal, dan laporan atas rancangan atau evaluasi program pemerintah.

1.8.7 Analisis dan Interpretasi Data

Dalam jenis studi ini dilakukan usaha untuk memahami makna pengalaman individu terkait dengan fenomena yang diteliti (Creswell, 2015). Teknik analisis data dilakukan melalui enam tahapan

1. Persiapan dan pengorganisasian data melibatkan kegiatan seperti mentranskripsi wawancara, memindai materi yang relevan, memahami data lapangan, serta penyusunan data ke dalam kategori-kategori yang berbeda sesuai dengan sumber informasinya.
2. Eksplorasi dan pengkodean data, di mana dilakukan pencatatan khusus atau pembuatan catatan umum terkait dengan data yang diperoleh.
3. Pengkodean data, adalah langkah untuk mengolah materi atau informasi menjadi segmen-segmen tulisan sebelum memberikan makna. Proses pengkodean diterapkan untuk mendeskripsikan pengaturan, individu, kategori, dan tema-tema yang akan dianalisis.

4. Penyajian data melalui narasi atau bentuk laporan kualitatif secara tertulis.
5. Validasi untuk memastikan akurasi hasil penelitian.

1.8.8 Kualitas Data

Teknik triangulasi diaplikasikan untuk menguji kualitas data yang ada agar menjadi valid (Alfansyur dan Mariani, 2020). Triangulasi dilakukan dengan cara mengkomparasikan informasi dengan gambaran yang utuh atas informasi tertentu. Selain itu, peneliti menggunakan pengecekan informasi langsung terhadap para informan.