

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Potensi negara Indonesia terbesar yang menjadi sumber pendapatan negara salah satunya diperoleh dari kegiatan pariwisata. Pariwisata menjadi sektor penting dalam mendukung kemajuan di bidang perekonomian negara. Pariwisata dijelaskan sebagai segala sesuatu kegiatan penyelenggaraan wisata yang termasuk usaha-usaha wisata yang menjadi sasaran wisata untuk daya tarik wisata (L.M. Azhar Sa'ban, 2023). Kegiatan pariwisata Indonesia tidak hanya dilakukan oleh wisatawan domestik saja, melainkan banyak wisatawan mancanegara yang turut menikmati pesona pariwisata yang berada di Indonesia.

Data Badan Pusat Statistik bulan Mei tahun 2024 yang menunjukkan lonjakan besar terkait jumlah devisa sektor pariwisata yang pada tahun 2021 menunjukkan angka 0,54 Miliar US \$ dan hanya dengan selang 1 (satu) tahun saja, yaitu tahun 2022 jumlah devisa sektor pariwisata menjadi 7,03 Miliar US \$. Kemudian pada tahun 2023, jumlah devisa sektor pariwisata menjadi 10,46 Miliar US \$. Lonjakan jumlah devisa sektor pariwisata Indonesia dari tahun ke tahun menunjukkan progres yang cepat untuk pemulihan perekonomian negara yang mana pada tahun 2019-2021 merupakan masa pemulihan pasca Pandemi Covid-19 yang berdampak pada kerugian ekonomi negara.

Kegiatan pariwisata tidak hanya berdampak pada perekonomian nasional saja, melainkan kegiatan pariwisata juga mampu menggerakkan dan meningkatkan perekonomian suatu daerah. Pariwisata kini menjadi harapan tersediannya lapangan

pekerjaan variasi baru untuk mengurangi jumlah angka pengangguran daerah melalui optimalisasi kegiatan jasa dan perdagangan di suatu kawasan objek wisata daerah.

Tabel 1. 1
Pengunjung Daya Tarik Wisata dan Event Provinsi Jawa Tengah
Tahun 2021-2023

Tahun	Wisatawan Mancanegara	Wisatawan Domestik
2021	1.793	21.332.409
2022	144.691	46.465.437
2023	464.719	56.485.087

Sumber: Diolah Peneliti dari BPS Provinsi Jawa Tengah, 2024

Data milik Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Tengah yang disampaikan dalam Berita Resmi Statistik No. 28/05/33/Th.XVIII, 6 Mei 2024 hal. 13, Triwulan I-2024, mengenai Pertumbuhan dan Kontribusi PDRB Menurut Wilayah, Provinsi Jawa Tengah merupakan penyumbang perekonomian terbesar keempat di Pulau Jawa dengan kontribusi sebesar 14,60%. 3 (tiga) peringkat teratas Pertumbuhan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) menurut lapangan usaha ditempati oleh Informasi dan Komunikasi, Penyediaan Akomodasi dan Makan Minum serta Jasa Pendidikan.

Gambar 1. 1
Pertumbuhan PDRB Menurut Lapangan Usaha di Provinsi Jawa Tengah



Sumber: BPS Provinsi Jawa Tengah, 2024

Dari Tabel 1.1 dan Gambar 1.1 menunjukkan bahwa Provinsi Jawa Tengah memiliki data kunjungan wisatawan yang termasuk tinggi, kunjungan wisatawan yang tinggi tersebut berdampak pada kontribusi PDRB yang mengalami pertumbuhan yang salah satu nya disumbangkan dari lapangan usaha penyediaan akomodasi dan makan minum. Akomodasi berkaitan dengan kegiatan wisata. Akomodasi dalam kegiatan wisata merupakan usaha penyediaan pelayanan penginapan kepada wisatawan dan dilengkapi dengan pelayanan pariwisata lainnya.

Tabel 1. 2
Jumlah Kedatangan Wisatawan Mancanegara di Provinsi Jawa Tengah

Wilayah	2021	2022	2023	Total
Kedatangan				
Bandar Udara Achmad Yani Semarang	8	0	10	18
Bandar Udara Adi Sumarmo Solo	1	1.424	0	1.425
Pelabuhan Laut Tanjung Mas Semarang	0	0	1.942	1.942

Sumber: Diolah Penulis dari BPS Provinsi Jawa Tengah, 2024

Salah satu wilayah di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki kunjungan wisatawan mancanegara yang terbilang cukup tinggi yaitu Semarang dengan jumlah kedatangan wisatawan mancanegara menurut wilayah yaitu Bandar Udara Achmad Yani Semarang dan Pelabuhan Laut Tanjung Mas Semarang. Jika dijumlahkan keduanya dalam kurun waktu 3 tahun ke belakang memiliki angka

kunjungan wisatawan mencapai 1.960 kunjungan. Semarang menjadi wilayah yang berpeluang tinggi untuk mengembangkan pariwisata daerah. Wilayah Semarang terbagi menjadi kota dan kabupaten. Daya tarik wisata Kabupaten Semarang tidak kalah menarik dengan daya tarik wisata konvensional yang biasanya tersedia di wilayah perkotaan.

Tabel 1. 3
Jumlah Kunjungan Wisatawan Kabupaten Semarang Tahun 2021-2023

Tahun	Pengunjung Domestik	Pengunjung Mancanegara	Jumlah
2021	1.451.670	217	1.451.887
2022	3.848.816	1.123	3.849.939
2023	3.531.786	2.344	3.534.130

Sumber: Diolah Penulis dari Aplikasi Pariwisata Terintegrasi
Kabupaten Semarang (APIKS), 2024

Sejak tahun 2021 sampai dengan tahun 2023, kunjungan wisatawan baik domestik maupun mancanegara di Kabupaten Semarang menunjukkan angka yang tinggi dan terus mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut turut merepresentasikan peluang yang tinggi untuk dapat dimanfaatkan dengan sangat baik oleh Pemerintah Kabupaten Semarang dalam mengupayakan Kabupaten Semarang menjadi kabupaten yang unggul pada kegiatan pariwisata. Terdapat beragam jenis kegiatan pariwisata yang berada di Kabupaten Semarang. Mulai dari pariwisata taman bermain, pariwisata bersejarah, pariwisata religi, pariwisata desa dan lainnya.

Salah satu jenis kegiatan pariwisata yang menarik untuk dikunjungi di Kabupaten Semarang yaitu Desa Wisata. Desa wisata merupakan desa dengan

bentuk lingkungan yang memiliki ciri khusus baik secara alamiah maupun buatan yang bernilai potensial dan berdaya jual untuk dikembangkan menjadi objek wisata bagi para wisatawan. Desa wisata juga dikenal sebagai salah satu pilihan wisata bagi para wisatawan yang ingin mendapatkan pengalaman untuk bisa menikmati, mengenal, menghayati dan mempelajari secara langsung kekhasan yang menjadi daya tarik utama suatu desa wisata (Setiawan & U., 2014).

Keberadaan desa wisata telah tersebar di 34 Provinsi negara Indonesia. Total jumlah desa wisata yang telah resmi terdaftar dalam Jaringan Desa Wisata (Jadesta) sebanyak 4.812 desa wisata. Kabupaten Semarang memiliki jumlah desa wisata sebanyak 85. Harapannya desa wisata yang sudah ada dapat dikembangkan potensi wisatanya melalui pengelolaan desa wisata yang tepat dengan cara cara yang strategis.

Desa memiliki lingkup yang lebih kecil jika dibandingkan dengan kota. Mempercepat pembangunan desa secara mandiri merupakan upaya mengurangi kesenjangan antara desa dengan kota. Desa merupakan bentuk terkecil dari suatu negara yang berperan penting dalam mencapai cita-cita suatu bangsa dan negara. Apabila ingin menilai suatu bangsa itu sejahtera atau tidak dapat diketahui berdasarkan tingkat kemajuan sebuah desa (Anifah & Anggina, Putri, 2022). Pembangunan desa menjadi faktor penting pembangunan daerah yang bertujuan mengentaskan kemiskinan dan mengurangi kesenjangan pembangunan antar wilayah. Pembangunan dan pengembangan desa telah diamanatkan dalam dokumen Undang-Undang No. 6 Tahun 2014 tentang desa, dokumen ini dibuat

untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat desa melalui dorongan pembangunan desa mandiri yang berkelanjutan.

Setiap daerah berupaya dan berpacu mengembangkan potensi desa untuk menarik minat para wisatawan melalui sumber daya alam (SDA) yang tersedia yang dapat dikembangkan dan dikelola secara tepat terhadap apa yang menjadi nilai potensial desa, desa juga mampu untuk ikut bersaing dengan kota di dalam menyumbangkan pendapatan negara dan melakukan pembangunan daerah. Pembangunan daerah perlu dilakukan dengan tujuan untuk memajukan daerah tersebut. Melalui pembangunan daerah akan berpengaruh terhadap aspek ketahanan ekonomi, sosial dan lingkungan di suatu daerah. Pembangunan daerah dilakukan untuk meningkatkan kualitas penyediaan beragam jenis layanan untuk masyarakat dan daerah itu sendiri secara berkelanjutan. Salah satu bentuk percepatan pembangunan di desa yaitu melalui pengembangan desa wisata. Pengembangan desa wisata mendorong terjadinya transformasi ekonomi, sosial dan budaya desa.

Gambar 1. 2
Desa Wisata Glawan, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang



Sumber: DiMas BEM FIB Undip & KKN Desa Glawan, 2022

Desa Glawan merupakan salah satu desa wisata kategori rintisan yang berada di Kabupaten Semarang. Kategori desa wisata rintisan merupakan desa wisata yang masih berupa potensi sebagai desa wisata, dimana kondisinya tentu masih mengalami beragam keterbatasan dalam proses pengembangannya. Meskipun demikian, beragam keterbatasan pengembangan wisata yang ada tidak menyurutkan semangat dari Kepala Desa Glawan, Perangkat Desa, PokDarWis, Ibu PKK dan masyarakat setempat lainnya dalam melaksanakan kegiatan pariwisata agar kegiatan wisata lokal di desa tersebut bisa tetap berjalan.

Wisata yang berada di Desa Glawan mengutamakan potensi sumber daya alam yang dikembangkan untuk dijadikan kegiatan wisata. Kegiatan wisata yang tersedia di Desa Wisata Glawan cukup beragam, terdapat potensi wisata unggulan dan juga potensi wisata pendukung. Daya tarik wisata yang diunggulkan di Desa Wisata Glawan ini ada 4 (empat), yaitu wisata SiGendu, wisata menanam padi, wisata café jamu dan wisata ternak kelinci. Keempat daya tarik wisata unggulan yang ditawarkan oleh Desa Wisata Glawan merupakan kegiatan wisata yang bersumber dari kealamian lingkungan alam geografis desa.

