

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SDGs (*Sustainable Development Goals*) atau dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan merupakan sebuah program yang dirancang oleh negara keanggotaan PBB pada tahun 2015, yang diharapkan dapat tercapai pada tahun 2030. SDGs merupakan panduan bersama yang diadopsi oleh semua negara anggota PBB untuk mencapai perdamaian dan kesejahteraan bagi umat manusia serta planet Bumi dengan mengedepankan prinsip universal, integrasi, dan inklusivitas, guna memastikan bahwa tidak ada satu pun yang tertinggal dalam proses ini. SDGs terdiri dari 17 *goals* yang terdiri dari: 1) Tanpa Kemiskinan; 2) Tanpa Kelaparan; 3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera; 4) Pendidikan Berkualitas; 5) Kesetaraan Gender; 6) Air Bersih dan Sanitasi Layak; 7) Energi Bersih dan Terjangkau; 8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi; 9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur; 10) Berkurangnya Kesenjangan; 11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan; 12) Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab; 13) Penanganan Perubahan Iklim; 14) Ekosistem Lautan; 15) Ekosistem Daratan; 16) Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh; 17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.



Gambar 1.1 *The Global Goals for Sustainable Development*

Sumber: *Goals Sustainable Development United Nations, 2025*

Dalam pengembangan pariwisata, 17 *goals* yang relevan diantaranya adalah (1) Tanpa Kemiskinan, (8) Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi, (11) Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan, dan (17) Kemitraan untuk Mencapai Tujuan. Sektor pariwisata memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan perekonomian suatu daerah melalui peningkatan pendapatan daerah, memperluas lapangan pekerjaan, dan pengembangan infrastruktur. Melalui sektor pariwisata diharapkan dapat mendorong pertumbuhan usaha kecil dan menengah (UKM), seperti perhotelan, restoran, transportasi, serta produk kerajinan lokal, yang pada akhirnya memperkuat daya saing ekonomi daerah. Penerimaan dari sektor pariwisata, baik melalui pajak, retribusi, maupun devisa dari wisatawan mancanegara, dapat digunakan untuk pembangunan fasilitas umum dan layanan masyarakat.

Pariwisata memiliki peranan yang penting dalam perekonomian Indonesia, sebab berkontribusi terhadap pemasukan devisa dan menciptakan lapangan pekerjaan. Pembangunan destinasi pariwisata di Indonesia perlu melibatkan partisipasi masyarakat agar penduduk setempat juga dapat merasakan manfaat

dari sektor pariwisata (Rifdah et al., 2024). Oleh sebab itu pemerintah telah menetapkan pariwisata sebagai salah satu sektor prioritas melalui berbagai kebijakan, termasuk pengembangan Destinasi Super Prioritas (DSP) oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, percepatan pembangunan infrastruktur dan digitalisasi pemasaran melalui program Wonderful Indonesia. Salah satu langkah nyata dalam pengembangan sektor ini adalah penetapan lima DSP, yaitu Danau Toba (Prov. Sumatera Utara), Borobudur (Prov. Jawa Tengah), Mandalika (Prov. Nusa Tenggara Barat), Labuan Bajo (Prov. Nusa Tenggara Timur) dan Likupang (Prov. Sulawesi Utara). Tujuannya adalah untuk meningkatkan daya saing pariwisata nasional dan mendiversifikasi destinasi wisata di luar Bali. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan strategi terpadu agar pariwisata dapat berkembang secara berkelanjutan dan memberikan manfaat optimal bagi masyarakat sekitarnya.



Gambar 1.2 Infografik: 5 Destinasi Super Prioritas (DSP)

Sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2021

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang memiliki kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional, baik melalui peningkatan devisa negara, penciptaan lapangan kerja, maupun pengembangan

wilayah. Dalam beberapa tahun terakhir, pariwisata Indonesia menunjukkan dinamika yang cukup fluktuatif, terutama akibat dampak pandemi Covid-19 yang sempat menurunkan jumlah kunjungan wisatawan secara drastis. Namun, seiring dengan upaya pemulihan yang dilakukan pemerintah, sektor pariwisata mulai mengalami peningkatan kembali. Perkembangan ini menunjukkan bahwa pergerakan jumlah wisatawan menjadi indikator penting dalam melihat keberhasilan pembangunan pariwisata. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan jumlah wisatawan di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir.

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Indonesia (Juta) Tahun 2019-2023

Tahun	Jumlah Wisatawan		Total
	Lokal	Mancanegara	
2019	722,16	16,11	738,27
2020	524,57	4,05	528,62
2021	613,30	1,56	614,86
2022	734,86	5,89	740,75
2023	825,80	11,68	837,48

Sumber: BPS Indonesia, 2025

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas, diketahui bahwa jumlah wisatawan di Indonesia mengalami fluktuasi signifikan dalam periode 2019 hingga 2023. Pada tahun 2019, jumlah wisatawan lokal mencapai 722,16 juta, sementara wisatawan mancanegara sebanyak 16,11 juta, dengan total keseluruhan 738,27 juta wisatawan. Namun, akibat pandemi Covid-19 pada tahun 2020, jumlah wisatawan mengalami penurunan drastis, di mana wisatawan lokal hanya 524,57 juta dan wisatawan mancanegara turun tajam menjadi 4,05 juta, menghasilkan total 528,62 juta wisatawan. Tren penurunan ini berlanjut pada 2021, dengan wisatawan lokal mencapai 613,30 juta dan wisatawan

mancanegara hanya 1,56 juta, sehingga totalnya menjadi 614,86 juta wisatawan. Seiring dengan pemulihan sektor pariwisata pada tahun 2022, jumlah wisatawan kembali meningkat menjadi 734,86 juta untuk wisatawan lokal dan 5,89 juta untuk wisatawan mancanegara, dengan total 740,75 juta. Pemulihan yang lebih signifikan terjadi pada 2023, di mana jumlah wisatawan lokal mencapai 825,80 juta dan wisatawan mancanegara meningkat menjadi 11,68 juta, menghasilkan total 837,48 juta wisatawan. Penurunan jumlah wisatawan yang tajam menunjukkan bahwa sektor pariwisata rentan terhadap faktor eksternal, terutama krisis global seperti pandemi Covid-19. Pemulihan yang berlangsung secara bertahap, tercermin dari peningkatan jumlah wisatawan pada tahun 2022 dan 2023, menunjukkan kebangkitan sektor ini serta kembalinya minat wisatawan untuk melakukan perjalanan.



Gambar 1.3 Provinsi dengan Jumlah Wisatawan Lokal Terbanyak per Juli 2024

Sumber: Data GoodStats.id, 2025

Berdasarkan pada Gambar 1.3 di atas, provinsi dengan jumlah wisatawan lokal terbanyak adalah Provinsi Jawa Timur dengan 135.679.084 wisatawan, diikuti oleh Jawa Barat 95.095.124 wisatawan dan Jawa Tengah yang memiliki 89.555.884 wisatawan. Dalam urutan keempat, DKI Jakarta mencatatkan 46.110.281 wisatawan, yang kemungkinan besar dipengaruhi oleh keberadaan berbagai pusat rekreasi dan hiburan di ibu kota. Sementara itu, Banten dengan 27.881.784 wisatawan, Sumatera Utara yang mencapai 24.349.046 wisatawan, dan DI Yogyakarta dengan 22.588.531 wisatawan juga termasuk dalam daftar, menunjukkan bahwa daerah-daerah ini memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal, baik dari aspek wisata alam, budaya, maupun kuliner. Mengingat posisi Jawa Tengah sebagai salah satu provinsi dengan jumlah wisatawan lokal yang tinggi, penting untuk menganalisis perkembangan tren wisatawan Provinsi Jawa Tengah dari tahun ke tahun.

Tabel 1.2 Jumlah Wisatawan Jawa Tengah Tahun 2019-2023

Tahun	Jumlah Wisatawan		Total
	Mancanegara	Lokal	
2019	691.699	57.900.863	58.592.562
2020	78.290	22.629.085	22.707.375
2021	1.793	21.334.409	21.334.202
2022	144.691	46.465.437	46.610.128
2023	464.719	56.485.087	56.949.806

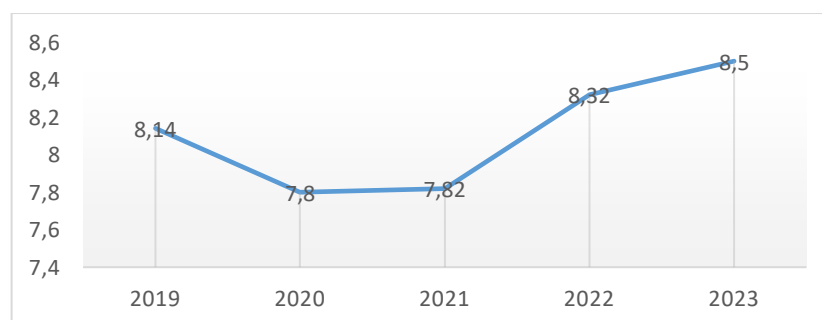
Sumber: Data Buku Statistik Pariwisata Jawa Tengah, 2025

Berdasarkan Tabel 1.2, jumlah wisatawan di Provinsi Jawa Tengah mengalami fluktuasi yang signifikan selama periode 2019 hingga 2023.]Pada tahun 2019, total pengunjung mencapai 58,59 juta yang terdiri dari 691.699 wisatawan mancanegara dan 57,9 juta wisatawan lokal. Namun, pada tahun 2020, terjadi

penurunan yang tajam akibat pembatasan perjalanan, dengan jumlah wisatawan mancanegara merosot menjadi 78.290 juta dan wisatawan lokal turun menjadi 22,63 juta, sehingga total wisatawan pada tahun ini hanya 22,7 juta. Penurunan ini berlanjut pada tahun 2021, terutama dari wisatawan mancanegara yang hanya mencapai 1.793 saja, sedangkan jumlah wisatawan lokal mencapai di angka 21,33 juta. Pemulihan mulai terlihat pada tahun 2022, dengan peningkatan jumlah wisatawan mancanegara menjadi 144.691 dan wisatawan lokal mencapai 46,46 juta, sehingga total wisatawan mencapai 46,61 juta. Tren positif ini berlanjut pada tahun 2023, di mana jumlah wisatawan mancanegara melonjak menjadi 464.719 dan wisatawan lokal mencapai 56,48 juta, mendekati angka sebelum pandemi dengan total wisatawan 56,94 juta.

Tren wisatawan di provinsi Jawa Tengah yang mengalami peningkatan setelah pandemi, sangat penting untuk memahami peran sektor pariwisata terhadap perekonomian lokal. Menurut Zebua, 2016 (dalam Ayu et al., 2017), pariwisata dapat berfungsi sebagai faktor pendukung bagi pembangunan ekonomi di suatu daerah karena pengaruh yang cukup besar terhadap pertumbuhan ekonomi daerah tersebut. Pengembangan sektor wisata ini dapat mendorong kreatifitas dalam memberdayakan sebuah budaya masyarakat yang telah ada sebelumnya. Dalam mendukung pembangunan ekonomi daerah, pemerintah dan sektor swasta perlu melakukan pengoptimalan serta memanfaatkan potensi pariwisata dengan mempromosikan dan meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan pariwisata. Provinsi Jawa Tengah yang berpotensi besar untuk dikembangkan dengan tujuan meningkatkan perekonomian daerah.

Menurut Sutowo (2000), pariwisata berperan sebagai faktor sinergis yang mendorong pertumbuhan ekonomi suatu negara, baik tingkat nasional, sektoral, maupun lokal. Sektor pariwisata dapat dianalisis berdasarkan keterkaitan hulu dan hilir yang lebih besar dari satu. Sektor-sektor yang berhubungan dengan pariwisata, seperti penyediaan akomodasi, makanan dan minuman, serta jasa kesenian, hiburan, dan rekreasi, menunjukkan keterkaitan hulu yang lebih tinggi dibandingkan dengan keterkaitan hilir. Ini mengindikasikan bahwa sektor pariwisata memiliki daya tarik yang lebih besar terhadap sektor lain daripada sebaliknya. Dengan kata lain, ketika sektor pariwisata mengalami pertumbuhan yang pesat, sektor-sektor yang menyediakan input untuk sektor-sektor terkait pariwisata juga akan merasakan dampak positif. Sehingga untuk meningkatkan peran dan dampak sektor pariwisata, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, baik dalam negeri maupun mancanegara. Peningkatan kunjungan wisatawan akan mendorong permintaan terhadap jasa akomodasi, makanan dan minuman, serta jasa kesenian dan hiburan, yang pada gilirannya akan menarik sektor-sektor hulu yang menyuplai input untuk sektor tersebut.



Gambar 1.4 Kontribusi Sektor Pariwisata Terhadap PDRB Jawa Tengah Tahun 2019-2023

Sumber: Data BPS Provinsi Jawa Tengah, 2025

Berdasarkan Gambar 1.4 yang ditampilkan, kontribusi sektor pariwisata terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) Jawa Tengah menunjukkan variasi yang signifikan antara tahun 2019 hingga 2023. Pada tahun 2019, sektor ini memberikan kontribusi sebesar 8,14% terhadap PDRB, namun mengalami penurunan drastis pada tahun 2020 menjadi 7,8% akibat dampak pandemi Covid-19 yang mengakibatkan pembatasan perjalanan dan berkurangnya jumlah wisatawan. Di tahun 2021, kontribusi sektor pariwisata tetap berada di angka 7,82%, yang menunjukkan bahwa proses pemulihan masih berlangsung lambat. Namun, pada tahun 2022, kontribusi mulai meningkat menjadi 8,32%, sejalan dengan bertambahnya jumlah wisatawan domestik dan internasional setelah pelonggaran kebijakan perjalanan. Tren positif ini berlanjut pada tahun 2023, di mana kontribusi sektor pariwisata mencapai 8,5%, menandakan pemulihan yang telah tercapai sepenuhnya dan adanya potensi pertumbuhan lebih lanjut bagi industri pariwisata di Jawa Tengah.

Pertumbuhan sektor pariwisata di Jawa Tengah sangat dipengaruhi oleh kontribusi berbagai kota yang menjadi tujuan utama, salah satunya Semarang. Sebagai ibu kota Provinsi Jawa Tengah, Semarang awalnya dikenal sebagai pusat perdagangan. Namun, seiring berjalannya waktu, kota ini telah bertransformasi menjadi tujuan wisata yang menarik perhatian wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Perkembangan ini dapat dilihat dari data jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Semarang dalam periode 2019 hingga 2023. Pada tahun 2019, total wisatawan yang berkunjung mencapai 7.305.559 orang, yang terdiri dari 7.223.529 wisatawan lokal dan 82.030 wisatawan mancanegara. Namun,

akibat pandemi Covid-19 pada tahun 2020, terjadi penurunan drastis dalam jumlah kunjungan, di mana wisatawan lokal hanya mencapai 3.260.303 orang, sedangkan wisatawan mancanegara turun tajam menjadi 6.628 orang. Tren penurunan ini berlanjut hingga tahun 2021, dengan total wisatawan menyusut menjadi 2.663.761 orang, dan hanya 77 wisatawan mancanegara yang tercatat berkunjung.