Pertama, yaitu wisata Sigendu. Sigendu merupakan air terjun kecil yang berlokasi di Dusun Krajan, Desa Glawan. Sumber air dari Sigendu berasal dari saluran irigasi pada sawah yang terletak tepat di atas sungai. Lokasinya yang bersebelahan dengan sungai membuat Sigendu dapat dijadikan tempat wisatawan bermain air dengan konsep *tubing* (ban karet bekas berukuran sedang). Selain itu, Sigendu juga memiliki pemandangan sawah yang asri membuat wisatawan dapat menikmati matahari tenggelam yang akan terlihat indah dan menawan.

Kedua, yaitu wisata menanam padi. Tanah sangat subur yang dimiliki Desa Wisata Glawan sangat cocok ditanami tanaman pertanian seperti padi dan juga kegiatan perkebunan. Pemandangan sawah sangat mudah ditemukan di Desa Wisata Glawan. Desa Wisata Glawan memanfaatkan potensi lahan persawahan luas dengan pemandangan yang indah menjadi tawaran wisata menanam padi. Wisatawan akan mendapatkan penjelasan edukasi mengenai proses tanam padi dan wisatawan juga akan diberikan kesempatan untuk praktik langsung menanam padi turun ke sawah di lahan yang telah disediakan dengan didampingi oleh petani yang ahli dan berpengalaman.

Ketiga, yaitu wisata café jamu. Desa Glawan memiliki potensi perkebunan TOGA yang dijadikan sebagai konservasi tanaman obat. TOGA merupakan singkatan dari Tanaman Obat Keluarga. TOGA merupakan hasil budidaya yang berkhasiat sebagai obat (apotek hidup). Wisatawan yang berkunjung dapat belajar terkait informasi mengenai budidaya tanaman obat.

Hasil dari budidaya tanaman obat diolah menjadi bentuk minuman berkhasiat yang secara tradisional dikenal dengan istilah jamu. Selain dalam bentuk café jamu, distribusi jamu juga dilakukan dengan penjualan jamu gendong sebagai mata pencaharian utama yang dilakukan oleh salah satu masyarakat setempat di Dusun Randusari. Wisatawan akan diberikan pengalaman mengesankan yaitu belajar membuat jamu mulai dari proses awal hingga akhir. Di tahap proses terakhir wisatawan dapat menikmati jamu hasil buaatannya.

Keempat, yaitu wisata ternak kelinci. Wisatawan akan diberikan informasi mengenai proses pemeliharaan dalam merawat kelinci yang tepat dan juga beragam

cara mengenai proses budidaya kelinci kepada wisatawan yang berminat dan ingin menekuni. Kemudian, terdapat kegiatan menyenangkan bagi wisatawan, khususnya anak-anak, yaitu bermain langsung di kandang yang berisi ratusan kelinci yang sekaligus dapat memberi makan kelinci.

Selain keempat daya tarik wisata unggulan yang ada di Desa Wisata Glawan, terdapat juga daya tarik wisata pendukung yang tersedia di desa ini, yaitu Tari Rodet dan kerajinan tangan tradisional yang kreatif, unik dan menarik. Tari Rodet adalah tarian yang berasal dari Dusun Randosari. Tarian ini memiliki gerakan khas yang dapat dipelajari dan dipraktikkan secara langsung oleh wisatawan yang berkunjung.

Wisatawan dapat menyaksikan pertunjukan tari dari masyarakat setempat di awal sesi kedatangan, sebelum kegiatan wisata utama dilakukan. Daya tarik wisata pendukung lainnya yaitu kerajinan tangan tradisional. Kerajinan tangan tradisional diantaranya yaitu pembuatan besek, pembuatan cendera mata, furnitur, dan pengolahan makanan yang ditekuni oleh masyarakat setempat sebagai mata pencaharian tambahan.

Pembuatan kerajinan besek biasa dilakukan masyarakat setempat di depan rumah masing-masing, wisatawan bisa ikut praktik di dalam pembuatan kerajinan besek yang tidak bisa ditemukan di daerah perkotaan. Cendera mata yang dapat dijadikan buah tangan oleh wisatawan yaitu dengan memanfaatkan barang-barang sederhana menjadi olahan kreatif yang menguntungkan. Contohnya ada handuk kecil yang dibentuk menjadi beragam karakter yang akan memikat siapapun hati wisatawan yang melihatnya. Furnitur yang diolah di Desa Glawan adalah dengan

memanfaatkan batang bambu yang dijual dengan beragam bentuk dan fungsi. Terakhir, pengolahan makanan sendiri diantaranya seperti es kulkul dari buah asli, kue basah, roti, dan *snack* yang diujakan kepada wisatawan.

Sebagian besar daya tarik wisata unggulan milik Desa Glawan dapat dikemas menjadi pariwisata berkonsepkan ‘eduwisata’. *Educational Tourism* (eduwisata) atau wisata edukasi yaitu suatu program kegiatan wisata yang memiliki tujuan utama untuk memperoleh pembelajaran secara langsung di suatu lokasi objek wisata. Kegiatan wisata seperti belajar menanam padi, mengelola budidaya tanaman obat dan pengelolaan ternak menunjukkan bahwa kegiatan wisata yang berjalan di Desa Wisata Glawan ini berkonsepkan *educational tourism* dengan mengandalkan ekosistem alam yang tersedia.

Ketersediaan sumber daya alamiah yang menjadi pendukung utama berjalannya kegiatan wisata *educational tourism* di Desa Wisata Glawan dapat dikategorikan menjadi konsep wisata *ecotourism* (ekowisata). *Ecotourism* (ekowisata) merupakan salah satu kegiatan pariwisata yang berwawasan lingkungan dengan memperhatikan 3 keutamaan aspek, yaitu konservasi alam, pemberdayaan sosial budaya ekonomi masyarakat lokal serta pembelajaran dan pendidikan.

Desa Wisata Glawan tidak hanya melakukan kegiatan wisata dengan mengandalkan kegiatan perjalanan wisata ke tempat alami maupun hanya berupa kegiatan perjalanan wisata edukasi secara formal. Melainkan, Desa Wisata Glawan mengupayakan pelaksanaan kegiatan wisata untuk memperoleh pengalaman wisata mengesankan bagi wisatawan dengan cara menghubungkan tujuan pelaksanaan

edukasi wisata dengan mengajak wisatawan lebih menghargai lingkungan yang secara langsung memberikan manfaat untuk lingkungan, budaya dan ekonomi masyarakat lokal.

Hal tersebut sejalan dengan konsep *ecotourism* (ekowisata). Pelaksanaan kegiatan pariwisata melalui konsep *ecotourism* (ekowisata) sangat erat kaitannya dengan perwujudan tujuan *sustainable tourism development* (pembangunan pariwisata berkelanjutan). Pelaksanaan pengembangan pariwisata dengan menitikberatkan pada kata pembangunan ‘berkelanjutan’ bukan sekedar dilihat dari seberapa banyak pembangunan baru yang telah selesai dilakukan, melainkan jauh lebih daripada itu. Destinasi pariwisata berkelanjutan diatur dalam Permenparekraf No. 9 Tahun 2021.

Jika dikaitkan pembangunan berkelanjutan dengan pariwisata berkelanjutan, maka setiap pihak yang berkontribusi dan terlibat di dalam proses pembangunan pariwisata berkelanjutan harus memastikan bahwa penggunaan sumber daya alam di dalam pembangunan pariwisata harus selaras dengan daya dukung lingkungan agar kemungkinan dampak kerusakan lingkungan kecil terjadi. Selain itu, pembangunan pariwisata keberlanjutan dapat juga dilihat dari seberapa besar manfaat yang akan diperoleh dari hasil pembangunan yang dilakukan dalam jangka panjang ke depan untuk lingkungan dan masyarakat.

Dalam mewujudkan keberhasilan pembangunan daerah berdasarkan visi misi yang ditetapkan, itu sangat bergantung pada kemandirian suatu desa di dalam mengembangkan potensi yang dimiliki desa dan bagaimana cara desa berinovasi. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan desa di dalam proses usaha

pengembangan desa wisata adalah dengan melakukan pemetaan jaringan kerjasama.

Pembangunan dan pengembangan suatu desa wisata tidak bisa jika hanya mengandalkan peran masyarakat lokal di lokasi desa wisata. Merealisasikan pengembangan pariwisata yang berkelanjutan, menurut Dabphet (2006) yaitu dapat dilakukan dengan membangun konsep persepsi khusus diantara para pemangku kepentingan dengan mengupayakan memasukan setiap tujuan yang diinginkan dalam mengembangkan pariwisata berkelanjutan yang memerlukan sinergi kuat untuk mencapai tujuannya.

Pandangan tersebut sejalan dengan pandangan milik Junaid (2019) yang mengatakan bahwa sinergi di dalam kepariwisataan menjadi hal yang penting untuk mengembangkan pariwisata pada suatu destinasi. Model sinergi pemangku kepentingan dibutuhkan sebagai suatu pedoman pemangku kepentingan dalam menjalankan kegiatan wisata untuk membangun destinasi.

Berdasarkan *preliminary research* yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa hambatan yang berada di Desa Wisata Glawan, diantaranya yaitu keterbatasan anggaran dalam meningkatkan kualitas infrastruktur yang tidak memadai di lokasi objek wisata, tidak adanya investasi eksternal untuk pengembangan desa wisata, dan berhenti berjalannya lembaga Badan Usaha Milik Desa (BumDes).

Hambatan yang berada di Desa Wisata Glawan tersebut menjadi tantangan yang harus dihadapi para pemangku kepentingan yang terlibat di dalam proses pengembangan Desa Wisata Glawan menjadi wisata *ecotourism* berkelanjutan.

Tantangan tersebut dapat memberatkan pemangku kepentingan dalam menjalankan dan mengembangkan kegiatan Desa Wisata Glawan karena keterlibatan masyarakat Desa Glawan untuk ikut melaksanakan kegiatan desa wisata masih sangat minim. Hal tersebut dikarenakan masyarakat belum mengetahui apa potensi wisata yang tersedia di Desa Glawan, sedangkan untuk menghadapi hambatan tersebut membutuhkan banyak sumber daya yang mampu saling bekerja sama untuk mencapai tujuan dengan lebih optimal.

Menurut Pamungkas (2013), pengelolaan ekowisata tidak dapat terlaksana ketika pemangku kepentingan yang terlibat di dalam proses kerjasama tidak memiliki kemampuan dalam melaksanakan dan mengembangkan tujuan konsep pengelolaan wisata tersebut. Mewujudkan banyak kepentingan dari pemangku kepentingan yang terlibat tersebut memerlukan kerjasama yang kuat diantara pemangku kepentingan. Diperlukan partisipasi yang baik dari pemangku kepentingan ketika merealisasikan konsep pengembangan ekowisata karena kolaborasi dan kerjasama yang membentuk hubungan antar organisasi menjadi suatu hal yang sangat penting.

Berdasarkan hambatan dan permasalahan tersebut, sangat penting untuk melakukan analisis pemetaan pengaruh dan kepentingan serta peran dari *stakeholder* yang terlibat dalam proses kerjasama pengembangan Desa Wisata Glawan menjadi wisata *ecotourism* berkelanjutan untuk mendeskripsikan pengaruh dan kepentingan serta peran yang dimiliki *stakeholder* untuk membantunya dalam melakukan mobilisasi sumber daya untuk kepentingan pengembangan Desa Wisata

Glawan yang dapat dikelola lebih prima dengan mewujudkan pembangunan wisata yang berkelanjutan.

Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan temuan yang dapat dijadikan rekomendasi kepada *stakeholders* yang terlibat di dalam pelaksanaan pengembangan Desa Wisata Glawan sehingga mampu menentukan langkah strategis untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pengembangannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, ditemukan rumusan masalah di dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimana pemetaan jejaring *stakeholders* yang dapat diupayakan Desa Glawan Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang dalam pembangunan *ecotourism* berkelanjutan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yakni mengidentifikasi dan mendeskripsikan pemetaan jejaring *stakeholders* yang dapat diupayakan Desa Glawan Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang dalam pembangunan *ecotourism* berkelanjutan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembangan ilmu administrasi publik serta menjadi referensi penelitian selanjutnya di masa yang akan datang, terutama bagi penulis yang akan melakukan penelitian mengenai

pemetaan dan model jejaring *stakeholders* sebagai upaya pembangunan ekowisata berkelanjutan pada desa wisata.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman melalui manajemen pelaksanaan. Kemudian, penelitian ini juga diharapkan menjadi alat bantu memperdalam ilmu administrasi publik melalui pelaksanaan konsep-konsep yang digunakan yang sebelumnya telah dipelajari.
2. Bagi pembaca, Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan pembaca. Kemudian, penelitian ini juga diharapkan berguna untuk menjadi sumber referensi penelitian selanjutnya. Muatan hasil penelitian ini diharapkan dapat menyediakan informasi yang bermanfaat kepada publik mengenai pemetaan dan model jejaring *stakeholders* sebagai upaya pembangunan ecotourism berkelanjutan pada desa wisata.
3. Bagi pemerintah, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan berupa saran maupun kritik yang sifatnya membangun untuk melakukan perbaikan di masa yang akan datang. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memiliki kontribusi evaluatif melalui informasi yang bermanfaat yang dapat dijadikan referensi terkait pemetaan dan model jejaring *stakeholders* sebagai upaya pembangunan ecotourism berkelanjutan pada desa wisata. Segala jenis sektor Pemerintahan yang berkorelasi dengan kegiatan wisata di desa Kabupaten Semarang,

harapannya dapat berkontribusi aktif untuk membantu desa-desa wisata yang sedang melakukan pengembangan wisata agar dapat lebih prima.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

15.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 4
Penelitian Terdahulu

No	Peneliti/Tahun/ Judul	Kontribusi Penelitian	Metode	Temuan
1	Carayannis dkk. (2012) The Quintuple Helix Innovation Model: Global Warming As A Challenge And Driver For Innovation	Studi ini berkontribusi terhadap penelitian pengembangan konsep helix (Quintuple Helix) dalam menghadapi tantangan pemanasan global.	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menemukan bahwa Model Quintuple Helix diperlukan sebagai pendorong produksi pengetahuan dan inovasi dengan menekankan transisi sosio- ekologis masyarakat dan ekonomi di abad ke-21.
2	Carayannis dkk.(2017) The Ecosystem As Helix: Anexploratory Theory Building Study of Regional Coperative Entrepreneurial Ecosystems As Quadruple/ Quintuple Helix Innovation Models	Studi ini berkontribusi dalam menganalisis model Quintuple Helix sebagai suatu ekosistem pada studi pengembangan teori eksplorasi ekosistem kewirausahaan kooperatif regional.	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menemukan bahwa megeksplorasi dan membuatprofil sifat dandinamika modelQuintuple Helixsebagai penggerak koperasi regional.

3	W Hartanto dkk.(2021) Quintuple Helix Model For Tourism Development in Banyuwangi Regency	Studi ini berkontribusi untuk pengembangan dan diseminasi model ekonomi pariwisata yang efektif bagi kabupaten banyuwangi.	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menemukan strategi kolaborasi yang ideal dalam pengembangan ekonomi pariwisata.
4	Herliana, Sri & Qorina Syifana (2024) The Role of Quintuple Helix on Halal-Tourism Ecosystem in Indonesia	Studi ini bertujuan untuk mempromosikan pendekatan melalui Quintuple helix dalam ekosistem pariwisata halal.	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian memberikan perspektif baru untuk pariwisata halal terhadap variabel-variabel dalam ekosistem seperti investasi yang tinggi dalam sistem pendidikan dan sains, penekanan pada bisnispariwisata halal,melindungi mempertahankan warisan untuk menarik pasar muslim.
5	Sumarto, Rumsari H, dkk. (2020) Penta-Helix and Quintuple-Helix in the Management of Tourism Villages in Yogyakarta City	Studi ini berkontribusi untuk mendeskripsikan interaksi antara pemerintah, industri pariwisata, perguruan tinggi, media, masyarakat, dan lingkungan dalam pengelolaan wisata di kota Yogyakarta.	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian menemukan bahwa pengelolaan desa wisata memerlukan interaksi sinergis dari pemerintah, industri pariwisata, perguruan tinggi, media,masyarakat, danlingkungan. Interaksi dianara lima elemen menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pengelolaan desa wisata.

6	Prasetyanti, Retnayu & Kusuma, Bayu (2020) Quintuple Helix dan Model Desa Inovatif (Studi Kasus Inovasi Desa di Desa Panggung Harjo, Yogyakarta)	Studi ini berkontribusi untuk menunjukkan partisipasi dan sinergi antar subsistem dalam model inovasi Quintuple Helix menjadi penentu keberhasilan inovasi desa yang berkelanjutan.	Kualitatif Instrumen tal	Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat tiga penentu keberhasilan inovasi yaitu kapasitas politik dan kepemimpinan, kapasitas proses dan birokrasi, kapasitas sosial dan lingkungan.
7	Sakina, Aulia W (2023) Model Sinergitas Quintuple Helix Dalam Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan di Mina Wisata Technopark Sleman	Studi berkontribusi terhadap pendeskripsian tentang kolaborasi peran academician business, community, government, dan media (ABCGM) dalam pengembangan mina wisata technopark Sleman secara berkelanjutan.	Kualitatif Deskriptif	Pengelolaan mina wisata memerlukan keterlibatan dan peran aktif ABCGM sebagai upaya pengembangan potensi wisata agar lebih terarah, berkelanjutan, dan mampu berperan dalam peningkatan kesejahteraan masyarakat.
8	Imron, Muhammad & Anwar, Saiful M (2019) Strategi Kolaborasi Pengembangan Wisata Berbasis Edukasi di Clungup Mangrove Conservation Desa Tambakrejo Kabupaten Malang	Studi ini bertujuan untuk mencari strategi yang ideal bagi kolaborasi pengembangan wisata berbasis edukasi.	Kualitatif Deskriptif	Hasil penelitian berupa konsep strategi kolaborasi yang ideal untuk pengembangan wisata berbasis edukasi dengan model Quintuple Helix.

9	Wibisosno, Nono,dkk (2020) Model Pengembangan Destinasi Pariwisata Pedesaan Studi Kasus: Desa Wisata Gambung Mekarsari	Studi ini bertujuan untuk menggali potensi yang ada di kawasan desa wisata serta menemukan dan mengembangkan model pengembangan desa wisata yang paling cocok untuk daerah alam Gambung Mekarsari.	Kualitatif FGD & In-depth-Interview	Hasil penelitian ditemukan kendala dilapangan berkaitan dengan pengembangan model dari desa wisata dari aspek daya tarik, akomodasi, aksesibilitas, dan amenitas dengan menggunakan model pendekatan Quintuple Helix yang memberikan implikasi ke lingkungan.
10	Fitria, Nurul JL dkk (2023) Quintuple Helix Dalam Peningkatan Potensi Lokal Berbasis Ekonomi Biru Pelabuhan Kota Probolinggo	Studi ini berkontribusi terkait analisis model Quintuple Helix dengan mengorientasikannya pada lingkungan pelabuhan Kota Probolinggo dengan prinsip ekonomibiru.	Kualitatif Studi Kasus	Hasil penelitian menunjukkan model inovasi Quintuple Helix dalam pengembangan pelabuhan Kota Probolinggo memberikan deskripsi bahwa alur inovasi digerakkan oleh peran helix meskipun tidak semua helix memiliki porsi peran yang sama dan tidak semua helix berperan sebagai penghasil inovasi.
11	Sabaruddin, Abdul, dkk. (2023) Analisis Kerentanan dan Pemetaan Stakeholders di	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kelompok masyarakat rentan serta melakukan pemetaan pemangku	Pendekatan kualitatif dengan mix method.	Hasil penelitian ini menunjukkan kelompok rentan di wilayah operasional perusahaan adalah keluarga pra sejahtera, lansia,

Kecamatan Pomalaa Kabupaten Kolaka (Kajian Pemetaan Sosial di Wilayah Operasional PT Antam UBPN Sulawesi Tenggara)	kepentingan di wilayah operasi PT. AntaTbk UBPN Sultra.	penyandang disabilitas, cacat jiwa. Sementara stake holders yang berpengaruh terhadap keberhasilan program perusahaan di Kecamatan Pemala yaitu kades, sekdes, kepada bumdes, tokoh adat, tokoh perempuan, tokoh agama dan tokoh masyarakat.
12 Putri, Cahayani dan Artiningsih (2017) Pola Jejaring Kerjasama Stakeholder Dalam Ketahanan Sosial dan Ekonomi di Kampung Akuaponik, Kota Semarang	Penelitian ini bertujuan mengilustrasikan pola jejaring kerjasama stakeholders di kampung akuaponik untuk pengelolaan lingkungan adaptif dan berkelanjutan berbasis komunitas.	Kualitatif Hasil penelitian menunjukkan bahwa jejaring kerjasama di kampung akuaponik di dominasi oleh model jejaring institusional. Namun, model jejaring personal memberikan pengaruh penting terhadap kemajuan kampung akuaponik.
13 Ekowanti, Mas dan Raharja, Wildan (2020) Stakeholders Mapping Based On Cultures In Coastal Area Of Surabaya	Penelitian ini bertujuan untuk memetakan pemangku kepentingan berdasarkan budaya yang mempunyai pengaruh dan peran signifikan terhadap pembangunan.	Kualitatif dengan studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemangku kepentingan agama menjadi faktor dominan yang melakukan intervensi pelaksanaan program pemerintah.

14	Purba, Genda, dkk. (2021) Model Jaringan Aktor Dalam Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis peran aktor serta menggambarkan model jaringan aktor yang terbentuk dalam program kebijakan pengembangan pariwisata desa wisata Wonolopo.	Kualitatif deskriptif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Disbudpar Kota Semarang adalah aktor primer yang berperan sebagai <i>policy creator</i> dan pokdarwis, rw, masyarakat aktif sebagai implementor dan akselerator. Adapun aktor sekunder yakni media massa dan akademisi sebagai akselerator serta kecamatan, kelurahan dan pkk sebagai akselerator tersier. Seluruh kumpulan aktor yang terbentuk adalah model kuadruple helix.
15	Yuniar, Ririt dan Setra, Galorius (2022) -Mind-Mapping Nilai Penting Dan Pengaruh Stakeholders Dalam Pengelolaan Degradasi Pembangunan Daerah Perbatasan Jayapura Guna Meningkatkan Ketahanan Nasional	Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis nilai penting serta pengaruh stakeholders dalam pengelolaan degradasi pembangunan daerah perbatasan Skouw-Wutung Jayapura untuk meningkatkan ketahanan nasional menggunakan mind-mapping.	Kualitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa stake holders yang menjadi key players adalah para kepala distrik di Jayapura yang melekat dalam mengelola masyarakat dam dibantu oleh beberapa institusi pemerintah dan mendukung peningkatan ketahanan nasional.

Sumber: Diolah Peneliti, 2024

Berdasarkan penelitian terdahulu pada tabel 1.4 di atas ditemukan bahwa pelaksanaan kerjasama jaringan stakeholders adalah salah satu inovasi ideal yang dapat dilakukan dalam pengembangan suatu kegiatan wisata. Kemudian, novelty pada penelitian ini yaitu terletak pada kebaruan data, lokasi dan proses analisis yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Keunikan lokasi penelitian dengan *concern* penelitian yang akan diteliti, membuat penelitian ini memiliki unsur keterbaruan.

1.5.2 Administrasi Publik

Pemahaman mengenai definisi administrasi publik sendiri sudah ada sejak tahun 1960 yaitu menurut Marshall E. Dimock, Gladys O. Dimock dan Louis W. Koenig yang mendefinisikan administrasi publik sebagai kegiatan pemerintah di dalam melaksanakan kekuasaan politik.

Dwight Waldo (1971) mendefinisikan administrasi publik sebagai suatu manajemen dan organisasi dari manusia-manusia dan peralatannya untuk mencapai tujuan pemerintah.

Chandler dan Plano dalam Keban (2004:3) mendefinisikan administrasi publik sebagai proses sumber daya dan personel publik diorganisir dan dikoordinasikan untuk memformulasikan, mengimplementasikan dan mengelola keputusan-keputusan dalam kebijakan publik. Kemudian, Chandler dan Plano menambahkan bahwa administrasi publik menjadi suatu seni dan ilmu (*art and science*) untuk mengatur *public affairs* dan melaksanakan setiap tugas yang ditentukan.

David H. (2005) Rosenbloom mendefinisikan administrasi publik sebagai pemanfaatan beragam teori dan proses manajemen, politik dan hukum untuk

memenuhi keinginan pemerintah di bidang legislatif dan eksekutif dalam rangka fungsi-fungsi pengaturan dan pelayanan terhadap masyarakat secara keseluruhan atau sebagian.

Chandler dan Plano dalam Keban (2014) mendefinisikan administrasi publik mencakup pengelolaan sumber daya keuangan, sumber daya mineral, dan sumber daya manusia untuk memfasilitasi dan menjalankan bisnis publik.

Kemudian, Dr. Harbani Pasolong M.Si (Buku Metode Penelitian Administrasi Publik :57), mendefinisikan administrasi publik sebagai kerjasama yang dilakukan oleh sekelompok orang atau lembaga dalam melaksanakan tugas-tugas pemerintahan untuk memenuhi kebutuhan publik secara efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa definisi administrasi publik menurut ahli di atas, dapat diperoleh pemahaman secara menyeluruh bahwa administrasi publik merupakan suatu disiplin ilmu melalui kegiatan pengelolaan fungsi manajemen (POAC) dan kebijakan yang dilakukan pemerintah berkaitan dengan kepentingan dan kebutuhan publik berdasarkan nilai-nilai pelaksanaan tata kelola pemerintahan yang baik (*good governance*).

1.5.3 Paradigma Administrasi Publik

Kemajuan ilmu pengetahuan dijelaskan dengan pendekatan historis oleh fisikawan sekaligus filsuf Thomas S. Kuhn dari Amerika yang menerbitkan buku terkenalnya yaitu : *The Structure of Scientific Revolutions* pada tahun 1962. Dalam buku tersebut Kuhn menjelaskan pemikirannya terkait perkembangan suatu ilmu. Ketika *normal science* tidak lagi mampu menjadi jawaban dalam memecahkan suatu persoalan, maka situasi *anomaly* terjadi, *anomaly* yang terus meluas dan

berkembang akan menimbulkan situasi krisis. Saat krisis terjadi, *scientific discoveries* dan *emergence of theories* dilakukan oleh para intelektual, tetapi dua hal itu belum tentu mampu menjawab persoalan dan diakui oleh para ilmuwan dan/atau akademisi.

Response to crisis adalah cara baru yang harus diterima secara luas karena dianggap mampu menjawab persoalan dan kebutuhan masa saat itu, maka baru resmi menjadi *normal science* baru atau *scientific revolutions* yang diakui dunia dan tidak ada pertentangan, maka akan terjadi *changes of world view*, yaitu yang melahirkan paradigma baru (Kuhn, 2012). Kuhn menjelaskan bahwa paradigma merupakan cara pandang, nilai, metode, prinsip dasar yang memuat cara dalam memecahkan suatu persoalan ilmiah pada keadaan tertentu.

Kerangka berpikir mengenai paradigma Kuhn tersebut, menginspirasi Nicholas Henry dalam menyusun Paradigma Administrasi Publik dengan pendekatan historis. Nicholas Henry merumuskan paradigma berdasarkan dengan *focus* kepentingan dan *locus* dimana institusional suatu administrasi dilaksanakan. Paradigma Administrasi Publik menurut Nicholas Henry pada tahun 1970 an terdapat 5 (lima) paradigma administrasi publik, yang kemudian pada tahun 2018 buku nya telah selesai direvisi (13 th *edition*) dengan hadirnya perkembangan mutakhir paradigma baru dari paradigma administrasi publik sebelumnya, hal tersebut menjadikan perkembangan paradigma administrasi publik menurut Nicholas Henry saat ini berjumlah 6 (enam) paradigma. Adapun 6 (enam) paradigma administrasi publik menurut Nicholas Henry (2018) sebagai berikut:

1. Paradigma Dikotomi Politik dengan Administrasi (1900-1926)

Fokus dari paradigma ini yaitu pemisahan terkait urusan politik dengan urusan administrasi di dalam fungsi pokok pemerintah. Muatan ilmu politik meliputi segala masalah politik, pemerintahan dan kebijaksanaan. Muatan administrasi meliputi segala masalah organisasi, kepegawaian dan penyusunan anggaran sistem birokrasi pemerintah. Paradigma ini memandang administrasi perlu menjadi ilmu pengetahuan yang bebas nilai, ekonomis dan efisien. Paradigma ini menekankan hanya pada *locus* birokrasi pemerintahan, sedangkan untuk *focus* tidak terlalu diperhatikan dan kurang dilaksanakan pengembangan. *Locus* politik meliputi badan legislatif dan yudikatif dengan tugasnya yaitu membuat kebijakan yang sesuai keinginan negara serta *locus* administrasi meliputi badan eksekutif dengan tugasnya berkaitan dengan pelaksanaan kebijakan-kebijakan tersebut.

2. Paradigma Prinsip-Prinsip Administrasi Publik (1927-1937)

Berbeda dengan paradigma sebelumnya, paradigma ini berpandangan bahwa *focus* menjadi bagian yang paling penting, sedangkan *locus* tidak terlalu diperhatikan dan dikembangkan. Segala prinsip administrasi menjadi focus administrasi publik yang bersifat *universal* karena dapat dilakukan implementasi pada seluruh tatanan administrasi dimana saja, salah satunya dapat dilakukan pada suatu organisasi pemerintahan. Prinsip menjadi suatu ilmu yang memiliki unsur penting bagi administrasi. Prinsip yang dimaksud pada paradigma ini yaitu POSDCORB (Planning, Organizaing, Staffing, Directing, Coordinating, Reporting, dan Budgeting).

3. Paradigma Administrasi Publik sebagai Ilmu Politik (1950-1970)

Paradigma ketiga milik Nicholas Henry ini berpandangan bahwa administrasi publik itu sejatinya kembali ditetapkan menjadi bagian dari ilmu politik karena kegiatan-kegiatan yang dilakukan didalamnya berkaitan dengan membantu pekerjaan pemerintahan. Hal ini didukung juga oleh *locus* dari administrasi publik yaitu terlaksana pada birokrasi pemerintahan.

4. Paradigma Administrasi Publik sebagai Ilmu Administrasi (1950-1970)

Nicholas Henry pada paradigma keempat ini berpandangan bahwa administrasi publik didalamnya mengembangkan prinsip-prinsip manajemen secara mendalam dengan cara yang ilmiah. Paradigma ini lebih memperhatikan *focus*, terlebih paradigma ini memiliki 2 (dua) orientasi fokus arah perkembangan administrasi publik sebagai ilmu administrasi yaitu perkembangan ilmu administrasi murni (psikologi sosial) dan ilmu administrasi kebijakan publik.

5. Administrasi Publik sebagai Administrasi Publik (1970-1990)

Nicholas Henry berpandangan bahwa administrasi publik pada paradigma ini memposisikan *locus* dan *focus* menjadi hal yang keduanya sama sama jelas serta penting untuk diperhatikan. *Focus* Pada paradigma ini yaitu teori organisasi dan teori manajemen menjadi lebih diperhatikan dan dikembangkan, melihat bagaimana seharusnya dan mengapa suatu organisasi bekerja, perilaku orang di dalam organisasi yang bekerja serta pengambilan keputusan (kebijakan). Kemudian, *locus* terletak pada kepentingan publik dan segala permasalahan publik yang terjadi.

6. Administrasi Publik sebagai Governance (1990-Sekarang)

Pengembangan paradigma administrasi publik terakhir (buku telah direvisi 13th *edition* tahun 2018) Nicholas Henry menekankan bahwa paradigma ini berbeda dengan seluruh paradigma sebelumnya. Paradigma sebelumnya memiliki orientasi *government*, sedangkan paradigma ini memiliki orientasi *governance* (Waris, I., 2012). Perbedaan antara *government* dan *governance* meskipun keduanya jika diterjemahkan memiliki arti yang sama yaitu pemerintahan, diantara mereka memiliki makna pemerintah yang berbeda dalam sistem pelaksanaannya.

Administrasi publik dalam konsep *governance* dianggap lebih sesuai karena sistem kerja pemerintahan lebih banyak melibatkan banyak peran aktor lain diluar pemerintahan, seperti dari pihak swasta, masyarakat, institusi dan lainnya. Secara lebih mudah, dapat dipahami bahwa dalam menyelesaikan urusan negara, penyelenggaraan pemerintahan dan hadirnya masalah-masalah publik, itu tidak dilakukan oleh hanya pemerintah. Lahirnya *governance* dijadikan sebagai solusi menghadapi persoalan munculnya “*bad government*” yang lekat sebagai citra buruk pemerintah ketika menjalankan fungsi yang semestinya.