Pada tahun 2022, sejalan dengan pelonggaran kebijakan perjalanan dan pemulihan sektor pariwisata, jumlah wisatawan kembali peningkatan. Wisatawan lokal bertambah menjadi 5.338.233 orang, sementara wisatawan mancanegara mencapai 4.918 orang. Pemulihan ini terus berlanjut pada tahun 2023, dengan total kunjungan wisatawan mencapai 6.492.875 orang. Wisatawan lokal mendominasi dengan angka 6.478.883 orang, sedangkan wisatawan mancanegara mulai menunjukkan pemulihan dengan jumlah 13.992 orang. Data ini mencerminkan bahwa meskipun sektor pariwisata Kota Semarang mengalami tantangan besar akibat pandemi, pemulihan secara bertahap terjadi terutama dari wisatawan lokal, sementara kunjungan wisatawan internasional masih dalam tahap pemulihan.

Tabel 1.3 Jumlah Wisatawan di Kota Semarang Tahun 2019-2023

Jenis Wisatawan	2019	2020	2021	2022	2023
Lokal	7.223.529	3.260.303	2.663.761	5.338.233	6.478.883
Mancanegara	82.030	6.628	77	4.918	13.992
TOTAL	7.305.559	3.266.931	2.663.761	5.343.151	6.492.875

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Semarang, 2025

Berdasarkan Tabel 1.3, Semarang memiliki banyak pilihan destinasi wisata yang memiliki daya bagi pengunjung, baik dalam negeri maupun mancanegara.

Kota ini tidak hanya dipenuhi dengan warisan sejarah dan budaya, tetapi juga menawarkan berbagai atraksi lain seperti wisata alam, religi, kuliner, dan objek wisata buatan yang terus berkembang. Keberagaman dan keunikan ini menjadikan Semarang sebagai salah satu tujuan wisata terkemuka di Jawa Tengah. Setiap jenis wisata menawarkan daya tarik tersendiri yang mampu menarik perhatian pengunjung dengan pengalaman yang bervariasi. Selain itu, peningkatan infrastruktur dan upaya promosi wisata yang intensif juga berperan dalam meningkatkan jumlah wisatawan yang datang setiap tahunnya. Dengan banyaknya pilihan destinasi, wisatawan dapat dengan leluasa menikmati pengalaman yang sesuai dengan minat mereka.

Tabel 1.4 Sebaran Daya Tarik Kota Semarang Tahun 2023

No	Daya Tarik Wisata	Jumlah
1.	Budaya	59
2.	Bahari	5
3.	Pertanian	6
4.	Alam	43
5.	Sejarah	5
6.	Religi	41
7.	Pendidikan	3
8.	Kuliner	151
9.	Belanja	23
10.	Buatan	76

Sumber: Laporan Akhir Neraca Satelit Pariwisata Daerah (Nesparda) Kota Semarang, 2025

Menurut Tabel 1.5, wisata kuliner menjadi daya tarik utama dengan 151 lokasi, diikuti oleh wisata buatan sebanyak 76 lokasi dan wisata budaya sebanyak 59 lokasi. Wisata religi juga berkontribusi signifikan dalam menarik wisatawan

dengan 41 lokasi yang tersebar di seluruh Kota Semarang. Selain itu, wisata alam yang mencakup 43 lokasi serta wisata sejarah dengan 5 lokasi turut memperkaya pengalaman para wisatawan. Keberagaman ini menunjukkan bahwa Semarang tidak hanya unggul dalam wisata sejarah, tetapi juga memiliki potensi besar dalam sektor lain seperti wisata alam, kuliner, dan religi yang dapat terus dikembangkan untuk meningkatkan daya tarik kota sebagai destinasi wisata utama di Jawa Tengah. Selain berbagai daya tarik wisata yang telah disebutkan, pengembangan desa wisata turut menjadi salah satu strategi dalam memperluas dan memperkaya pengalaman wisatawan di Semarang.

Kota Semarang terus berupaya mengembangkan desa wisata sebagai langkah untuk memberdayakan masyarakat dan meningkatkan potensi pariwisata lokal. Setiap desa wisata menyajikan pengalaman unik, mulai dari keindahan alam, kekayaan budaya, hingga kegiatan edukatif, yang memberikan kesempatan pada pengunjung untuk merasakan secara langsung kehidupan sehari-hari masyarakat setempat serta berkontribusi dalam pelestarian lingkungan dan tradisi. Keberadaan desa wisata juga menciptakan peluang ekonomi bagi penduduk, khususnya bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) di bidang kuliner, kerajinan, dan layanan wisata. Pengelolaan yang efektif dan kerjasama antara berbagai aktor menjadi faktor penting agar desa wisata di Semarang mampu berkembang secara berkelanjutan dan menarik jumlah wisatawan.

Tabel 1.5 Potensi Desa Wisata Berdasarkan Kecamatan di Kota Semarang

No	Nama Kecamatan	Nama Desa Wisata	Potensi Desa Wisata
1.	Banyumanik	-	-
2.	Candisari	-	-
3.	Gajahmungkur	-	-
4.	Gayamsari	-	-
5.	Genuk	-	-
6.	Gunungpati	Desa Wisata Cepoko	Kebun buah
		Desa Wisata Jatirejo	Kuliner kolang-kaling
		Desa Wisata Kendri	Wisata Perahu
		Desa Wisata Nongkosawit	Omah pang
7.	Mijen	Desa Wisata Kedungpane	Curug Gondoriyo
		Desa Wisata Wonolopo	Edukasi Bahasa Inggris
8.	Ngaliyan	-	-
9.	Pedurungan	-	-
10.	Semarang Barat	-	--
11.	Semarang Selatan	-	-
12.	Semarang Tengah	-	-
13.	Semarang Timur	-	-
14.	Semarang Utara	-	-
15.	Tembalang	-	-
16.	Tugu	Desa Wisata Tegurejo	Mangrove

Sumber: SiKENANG Kota Semarang, 2025

Berdasarkan Tabel 1.5, terdapat Desa Wisata Jatirejo yang terletak di Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang sebagai salah satu desa wisata di wilayah tersebut. Desa ini terbagi menjadi 4 Rukun Warga, masing-masing dengan ciri khas yang unik. RW 01 dikenal dengan Kampung Olahan Kolang-kaling (Kokolaka), yang merupakan pusat pengolahan kolang kaling. RW 02 memiliki Kampung Cabe Rawit (Kambera), yang terkenal dengan cabe rawit dan berbagai olahannya. Sementara itu, RW 03 adalah Kampung Jahe Merah (Kajera), yang mengolah jahe

merah menjadi berbagai makanan dan minuman. Terakhir, RW 04 adalah Kampung Eduwisata *Green Fresh Farm*, yang cara pemerahan sapi, membuat susu sapi dengan berbagai rasa dan membuat pudding susu. Desa ini dikenal sebagai wisata kuliner kolang-kaling terbesar di Kota Semarang, yang sudah ditetapkan menjadi desa wisata melalui Keputusan Walikota Semarang No. 556/819 tentang Penetapan Desa Wisata.



Gambar 1.5 Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati

Sumber: Jateng.GenPi.co, 2022

Desa Wisata Jatirejo mempunyai berbagai potensi yang dapat dimanfaatkan dari keindahan alam sekitarnya. Salah satu aktivitas yang ditawarkan adalah *river tubing*, *adventure trail*, dan bumi perkemahan. Namun berbagai potensi yang dimiliki oleh Desa Wisata Jatirejo belum dapat dimanfaatkan secara maksimal, karena menghadapi berbagai tantangan diantaranya optimalisasi infrastruktur, pemasaran, serta keterlibatan aktif masyarakat dalam mengelola dan mengoptimalkan pengembangan daya tarik wisata yang tersedia. Selain itu, daerah sekitar Desa Wisata Jatirejo juga dikelilingi oleh sejumlah destinasi wisata yang telah lebih dulu berkembang, seperti Desa Wisata Kandri, Desa Wisata Wonolopo,

Waduk Jatibarang, dan Goa Kreo yang telah berhasil menarik perhatian banyak wisatawan.

Tabel 1.6 Jumlah UMKM di Desa Wisata Jatirejo

No	Jenis UMKM	Jumlah
1.	Kuliner	21
2.	Pertanian	13
3.	Peternakan	16
4.	Toko Kelontong	27
5.	<i>Homestay</i>	18
6.	Penjahit	11
7.	Bengkel	4

Sumber: Website Kelurahan Jatirejo, 2025

Desa Wisata Jatirejo memiliki peluang yang besar untuk berkembang menjadi destinasi unggul di Kota Semarang, terutama karena potensi utamanya sebagai sentra pengolahan kolang-kaling dan keindahan alam yang memungkinkan pengembangan wisata berbasis ekowisata. Dukungan pemerintah melalui program pengembangan desa wisata, ditambah dengan meningkatnya ketertarikan terhadap wisata berbasis komunitas dan budaya, dapat mempercepat pertumbuhan desa ini sebagai destinasi wisata yang berkelanjutan. Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jannata (2023) “Analisis Peran Stakeholders dalam Pengembangan Pariwisata di Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang” tantangan yang dihadapi oleh Desa Wisata Jatirejo adalah kurangnya promosi yang efektif dan rendahnya partisipasi masyarakat dalam runtutan pelaksanaan dan pengambilan keputusan. Hal ini tercermin dari sebagian masyarakat yang berperan sebagai penyedia UMKM dan pengelola *homestay*. Namun demikian, tidak seluruh masyarakat dilibatkan dalam forum perencanaan atau musyawarah terkait

pengembangan desa wisata, sehingga menunjukkan bahwa partisipasi masyarakat dalam proses pengambilan keputusan masih tergolong terbatas.



Gambar 1.6 Pengolahan Kolang-kaling di Desa Wisata Jatirejo

Sumber: beritamerdekaonline.com

Pengembangan desa wisata merupakan proses yang kompleks dan tidak terlepas dari berbagai tantangan. Hal tersebut tercermin dalam sejumlah penelitian yang mengungkap beragam persoalan dalam upaya pengembangannya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Sugiarti, R. et al. (2016), permasalahan yang muncul antara lain rendahnya kesiapan masyarakat lokal untuk berperan sebagai “penyelenggara”, keterbatasan pemahaman mengenai kepariwisataan, belum tersusunnya perencanaan pengembangan yang komprehensif, ketiadaan lembaga khusus yang menangani pengelolaan desa wisata, minimnya sosialisasi terkait program pengembangan, rendahnya tingkat partisipasi masyarakat, serta terbatasnya sarana dan prasarana pendukung. Selain itu, hambatan dalam pengembangan desa wisata juga disebabkan oleh kurangnya koordinasi dan belum optimalnya peran strategis para aktor yang terlibat. Dengan demikian, keberhasilan pengembangan desa wisata sangat ditentukan oleh kemampuan para aktor dalam membangun kolaborasi yang efektif.

Pemilihan Desa Wisata Jatirejo sebagai lokus penelitian didasarkan pada perannya yang signifikan dalam pengembangan sektor pariwisata berbasis komunitas di Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. Desa ini memiliki potensi alam yang masih asri serta daya tarik wisata yang terus berkembang, menjadikannya contoh menarik dalam kajian analisis jaringan aktor dalam pengelolaan desa wisata. Selain itu, Desa Jatirejo dikenal sebagai sentra pengolahan kolang-kaling terbesar di Kota Semarang, sehingga komoditas tersebut menjadi salah satu mata pencaharian utama masyarakat setempat. Keterampilan masyarakat dalam mengolah kolang-kaling menjadikan desa ini sebagai salah satu pemasok utama komoditas tersebut ke berbagai daerah. Sinergi antara sektor pariwisata dan pengolahan kolang-kaling menciptakan dinamika menarik dalam tata kelola ekonomi lokal, sehingga penting untuk dikaji bagaimana jaringan aktor yang terlibat dalam pengembangannya berperan dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat serta keberlanjutan desa wisata ini.



Gambar 1.7 Akun Instagram Desa Wisata Jatirejo

Sumber: *Instagram @deswitajatirejo2024*, 2025

Pada pengembangan Desa Wisata Jatirejo, terdapat lima aktor kunci yang memiliki peranan penting dalam mendukung pertumbuhan dan keberlanjutan desa wisata. Pemerintah bertanggung jawab dalam merumuskan kebijakan, menyediakan infrastruktur, serta memberikan dukungan finansial dan regulasi yang mendukung perkembangan pariwisata. Dalam konteks ini, pemerintah yang menjadi aktor pertama meliputi Walikota Semarang, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, Kelurahan Jatirejo, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah, serta beberapa dinas lain seperti Dinas Pertanian dan Peternakan, Dinas Koperasi dan UMKM, serta Dinas Ketahanan Pangan. Masyarakat lokal juga

berperan sebagai pelaksana utama dalam sektor pariwisata, mulai dari penyediaan layanan hingga pelestarian budaya dan lingkungan menjadi aktor kedua. Peran ini diwujudkan melalui berbagai kelompok masyarakat, seperti Pokdarwis-pokdarwis Jatirejo, Karang Taruna Jatirejo dan Kelompok UMKM Deswita Jatirejo. Sektor swasta sebagai aktor ketiga turut berkontribusi dalam pembiayaan, pembangunan fasilitas, dan pemasaran desa wisata agar semakin dikenal oleh masyarakat luas, salah satunya adalah Bank Nasional Indonesia (BNI). Akademisi sebagai aktor keempat juga memiliki peran strategis dalam melakukan penelitian, memberikan saran, serta melatih masyarakat dalam pengelolaan destinasi wisata, seperti yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat “Kedaireka” dari Universitas Katholik Soegijapranata Kota Semarang. Selain itu, media massa sebagai aktor kelima berperan dalam mempromosikan desa wisata dan meningkatkan daya tariknya melalui publikasi di berbagai platform, di antaranya Jawa Pos Radar Semarang yang aktif dalam pemberitaan terkait pengembangan Desa Wisata Jatirejo. Selain itu juga, penggunaan media sosial telah dilakukan dengan aktif, strategi pemasaran untuk Desa Wisata Jatirejo masih belum berfungsi secara optimal. Pemasaran belum sepenuhnya dapat memperluas jangkauan informasi atau meningkatkan minat kunjungan wisatawan secara signifikan, sehingga potensi *marketing* belum dimanfaatkan secara maksimal.



Gambar 1.8 FGD yang Diselenggarakan oleh Disbudpar Kota Semarang

Sumber: Akun Instagram @disbudparkotasemarang

Jaringan aktor pengembangan desa wisata memiliki peranan yang krusial sebagai ekosistem yang menghubungkan berbagai jaringan aktor untuk mendorong pertumbuhan yang berkelanjutan. Konsep jaringan ini memiliki fungsi untuk membangun konektivitas antara pemerintah, masyarakat lokal, akademisi, pelaku usaha, dan organisasi non-pemerintah dalam menciptakan ekosistem pariwisata yang terintegrasi. Kerja sama antar aktor lokal, seperti masyarakat lokal dan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), dengan aktor eksternal, seperti pemerintah daerah, swasta, akademisi, dan media massa, dapat mempercepat kemajuan desa wisata melalui peningkatan infrastruktur, promosi digital, dan pelatihan sumber daya manusia. Pemerintah berperan dalam memberikan regulasi dan dukungan kebijakan, sementara pelaku usaha dan investor dalam pengembangan fasilitas dan pemasaran. Di sisi lain, akademisi dan komunitas berperan dalam penelitian serta inovasi program yang berbasis pada potensi lokal.

Koordinasi yang efektif antara para aktor ini menjadi kunci keberhasilan pada pengembangan desa wisata. Namun, apabila koordinasi tidak terlaksana secara

optimal, maka proses pengembangan pariwisata akan terhambat dan tidak dapat mencapai hasil yang diharapkan, seperti terjadinya penundaan dalam pembangunan. Menurut Ginting, 2019 (dalam Jannata, 2023) tanpa kontribusi dari aktor lokal, upaya pengembangan pariwisata di wilayah tersebut tidak akan optimal. Keterlibatan aktor dalam proses ini juga mampu menghasilkan strategi pengembangan pariwisata yang lebih dapat diterima, meminimalkan kemungkinan terjadinya konflik dalam implementasi kebijakan, serta mengintegrasikan semua aktor yang terlibat, baik secara langsung maupun tidak langsung pada sektor pariwisata (Wanner, 2019).

Setelah menganalisis permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo di Kecamatan Gunungpati, penelitian ini menjadi sangat relevan dalam konteks pengembangan desa wisata. Hal ini disebabkan oleh peran jaringan aktor yang terlibat belum berjalan secara optimal dalam mendukung keberlanjutan perkembangan desa wisata. Desa Wisata Jatirejo memiliki potensi yang memiliki nilai penting, baik ditinjau dari aspek sumber daya alam, budaya, atau ekonomi lokal. Diperlukannya jaringan aktor yang solid untuk menciptakan kolaborasi yang efektif dalam penyediaan infrastruktur, peningkatan kualitas sumber daya manusia, dan penguatan pengembangan strategi pemasaran yang lebih luas. Selain itu, peran aktor eksternal seperti swasta dan media massa yang belum optimal juga menjadi tantangan dalam meningkatkan daya saing Desa Wisata Jatirejo dengan desa wisata lainnya yang lebih maju. Dengan melakukan penelitian dan analisis terhadap model jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata, penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi strategis yang dapat

memperkuat keterlibatan berbagai aktor yang terlibat dalam mempercepat pengembangan Desa Wisata Jatirejo secara lebih terarah, berkelanjutan dan memberikan dampak yang positif bagi perekonomian lokal.

Maka pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah “Mengapa model jaringan aktor dalam pengembangan pariwisata Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati belum optimal?”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya koordinasi dan komunikasi jaringan aktor yang belum optimal dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.
2. Keterlibatan masyarakat dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati belum maksimal.
3. Strategi pemasaran Desa Wisata belum berjalan secara optimal meskipun pemanfaatan media sosial telah dilakukan secara aktif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Siapa saja aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
2. Bagaimana peran aktor dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?

3. Apa yang menjadi faktor pendukung dan penghambat jaringan aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
4. Bagaimana model yang digunakan oleh jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi siapa saja aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.
2. Menganalisis peran aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.
3. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat jaringan aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.
4. Menggambarkan model yang digunakan oleh jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur ilmiah mengenai konsep jaringan aktor dalam pengembangan desa wisata, terutama dalam konteks Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.
- b. Memberikan wawasan baru tentang dinamika hubungan antar aktor dalam pengembangan desa wisata.

- c. Memperdalam pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan kolaborasi antar aktor dalam jaringan desa wisata serta bagaimana interaksi tersebut berkontribusi terhadap keberlanjutan dan daya saing desa wisata.

1.5.2 Kegunaan Praktis

- a. Memberikan panduan bagi pemerintah daerah dalam merumuskan kebijakan yang lebih efektif untuk mendukung pengembangan desa wisata melalui pendekatan berbasis jaringan aktor.
- b. Memberikan masukan bagi pengurus desa wisata, pelaku usaha, serta komunitas lokal dalam membangun kolaborasi yang lebih kuat dan berkelanjutan untuk meningkatkan daya tarik dan keberlanjutan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.
- c. Menjadi referensi bagi akademisi dan peneliti dalam mengembangkan kajian lebih lanjut mengenai jaringan aktor dalam sektor pariwisata berbasis masyarakat, khususnya dalam konteks pengembangan desa wisata di Indonesia.

1.6 Kajian Pustaka

1.6.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 1.7 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama & Judul Penelitian	Teori	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Rahardian, R., & Zarkasi, I. F. (2021) Jejaring Aktor Dalam Upaya Perubahan Kebijakan: Kasus Advokasi Kebijakan Dalam Menolak Izin Lingkungan Pengolahan Limbah Berbahaya dan Beracun <i>Jurnal Identitas</i>	<i>Actor networking theory</i> dalam advokasi kebijakan dimaknai sebagai jaringan yang merupakan elemen penting dan tidak terpisahkan yang ada dalam sebuah advokasi kebijakan.	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.	Peran aktor dalam jejaring advokasi ini menunjukkan bahwa pihak-pihak yang menolak izin lingkungan industri batako PT. Putra Restu Ibu Abadidi di Desa Lakardowo telah menjalankan perannya sesuai kesepakatan dan sumber daya yang dimiliki. Green Woman berperan dalam mengelola isu publik untuk mempengaruhi dan mendorong keterlibatan aktor lain, baik dari dalam maupun luar desa, dalam menangani permasalahan lingkungan.
2.	Nurhidayah, S., Yuningsih, T., & Djumiarti, T. (2023) Jejaring Aktor Dalam Implementasi Kebijakan Pemberian Penghargaan Bagi Pemuda Berprestasi (Perbup No. 41 Tahun 2022)	Teori identifikasi aktor yang diusulkan oleh Blackman (2003), yang membagi aktor menjadi dua kategori, yaitu aktor primer dan aktor sekunder.	Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif.	Implementasi kebijakan penghargaan untuk pemuda berprestasi di Kabupaten Wonogiri yang melibatkan aktor-aktor yang dikategorikan berdasarkan teori yang dipaparkan Blackman (2003) menjadi aktor sekunder dan primer. Selain itu, dikelompokkan peran menurut klasifikasi Nugroho, yang mencakup

	<i>Journal of Public Policy and Management Review</i>			pembuat kebijakan, fasilitator, koordinator, akselerator, dan pelaksana. DISPORAPAR berfungsi sebagai koordinator utama, sedangkan interaksi dengan OPD sektor swasta, akademisi, media, dan kecamatan bersifat kolaboratif. Model jaringan aktor yang terbentuk dalam kebijakan ini adalah <i>penta helix</i> , yang melibatkan elemen pemerintah, swasta, komunitas (Imapres Wonogiri), media, dan masyarakat dalam pelaksana kebijakan.
3.	Oktaviana, R. F. (2021) Analisis Jejaring Aktor Dalam Program Kampung Iklim Kelurahan Bukit Cermin Kota Tanjungpinang <i>JIANA (Jurnal Ilmu Administrasi Negara)</i>	Peneliti menggunakan teori Jejaring Aktor yang dikemukakan oleh Callon (1991) dalam (Yuliar, 2009). Konsep ini terdiri dari empat tahap, yaitu: a) Problematisasi b) Penarikan c) Pelibatan d) Mobilisasi	Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif deskriptif.	Keberhasilan penerapan jejaring aktor dalam Program Kampung Iklim Kelurahan Bukit Cermin dicapai melalui empat tahap translasi, yaitu problematisasi, penarikan, pelibatan, dan mobilisasi. Pada tahap awal, partisipasi aktor belum sepenuhnya optimal, namun berkat adanya inisiatif dari DLH Kota Tanjungpinang sebagai titik akses wajib (OPP) dan dukungan dari aktor lain seperti Ketua RW, tokoh masyarakat dan LSM, masyarakat turut berperan aktif dalam program tersebut.
4.	Pujiastuti, I., Yuningsih, T., Herawati, A. R., Astuti, R. S.,	Penelitian ini menggunakan teori <i>Aktor</i>	Metode penelitian ini adalah deskriptif	Jaringan aktor dalam Program Percepatan Pendaftaran Tanah Sistematis

	<p>Priyadi, B. P., & Afrizal, T. (2022).</p> <p>Jaringan Aktor dalam Program Percepatan Pendaftaran Tanah di Badan Pertanahan Nasional Kota Semarang</p> <p><i>PERSPEKTIF</i></p>	<p><i>Network Theory</i> (ANT) yang dikembangkan oleh Bruno Latour (1987).</p>	<p>kualitatif.</p>	<p>Lengkap (PTSL) di BPN Kota Semarang menunjukkan variasi dalam tingkat pengaruh masing-masing aktor. Untuk mencapai hasil yang optimal, penting untuk memperkuat kolaborasi antar jaringan melalui elemen penggagas serta meningkatkan kompetensi sumber daya manusia yang ada. Masalah administrasi pertanahan, seperti kesalahan dalam pemberkasan, dapat menghambat efektivitas pelaksanaan program.</p>
5.	<p>Ryan, J. (2020)</p> <p>Peranan Jaringan Aktor dalam Kebijakan Penanganan Covid-19 di Indonesia</p> <p><i>Journal Publicuho</i></p>	<p>Dalam kajian tentang masa pandemi <i>Covid-19</i>, terdapat prinsip dasar dari teori jaringan aktor (<i>actor-network theory</i>) dimana konsep aktor juga harus diperluas ke aktor non-manusia seperti teknologi (Whittle & Spicer, 2008). Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penghubung, tetapi juga telah mengambil alih interaksi yang sebelumnya berlangsung di masyarakat.</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.</p>	<p>Penanganan <i>Covid-19</i> di Indonesia masih belum optimal disebabkan oleh minimnya data dan informasi yang akurat dari pihak pemerintah. Selain itu, kolaborasi antara pemerintah dan lembaga-lembaga lainnya, serta dengan pihak non-pemerintahan, belum berjalan dengan baik, yang mengakibatkan kebijakan yang diambil kurang efektif. Hal ini berujung pada ketidakseimbangan dan tumpang tindih peran antara pemerintah pusat dan daerah, sehingga masyarakat mengalami kebingungan dalam menghadapi situasi pandemi.</p>

6.	<p>Dama Yanti, T. A. (2025)</p> <p>Analisis Jejaring Aktor Pada Penerapan Konsep Environmental Social and Governance (ESG) di PT Perkebunan Nusantara IV Regional 4 Jambi</p> <p><i>(Doctoral dissertation, Universitas Jambi)</i></p>	<p>Menggunakan teori <i>Actor Network Theory (ANT)</i> yang dikemukakan oleh Bruno Latour dengan variasi material-semiotik lainnya.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan kualitatif naturalistik.</p>	<p>Penerapan prinsip ESG di PTPN IV Regional 4 Jambi belum mencapai tingkat optimal karena pengelolaan jejaring aktor yang kurang efektif. Sosialisasi yang minim kepada aktor kunci, seperti pemerintah daerah, masyarakat setempat, dan organisasi non-pemerintah yang fokus pada lingkungan, mengakibatkan rendahnya pemahaman tentang tujuan program ESG. Selain itu, kurangnya partisipasi aktor dalam penyusunan kebijakan ESG menjadikan program ini cenderung sepihak, tanpa memperhatikan kebutuhan dan aspirasi masyarakat serta kepentingan lingkungan.</p>
7.	<p>Zarkasi, I. F., & Rahardian, R. (2022)</p> <p><i>Actor-Network Theory in Policy Change of Environmental Permit Policy for the Construction of a Cement Factory in Pati, Indonesia</i></p> <p>Otoritas J. Ilmu Pemerintahan,</p>	<p>Penerapan <i>Actor-Network Theory</i> dalam konteks perubahan kebijakan perizinan lingkungan untuk pembangunan pabrik semen.</p>	<p>Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan interpretif.</p>	<p>Penelitian ini menekankan pentingnya jaringan dalam advokasi kebijakan, terutama melalui perspektif (<i>Actor-Network Theory</i>). Melalui pendekatan ini, Jaringan Masyarakat Peduli Pegunungan Kendeng berhasil mempengaruhi aktor-aktor di dalam dan luar Kabupaten Pati untuk terlibat dalam gerakan penolakan terhadap industri semen yang berdampak buruk bagi lingkungan.</p>

8.	<p>Dana, I. G. N. K. (2024)</p> <p><i>Actor Networks and Environmental Conflicts: The Case of Benoa Bay Reclamation (2014-2019)</i></p> <p><i>Politicos: Jurnal Politik Dan Pemerintahan</i></p>	<p>Menggunakan <i>Actor-Network Theory</i> yang dikemukakan oleh Callon (1999), yang menjabarkan bagaimana suatu momen yang melibatkan individu atau kelompok aktor yang dapat membentuk jaringan.</p>	<p>Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang menekankan pada penelitian deskriptif.</p>	<p>Pembentukan jejaring aktor dalam reklamasi Teluk Benoa berlangsung melalui negosiasi materiil yang membagi aktor menjadi blok pro—pemerintah, investor, dan pendukung reklamasi dan blok kontra ForBALI, WALHI, dan komunitas penolak. Proses ini mengikuti empat momen Actor Network Theory (Callon, 1999) dari perumusan kepentingan hingga pencapaian konsensus atau konflik, sekaligus mencerminkan dinamika politik, sosial, dan urbanisasi dalam tata ruang pesisir Bali sesuai konsep <i>Production of Space</i> (Lefebvre).</p>
9.	<p>Singalen, Y. A. (2021)</p> <p><i>Actor-Network Theory and Sentiment Analysis on Regional Development Issues and Politics in Social</i></p> <p><i>Jurnal Komunikasi</i></p>	<p><i>Actor Network-Theory</i> yang memandang setiap alat sebagai entitas dengan konektivitas yang tidak terbatas dalam konteks pembangunan. Teori ini memberikan wawasan tentang metode dan dinamika sosial yang kompleks (Bussular, Burtet, & Antonello, 2019).</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>Modal sosial yang terdiri dari norma, kepercayaan, dan jaringan merupakan aspek yang rentan di ruang maya, karena respons masyarakat terhadap isu-isu pembangunan di Halmahera Utara berfluktuasi di media sosial berdasarkan tren dan popularitas. Netizen berperan sebagai aktor dalam membangun jaringan sosial, menghasilkan respons yang berkisar dari komentar positif hingga ujaran kebencian, hoaks, sarkasme, perundungan, dan pelanggaran privasi. Interaksi yang tidak terkendali</p>

				ini dapat menimbulkan risiko hukum berdasarkan UU ITE dan mencerminkan kinerja pemerintah daerah yang kurang optimal. Studi ini merekomendasikan agar pemerintah daerah memantau analisis sentimen di media sosial dan secara proaktif mengelola isu-isu pembangunan untuk mencegah konflik serta memitigasi dampak negatif dari konten yang dipolitisasi.
10.	Yuliani, F., & Sadad, A. (2022) Peran Aktor Kebijakan Pada Networking Kebijakan Pengendalian Kebakaran Hutan Dan Lahan <i>Jurnal Kebijakan Publik</i>	Menerapkan teori <i>Interorganizational Network</i> yang disampaikan oleh Agranoff (2007), Steve Leach (2010), WoG (Perry, 2004).	Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif.	Jejaring antar organisasi Pemerintah Kabupaten Rokan Hilir dalam pengendalian kebakaran lahan dan hutan masih menghadapi kendala pada struktur organisasi, koordinasi, perencanaan, dan operasional karena belum adanya SOP baku. Faktor penentu jejaring seperti regulasi teknis, dukungan politik, budaya masyarakat, kualitas SDM, sarana prasarana, dan anggaran belum optimal, sehingga integrasi antar organisasi belum maksimal dan efektivitas pengendalian kebakaran masih terbatas.
11.	Ilhami, R., & Achmad, W. (2023) <i>The Role of Actor Networks in</i>	Teori Thompson yang dijelaskan dalam Wakka (2014) mengklasifikasikan	Menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif.	Dalam proses penyusunan kebijakan publik melalui jaringan aktor melibatkan berbagai kompleksitas, termasuk struktur organisasi yang rumit, konflik