Pada penelitian ini yang menganalisis “Pemetaan Stakeholders dalam Pembangunan Sustainable Ecotourism Di Desa Glawan, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang” sesuai dengan paradigma Nicholas Henry yang keenam yaitu administrasi publik sebagai *governance*. Kesesuaiaan ini dilandasi atas kesamaan pandangan paradigma dengan hal yang diteliti. Dalam penelitian ini dilakukan pemetaan *stakeholders* yang harapannya dapat mengembangkan pariwisata yaitu Desa Wisata Glawan serta juga melalui keterlibatan beragam aktor

dalam kerjasama, harapannya dapat terpenuhinya kepentingan publik yang sebelumnya mengalami banyak keterbatasan untuk dapat terpenuhi.

1.5.4 Manajemen Publik

Manajemen publik secara kompleks didefinisikan sebagai ilmu dan seni bagian dari administrasi publik yang berintikan metodologi terapan di dalam merancang program yang berkaitan dengan perencanaan manajerial, alokasi sumber daya, kebijakan, restrukturisasi organisasi, manajemen SDM hingga kegiatan audit sampai evaluasi program (Yudhiantara, I Made, 2021).

Ott, Hyde, dan Shafritzs Tahun 1990 mendefinisikan manajemen publik dengan memfokuskan mengenai organisasi publik melaksanakan atau melakukan implementasi kebijakan publik. Perangkat utama dalam manajemen publik yaitu perencanaan, pengorganisasian dan pengontrolan yang dilaksanakan untuk pelayanan publik.

Pada tahun 1991, Ott, Hyde, dan Shafritzs mendefinisikan manajemen publik yang memiliki fokus pada alat-alat manajerial, ilmu pengetahuan, keahlian dan teknik-teknik yang digunakan untuk menerapkan ide-ide dalam kebijakan ke dalam suatu program tindakan.

Ott, Hyde, dan Shafritzs dalam Keban Tahun 2004, mendefinisikan manajemen publik dan kebijakan publik menjadi hal yang saling berkaitan. Kebijakan publik sebagai sistem otak dan syaraf sedangkan manajemen publik sebagai sistem jantung dan sirkulasi dalam tubuh manusia. Manajemen publik merupakan proses menggerakkan SDM dan Non SDM sesuai perintah dari kebijakan publik.

Overman dalam Keban Tahun 2004, mendefinisikan manajemen publik sebagai gabungan dari fungsi manajemen (planning, organizing, controlling) dengan SDM, keuangan, fisik, informasi dan politik.

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai manajemen publik menurut ahli di atas, diketahui bahwa manajemen publik merupakan pelaksanaan pengelolaan yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan fungsi manajemen (perencanaan, pengorganisasian, pengendalian, pengawasan) pada program-program yang ada sebagai usaha di dalam memberikan pelayanan terbaik kepada publik. Manajemen publik yang dikelola dengan tepat di dalam proses suatu pembangunan, akan berdampak pada pembangunan yang berkelanjutan.

1.5.5. ANT (*Actor Network Theory*)

Teori Jaringan Aktor (*Actor Network Theory*) pertama kali diperkenalkan yaitu oleh Bruno Latour pada tahun 1980. Latour berargumen bahwa sosial bersifat dinamis dengan struktur yang tidak pasti, sehingga benda mati juga bisa dianggap sebagai aktor dalam sistem sosial (Trianggono et al., 2018). Dalam ANT, Latour mengembangkan lima konsep utama: aktor, jaringan, aktan, translasi, dan perantara. Kelima konsep ini menjadi satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Cara Latour melihat aktor itu sebagai elemen yang diantara elemen itu saling membentuk jaringan, bukan hanya sekedar individu atau teknologi, melainkan sebagai bagian dari jaringan yang saling melakukan interaksi dan koordinasi dalam menggapai suatu tujuan bersama yang diinginkan.

Law (dalam Trianggono, 2018) berpendapat bahwa aktor adalah pola dalam suatu jaringan dan memberikan dampak terhadap jaringan yang terbentuk. Dengan

kata lain, konsep aktor dan jaringan merupakan kesatuan yang bulat dan utuh. Dalam ANT, jaringan berisikan berbagai elemen yang saling melakukan koordinasi dan interaksi, baik itu benda mati (non-manusia) maupun sesuatu yang hidup seperti manusia.

Ekomadyo et al. (dalam Agirachman, 2017) mengemukakan ANT itu menempatkan manusia (aktor) dan non-manusia (artefak) dalam posisi yang setara. Dengan demikian, ANT ialah teori yang menyatakan bahwa aktor tidak hanya terdiri dari individu manusia, tetapi juga dapat mencakup non-manusia yang saling berhubungan. Para aktor tersebut membentuk jaringan kesatuan utuh. ANT menjadi pendekatan teoretis dan metodologis teori sosial yang diperkenalkan oleh Bruno Latour, dengan menekankan hubungan relasional antara teknologi dan masyarakat. Meskipun disebut sebagai suatu teori, ANT tidak memberikan penjelasan mengenai bagaimana suatu jaringan dapat terbentuk, melainkan menerangkan cara mengeksplorasi hubungan mitra dalam jaringan.

Dari beberapa pengertian mengenai *Actor Network Theory* (ANT) oleh beberapa pandangan aktor, dapat dipahami secara bersama bahwa *Actor Network Theory* (ANT) merupakan suatu metode mengidentifikasi pendekatan jaringan diantara para aktor baik manusia atau non manusia yang terlibat dalam suatu proyek yang membentuk hubungan jaringan ketergantungan dalam mencapai manfaat yang diinginkan diantara para aktor. *Actor Network Theory* (ANT) memahami dan mengidentifikasi bagaimana suatu ide, teknologi dan manusia membentuk suatu jaringan.

1.5.6 Stakeholders

Stakeholders terdiri dari dua kata, yaitu '*stake*' dan '*holder*'. '*stake*' artinya yaitu kepentingan, sementara '*holder*' artinya yaitu pemegang. Oleh demikian, *stakeholders* yaitu pihak yang memiliki kepentingan.

Stakeholders menurut pandangan Post, Preston dan Sachs (2002) mendefinisikan *stakeholders* sebagai pemasok sumber daya utama dan berwenang untuk mempengaruhi kinerja perusahaan. Peran hubungan dalam jaringan *stakeholders* baik secara internal ataupun eksternal sangat penting karena mampu mempertahankan kelangsungan hidup dan daya saing dalam waktu jangka panjang. Bentuk hubungan jaringan yang direkomendasikan diantara para *stakeholders* yaitu hubungan positif relasional, tidak hanya hubungan transaksional.

Pandangan lain mengenai *stakeholders* muncul dari *Project Management Body of Knowledge* (2008) yang mendefinisikan *stakeholders* yaitu pihak yang terlibat langsung secara aktif. Keterlibatan itu bisa berupa positif ataupun negatif di dalam menyelesaikan proyek.

Walker, Bourne & Rowlinson (2008) berpandangan lain mengenai definisi *stakeholders*. Menurut mereka, *stakeholders* yaitu individu atau kelompok yang terlibat dan memiliki kepemilikan hak suatu proyek. *Stakeholders* mampu berkontribusi dan mempengaruhi suatu hasil pekerjaan proyek. Suatu proyek sangat perlu memperhatikan kebutuhan dan harapan *stakeholders* apabila ingin mewujudkan tujuan sukses yang diinginkan.

Kehadiran suatu *stakeholders* di dalam suatu organisasi atau perusahaan dapat menentukan berhasil atau tidaknya suatu proyek yang tengah berlangsung,

sehingga hal ini dapat memunculkan suatu ketergantungan (Rhenald Kasali, 2005 dalam Faidah, 2008). Ketergantungan yang dimaksud disini yaitu berkaitan dengan keterbatasan sumber daya yang dimiliki masing-masing *stakeholders* dalam mencapai tujuan bersama jaringan *stakeholders*, beragam aktor yang tergabung di dalam jaringan harapannya dapat memenuhi keterbatasan sumber daya yang dibutuhkan dalam jaringan.

Stakeholders memiliki hak untuk menerima segala informasi mengenai aktivitas perusahaan (Purnomosidhi, 2016). Kebijakan yang berlangsung diantara para *stakeholders* diharapkan mampu memberikan manfaat kepada seluruh *stakeholders*, dengan demikian, diantara para *stakeholders* akan membentuk jaringan hubungan sosial yang memiliki akuntabilitas. Perusahaan bukan entitas kepentingan operasional perusahaannya sendiri, melainkan perusahaan diwajibkan dapat memberikan manfaat untuk para *stakeholdersnya* (Ghozali & Chariri, 2017).

Dari beberapa pengertian mengenai *stakeholders* oleh beberapa pandangan ahli, dapat dipahami secara bersama bahwa *stakeholders* merupakan sekumpulan pihak yang saling memiliki ketergantungan dan peran kepentingan untuk mempengaruhi keberhasilan jalannya suatu proyek di dalam mencapai tujuan bersama suatu organisasi atau perusahaan. Oleh karena itu, penting bagi organisasi atau perusahaan mencari besarnya dukungan dari para *stakeholders* yang terlibat.

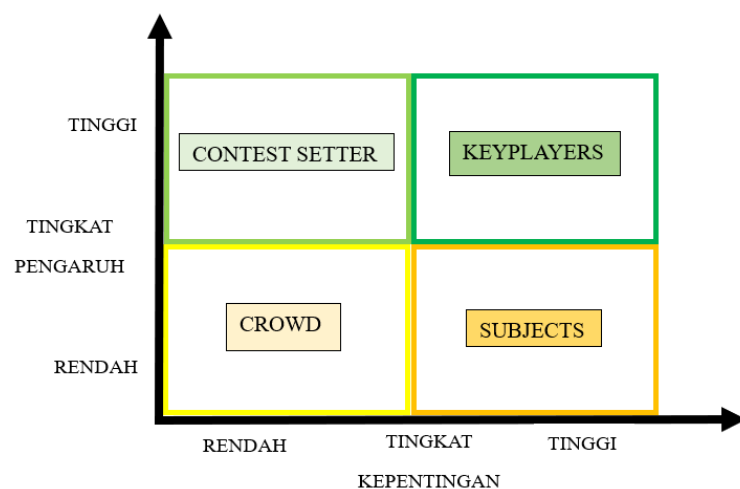
Sebuah proyek yang berjalan tentu saja memerlukan banyak koneksi *stakeholders* untuk mengarahkan suatu proyek akan berhasil. Oleh sebab itu, sangat penting untuk melakukan klasifikasi atau kategorisasi tingkat kepentingan dan pengaruh *stakeholders* melalui proses pemetaan *stakeholders*.

1.5.6.1 Kategorisasi Stakeholders

Menurut Bryson (2004) yang dikutip dalam Nugroho (2016), *stakeholders* dapat dikategorikan melalui melakukan analisis seberapa besar kepentingan dan pengaruh kehadiran mereka. Bryson membagi sebagai berikut:

- Subjects*, yaitu kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan tinggi tetapi pengaruh rendah terhadap hasil yang diinginkan.
- Keyplayers*, yaitu kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan tinggi dan pengaruh tinggi terhadap hasil yang diinginkan.
- Contest Setter*, yaitu kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan rendah dan pengaruh tinggi terhadap hasil yang diinginkan.
- Crowd*, yaitu kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan rendah dan pengaruh rendah terhadap hasil yang diinginkan.