	<p><i>Public Policy Formulation</i></p> <p><i>Lead Journal of Economy and Administration</i></p>	<p>empat jenis peran aktor berdasarkan tingkat kekuasaan dan kepentingan yang dimiliki dalam pelaksanaan kebijakan atau program, yaitu:</p> <p>a) Aktor yang memiliki kepentingan tinggi tetapi kekuasaan rendah.</p> <p>b) Aktor yang memiliki kepentingan dan kekuasaan tinggi, dikenal sebagai pemain kunci (<i>key player</i>).</p> <p>c) Aktor dengan kepentingan tinggi namun kekuasaan rendah.</p> <p>d) Aktor yang memiliki kepentingan rendah tetapi kekuasaan tinggi.</p>		<p>kepentingan di antara para aktor, keterbatasan sumber daya, serta ketahanan terhadap perubahan. Jaringan aktor yang terdiri dari berbagai pihak dengan peran dan tingkat kepentingan yang berbeda-beda berpengaruh pada inklusivitas dan representasi dalam kebijakan publik. Untuk mengatasi berbagai tantangan ini, diperlukan kerjasama yang solid, komunikasi yang transparan, serta strategi yang terintegrasi agar proses kebijakan dapat berjalan dengan efektif dan mencerminkan kepentingan masyarakat secara menyeluruh.</p>
12.	Agirachman, F. A., & Ekomadyo, A. S. (2017)	Pendekatan Teori Jaringan Aktor (<i>Actor Network Theory/ANT</i>).	Menerapkan pendekatan kualitatif.	Keberhasilan <i>co-working space</i> sebagai pusat kolaborasi bagi komunitas startup sangat dipengaruhi oleh frekuensi dan

	<p>Analisis Teori Jaringan Aktor Pada Co-Working Space dan Komunitas Startup di Bandung</p> <p><i>Jurnal Koridor</i></p>	<p>Dalam kerangka <i>ANT</i>, agensi manusia (aktor) dan agensi non-manusia (artefak) diperlakukan secara setara (Ekomadyo, et al., 2013).</p>		<p>keberlanjutan acara komunitas yang diorganisir oleh pengurus dan pengelola ruang tersebut. Namun, jika kepemimpinan komunitas terlalu bergantung pada individu tertentu dan tidak terstruktur sebagai sebuah institusi, maka keberlangsungan komunitas dapat terancam saat terjadi perubahan pengurus. Dari sudut pandang arsitektur, komunitas dapat menghidupkan suatu lokasi jika mereka beraktivitas di ruang yang sama atau berdekatan dengan startup lainnya, sehingga memfasilitasi terbentuknya jaringan antar aktor dan meningkatkan intensitas interaksi.</p>
13.	<p>Irawan, P., Alfitri, A., & Saptawan, A. (2019)</p> <p>Jaringan Aktor Dalam Pemberdayaan Masyarakat Pada Program Kota Tanpa Kumuh (KOTAKU) Di Kelurahan Pasar II Kecamatan Prabumulih Utara Kota Prabumulih Provinsi Sumatera Selatan</p> <p><i>Jurnal Empirika</i></p>	<p>Teori jaringan sosial yang dikemukakan oleh Mitchell (dalam Scott, 2017:31-34) untuk menganalisis jaringan aktor yang terlibat.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.</p>	<p>Jaringan antar aktor dalam implementasi Program KOTAKU menunjukkan relasi simetris di tingkat interpersonal karena ikatan kekerabatan, namun relasi ini relatif lemah dan perlu diperkuat oleh fasilitator sebagai penghubung antar aktor individual maupun institusional. Di tingkat institusi, relasi bersifat asimetris dengan dominasi fasilitator dalam menjalankan siklus program, meskipun seharusnya masyarakat berperan aktif. Kendala utama program meliputi keterlambatan pencairan dana BDI,</p>

				variasi kompetensi fasilitator, dan kepentingan ego sektoral, yang berdampak pada tidak maksimalnya pelaksanaan kegiatan pemberdayaan.
14.	<p>Wijayati, E., Yuniningsih, T., & Djumiarti, T. (2024)</p> <p>Jaringan Aktor Dalam Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang</p> <p><i>Journal of Public Policy and Management Review</i></p>	<p>Menggunakan teori <i>Actor Network Theory (ANT)</i> Menurut oleh Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law pada tahun 1980-an.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.</p>	<p>Pengembangan pariwisata di Desa Gogik melibatkan pihak yang berpengaruh yaitu <i>context setter</i> (pemerintah daerah dan media), <i>players</i> (pemerintah desa dan BUMDes), <i>subject</i> (kelompok masyarakat dan akademisi), serta <i>crowd</i> (kelompok tani). Namun, kurangnya partisipasi dari sektor swasta dan industri menjadi kendala dalam menciptakan kolaborasi sinergis yang optimal, seperti yang diharapkan dalam model <i>triple helix</i>, yang seharusnya dapat mendorong inovasi dalam pengembangan desa wisata.</p>
15.	<p>Purba, G. P., Yuniningsih, T., & Dwimawanti, I. H. (2021)</p> <p>Model Jaringan Aktor Dalam Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang</p>	<p><i>Quadruple helix</i> dalam pengembangan pariwisata.</p>	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.</p>	<p>Pengembangan pariwisata Desa Wisata Wonolopo melibatkan berbagai aktor yang dikategorikan berdasarkan pengaruh dan kepentingan. DISBUDPAR Kota Semarang menjadi aktor primer sebagai policy creator, fasilitator, dan koordinator, sedangkan POKDARWIS, RW, dan masyarakat aktif berperan sebagai implementor.</p>

	<i>Journal of Public Policy and Management Review</i>			Aktor sekunder, tersier, dan kwarter melengkapi jaringan sebagai akselerator dan penerima manfaat. Model jaringan aktor yang terbentuk adalah <i>Quadruple Helix</i> , namun implementasinya belum maksimal karena koordinasi dan komunikasi antar aktor belum berjalan baik, serta keterlibatan sektor swasta masih minim. Selain itu, keterbatasan dana dan lamanya proses pencairan juga menjadi kendala dalam pelaksanaan kebijakan pengembangan pariwisata.
16.	<p>Pusparani, P., & Rianto, R. (2021)</p> <p>Implementasi Konsep <i>Pentahelix</i> Dalam Pengembangan Desa Wisata Cibuntu</p> <p><i>Sadar Wisata: Jurnal Pariwisata</i></p>	<p>Model <i>penta helix</i> yang diterapkan dalam pengembangan Desa Wisata Cibuntu melibatkan lima pemangku kepentingan, yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pemerintah Akademisi Sektor bisnis Masyarakat Media massa 	<p>Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode studi kasus.</p>	<p>Implementasi konsep <i>penta helix</i> di Desa Wisata Cibuntu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model kerja sama ini telah berjalan dengan baik, ditunjukkan melalui koordinasi dan kolaborasi yang sinergis antara berbagai pemangku kepentingan, yaitu pemerintah, akademisi, sektor bisnis, masyarakat, dan media. Setiap pilar dalam <i>penta helix</i> memainkan peran penting dalam mendukung pengembangan desa wisata, mulai dari perencanaan, penyediaan infrastruktur, promosi, hingga evaluasi dan keberlanjutan program. Keberhasilan kolaborasi ini tercermin dalam berbagai penghargaan yang diraih</p>

				Desa Wisata Cibuntu, menunjukkan bahwa pendekatan multi-stakeholder yang solid mampu meningkatkan daya saing serta keberlanjutan desa wisata secara signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan konsep <i>penta helix</i> dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan desa wisata lainnya di Indonesia.
17.	Trianggono, B., Wiloso, P. G., & Sasongko, G. (2018) Pariwisata Dalam Perspektif <i>Actor Network Theory</i> (Studi Kasus Top Selfie Pinusan Kragilan Desa Pogalan, Jawa Tengah, Indonesia) <i>Jurnal Pariwisata Pesona</i>	<i>Actor-Network Theory</i> (ANT) yang digagas oleh Bruno Latour.	Menerapkan penelitian dengan metode kualitatif.	Transformasi stakeholder dari masa perintisan menuju pengembangan TSPK. Jejaring stakeholder berjalan efektif pada masa perintisan, namun mengalami konflik pada masa pengembangan. Pengendali jaringan berubah dari Facebook dan Hutan Pinus Kragilan menjadi Balai Taman Nasional Gunung Merbabu. Proses translasi dan intermediary awalnya dijalankan oleh swafoto dan media sosial, sedangkan pada masa pengembangan konflik diatasi oleh Pokdarwis TSPK dan kepala dusun. Kesimpulannya, pengelola TSPK sebaiknya memperluas jejaring dengan pemerintah daerah, serta penelitian lanjutan dapat fokus pada kolaborasi aktor dan penguatan kapasitas Pokdarwis.

18.	<p>Sutinah, A. I., & Zubaidah, S. (2023)</p> <p><i>Quintuple Helix</i> Model dalam Pengembangan Desa Wisata Lorong Mari Kota Palembang</p> <p><i>Publitas</i></p>	<p>Penelitian ini mengadopsi teori diadopsi dari teori Carayannis and Campbell (2010) yang memaparkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan Pengembangan Pariwisata <ol style="list-style-type: none"> a) Pembangunan Konsep Wisata b) Proses Pengembangan Pariwisata 2. Inovasi <ol style="list-style-type: none"> a) Inovasi Daerah b) Dampak Pengembangan Pariwisata 3. Keberlanjutan lingkungan Wisata <ol style="list-style-type: none"> a) Dukungan Infrastruktur b) Pemberdayaan Kreativitas Wisata 	<p>Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model <i>quintuple helix</i> dalam pengelolaan Desa Wisata Lorong Mari telah berjalan dengan baik, meskipun masih ada tantangan dalam interaksi antara para aktor yang terlibat. Kolaborasi yang efektif antara pemerintah, sektor pariwisata, institusi pendidikan, media, masyarakat, dan lingkungan sangat krusial untuk meningkatkan kualitas pengelolaan wisata. Dengan memperkuat hubungan antar pihak ini, pengelolaan Desa Wisata Lorong Mari dapat menjadi lebih efisien dan mampu menarik lebih banyak pengunjung.</p>
19.	<p>Jannata, F. M., Marom, A., & Nurcahyanto, H. (2023)</p>	<p>Teori yang digunakan adalah teori <i>penta helix</i></p>	<p>Penelitian ini menerapkan metode</p>	<p>Implementasi kebijakan pengembangan pariwisata di Desa Wisata Jatirejo</p>

	<p>Analisis Peran Stakeholders Dalam Pengembangan Pariwisata Di Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang</p> <p><i>Journal of Public Policy and Management Review</i></p>	<p>yang meliputi 5 Stakeholders, yakni adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> Akademisi Pemerintah Swasta Masyarakat Media Massa 	<p>kualitatif deskriptif.</p>	<p>dengan model <i>penta helix</i> mengidentifikasi lima stakeholders utama, yaitu akademisi, swasta, masyarakat, pemerintah, dan media massa. Para stakeholders diklasifikasikan berdasarkan pengaruh dan kepentingannya ke dalam kategori primer, sekunder, dan tersier, tanpa adanya stakeholders dalam kategori kwarter. Peran mereka dalam pengembangan pariwisata dikategorikan sebagai <i>policy creator, coordinator, facilitator, implementor, dan accelerator</i>.</p>
20.	<p>Musleh, M., Subianto, A., & Prasita, V. D. (2023)</p> <p><i>Stakeholder Interaction in the Development of Oxygen Ecotourism on Gili Iyang Island, Indonesia</i></p> <p><i>Journal of Government and Civil Society</i></p>	<p>Menggunakan teori <i>Quintuple helix</i> yang dikemukakan oleh Carayannis dan Campbell (2010) sebagai dasar teoritis, dengan memvisualisasikan interaksi kolektif antara para pemangku kepentingan melalui lima subsistem berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> Sistem pendidikan, Sistem ekonomi, Sistem politik, 	<p>Penelitian ini menggunakan metode kualitatif.</p>	<p>Dalam penelitian ekowisata di Pulau Gili Iyang telah melibatkan <i>pentahelix</i>, namun belum sepenuhnya optimal. Faktor pendukung utama adalah peran pemerintah desa dalam mendorong kolaborasi serta kontribusi pendidikan tinggi dalam peningkatan kualitas SDM pariwisata. Namun, tantangan seperti kurangnya inovasi dalam pemanfaatan sumber daya alam, potensi pencemaran udara, dan peran pemerintah daerah yang masih informal perlu segera diatasi. Oleh karena itu, pengembangan ekowisata oksigen di Gili Iyang membutuhkan</p>

		<ul style="list-style-type: none"> d) Masyarakat berbasis media dan budaya, e) Lingkungan alam. 		kebijakan yang mendukung kelestarian lingkungan, transportasi ramah lingkungan, serta koordinasi pemangku kepentingan yang berkelanjutan guna menjaga keberlanjutan oksigen sebagai aset utama pariwisata.
--	--	---	--	--

Sumber: diolah oleh peneliti dari berbagai sumber (2025)

Penelitian dengan judul “Jaringan Aktor dalam Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Gogik Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang” yang dilakukan oleh Era Wijayati, Tri Yuniningsih, dan Titik Djumiarti pada tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini menunjukkan jaringan aktor yang terbentuk dalam pengembangan pariwisata Desa Wisata Gogik mengadopsi Model *quadruple helix*, yang melibatkan empat aktor utama: pemerintah (termasuk Dinas Pariwisata, Dispermasdes, Pemerintah Desa Gogik, PLN, dan DLH), akademisi (UNDIP dan UNNES), masyarakat (seperti Pokdarwis, BUMDes, PKK, dan Kelompok Tani), serta media (Jawa Pos Radar Semarang dan Instagram Desa Wisata Gogik). Ditemukan adanya hambatan dalam komunikasi dan koordinasi antara aktor pemerintah dan masyarakat, serta minimnya pengaruh dari aktor masyarakat dalam proses perumusan strategi pengembangan pariwisata di Desa Wisata Gogik.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Genta Paradise Purba, Tri Yuniningsih, Ida Hayu Dwimawanti dengan judul “Model Jaringan Aktor dalam Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonolopo Kecamatan Mijen Kota Semarang” pada tahun 2021 yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data melalui wawancara langsung atau daring, observasi, dan dokumentasi. Melalui penelitian diketahui bahwa DISBUDPAR Kota Semarang berfungsi sebagai aktor utama yang berperan sebagai pencipta kebijakan, fasilitator, dan koordinator. Aktor utama dalam penelitian ini meliputi POKDARWIS, RW, dan masyarakat aktif yang berperan sebagai pelaksana dan penggerak. Sementara itu, aktor sekunder terdiri dari media massa

dan akademisi yang berfungsi sebagai penggerak. Aktor tersier mencakup kecamatan, kelurahan, dan PKK yang juga berperan sebagai penggerak. Terakhir, aktor kuartier adalah masyarakat pasif yang berfungsi sebagai kelompok sasaran dan penerima manfaat. Model jaringan aktor yang terbentuk adalah Model *quadruple helix*, yang melibatkan sinergi antara pemerintah, akademisi, masyarakat, dan media massa.

Penelitian Bagus Trianggono, Pamerdi Giri Wiloso, dan Gatot Sasongko dengan judul penelitian *Pariwisata Dalam Perspektif Actor Network Theory (Studi Kasus Top Selfie Pinusan Kragilan Desa Pogalan, Jawa Tengah, Indonesia)* menggunakan teori *Actor Network Theory (ANT)* sebagai pisau analisis. Hasil penelitian menunjukkan adanya banyak dinamika dalam proses perintisan hingga pengembangan yang tiap melibatkan elemen-elemen dalam jaringan serta pengendali yang ada di dalamnya. Selain itu, proses translasi dan peran perantara juga mengalami perubahan; pada tahap perintisan, proses tersebut berjalan dengan baik, tetapi pada tahap pengembangan, terdapat kendala akibat konflik. Berdasarkan penelitian ini, direkomendasikan agar pengelola TSPK melibatkan Dinas Pariwisata Kabupaten Magelang untuk mendukung pengembangan TSPK di masa mendatang.