Gambar 1. 3
Kategori Stakeholders Bryson (2004)



Sumber: Data Diolah, 2024

Berbeda pandangan dengan Bryson, Maryono et al yang dikutip dalam Handayani (2017), *stakeholders* dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. *Stakeholders* Primer, yaitu kategori *stakeholders* yang memiliki kepentingan langsung terhadap suatu kegiatan serta *stakeholders* ini juga yang secara langsung terkena dampak, baik dampak positif ataupun negatif dari suatu rencana dan pelaksanaan kegiatan tersebut.
- b. *Stakeholders* Kunci, yaitu kategori *stakeholders* yang memiliki legalitas terkait kewenangan, pengaruh dan kepentingan tinggi pada pengambilan keputusan untuk menetapkan suatu kebijakan.
- c. *Stakeholders* Sekunder, yaitu kategori *stakeholders* yang secara langsung tidak memiliki kepentingan terhadap suatu kegiatan. Meskipun demikian, *stakeholders* dengan kategori ini memiliki kepedulian yang tinggi berkaitan dengan proses pengembangan. Dalam proses pengembangan, *stakeholders* pendukung dapat dibentuk menjadi fasilitator yang cukup berpengaruh dalam pengambilan keputusan.

1.5.6.2 Peran Stakeholders

Menurut pandangan Riant Nugroho (2014) yang dikutip dalam Mashyurah (2021), untuk melihat suatu peran *stakeholders* dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. *Policy Creator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam mengambil dan menentukan kebijakan.
- b. *Coordinator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam kemampuan mengkoordinasikan *stakeholders* lain.
- c. *Facilitator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam memfasilitasi kelompok sasaran.

- d. *Implementor*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam melaksanakan program.
- e. *Accelerator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam mempercepat dan memberikan kontribusi pada pelaksanaan program.

Selanjutnya, langkah yang dilakukan setelah melihat dan mengkategorikan peran *stakeholders* sesuai dengan kategorinya yaitu dengan melakukan identifikasi untuk menganalisis peran *stakeholders*. Riant Nugroho membagi tahapan analisis peran dari *stakeholders* sebagai berikut:

- a. Identifikasi Analisis Kriteria *Stakeholders*, yaitu melakukan pengidentifikasian dan analisis *stakeholders* dengan kriteria *stakeholders* yang meliputi: penerima manfaat potensial; penerima dampak buruk, sebagai kelompok rentan; sebagai kelompok pendukung; hubungan diantara *stakeholders*.
- b. *Assessment* Munculnya Kepentingan dan Dampak Potensial *Stakeholders*, yaitu melakukan analisis terkait kejadian masa depan yang akan dilakukan para *stakeholders* diantaranya mengenai: kemunculan suatu harapan; keuntungan yang diperoleh; sumber daya yang dimobilisasi; *stakeholders* yang memiliki kepentingan tetapi tidak sejalan dengan suatu kebijakan yang ada dan telah ditetapkan.
- c. *Assessment* Pengaruh dan Kepentingan *Stakeholders*, yaitu melakukan analisis *stakeholders* terkait: besaran kekuasaan; besaran derajat lembaga; besaran sumber daya; relasi diantara *stakeholders*; besaran pengaruh; keberhasilan kebijakan yang berarti bagi para *stakeholders*. Hal-hal yang

dianalisis tersebut dilakukan untuk menilai tingkat besar dan kecilnya suatu pengaruh dan kepentingan diantara para *stakeholders*.

1.5.7 Stakeholders Mapping

Stakeholders mapping atau pemetaan pemangku kepentingan merupakan visualisasi berbentuk matriks hasil dari mengidentifikasi dan menganalisis pengaruh serta peran kepentingan setiap pemangku kepentingan. Matriks pemetaan pemangku kepentingan akan mendefinisikan hubungan dari setiap pemangku kepentingan dengan proyek yang dikerjakan. Pemetaan pemangku kepentingan berisikan informasi yang dapat bermanfaat dalam menyusun strategi manajemen pemangku kepentingan. Melalui pemetaan pemangku kepentingan akan didapatkan informasi mengenai *stakeholders* yang menjadi mitra utama. Bryan Kitch (2023) menyampaikan bahwa mengelola pengaruh serta peran kepentingan setiap pemangku kepentingan berpengaruh pada keberhasilan dan keefektifan suatu proyek.

1.5.8 Model Jaringan Aktor

Salah satu model jaringan aktor adalah Helix. Helix mengedepankan inovasi yang lahir dalam proses interaktif diantara peran aktor yang berkolaborasi. Inovasi yang lahir dari hasil interaktif aktor yang berkolaborasi dianggap dapat menjadi garda terdepan terjadinya pertumbuhan ekonomi dan penciptaan daya saing negara. Suatu inovasi dianggap dapat berkontribusi di setiap lini dalam hal perpindahan pengetahuan. Semakin interaktif aktor menciptakan peran dalam pengetahuan di segala bidang, maka aktor tersebut harus dilibatkan pada proses pembuatan inovasi (Praswati, Aflit Nuryulia, 2017).

Ekonomi Austria berpandangan bahwa perkembangan ekonomi harus dilihat sebagai perubahan kualitatif yang berproses mendorong inovasi melalui gabungan dari sumber daya yang ada (Fagerberg dalam Praswati, Aflit Nuryulia, 2017). Inovasi dapat hadir dikarenakan pelibatan berbagai jenis aktor dimana para aktor melakukan kontribusinya sesuai fungsi kelembagaannya di masyarakat (Prasetyanti, Retnayu dan Kusuma, Bayu Mitra A, 2020).

- a. Model Triple Helix, yaitu jejaring stakeholders yang terdiri dari Pemerintah, Akademisi dan Swasta.

Etzkowitz dan Leydesdorff pada tahun 1995 menjadi penggagas model *triple helix*. Ketiga pihak aktor yang berada dalam hubungan kerja sama model *triple helix* dianggap sebagai kontributor inovasi yang saling berinteraksi. Interaksi dari inovasi ketiga pihak aktor ini saling berkaitan.

Akademisi dari Universitas memegang kunci perannya menjadi penghasil pengetahuan utama, sedangkan industri dari swasta memegang perannya sebagai penghasil inovasi strategis dengan melakukan proses manajemen seperti peningkatan proses, penempatan produk dan suatu layanan di pasaran publik. Kemudian, Pemerintah berperan sebagai pendukung pada pengembangan teknologi bidang sains yang pada proses selanjutnya melakukan perumusan kebijakan yang mendukung keberhasilan dari suatu inovasi yang telah diciptakan.

Pihak aktor yang saling berhubungan dalam model triple helix di dalam menciptakan inovasi dipandang sebagai bentuk kolaborasi yang obyektif dan substitusi fungsional (Ranga dan Etzkowitz dalam Praswati,

Aflit Nuryulia, 2017). Kolaborasi obyektif dijalankan oleh ketiga pihak untuk memenuhi kepentingan semua pihak. Ketiga pihak saling bekerja strategis untuk mencapai kepentingannya dengan tetap menjalankan fungsi perannya. Dalam model *triple helix*, pihak industri yang dipandang sebagai penghasil inovasi strategis juga membuka kemungkinan bahwa ia memerlukan akademisi dari universitas dalam hal dukungan pengetahuan atau sains di dalam proses menciptakan inovasi, artinya, inovasi dapat muncul dari adanya hubungan kerja sama yang seimbang.

- b. Model Quadruple Helix, yaitu jejaring stakeholders yang terdiri dari Pemerintah, Akademisi, Swasta dan Masyarakat.

Carayannis dan Campbell pada tahun 2009 menjadi penggagas model *quadruple helix* dengan menambah *helix* yang keempat yaitu masyarakat sipil dari model *triple helix* yang telah ada sebelumnya. Masyarakat ditambahkan karena dianggap dapat membentuk interaksi yang lebih cerdas membuat hubungan kerja sama menjadi lebih efektif juga lebih efisien. Di dalam penelitian yang telah dilakukan, quadruple helix dianggap lebih mapan dalam kebijakan inovasi. Hadirnya masyarakat dianggap mampu menciptakan interaksi yang lebih dekat dan heterogen secara sosial.

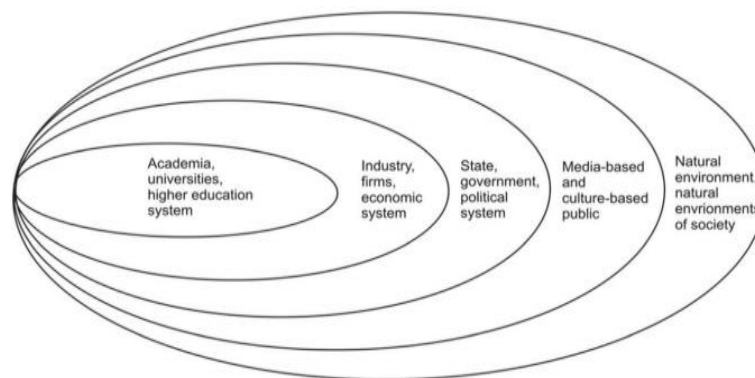
Model quadruple helix yaitu penciptaan inovasi yang berpusat pada masyarakat dengan dukungan 3 pihak lainnya. Terdapat pandangan bahwa suatu ide inovasi akan muncul apabila adanya dorongan kebutuhan oleh pengguna, yang dalam hal ini pengguna suatu inovasi yang dimaksud adalah masyarakat. Masyarakat dilibatkan dengan harapan mereka mampu

memberikan peningkatan arahan inovasi potensial seperti apa yang menjadi kebutuhan prioritas bagi kebutuhan masyarakat dalam suatu negara.

- c. Model Quintuple Helix, yaitu jejaring stakeholders yang terdiri dari Pemerintah, Akademisi, Swasta, Masyarakat Berbasis Budaya dan Media Publikasi Serta Lingkungan Alam.

Carayannis dan Campbell pada tahun 2010 menjadi penggagas model *quintuple helix*. *Quintuple helix* hadir dengan komponen yang lebih lengkap, yaitu terdiri dari pemerintah, universitas, industri, masyarakat yang berbasis media dan budaya serta lingkungan alami.

Gambar 1. 4
Subsistem Model Quintuple Helix



Sumber: Carayannis dan Campbell, 2009

Model quintuple helix ini merupakan model teoritis dan model praktis dalam memvisualisasikan interaksi kolektif dan pertukaran pengetahuan dalam suatu negara melalui lima subsistem, yaitu:

1. Sistem Pendidikan Tinggi, mengacu pada Akademisi dan/atau Universitas. Dalam sistem ini modal manusia diperlukan seperti pelajar,

guru, dosen, ilmuwan, peneliti dan akademis yang dibentuk melalui difusi dan penelitian pengetahuan.