Penelitian dengan judul “*Quintuple Helix Model dalam Pengembangan Desa Wisata Lorong Mari Kota Palembang*” menggunakan teknik analisis *Data Condensation, Data Display, dan Conclusion Drawing/Verifications*. Penelitian yang dilakukan oleh Sutinah, Atrika Iriani, dan Siti Zubaidah ini menunjukkan bahwa Desa Wisata Lorong Mari belum mendapatkan perhatian pariwisata. Oleh

karena itu, diperlukan upaya untuk mengoptimalkan pengelolaan pariwisata dan secara signifikan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Hal ini dapat dicapai melalui kolaborasi antara pemerintah, industri pariwisata, perguruan tinggi, media, masyarakat, dan lingkungan dalam pengelolaan desa wisata. Kerangka kerja penelitian ini didasarkan pada tiga indikator, yaitu pengetahuan, inovasi, dan keberlanjutan wisata, sesuai dengan pandangan Carayanis dan Campbell (2010).

Fahad Mursyid Jannata, AUFARUL MAROM, dan HERBASUKI NURCAHYANTO dalam penelitian “Analisis Peran Stakeholders Dalam Pengembangan Pariwisata Di Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang” tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemangku kepentingan dalam pelaksanaan kebijakan berbentuk *penta helix* terdiri dari akademisi yang diwakili oleh Tim Kedaireka; pihak swasta yang diwakili oleh BNI; masyarakat yang melibatkan Pokdarwis Jatirejo, Karang Taruna Jatirejo, PKK Jatirejo, KTT "Sido Makmur", KWT Desa Jatirejo, dan UMKM Ala Siranda; pemerintah yang mencakup Walikota Semarang, Disbudpar, Kecamatan Jatirejo, Bapeda, Dispertan, DinkopUM, Dishanpan, Dinkes, dan Disperkim; serta media massa yang diwakili oleh Radar Semarang.

Penelitian mengenai “*Stakeholder Interaction in the Development of Oxygen Ecotourism on Gili Iyang Island, Indonesia*” yang disusun oleh Musleh, Agus Subianto, Viv Djanat Prasita. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kolaboratif dengan menggunakan kerangka model *quintuple helix* untuk menganalisis pola interaksi di antara pemangku kepentingan serta menilai tingkat

keberhasilan dan tantangan dalam pengembangan ekowisata oksigen di Pulau Gili Iyang, Kabupaten Sumenep. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sistem politik memiliki peran krusial sebagai penggerak awal kolaborasi di antara aktor-aktor yang terlibat dalam pengembangan sektor ekowisata. Selain itu, kontribusi yang signifikan juga berasal dari sistem pendidikan tinggi serta masyarakat yang terhubung dengan media dan budaya. Namun, kolaborasi yang ada masih belum optimal karena bersifat informal, kurangnya inovasi dari sektor ekonomi, serta adanya keterbatasan baik dari segi lingkungan alam maupun partisipasi aktif masyarakat setempat.

Perbedaan penelitian dari penelitian terdahulu yaitu penulis secara spesifik membahas mengenai siapa saja aktor dan terlibat dan perannya yang menitikberatkan pada identifikasi dan pemetaan aktor yang berperan serta analisis fungsi dan kontribusi masing-masing aktor dalam proses pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati. Faktor pendukung dan penghambat jaringan aktor dengan mengeksplorasi dinamika hubungan antar aktor yang terlibat dengan menyoroti elemen-elemen yang dapat memperkuat atau menghambat kolaborasi dalam jaringan tersebut. Lalu penelitian ini turut menggambarkan jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati yang bertujuan untuk memahami pola interaksi dan bentuk kerja sama yang terjalin antar aktor dalam upaya pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.

1.6.2 Administrasi Publik

Menurut Siagian (dalam Yuniningsih, 2025), administrasi publik memiliki dua makna baku yaitu “administrasi” dan “publik”. Administrasi merupakan sebuah kegiatan kerjasama yang dijalani dua orang atau lebih yang didalamnya memiliki asas rasionalitas tertentu dan dilakukan sebagai upaya untuk mencapai tujuan. Sedangkan kata publik memiliki definisi yang diungkapkan oleh Jefkins (dalam Yuniningsih, 2025) adalah orang-orang yang melakukan kegiatan saling berinteraksi atau komunikasi di dalam sebuah organisasi tertentu secara internal maupun eksternal. Sehingga administrasi publik memiliki pengertian sebagai sebuah kegiatan kerja sama yang melibatkan dua orang atau lebih dalam suatu organisasi publik, yang dilakukan secara rasional dan sistematis untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Pfiffner & Presthus dalam Kadir (2020), *“public administration may be defined as the coordination of individual and group efforts to carry out public policy”* yang berarti administrasi publik adalah upaya koordinasi dari satu individu atau kelompok untuk menjalankan kebijakan publik. Sedangkan menurut Rosenbloom and Goldavan dalam Kadir (2020), *“Public administration is the use of managerial political, and legal theories and processes to fulfill legislative, and judicial governmental mandates for the provision of regulatory and service functions for the society as whole or for some segment of its”* yang memiliki arti bahwa administrasi publik merupakan penggunaan kepemimpinan secara politis dan berbagai proses dan teori yang sah untuk menjalankan tugas-tugas legislatif,

eksekutif, dan yudisial dalam penyediaan peraturan bagi pelayanan seluruh atau sebagian masyarakat.

Dimmock dalam Rohma et al., (2025), menjelaskan bahwa administrasi publik merupakan bagian dari administrasi secara umum yang cakupannya lebih luas. Administrasi publik mengkaji ilmu pengetahuan mengenai dimulai dari lembaga terkecil seperti keluarga hingga lembaga besar seperti perserikatan bangsa-bangsa disusun, digerakan dan dijalankan. Selain itu, administrasi publik berperan dalam menentukan kebijakan negara karena berkaitan erat dengan ilmu politik. Untuk mempelajarinya, terdapat dua prasyarat utama, yakni memahami konsep administrasi secara umum dan menyadari berbagai persoalan administrasi publik sering kali berasal dari dinamika politik. Kedua yaitu mengakui bahwa banyak masalah administrasi publik yang timbul dalam politik. Dimmock juga menegaskan bahwa administrasi publik adalah sebuah ilmu yang mempelajari apa yang diinginkan oleh rakyat melalui pemerintah beserta cara unruk mewujudkannya. Sehingga administrasi publik tidak hanya membahas apa yang dilakukan pemerintah, tetapi juga menitikberatkan pada bagaimana cara tujuan tersebut dapat dicapai.

1.6.3 Paradigma Administrasi Publik

Thomas S. Kuhn (Syafiie, 2010:26) menjelaskan bahwa paradigma adalah cara pandang, nilai-nilai, metode, prinsip dasar, atau pendekatan dalam menyelesaikan masalah yang dipegang oleh suatu komunitas ilmiah pada periode tertentu. Secara singkat, paradigma dapat diartikan sebagai pola pikir individu atau kelompok. Selain itu, Nicholas Henry memaparkan (dalam Rodiyah et al., 2021),

paradigma administrasi publik sangat penting untuk memahami konteks dimana bidang ini beroperasi. Administrasi publik telah dikaji dan dikembangkan sebagai suatu disiplin ilmu melalui lima paradigma yang saling berhubungan, dimana setiap paradigma memiliki ciri khas tersendiri dengan lokus dan fokusnya. Lokus dari administrasi publik umumnya terletak pada birokrasi pemerintahan, sementara fokusnya adalah spesifikasi dari bidang ini yang telah mengalami perubahan seiring dengan perkembangan paradigma administrasi publik. Berikut adalah lima perspektif paradigma administrasi publik yang saat ini sedang berkembang, diantaranya:

1) Paradigma I: Dikotomi Politik dan Administrasi (1900-1926)

Paradigma pertama menunjukkan bahwa politik berkaitan dengan kebijakan dan berbagai isu yang dihadapi dalam kebijakan negara. Sementara administrasi berhubungan dengan pelaksanaan kebijakan tersebut. Dengan demikian, perbedaan mendasar terletak pada adanya pemisahan kekuasaan. Kewenangan dalam melakukan penafsiran secara yudisial berada pada lembaga peradilan, sementara lembaga legislatif berperan dalam menetapkan dan mewujudkan tujuan negara serta merumuskan kebijakan. Di sisi lain, lembaga eksekutif memiliki tanggung jawab untuk mengimplementasi kebijakan tersebut secara politis dan tanpa memihak kepentingan kelompok tertentu. Dalam pelaksanaan fungsinya, lembaga legislatif bertugas menyusun dan menetapkan kebijakan, sedangkan lembaga eksekutif menjalankan kebijakan tersebut secara politis dan tidak berpihak pada golongan tertentu.

2) Paradigma II: Prinsip-prinsip Administrasi Negara (1927-1937)

Melalui paradigma kedua menunjukkan munculnya kepercayaan baru terhadap administrasi publik, yang didasarkan pada prinsip-prinsip administrasi. Prinsip-prinsip ini bersifat universal dan dapat diterapkan dalam berbagai konteks, tanpa memandang budaya, fungsi, lingkungan, ataupun misi. Dengan demikian penerapan prinsip-prinsip administrasi tersebut dapat berhasil dimana saja. Terdapat tujuh prinsip-prinsip administrasi yaitu POSDCORB yang merupakan kepanjangan dari: *Planning, Organizing, Staffing, Directing, Coordinating, Reporting, dan Budgeting.*

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

Pada paradigma ketiga, administrasi publik dipandang sebagai salah satu komponen dari ilmu politik. Hal ini menimbulkan pandangan bahwa sebagian besar aspek ilmu politik dapat dianggap sebagai bagian dari administrasi publik. Namun pada era paradigma ini, muncul kritik terhadap pandangan yang menyatakan bahwa politik dan administrasi dapat dipisahkan serta prinsip-prinsip administrasi yang bersifat universal dan tidak konsisten.

4) Paradigma IV: Administrasi Negara sebagai Ilmu Administrasi (1956-1970)

Pada paradigma keempat, prinsip-prinsip manajemen mulai dianalisis dan diterapkan dengan pendekatan yang lebih berbasis ilmiah. Dalam paradigma ini, terdapat dua arah utama dalam perkembangannya, yaitu administrasi negara yang berlandaskan pada berbagai disiplin ilmu,

termasuk psikologi sosial dan administrasi yang lebih menekankan pada kebijakan publik.

5) Paradigma V: Administrasi Negara sebagai Administrasi Negara (1970-an)

Paradigma kelima mencakup dua aspek utama, yaitu: administrasi negara lebih fokus pada pengembangan satu disiplin ilmu murni administrasi negara, dan sebagian besar administrasi negara berorientasi pada penetapan kebijakan publik. Dalam paradigma ini, telah ditentukan batasan yang tegas pada teori administrasi negara dengan penekanan pada teori organisasi, teori manajemen, serta kebijakan publik.

6) Paradigma VI: Administrasi Publik sebagai *Governance* (1990-sekarang)

Paradigma keenam menekankan pentingnya administrasi publik dalam menciptakan penyelenggaraan pemerintahan yang efektif, transparan, dan akuntabel. Pemerintahan yang demokratis harus dilaksanakan dengan prinsip transparansi, integritas, dan kewibawaan untuk mencapai *good governance*, sehingga kekuasaan tidak hanya berfokus pada pemerintah tetapi juga melibatkan masyarakat sebagai pemegang kendali utama. Penyelenggaraan pemerintahan yang efektif bergantung pada keseimbangan interaksi antara tiga elemen utama: masyarakat, pemerintah, dan sektor swasta, yang harus beroperasi secara harmonis, selaras, dan seimbang.

Berdasarkan paradigma di atas, paradigma yang sesuai dengan penelitian ini adalah paradigma kelima, yaitu Administrasi Negara sebagai Administrasi Negara yang berkembang pada era 1970-an. Penelitian ini memiliki relevansi dengan paradigma kelima karena mengkaji interaksi berbagai aktor, termasuk

pemerintah, masyarakat, dan sektor swasta dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo sebagai bagian dari kebijakan publik di bidang pariwisata dan ekonomi lokal. Pendekatan yang berfokus pada jaringan aktor ini berkaitan erat dengan teori organisasi dan teori manajemen, yang merupakan elemen penting dalam paradigma ini untuk memahami bagaimana struktur dan hubungan antar aktor dapat mempengaruhi efektivitas kebijakan serta pelaksanaannya. Selain itu, penelitian ini juga mencerminkan karakteristik administrasi negara yang lebih menekankan pada kebijakan publik, khususnya dalam konteks pengelolaan desa wisata dan peran berbagai aktor dalam mendukung keberlanjutan pengembangannya. Hal ini sejalan dengan paradigma kelima karena mengkaji aspek administrasi negara dalam kerangka teoritis yang lebih terperinci serta menyoroti proses penetapan dan pelaksanaan kebijakan dalam pembangunan daerah.

1.6.4 Kebijakan Publik

Secara etimologis, “kebijakan” atau “*policy*” berasal dari bahasa Yunani “*polis*” yang berarti negara atau kota. Istilah tersebut kemudian berkembang ke dalam bahasa Latin sebagai “*politia*” yang bermakna negara dan selanjutnya diadopsi ke dalam bahasa Inggris sebagai “*policie*”, yang merujuk pada pengelolaan urusan publik atau administrasi pemerintahan. Dalam makna lain, kebijakan dipahami sebagai seperangkat prinsip atau cara yang dipilih untuk mengarahkan proses pengambilan keputusan. Kebijakan juga dapat dimaknai sebagai suatu ketetapan yang dirancang secara sistematis dan secara konsisten guna mencapai tujuan tertentu (dalam Wahab, 2016).

Ealau, Prewitt, dan Titmuss (dalam Wahab, 2016), mengartikan kebijakan sebagai suatu keputusan yang memiliki kekuatan hukum dan ditandai oleh perilaku yang konsisten serta berulang, baik dari aktor yang merumuskan maupun aktor-aktor yang mematuhi. Robert Eyestone secara luas mendefinisikan kebijakan publik sebagai hubungan antara suatu unit pemerintah dan lingkungan sekitarnya. Sedangkan Richard Rose menambahkan bahwa kebijakan publik sebaiknya dilihat sebagai serangkaian aktivitas yang saling terkait serta konsekuensi-konsekuensinya bagi aktor-aktor yang terlibat daripada sekadar sebagai keputusan yang terpisah. Di sisi lain, Thomas R Dye mendefinisikan kebijakan publik sebagai “*is whatever governments choose to do or not to do*”, yang menyatakan ketika pemerintah memutuskan untuk mengambil tindakan, harus ada tujuan yang jelas, dan kebijakan tersebut harus mencakup seluruh tindakan pemerintah, sehingga tidak hanya sekedar ungkapan keinginan pemerintah atau tindakan sepihak (dalam Nur et al., 2019).

Graycar dalam Yuniningsih (2025) mengkaji kebijakan dari berbagai perspektif, yaitu filosofis, produk, proses, dan kerangka kerja. Dalam konteks filosofis, kebijakan dipahami sebagai serangkaian prinsip, asas, atau kondisi yang diharapkan. Sebagai produk, kebijakan diartikan sebagai sekumpulan kesimpulan atau rekomendasi yang ditujukan untuk mengatasi masalah tertentu. Dari sudut pandang proses, kebijakan dilihat sebagai usaha yang dilakukan oleh suatu organisasi untuk memahami apa yang mereka inginkan dari suatu program dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Terakhir, sebagai kerangka kerja, kebijakan mencakup tindakan tawar-menawar atau negosiasi untuk merumuskan

permasalahan yang ada serta metode pelaksanaan atau implementasinya. Dalam pandangan Turner dan Hulme (1997), kebijakan merupakan suatu proses yang mencakup pembuatan dan pelaksanaan kebijakan (*policy making and policy implementation*). Penjelasan lebih lanjut menunjukkan bahwa kebijakan bersifat hirarkis, dimulai dari tingkat atas (*top level*) hingga tingkat bawah (Shafritz & Russel, 1997).

Kebijakan dimaknai sebagai segala hal yang berkaitan dengan tindakan pemerintah atau sebagai instrumen dalam penyelenggaraan pemerintahan yang tidak hanya terbatas pada aktivitas aparatur negara, tetapi juga mencakup tata kelola dalam pengelolaan sumber daya publik. Pada hakikatnya, kebijakan merupakan keputusan alternatif tindakan yang secara langsung mengendalikan pengelolaan serta pendistribusian sumber daya alam, keuangan, dan sumber daya manusia untuk kepentingan masyarakat secara luas, baik rakyat, penduduk, maupun warga negara. Kebijakan lahir melalui proses interaksi yang melibatkan kolaborasi, kompromi, kemitraan, bahkan persaingan di antara beragam gagasan, teori, ideologi, dan kepentingan yang merefleksikan dinamika sistem politik suatu negara. Secara konseptual, terdapat berbagai definisi yang diberikan oleh para ahli mengenai kebijakan. Namun, secara umum istilah “kebijakan” dapat dipahami sebagai rumusan keputusan pemerintah yang menjadi pedoman bertindak dalam menghadapi permasalahan atau tantangan mencakup tujuan, rencana, keputusan, solusi, kegiatan, dan program yang dilaksanakan.

Penelitian ini memiliki keterkaitan yang erat dengan kebijakan publik karena membahas bagaimana berbagai aktor yang terlibat dalam pengembangan

desa wisata berinteraksi dan berkolaborasi dalam proses perumusan, implementasi, serta evaluasi kebijakan. Dalam konteks ini, kebijakan publik berperan sebagai pedoman atau regulasi yang mengatur pengembangan desa wisata, termasuk aspek perizinan, dukungan pendanaan, pemberdayaan masyarakat, serta pengelolaan sumber daya lokal. Analisis jaringan aktor dalam penelitian ini memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang pemerintah, masyarakat, swasta, akademisi, dan lembaga swadaya dalam proses pengembangan dan pembangunan Desa Wisata Jatirejo. Setiap aktor memiliki kepentingan, fungsi, dan tingkat pengaruh yang bervariasi dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengungkap penerapan kebijakan publik di tingkat lokal, tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaannya, serta cara meningkatkan sinergi antar aktor untuk memastikan keberlanjutan desa wisata sebagai bagian dari pembangunan daerah.

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

Teori Jaringan Aktor atau biasa dikenal sebagai *Actor Network Theory* (ANT), adalah suatu pendekatan dalam studi ilmu pengetahuan yang memandang objek sebagai bagian integral dari jaringan sosial (Yuniningsih, 2025). Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law pada dekade 1980-an. Jaringan aktor menggambarkan bahwa realitas, baik dalam aspek sosial, organisasi, maupun teknologi, terbentuk melalui hubungan antara berbagai entitas, baik yang berupa benda maupun manusia. Semua entitas yang terlibat dalam jaringan ini disebut sebagai "aktor". Latour, sebagaimana dikutip oleh Yuniningsih (2025), mendefinisikan aktor sebagai kumpulan elemen yang saling terhubung dalam suatu jaringan. Aktor mencakup keseluruhan jaringan yang berinteraksi

untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga dalam konteks ini, aktor tidak hanya merujuk pada individu atau elemen non-manusia.

Parson (2011) memaparkan istilah “jaringan” memiliki dua makna: pertama, merujuk pada upaya menjalin kontak untuk mencapai keuntungan dan kedua, berasal dari terminologi teknologi komputer yang menggambarkan komputer saling terhubung. Aldrich dan Watten lebih memandang jaringan sebagai suatu sistem yang seluruh unit saling terhubung melalui relasi tertentu. Jaringan (*network*) digunakan untuk menggambarkan pola hubungan antara individu, kelompok, dan organisasi. Jaringan dapat bersifat formal atau informal, baik dalam konteks lokal maupun interlokal, serta mencakup hubungan bisnis atau antar sektor. Menurut Yuniningsih, 2018 (dalam Bellastuti, 2020) terdapat sejumlah kata kunci dalam *Actor Network Theory*, yaitu:

- 1) Aktor merupakan individu atau entitas yang terlibat dalam suatu tindakan, yang dalam perspektif *Actor Network Theory* aktor tidak beroperasi secara mandiri, melainkan saling bergantung satu sama lain. Sebagai contoh Newton tidak mengembangkan teori gravitasi secara terpisah, melainkan juga menggunakan data dari pengamatan yang dilakukan oleh rekannya.
- 2) Jaringan Aktor atau Pelaku, merujuk pada hubungan antara berbagai elemen yang mempengaruhi suatu tindakan. Contohnya, ketika seseorang mengemudikan kendaraan, ia dipengaruhi oleh peraturan lalu lintas, pengalaman berkendara, serta kondisi kendaraan yang digunakan. *Actor Network Theory* menekankan bahwa jaringan ini bersifat

beragam, mencakup elemen teknis dan non-teknis yang membentuk interaksi kompleks dalam suatu sistem.

- 3) Aktan (Aktor Pengendali), yaitu aktor yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi aktor lain dalam jaringan. Mereka dapat berpindah masuk dan keluar dari jaringan sesuai dengan kepentingan mereka. Dalam konteks sistem akademik, mahasiswa dan dosen dapat dianggap sebagai aktan karena mereka memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran, seperti dalam pemilihan mata kuliah atau penentuan nilai.
- 4) Translasi dalam *Actor Network Theory* adalah proses menerjemahkan kode atau simbol dalam berbagai bahasa dan budaya untuk mengidentifikasi peran aktor dalam jaringan. Teknik ini membantu dalam memahami bagaimana elemen-elemen dalam jaringan saling berinteraksi dan membentuk sistem yang terorganisir.
- 5) *Intermediary* berfungsi sebagai penghubung dalam suatu jaringan. *Intermediary* dapat berupa individu, kelompok, atau mekanisme yang menjembatani komunikasi dan koordinasi antara aktor-aktor dalam jaringan, sehingga memungkinkan proses berlangsung dengan lebih efisien.

Menurut Latour dalam Bellastuti (2020), teori *Actor Network Theory* (ANT) tidak menjelaskan secara spesifik bagaimana suatu jaringan terbentuk, melainkan lebih berfokus pada eksplorasi hubungan relasional dalam jaringan yang beragam. Teori ini membantu memahami interaksi antar aktor dalam suatu sistem yang terdiri

dari elemen materiil dan nonmateriil, tanpa mengharuskan adanya hierarki tertentu dalam keterlibatan mereka.

- 1) Tahap pertama, *Punctualization* adalah penyederhanaan jaringan yang kompleks dengan memperlakukannya sebagai satu entitas tunggal. Langkah ini bertujuan untuk mengurangi kompleksitas dalam penelitian dengan menganggap jaringan heterogen sebagai satu aktor individu, sehingga lebih mudah dalam analisis dan pengambilan kesimpulan.
- 2) Tahap kedua, *Translation* merupakan proses penyelarasan kepentingan antara aktor utama dan aktor lainnya dalam jaringan. Proses ini melibatkan tiga tahap utama, yaitu identifikasi masalah, kepentingan, dan peran masing-masing aktor, sehingga memungkinkan terbentuknya jaringan yang memiliki tujuan bersama.
- 3) Tahap ketiga, *Problematization* terjadi ketika aktor utama mendefinisikan kepentingan aktor lain agar selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, aktor kunci menetapkan peran masing-masing aktor dalam menyelesaikan masalah bersama, serta menciptakan mekanisme kendali terpusat yang disebut *Obligatory Passage Point* (OPP). Kesepakatan ini memungkinkan adanya pembagian peran yang jelas dalam jaringan.
- 4) Tahap keempat, *Interessment* adalah proses meyakinkan aktor-aktor lain untuk menerima definisi dan tujuan yang telah ditetapkan oleh aktor utama. Pada tahap ini, dilakukan negosiasi mengenai peran, manfaat, dan kontribusi yang diberikan oleh masing-masing aktor. Kesepakatan

yang dicapai dalam tahap ini menjadi dasar bagi aktor untuk melanjutkan keterlibatan mereka dalam jaringan.

- 5) Tahap kelima, *Enrollment* yaitu saat aktor lain dalam jaringan menerima peran yang telah ditentukan oleh aktor utama. Kesepakatan ini sering kali melibatkan pertukaran sumber daya dan kepentingan agar jaringan dapat bekerja secara harmonis menuju tujuan yang telah ditetapkan.
- 6) Tahap keenam, *Inscription* adalah penciptaan kesepakatan formal atau informal yang menjamin keberlanjutan komitmen antar aktor. Kesepakatan ini bisa berupa dokumen tertulis atau hanya perjanjian lisan, namun tanpa mekanisme perlindungan yang kuat, jaringan tetap berisiko mengalami perpecahan.
- 7) Tahap ketujuh, *Speaker / Delegate representative* merujuk di mana seorang aktor ditunjuk untuk mewakili jaringan dalam berbicara atau mengambil keputusan. Peran ini bisa diberikan kepada aktor utama atau aktor lain yang dianggap mampu mewakili kepentingan kolektif dalam jaringan.
- 8) Tahap kedelapan, *Betrayal* menggambarkan kondisi ketika salah satu aktor tidak mematuhi kesepakatan yang telah dibuat. Pengkhianatan dapat terjadi akibat ketidakseimbangan dalam distribusi manfaat atau kegagalan aktor utama dalam memenuhi janjinya kepada anggota jaringan lainnya.
- 9) Tahap kesembilan, *Irreversibility* adalah titik di mana jaringan dapat mengalami disintegrasi atau kembali menyatu setelah adanya konflik.

Menurut Walsham dan Sahay (1999), jika kepentingan bersama masih relevan, aktor-aktor yang sempat keluar dari jaringan dapat bergabung kembali, meskipun tetap ada risiko pengkhianatan di masa depan.

1.6.6 Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor dalam suatu program bertujuan untuk memahami peran dan partisipasi setiap aktor di berbagai tahap pelaksanaan. Menurut Bryson (2004) dalam Wijayati et al., (2024), proses ini dimulai dengan membuat daftar aktor dalam sebuah matriks dua dimensi berdasarkan kepentingan (*interest*) dan kekuasaan (*power*). Matriks ini berfungsi untuk menentukan strategi pendekatan yang tepat terhadap masing-masing aktor, sehingga pelaksanaan program dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

- a) *Context setter* adalah aktor yang memiliki pengaruh besar dalam proses kebijakan atau program, meskipun kepentingan mereka terhadap hasil akhir tergolong rendah. Meskipun tidak terlibat secara langsung dalam pelaksanaan, keputusan dan kebijakan yang mereka buat dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap jalannya program. Oleh karena itu, meskipun kepentingan mereka rendah, perhatian terhadap aktor ini tetap penting untuk mencegah munculnya hambatan struktural yang dapat mengganggu keberhasilan program.
- b) *Players* adalah aktor utama dalam program karena memiliki kepentingan yang tinggi serta pengaruh yang signifikan terhadap proses yang berlangsung. Mereka berperan aktif dalam pengambilan keputusan, penyediaan sumber daya, dan pelaksanaan strategi, sehingga

interaksi dan koordinasi yang baik dengan mereka menjadi faktor kunci keberhasilan. Karena keterlibatan yang mendalam, kelompok ini umumnya terdiri dari pemerintah daerah, pengelola destinasi wisata, dan aktor swasta yang berinvestasi dalam sektor pariwisata.

- c) *Subject* adalah merujuk pada kelompok aktor yang memiliki kepentingan signifikan terhadap keberhasilan suatu program, meskipun pengaruh mereka cenderung terbatas. Kelompok ini biasanya terdiri dari masyarakat yang terpengaruh langsung oleh program, seperti pelaku usaha kecil, komunitas lokal, atau organisasi non-pemerintah yang berfokus pada pengembangan pariwisata. Walaupun mereka tidak memiliki kekuasaan yang besar dalam proses pengambilan keputusan, penting untuk mendengarkan suara mereka agar program dapat dilaksanakan secara inklusif dan memberikan manfaat bagi aktor-aktor yang memerlukan.
- d) *Crowd* adalah adalah aktor yang memiliki kepentingan dan pengaruh yang rendah terhadap program. Kelompok ini umumnya tidak terpengaruh secara langsung oleh kebijakan atau pelaksanaan program, sehingga partisipasi mereka cenderung bersifat pasif. Meskipun demikian, keberadaan mereka tetap harus diperhatikan dalam konteks sosial yang lebih luas, karena dalam situasi tertentu, mereka dapat bertransformasi menjadi aktor yang lebih aktif jika kondisi atau kepentingan mereka berubah.

Sedangkan menurut Viney (dalam Yuniningsih, 2018), pendekatan terhadap aktor harus disesuaikan dengan kondisi masing-masing aktor, yaitu:

- a. Aktor Primer atau Rekan Kerja (*Partner*) merupakan aktor yang memiliki tingkat pengaruh tinggi dan kepentingan tinggi terhadap keberhasilan suatu kegiatan. Peran mereka sangat krusial dalam proses perencanaan hingga pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan, sehingga perlu adanya pendampingan guna memperkuat kesepakatan serta komitmen yang dimiliki.
- b. Aktor Sekunder atau Konsultasi (*Consult*) adalah aktor yang tingkat pengaruh tinggi dan kepentingan rendah. Proses konsultasi tersebut menjadi sarana untuk membangun dan meningkatkan komitmen mereka terhadap keputusan yang dihasilkan.
- c. Aktor Tersier atau Informasi (*Inform*) merupakan aktor dengan tingkat pengaruh rendah dan kepentingan yang tinggi. Aktor tersier memerlukan informasi terkait keputusan yang ditetapkan karena keputusan tersebut dapat berdampak langsung pada mereka. Penyampaian informasi ini penting agar mereka tetap terlibat dalam kegiatan-kegiatan utama yang berkaitan dengan keputusan, meskipun tidak berperan aktif dalam proses pengambilan keputusan.
- d. Aktor Kuarter atau Kontrol (*Control*) adalah aktor yang memiliki tingkat kepentingan rendah dan pengaruh yang rendah. Terhadap aktor ini diperlukan fungsi pengendalian, di mana mereka umumnya

memberikan dukungan sebagai bentuk penghormatan terhadap keputusan yang telah ditetapkan.

1.6.7 Peran Aktor

Bruno Latour (2005) mendefinisikan aktor dalam konteks *Actor-Network Theory* (ANT) sebagai pelaku atau agen yang berperan dalam suatu jaringan, yang dapat terdiri dari aktor manusia maupun non-manusia. Dalam penelitian ini, aktor yang dimaksud mencakup baik pelaku manusia maupun non-manusia yang memiliki peran tertentu. Sementara itu peran didefinisikan oleh Sitania et al., (2023) sebagai posisi atau fungsi yang dijalankan dalam interaksi dan hubungan dengan aktor lain. Peran ini sangat penting karena menentukan kontribusi aktor terhadap pembentukan dan keberlangsungan jaringan, serta bagaimana mereka mengelola atau menyebarkan informasi, sumber daya, atau inovasi.