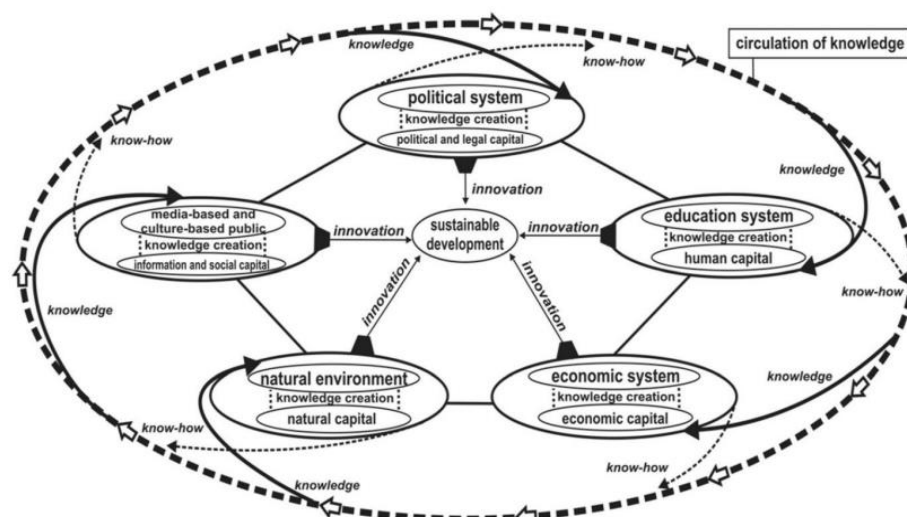
2. Sistem Perekonomian, mengacu pada industri dan/atau perusahaan swasta. Dalam sistem ini modal ekonomi diperlukan seperti kewirausahaan, mesin, produk, teknologi, uang dan lainnya.
3. Sistem Politik, mengacu pada pemerintahan dalam perumusan 'kehendak' atau kebijakan yang dituju oleh negara pada masa kini dan masa depan serta untuk mendefinisikan, dan mengatur keadaan umum negara.
4. Publik Berbasis Media dan Budaya, mengintegrasikan dan menggabungkan dua bentuk modal. Modal budaya yaitu seperti tradisi, nilai-nilai dan lainnya. Sedangkan modal media yaitu seperti televisi, internet, surat kabar serta modal informasi seperti berita, komunikasi dan jejaring sosial.
5. Lingkungan Alam, menentukan pembangunan berkelanjutan dan menyediakan modal alam bagi masyarakat seperti sumber daya, tumbuhan, keanekaragaman hewan dan ekosistem lingkungan alamiah lainnya.

Model quintuple helix lahir dalam rangka mendorong pembangunan masyarakat berkelanjutan berbasis produksi pengetahuan. Seluruh sistem dalam quintuple helix saling mempengaruhi dengan pengetahuan untuk mendorong keberlanjutan melalui inovasi baru yang paling terdepan. Dalam model kumulatif quintuple helix ini, sumber daya pengetahuan berpindah melalui sirkulasi pengetahuan dari subsistem ke subsistem.

Sirkulasi pengetahuan dari subsistem ke subsistem ini menyiratkan bahwa pengetahuan mempunyai kualitas sebagai input dan output untuk subsistem. Apabila masukan pengetahuan dikonstruksikan ke salah satu dari lima subsistem, maka terjadilah penciptaan pengetahuan dan menghasilkan penemuan atau pengetahuan baru sebagai outputnya.

Teori Quintuple Helix diperkenalkan kepada publik pada tahun 2010 oleh Carayannis dan Campbell., dengan *circle helix* sebagai berikut:

Gambar 1. 5
Model Quintuple Helix dan Fungsinya



Sumber: Carayannis dan Campbell, 2010

1.5.9 Pembangunan Ecotourism Berkelanjutan

Pariwisata berkelanjutan memiliki definisi sebagai kegiatan pariwisata yang tidak merusak lingkungan alam dan budaya yang ada di suatu masyarakat agar keduanya dapat dinikmati oleh generasi mendatang. Aktivitas pariwisata berkelanjutan menitikberatkan perhatian pada keseimbangan ekosistem alam. Pembangunan yang dilakukan untuk ekonomi selalu dihadapkan pada situasi *trade off* karena harus menghadapi pada dua pilihan yaitu antara pemenuhan kebutuhan

pembangunan untuk menambah nilai ekonomi atau kebutuhan akan mempertahankan kelestarian suatu lingkungan (Fauzi, 2004). Keduanya tidak bisa dilaksanakan secara bersama-sama, pasti ada salah satu diantara mereka yang harus dikorbankan.

Pembangunan ekonomi melalui sumber daya alam apabila tidak memperhatikan aspek kelestarian lingkungan akan menghasilkan sesuatu yang negatif pada lingkungan tersebut. Keduanya tidak bisa dilaksanakan secara bersama-sama, pasti salah satu diantara mereka harus ada yang dikorbankan. Pembangunan ekonomi melalui sumber daya alam apabila tidak memperhatikan aspek kelestarian lingkungan akan menghasilkan sesuatu yang negatif pada lingkungan tersebut. Pandangan ini menjadi menarik jika dilihat melalui fenomena yang terjadi di lokasi penelitian ini. Melihat bagaimana besarnya optimisme Desa Glawan mampu mempromosikan wisatanya sebagai wisata edukasi untuk sumber daya alam keberlanjutan, fenomena ini menjadi menarik karena ternyata antara pembangunan ekonomi dengan pelestarian lingkungan dapat berjalan berdampingan.

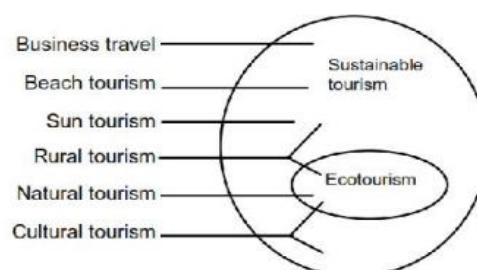
Terdapat prinsip mengenai pariwisata berkelanjutan yang disampaikan oleh Lawson, Fred (1977), empat diantara sembilan prinsip yang ada adalah mempertahankan keanekaragaman alam, mendukung ekonomi lokal, melibatkan masyarakat lokal dan pariwisata bertanggung jawab terhadap lingkungan. Pariwisata berkelanjutan yang menitikberatkan pada keseimbangan ekosistem alam dapat dilakukan melalui kegiatan pariwisata yang berkonsepkan *ecotourism* (ekowisata).

Hakim, Luchman pada tahun 2004 memberikan pengertian bahwa ekowisata merupakan salah satu cara mengintegrasikan kebijakan lingkungan dan ekonomi dalam pembangunan wilayah. Ekowisata didefinisikan sebagai jenis pariwisata berwawasan lingkungan. Segala aktivitas pariwisata dengan jenis ekowisata mengutamakan beberapa aspek yaitu konservasi alam, pemberdayaan ekonomi budaya dan sosial serta pembelajaran dan pendidikan.

Pariwisata berwawasan lingkungan mengajak wisatawan untuk bisa merasakan, melihat dan menikmati keaslian alam dan lingkungannya yang masih asri secara lebih dekat sehingga harapannya dapat menghadirkan perasaan untuk mencintai alam bagi para wisatawan (Yoeti, 2000).

Daerah pelaksanaan ekowisata cenderung pada daerah yang relatif belum berkembang, artinya lingkungan alam yang tersedia masih asri dan memiliki nilai potensi wisata yang cukup tinggi. Posisi ekowisata (ecotourism) memiliki keunikan yang spesial. Hal tersebut dikarenakan ekowisata berpijak pada tiga kaki ruang lingkup dan jenis kegiatan sekaligus, yaitu wisata pedesaan, wisata alam dan wisata budaya.

Gambar 1. 6
Tourism and Ecotourism



Sumber: Wood, 2002

Diantara keenam jenis produk dan jasa ekowisata menurut Manurung, Ricardo (2002), empat diantaranya: pertama, pemandangan dan atraksi lingkungan

dan budaya, misalnya titik pengamatan atau sajian budaya; kedua, akomodasi, misalnya pondok wisata, restoran; ketiga, pendidikan dan ketrampilan; keempat, penghargaan, yakni prestasi di dalam upaya konservasi.

Terdapat 3 (tiga) elemen ekowisata yang disepakati secara umum berdasarkan teori yang disampaikan oleh Sue Beeton (1998), yaitu ekowisata menjadi wisata yang berbasis alam (terjadi dalam setting alam), interpretasi dari wisata edukatif dan wisata yang dikelola secara berkelanjutan.

Damanik dan Weber tahun 2006 mengutip dari The International Ecotourism Society (TIES) bahwa 7 (tujuh) prinsip ekowisata, diantaranya yaitu:

1. Ekowisata mampu mengurangi dampak negatif seperti kerusakan dan pencemaran lingkungan dan budaya lokal akibat dari adanya kegiatan wisata.
2. Ekowisata mampu membangun kesadaran dan penghargaan atas lingkungan serta budaya di lokasi objek wisata bagi setiap pihak (wisatawan/masyarakat lokal/pelaku wisata/pengelola wisata).
3. Ekowisata mampu menawarkan pengalaman berkesan yang sifatnya positif kepada wisatawan maupun masyarakat lokal yang digapai dengan cara kontak budaya intensif dan kerjasama dalam pemeliharaan dan konservasi Objek dan Daya Tarik Wisata (OBDTW).
4. Ekowisata mampu memberikan keuntungan finansial secara langsung perihal keperluan konservasi yang diperoleh dari peran serta dan pengeluaran lebih oleh wisatawan.

5. Ekowisata mampu memberikan keuntungan finansial dan kegiatan pemberdayaan pada masyarakat lokal melalui penciptaan produk wisata yang mengutamakan nilai-nilai lokal.
6. Ekowisata mampu meningkatkan kepekaan terhadap lingkungan alam, sosial, budaya dan politik di lokasi objek wisata.
7. Ekowisata mampu mengamalkan nilai penghormatan Hak Asasai Manusia (HAM) dan perjanjian kerja dalam memberikan kebebasan kepada wisatawan dan masyarakat lokal untuk dapat menikmati atraksi wisata sesuai regulasi wisata yang telah disepakati bersma di lokasi objek wisata.

Dalam konteks pembangunan ecotourism berkelanjutan, terdapat beberapa teori dan konsep yang saling mendukung untuk mencapai tujuan yang optimal. Salah satunya yaitu teori administrasi publik yang mengarah pada pengelolaan kebijakan dan pelaksanaan kewenangan program secara efisien serta responsif terhadap kebutuhan masyarakat. Actor Network Theory (ANT) mengkaji hubungan antara aktor-aktor manusia dan non-manusia dalam jaringan yang saling mempengaruhi. Kemudian, model jaringan aktor *Quintuple Helix* dalam penelitian ini menjadi acuan karena konsep ini melibatkan lima elemen utama Konsep ini mendorong integrasi berbagai sektor untuk menciptakan solusi yang inovatif dan berkelanjutan.