Suatu program pembangunan, aktor-aktor memiliki peran yang berbeda sesuai dengan tanggung jawabnya. Menurut Riant Nugroho (dalam Purba et al., 2021), aktor dalam pembangunan dikelompokkan ke dalam lima perannya, yaitu:

- 1) Pembuat Kebijakan (*Policy Creator*) adalah yang memiliki otoritas untuk menentukan keputusan dan arah kebijakan yang akan dilaksanakan. Bertanggung jawab dalam merumuskan visi, strategi, dan regulasi yang menjadi landasan bagi pelaksanaan program pembangunan. Oleh karena itu *policy creator* memiliki peran yang sangat krusial untuk menjamin bahwa kebijakan yang dihasilkan dapat

memenuhi kebutuhan masyarakat dan sejalan dengan tujuan pembangunan yang telah ditetapkan.

- 2) Koordinator (*Coordinator*) merupakan aktor yang bertugas untuk mengatur dan menyelaraskan pemangku kepentingan lainnya yang terlibat. *Coordinator* memiliki tugas untuk menyelaraskan kepentingan, mengelola komunikasi, serta menyelesaikan potensi konflik yang mungkin timbul di antara para aktor yang terlibat. Sehingga *coordinator*, efektivitas pelaksanaan kebijakan dapat lebih terjamin melalui koordinasi yang baik di antara para pelaksana.
- 3) Fasilitator (*Facilitator*) adalah aktor yang berfungsi untuk menyediakan wadah dan memenuhi kebutuhan kelompok sasaran. Peran ini mencakup penyediaan sarana, pelatihan, dan pendampingan teknis agar kebijakan yang telah ditetapkan dapat diimplementasikan dengan baik. Fasilitator memastikan bahwa kelompok sasaran tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga memiliki kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dalam program pembangunan.
- 4) Pelaksana (*Implementor*) ialah aktor yang bertanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan, termasuk di dalamnya kelompok sasaran. *Implementor* bertanggung jawab untuk menerjemahkan kebijakan menjadi tindakan nyata, baik melalui proyek fisik maupun kegiatan sosial. Peran pelaksana atau *implementor* sangat krusial dalam menentukan keberhasilan suatu kebijakan, karena efektivitas

implementasi sangat bergantung pada cara menjalankan program sesuai dengan pedoman yang telah ditetapkan.

- 5) Akselerator (*Accelerator*) adalah aktor yang berperan dalam mempercepat proses dan memberikan kontribusi agar program dapat berjalan sesuai dengan tujuan bahkan mencapai hasil yang lebih cepat. Individu atau organisasi yang menyediakan dukungan melalui inovasi, tambahan pendanaan, atau strategi percepatan. Dengan keberadaan akselerator, hambatan dalam pelaksanaan program dapat diminimalkan, sehingga dampak dari kebijakan dapat segera dirasakan oleh masyarakat.

Kelima peran aktor tersebut saling terkait dan membentuk ekosistem yang mendukung keberhasilan pembangunan. Koordinasi yang efektif di antara mereka akan memastikan bahwa kebijakan yang dirumuskan dapat diimplementasikan dengan baik dan memberikan manfaat yang berkelanjutan.

1.6.8 Faktor Pendukung dan Penghambat

Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2012) (dalam Jannata, 2023) menjelaskan terdapat 4 faktor yang mempengaruhi pendukung dan penghambat, diantaranya:

- 1) Nilai

Menurut Steeman (dalam Jannata, 2023), nilai merupakan sebuah elemen yang memberikan makna dalam kehidupan, menjadi titik awal, serta tujuan

hidup. Indikator nilai mencakup nilai individu, nilai profesional, nilai organisasi, nilai hukum, dan nilai kepentingan publik.

2) Komunikasi

Komunikasi berhubungan dengan penyebaran informasi mengenai program yang akan dilaksanakan oleh para pemangku kepentingan untuk mencapai efisiensi dalam pengembangan pariwisata. Indikator komunikasi yang mencakup adalah pemahaman, pengaruh terhadap sikap, peningkatan hubungan, dan tindakan.

3) Kepercayaan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wayers (2012) (dalam Jannata, 2023), mengungkapkan bahwa keberhasilan kolaborasi antara pemangku kepentingan sangat bergantung pada adanya hubungan saling percaya. Indikator kepercayaan meliputi keandalan, kejujuran, kepedulian, dan kredibilitas.

4) Sumber kebijakan

Sumber kebijakan berfungsi untuk memantau pelaksanaan pengembangan pariwisata. Di Desa Wisata Jatirejo, terdapat kebijakan yang mendasari pengembangan pariwisata, yaitu Surat Keputusan Walikota Semarang No. 556/819 tahun 2017 mengenai Penetapan Desa Wisata Kota Semarang.

Pradana (2016) (dalam Chaerunissa, 2020), mengidentifikasi beberapa aktor yang menghambat program pembangunan dalam pengembangan desa wisata, yaitu:

- 1) Konflik internal, yang muncul di antara Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) dan ketidakmampuan pengurus dalam mengelola dana yang diberikan oleh pemerintah.
- 2) Pengelolaan dana yang tidak efektif, dimana dana digunakan untuk membeli barang yang tidak sesuai dengan kebutuhan.
- 3) Koordinasi yang kurang optimal, hubungan antara Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) dan dinas-dinas terkait tidak terjalin dengan baik sehingga berdampak negatif pada promosi wisata.
- 4) Minimnya perhatian dari pemerintah, yang tercermin dalam kurangnya promosi oleh Pemerintah setempat yang berdampak pada jumlah kunjungan wisata.
- 5) Keterbatasan fasilitas pendukung, dimana masih kurangnya sarana dan prasarana yang memadai menjadi salah satu penghambat dalam pengembangan desa wisata.

Menurut Sunaryo (2013), terdapat beberapa faktor yang mendukung dan menghambat suatu produk wisata (sisi penawaran pariwisata) yang biasanya terwujud dalam sistem destinasi pariwisata terdiri dari beberapa komponen utama sebagai berikut:

- 1) Faktor Pendukung
 - a. Daya tarik wisata yang dapat berfokus pada alam, budaya, atau minat khusus.
 - b. Akomodasi atau fasilitas, aksesibilitas, serta transportasi (udara, darat, dan laut).

- c. Fasilitas umum.
- d. Fasilitas yang mendukung pariwisata.
- e. Masyarakat yang berperan sebagai tuan rumah dari suatu destinasi.

2) Faktor Penghambat

- a. Pengelolaan yang belum optimal oleh pemerintah yang berwenang, serta kurangnya penataan aspek prasarana dan sarana yang seharusnya dapat mendukung pengembangan objek wisata di daerah.
- b. Keterbatasan prasarana dan sarana serta pengelolaan potensi wisata yang masuk belum maksimal, yang disebabkan oleh kurangnya alokasi anggaran yang dialokasikan untuk pengembangan sektor pariwisata.

1.6.9 Model Jaringan Aktor

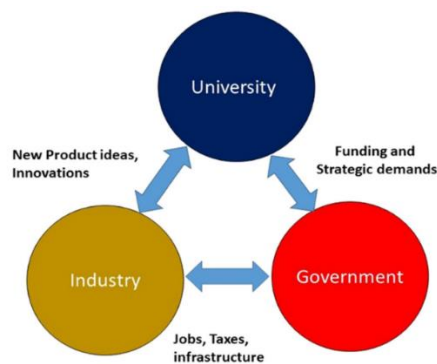
1.6.9.1 Model Helix

Menurut Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law (dalam Purba et al., 2021), model jaringan aktor mengacu pada struktur jaringan yang terbentuk berdasarkan jumlah aktor serta peran dan tugas masing-masing. Model ini berkembang dalam beberapa bentuk sesuai dengan tingkat keterlibatan aktor dalam suatu sistem.

1) Model *Triple Helix*

Etzkowitz (2008) menjelaskan bahwa model *triple helix* adalah bentuk interaksi antara tiga aktor utama yang menjadi sebuah kunci untuk inovasi dan pertumbuhan dalam ekonomi berbasis pengetahuan (dalam

Asmiddin et al., 2021). Universitas berperan sebagai pusat penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, industri bertugas untuk mengaplikasikan hasil riset ke dalam produk atau layanan yang memiliki nilai ekonomi, sementara pemerintah berfungsi sebagai regulator dan fasilitator yang menciptakan kebijakan serta menyediakan dukungan, baik dalam bentuk pendanaan maupun regulasi yang kondusif. Sinergi antara ketiga aktor ini menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan teknologi dan transformasi ekonomi berbasis pengetahuan.



Gambar 1.9 Model *Triple Helix*

Sumber: Lipscomb, D. (2020)

2) Model *Quadruple Helix*

Model ini dikembangkan dengan tetap menjaga dan memperkuat interaksi dalam *Triple Helix*, yang melibatkan 4 aktor utama. Universitas dan industri menciptakan kondisi yang dibutuhkan untuk membangun ekosistem inovasi yang terintegrasi. Pemerintah berperan dalam menyediakan kerangka regulasi serta dukungan finansial untuk merumuskan dan melaksanakan strategi serta kebijakan inovasi.

Masyarakat tidak hanya berperan sebagai pengguna, penerap pengetahuan, serta aktor yang menuntut inovasi dalam bentuk barang dan jasa, tetapi juga terlibat secara aktif dalam keseluruhan sistem inovasi (dalam Wijayati, 2024).

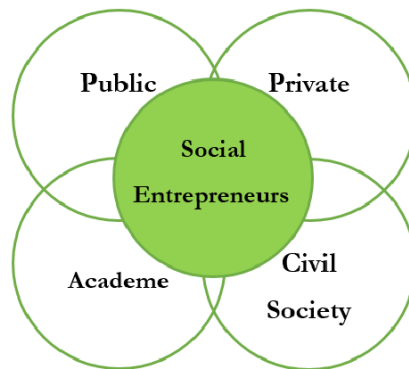


Gambar 1.10 Model *Quadruple Helix*

Sumber: Paskaleva, et al. (2021)

3) Model *Penta Helix*

Munculnya model *penta helix* dilatarbelakangi dari pengembangan dua model sebelumnya, yaitu teori *triple helix* dan teori *quadruple helix* yang melibatkan empat aktor yaitu: pemerintah, industri, universitas, dan masyarakat madani seperti yang dipaparkan oleh Carayannis & Campbell, 2009 (dalam Kelvin et al., 2022). Selanjutnya, pemangku kepentingan dalam konsep *penta helix* diperluas menjadi lima aktor dengan penambahan media massa (Calzada, 2016). Seiring dengan perkembangan diskusi, model *penta helix* mulai dikenal dengan istilah ABCGM, yang mencakup Akademisi, Bisnis, Komunitas, Pemerintah, dan Media (S Halibas et al., 2017).



Gambar 1.11 Model *Penta Helix*

Sumber: Calzada (2016)

1.6.9.2 Model Jaringan

Konsep *Actor-Network Theory* (ANT) adalah salah satu teori fundamental dalam studi jaringan aktor yang dikembangkan oleh Michel Callon, Bruno Latour, dan John Law pada tahun 1980-an. Teori ini menguraikan bahwa fenomena sosial terbentuk dari hubungan atau jaringan antara berbagai aktor yang saling berinteraksi. Menurut Michel Callon (1986), jaringan aktor merupakan sistem hubungan antara aktor manusia (*human actors*) dan aktor non-manusia (*non-human actors*) yang saling memengaruhi dalam suatu proses sosial. Aktor manusia dapat mencakup pemerintah, masyarakat, sektor swasta, akademisi, serta organisasi lainnya, sedangkan aktor non-manusia dapat berupa teknologi, kebijakan, atau sumber daya yang mendukung proses interaksi tersebut. Di sisi lain, Bruno Latour (2005) menjelaskan bahwa jaringan aktor terbentuk melalui interaksi, negosiasi, dan pertukaran kepentingan antara para aktor yang terlibat.

Dalam jaringan ini, setiap aktor memiliki peran yang saling bergantung, sehingga keberhasilan suatu program sangat dipengaruhi oleh kekuatan hubungan

antar aktor dalam jaringan tersebut. Konsep jaringan aktor juga berkembang dalam studi kebijakan publik melalui model *Policy Network* yang dikemukakan oleh Rhodes (1997). *Policy network* merupakan pola hubungan yang terbentuk antara berbagai aktor yang terlibat dalam proses pembuatan dan pelaksanaan kebijakan. Aktor-aktor tersebut dapat meliputi pemerintah, sektor swasta, kelompok masyarakat, organisasi non-pemerintah, dan lembaga akademik. Rhodes menjelaskan bahwa jaringan aktor terbentuk karena adanya ketergantungan sumber daya (*resource dependency*) antara aktor dan merupakan pendekatan yang digunakan untuk memahami hubungan, interaksi, serta pola kerja sama antara berbagai aktor yang terlibat dalam suatu proses kebijakan atau pembangunan. Dalam konteks pembangunan daerah maupun pengembangan pariwisata, suatu program tidak dapat dijalankan hanya oleh satu aktor saja, melainkan memerlukan keterlibatan berbagai aktor yang saling berinteraksi dalam suatu jaringan kerja sama.

Selain pendekatan *policy network*, konsep jaringan aktor juga dijelaskan melalui pendekatan *collaborative governance* yang dikembangkan oleh Chris Ansell dan Alison Gash pada tahun 2008. *Collaborative governance* merupakan suatu proses pengambilan keputusan publik yang melibatkan berbagai aktor dari sektor pemerintah, swasta, dan masyarakat dalam suatu forum kolaboratif. Menurut Ansell dan Gash (2008), *collaborative governance* menekankan pentingnya kerja sama antara berbagai aktor dalam menyelesaikan permasalahan publik yang kompleks. Dalam model ini, keberhasilan kolaborasi sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, seperti komunikasi yang efektif, kepercayaan antar aktor,

komitmen terhadap tujuan bersama, serta kemampuan untuk mengelola konflik kepentingan yang muncul dalam proses kerja sama. Kolaborasi dalam jaringan aktor memungkinkan terjadinya pertukaran ide, pengetahuan, serta sumber daya antar aktor sehingga dapat meningkatkan efektivitas pelaksanaan program pembangunan. Melalui proses kolaborasi, setiap aktor dapat memberikan kontribusi sesuai dengan peran dan kapasitas yang dimiliki. Dalam konteks pengembangan pariwisata, *collaborative governance* menjadi penting karena sektor pariwisata melibatkan banyak aktor yang memiliki kepentingan yang berbeda. Sehingga kolaborasi antar aktor diperlukan untuk memastikan bahwa pengembangan pariwisata dapat memberikan manfaat bagi seluruh aktor yang terlibat. Untuk itu memahami bagaimana jaringan aktor bekerja dalam suatu program pembangunan, diperlukan beberapa aspek analisis yang dapat menggambarkan kualitas hubungan antar aktor dalam jaringan tersebut. Dalam penelitian ini, jaringan aktor dianalisis melalui beberapa aspek yaitu komunikasi, koordinasi, konflik kepentingan, kolaborasi, dan pertukaran sumber daya.

1. Komunikasi Antar Aktor

Komunikasi merupakan unsur penting dalam jaringan aktor karena menjadi sarana pertukaran informasi, gagasan, serta pemahaman bersama antara aktor yang terlibat. Komunikasi yang efektif dapat memperkuat hubungan antar aktor serta mendorong terciptanya kerja sama yang lebih baik dalam mencapai tujuan bersama. Melalui komunikasi yang intensif, setiap aktor dapat memahami peran dan tanggung jawab masing-masing sehingga dapat mengurangi potensi

kesalahpahaman dalam pelaksanaan program pembangunan (dalam Ansell & Gash, 2008).