Melalui pemahaman ini, peran stakeholders menjadi sangat penting, di mana mereka terdiri dari individu, kelompok, atau organisasi yang memiliki kepentingan langsung maupun tidak langsung terhadap pengembangan ecotourism. Stakeholders dapat dikategorikan dalam beberapa kelompok, seperti pemerintah,

pelaku industri pariwisata, masyarakat lokal, dan organisasi lingkungan, masing-masing dengan peran yang berbeda namun saling terkait. Stakeholders mapping membantu untuk memetakan hubungan kepentingan dan pengaruh serta peran antar aktor sehingga para aktor mampu memahami posisi kepentingan dan pengaruh serta peran mereka terhadap pengambilan keputusan. Dengan mengadopsi berbagai teori dan konsep tersebut, pemetaan kepentingan dan pengaruh serta peran *stakeholders* untuk pembangunan ecotourism berkelanjutan dapat dilaksanakan dengan mempertimbangkan keseimbangan antara aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan.

1.6 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep merupakan proses peneliti mengubah konsep yang samar (tidak berwujud atau ide abstrak) menjadi fenomena yang dapat diamati dan diukur lebih efektif. Dalam menyusun operasionalisasi konsep, akan dijelaskan terkait karakteristik dari konsep utama (pokok) bersamaan dengan berbagai kemungkinan operasionalisasinya sebagai berikut.

1.6.1 Pemetaan Pengaruh dan Kepentingan Stakeholders yang dapat diupayakan Desa Glawan Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang dalam pembangunan *ecotourism* berkelanjutan

- a. *Subjects*, kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan tinggi tetapi pengaruh rendah terhadap hasil yang diinginkan untuk perwujudan wisata dengan konsep *ecotourism* berkelanjutan di lokasi obyek wisata.
- b. *Keyplayers*, kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan tinggi dan pengaruh tinggi terhadap hasil yang diinginkan untuk perwujudan wisata dengan konsep *ecotourism* berkelanjutan di lokasi obyek wisata.

- c. *Contest Setter*, kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan rendah dan pengaruh tinggi terhadap hasil yang diinginkan untuk perwujudan wisata dengan konsep *ecotourism* berkelanjutan di lokasi objek wisata.
- d. *Crowd*, kategori *stakeholders* yang memiliki tingkat kepentingan rendah dan pengaruh rendah terhadap hasil yang diinginkan untuk perwujudan wisata dengan konsep *ecotourism* berkelanjutan di lokasi objek wisata.

1.6.2 Peran Stakeholders yang dapat diupayakan Desa Glawan Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang dalam pembangunan *ecotourism* berkelanjutan

- a. *Policy Creator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam mengambil dan menentukan kebijakan.
- b. *Coordinator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam kemampuan mengkoordinasikan *stakeholders* lain.
- c. *Facilitator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam memfasilitasi kelompok sasaran.
- d. *Implementor*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam melaksanakan program.
- e. *Accelerator*, yaitu *stakeholders* yang berperan dalam mempercepat dan memberikan kontribusi pada pelaksanaan program.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif bersifat deskriptif. Pendekatan penelitian dilakukan dengan menggunakan pemaparan secara deskriptif untuk menjelaskan atau memberikan gambaran atas suatu fenomena atau subjek penelitian.

1.7.2 Situs Penelitian

Situs penelitian merupakan lokasi wilayah atau tempat berlangsungnya penelitian dilaksanakan. Lokasi yang diambil pada penelitian yaitu Desa Glawan, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang.

1.7.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian sering disebut sebagai informan dalam penelitian kualitatif. Merujuk pada individu atau kelompok yang diharapkan peneliti untuk memberikan keterangan informasi terkait suatu fakta atau pendapat pribadi yang diketahui. Dalam penelitian ini, pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan dua metode yaitu secara *purposive sampling*, dimana teknik *purposive sampling* digunakan untuk menentukan narasumber atau informan yang sesuai dengan tujuan penelitian serta secara *snowball*, dimana teknik penarikan sampel ini digunakan untuk meneliti suatu fenomena dengan sifat yang sensitif. Teknik ini memungkinkan mendapatkan informasi berikutnya dari sampel pertama (sampel sebelumnya) secara terus menerus sampai dengan kondisi kebutuhan sampel suatu penelitian selesai terpenuhi.

Pemilihan subjek penelitian di Desa Glawan, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang harus relevan dengan permasalahan yang tengah diteliti. Dalam konteks ini, informan yang diperlukan diantaranya yaitu:

- a) Perangkat dan Kepala Desa Glawan, Kecamatan Pabelan, Kabupaten Semarang;
- b) Community Development Officer PT PERTAMINA LUBRICANTS SR IV Semarang;
- c) Dosen Universitas Diponegoro;
- d) Ketua PokDarWis Tri Kartika Glawan;
- e) Ibu PKK Desa Glawan;
- f) Karang Taruna Desa Glawan;
- g) Pengelola Rumah Edukasi.

1.7.4 Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung. Data kualitatif disajikan dalam bentuk kata-kata verbal atau penjelasan deskriptif bukan dalam bentuk angka. Jadi, data kualitatif adalah data yang hanya dapat diukur secara tidak langsung dan biasanya data dalam bentuk kata-kata verbal bukan dalam bentuk angka.

1.7.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini berasal dari dua jenis sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merujuk pada informasi yang diperoleh langsung oleh peneliti dari sumber pertamanya melalui wawancara,

observasi dan dokumentasi. Kemudian, untuk data sekunder sendiri merupakan informasi yang diperoleh dari dokumen (jurnal/buku/Media Internet) yang terkait dengan penelitian, termasuk literatur dari jurnal dan penelitian sebelumnya.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Pengumpulan data adalah bagaimana peneliti menentukan metode secara tepat untuk memperoleh data yang diikuti dengan cara menyusun instrument (alat bantu). Dalam penelitian kualitatif ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Wawancara mendalam dilakukan secara langsung untuk bertukar informasi sehingga informasi yang didapatkan dapat lebih akurat dan mendalam. Wawancara mendalam digunakan untuk memperoleh pemahaman mengenai perspektif informan terhadap kondisi kehidupannya, pengalamannya, serta situasi yang dihadapinya.

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan sistematis atas fenomena-fenomena yang diselidiki baik secara langsung maupun tidak langsung. Melalui teknik pengumpulan data dengan observasi bisa dilakukan untuk pengecekan mengenai keabsahan data yang telah diperoleh dari wawancara.

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dari dokumen. Dokumen dapat divisualisasikan melalui bentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental oleh seseorang. Misalnya untuk dokumen berbentuk tulisan yaitu catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, peraturan

dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lainnya.

1.7.7 Analisis dan Interpretasi Data

Pengolahan data dianalisis menggunakan ATLAS.ti 9. Keyword atau pengkodean yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan indikator kriteria penelitian yang didapatkan dari membuat segmen data transkrip wawancara penelitian. Kode tersebut menjelaskan bagaimana visualisasi pengaruh dan kepentingan serta peran aktor yang terlibat di dalam proses kerjasama pengembangan Desa Wisata Glawan.

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara mendalam dilakukan secara manual sesuai dengan petunjuk pengolahan data kualitatif serta sesuai dengan tujuan penelitian ini dan selanjutnya dianalisis dengan mengikuti Model Miles and Huberman (1984). Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru. Proses analisis dalam penelitian model ini dilakukan dengan empat tahap, yaitu:

a. Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu deskriptif dan reflektif. Catatan deskriptif adalah catatan alami, (catatan tentang apa yang dilihat, didengar, disaksikan dan dialami sendiri oleh peneliti tanpa

adanya pendapat dan penafsiran dari peneliti terhadap fenomena yang dialami. Catatan reflektif adalah catatan yang berisi kesan, komentar, pendapat, dan tafsiran peneliti tentang temuan yang dijumpai, dan merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

b. Reduksi Data

Setelah data terkumpul, selanjutnya dibuat reduksi data, guna memilih data yang relevan dan bermakna, memfokuskan data yang mengarah untuk memecahkan masalah, penemuan, pemaknaan atau untuk menjawab pertanyaan penelitian. Kemudian menyederhanakan dan menyusun secara sistematis dan menjabarkan hal-hal penting tentang hasil temuan dan maknanya. Pada proses reduksi data, hanya temuan data atau temuan yang berkenaan dengan permasalahan penelitian saja yang direduksi. Sedangkan data yang tidak berkaitan dengan masalah penelitian dibuang. Dengan kata lain reduksi data digunakan untuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan dan membuang yang tidak penting, serta mengorganisasikan data, sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan

c. Penyajian Data

Penyajian data dapat berupa bentuk tulisan atau kata-kata, gambar, grafik dan tabel. Tujuan sajian data adalah untuk menggabungkan informasi sehingga dapat menggambarkan keadaan yang terjadi. Dalam hal ini, agar peneliti tidak kesulitan dalam penguasaan informasi baik secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian, maka peneliti

harus membuat naratif, matrik atau grafik untuk memudahkan penguasaan informasi atau data tersebut. Dengan demikian peneliti dapat tetap menguasai data dan tidak tenggelam dalam kesimpulan informasi yang dapat membosankan. Hal ini dilakukan karena data yang terpecah-pecah dan kurang tersusun dengan baik dapat mempengaruhi peneliti dalam bertindak secara ceroboh dan mengambil kesimpulan yang memihak, tersekat-sekat dan tidak mendasar. Untuk display data harus disadari sebagai bagian dalam analisis data.

d. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama proses penelitian berlangsung seperti halnya proses reduksi data, setelah data terkumpul cukup memadai maka selanjutnya diambil kesimpulan sementara, dan setelah data benar-benar lengkap maka diambil kesimpulan akhir. Sejak awal penelitian, peneliti selalu berusaha mencari makna data yang terkumpul. Untuk itu perlu mencari pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul, hipotesis dan sebagainya.

Kesimpulan yang diperoleh mula-mula bersifat tentatif dan kabur tetapi dengan bertambahnya data hasil wawancara maupun dari hasil observasi dan dengan diperolehnya keseluruhan data hasil penelitian, kesimpulan-kesimpulan itu harus diklarifikasikan dan diverifikasikan selama penelitian berlangsung. Data yang ada kemudian disatukan ke dalam unit-unit informasi yang menjadi rumusan kategori-kategori dengan berpegang pada prinsip holistik dan dapat ditafsirkan tanpa informasi tambahan. Data

mengenai informasi yang dirasakan sama disatukan ke dalam satu kategori, sehingga memungkinkan untuk timbulnya kategori baru dari kategori yang sudah ada.

1.7.8 Kualitas Data

Uji kualitas data atau pengecekan kualitas data yang diperoleh dari berbagai sumber dapat dilakukan dengan beragam cara, salah satu caranya menggunakan Triangulasi Data. Sugiyono (2015:83) mendefinisikan bahwa triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data yang sifatnya menggabungkan berbagai data dan sumber yang telah ada.

Triangulasi data terbagi menjadi 3 (tiga) yaitu berdasarkan sumber, waktu dan teknik (metode). Dalam penelitian ini akan menggunakan triangulasi data berdasarkan sumber. Triangulasi dengan sumber yaitu membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Traingulasi sumber yaitu melakukan perbandingan data hasil wawancara per 3 informan.