2. Koordinasi Antar Aktor

Koordinasi merupakan proses penyesuaian kegiatan antar aktor yang terlibat dalam suatu jaringan kerja sama. Koordinasi yang baik memungkinkan setiap aktor dapat bekerja secara terintegrasi sehingga program pembangunan dapat berjalan secara efektif dan efisien (dalam Rhodes, 1997). Dalam konteks pengembangan pariwisata, koordinasi diperlukan untuk memastikan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan oleh aktor yang berbeda dapat saling mendukung dan tidak berjalan secara terpisah.

3. Konflik Kepentingan

Menurut Ansell dan Gash (2008), konflik kepentingan merupakan kondisi di mana terdapat perbedaan tujuan atau kepentingan antara aktor yang terlibat dalam suatu jaringan. Konflik kepentingan merupakan hal yang wajar dalam suatu jaringan karena setiap aktor memiliki latar belakang dan kepentingan yang berbeda. Namun, konflik kepentingan yang tidak dikelola dengan baik dapat menghambat proses kerja sama antar aktor serta mengurangi efektivitas pelaksanaan program pembangunan.

4. Kolaborasi

Menurut Agranoff dan McGuire (2003), kolaborasi merupakan bentuk kerja sama antara berbagai aktor yang bertujuan untuk mencapai tujuan

bersama. Kolaborasi menekankan pada adanya partisipasi aktif dari setiap aktor dalam proses pengambilan keputusan maupun pelaksanaan program. Kolaborasi yang kuat dapat meningkatkan sinergi antar aktor sehingga program pembangunan dapat dilaksanakan secara lebih efektif.

5. Pertukaran Sumber Daya

Pertukaran sumber daya merupakan proses berbagi sumber daya antara aktor yang terlibat dalam jaringan. Sumber daya tersebut dapat berupa informasi, pengetahuan, keahlian, dana, maupun fasilitas yang dapat mendukung pelaksanaan program pembangunan (dalam Rhodes, 1997). Melalui pertukaran sumber daya, setiap aktor dapat saling melengkapi kekurangan yang dimiliki sehingga jaringan kerja sama dapat berjalan secara lebih optimal.

1.6.10 Pariwisata

Herman V. Schulalard (dalam Wibowo, 2008) yang merupakan seorang ekonom Austria, memberikan definisi mengenai pariwisata sebagai *“tourism is the sun of operations, mainly of an economic nature, which directly related to the entry, stay and movement of foreigner inside certain country, city or region”* atau serangkaian kegiatan yang terutama sifat ekonomi, yang berkaitan langsung dengan kedatangan, keberadaan, dan pergerakan wisatawan di dalam suatu negara, kota, atau wilayah tertentu. Sedangkan menurut Prof. Huzieker dan Prof. K. Krapf pariwisata secara teknis memiliki arti sebagai *“tourism is the totally of the relationship and phenomena arising from the travel and stay of strangers*

(Ortsfremde), provide the stay does not imply the establishment of a permanent resident”, yang memiliki arti bahwa pariwisata mencakup seluruh fenomena yang muncul akibat dari perjalanan dan keberadaan orang asing, serta penyediaan akomodasi sementara. Aktivitas ini memiliki sifat yang tidak permanen dan menghasilkan pendapatan dari kegiatan yang dilakukan.

Menurut Suwanto (dalam Yuniningsih, 2025), pariwisata dapat diartikan sebagai proses perjalanan sementara yang dilakukan oleh individu atau kelompok ke lokasi di luar tempat tinggal, yang dilakukan dengan alasan tertentu dan bukan untuk tujuan komersial. Dalam Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 mengenai Kepariwisataan, menjelaskan bahwa pariwisata mencakup beragam aktivitas wisata yang didukung oleh penyediaan fasilitas dan layanan oleh masyarakat, pelaku usaha, serta pemerintah baik pusat maupun daerah. Adapun kepariwisataan diartikan sebagai keseluruhan aktivitas yang berkaitan dengan pariwisata, yang bersifat multidimensi dan multidisiplin, yang muncul sebagai respons terhadap kebutuhan individu, negara, serta melibatkan interaksi antara wisatawan dengan masyarakat lokal, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pelaku usaha. Pariwisata telah menjadi elemen yang integral dalam perkembangan suatu negara, bahkan sebuah negara dapat lebih dikenal di mata internasional berkat daya tarik wisata yang ditawarkan oleh destinasi-destinasi yang ada di wilayahnya.

1.6.11 Pengembangan Pariwisata

Munasef (1995) (dalam Chaerunissa, 2020) menjelaskan bahwa pengembangan pariwisata mencakup berbagai kegiatan dan upaya yang terorganisir untuk menarik minat wisatawan, serta menyediakan semua infrastruktur, barang,

dan layanan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Sementara itu Pearce (1981) mendefinisikan pengembangan pariwisata sebagai “upaya untuk melengkapi atau meningkatkan fasilitas dan layanan yang diperlukan oleh masyarakat”. Chaerunissa, 2020 memaparkan komponen wisata yang merupakan komponen yang harus ada dalam setiap destinasi wisata. Komponen wisata tersebut meliputi *Attraction, Accomodation, Amenities, Ancillary services, Activity* dan *Accessibilities* (6A)

- 1) *Attraction* (Atraksi) adalah segala sesuatu yang mampu memikat perhatian wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Atraksi mencakup unsur-unsur yang pertama kali menarik minat wisatawan, seperti sumber daya alam dengan ciri fisik khas dan panorama yang indah. Selain potensi alam, unsur budaya juga memiliki peranan penting, meliputi sejarah, agama, pola kehidupan masyarakat, sistem pemerintahan, hingga tradisi yang berkembang dari masa lalu sampai sekarang. Setiap destinasi pada umumnya memiliki keunikan atraksi yang membedakannya dari tempat lain.
- 2) *Accomodation* (Akomodasi) mengacu pada sarana penginapan yang tersedia di suatu destinasi dan dapat berbeda antara satu tempat dengan tempat lainnya. Bentuk akomodasi yang umum dijumpai adalah hotel dengan berbagai fasilitas penunjang. Namun, pada desa wisata, akomodasi memiliki karakteristik tersendiri karena harus mendukung aktivitas wisata di lingkungan sekitar. Biasanya, penginapan berupa

rumah warga atau unit hunian yang dirancang dengan konsep tinggal bersama masyarakat lokal (*homestay*).

- 3) *Amenities* (Fasilitas Pendukung) merupakan berbagai sarana yang dibutuhkan wisatawan selama berada di destinasi. Fasilitas ini mencakup layanan untuk memenuhi kebutuhan penginapan, konsumsi, hiburan, pusat perbelanjaan, serta layanan tambahan seperti perbankan, layanan kesehatan, keamanan, dan asuransi (Cooper et al., 2000). Menurut Inskeep dalam Chaerunissa (2020), fasilitas lain yang mendukung destinasi meliputi biro perjalanan, restoran, toko kerajinan dan souvenir, keunikan lokal, sistem keamanan, bank, penukaran uang, pusat informasi wisata, rumah sakit, bar, hingga salon kecantikan.
- 4) *Ancillary Services* (Layanan Pendukung) merujuk pada dukungan yang diberikan oleh organisasi, pemerintah daerah, kelompok, atau pengelola destinasi dalam penyelenggaraan kegiatan pariwisata (Cooper et al., 2000). Wargenau dan Deborah dalam Chaerunissa (2020) juga menjelaskan bahwa ancillary mencakup organisasi yang mengelola destinasi, seperti instansi pemerintah, asosiasi pariwisata, dan operator tur. Dukungan ini dapat berupa kebijakan maupun fasilitas yang memastikan kelancaran aktivitas wisata. Dalam konteks desa wisata, pelaksanaannya turut didukung oleh kebijakan pemerintah, baik di tingkat daerah maupun pusat.
- 5) *Activity* (Aktivitas) berkaitan dengan berbagai kegiatan yang dapat dilakukan wisatawan di suatu destinasi dan memberikan pengalaman

tersendiri. Setiap tempat memiliki ragam aktivitas yang berbeda sesuai dengan karakteristik dan keunikannya (Brown dan Stange, 2015). Aktivitas tersebut menjadi salah satu daya tarik utama yang mendorong wisatawan untuk berkunjung, dan umumnya selaras dengan ciri khas desa setempat.

- 6) *Accessibilities* (Akses) menjelaskan ketersediaan sarana yang memudahkan wisatawan mencapai destinasi. Oleh karena itu, diperlukan layanan seperti penyewaan kendaraan, transportasi lokal, serta informasi rute perjalanan yang jelas (Cooper et al., 2000). Aksesibilitas juga mencerminkan tingkat kemudahan suatu destinasi untuk dijangkau, yang meliputi infrastruktur jalan, jalan tol, jalur kereta api, terminal, stasiun, serta transportasi darat lainnya.

1.6.12 Desa Wisata

Menurut Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata (2011), desa wisata adalah suatu bentuk integrasi yang menggabungkan atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung dalam kehidupan masyarakat yang berjalan selaras dengan adat dan tradisi setempat. Desa wisata memiliki daya tarik unik, baik dari segi keindahan alam pedesaan maupun kehidupan sosial budaya masyarakatnya, yang disajikan dengan cara yang alami dan menarik. Hal ini yang menjadikan daya tarik pedesaan mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke desa tersebut. Yeoti dalam Chaerunissa (2020), mengemukakan bahwa desa wisata adalah sebuah daerah pedesaan yang memiliki karakteristik khusus sehingga berpotensi menjadi destinasi wisata. Di desa wisata, masyarakatnya masih mempertahankan tradisi dan budaya

asli dan menjalankan aktivitas khas seperti bertani, berkebun serta mengolah makanan tradisional yang turut memperkaya identitas desa tersebut. Selain kondisi lingkungan yang alami dan terpelihara juga menjadi unsur penting yang harus dimiliki oleh sebuah desa wisata.

Priasukmana dan Mulyadin (2001) mendefinisikan desa wisata sebagai suatu area pedesaan yang menyajikan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian pedesaan itu sendiri. Hal ini mencakup aspek sosial budaya, adat istiadat, kehidupan sehari-hari, serta arsitektur bangunan dan tata ruang desa yang khas. Selain itu, Desa Wisata juga mencerminkan kehidupan sosial ekonomi yang unik dan menarik, serta memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai elemen pariwisata, seperti atraksi, akomodasi, kuliner, cinderamata, dan kebutuhan wisata lainnya (dalam Bellastuti, 2020). Sedangkan menurut Laporan Akhir Kajian Pengembangan Desa di DIY tahun 2014, desa wisata didefinisikan “*Village Tourism, where small groups of tourist stay in or near traditional, often remote villages and learn about village life and the local environment*” yang berarti wisata pedesaan di mana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, sering di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat (Sudibya, 2018).

1.6.13 Pengembangan Desa Wisata

Pengembangan desa wisata menurut Pearce dalam Arida (2017), didefinisikan sebagai proses (dalam Chaerunissa, 2020) proses yang fokus pada upaya untuk memajukan atau mengembangkan desa wisata. Lebih rinci, pengembangan desa wisata diartikan sebagai langkah-langkah untuk melengkapi

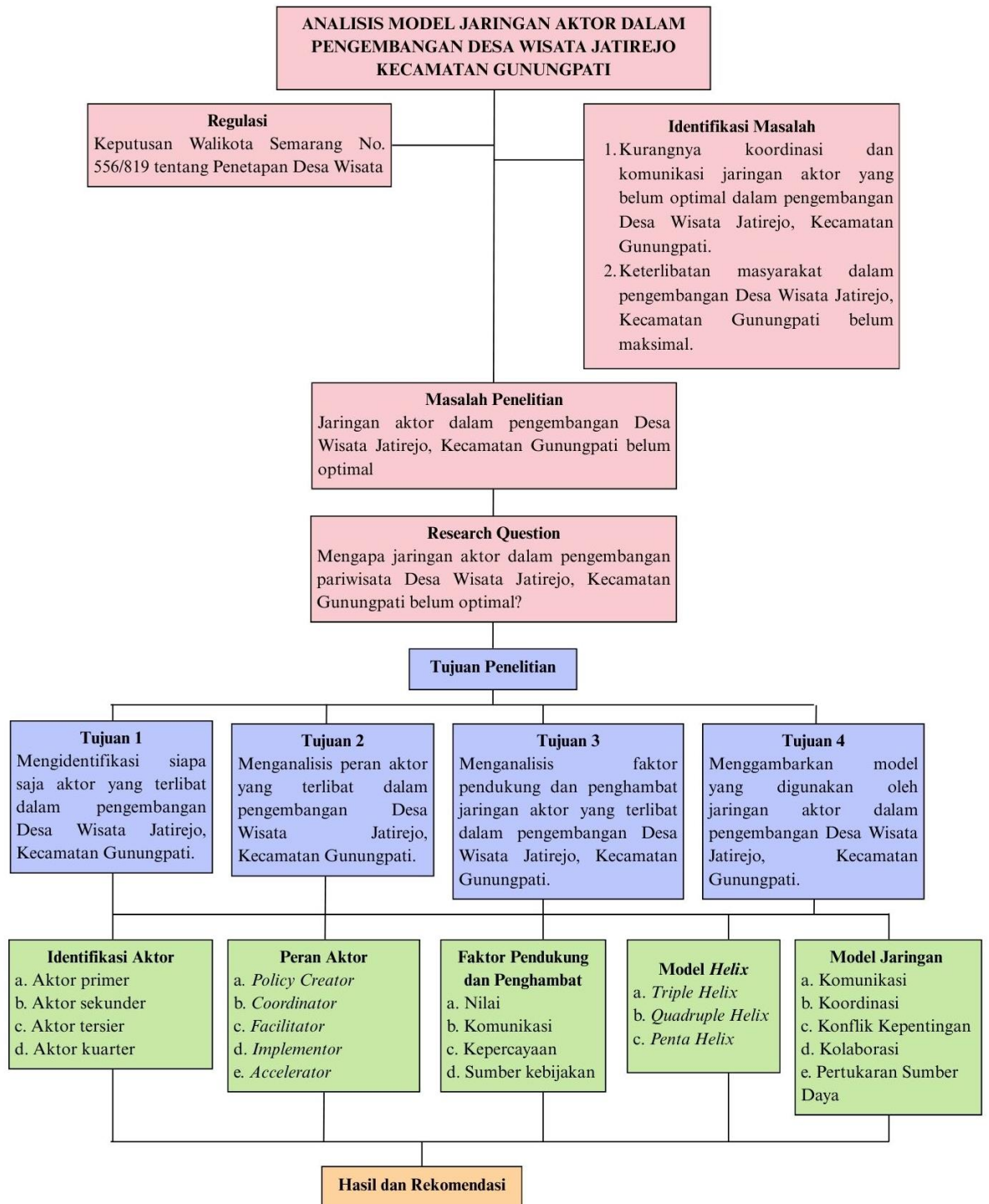
dan meningkatkan fasilitas wisata guna memenuhi kebutuhan para wisatawan. Gumelar (2015) menjelaskan bahwa pengembangan desa wisata bertujuan untuk menciptakan pariwisata yang selaras dengan gaya hidup masyarakat setempat melalui identifikasi jenis wisata yang sesuai. Selain itu, desa wisata juga berperan dalam memberdayakan komunitas lokal agar mereka dapat terlibat secara aktif dalam perencanaan dan pengelolaan lingkungan. Partisipasi masyarakat dalam pengambilan keputusan mengenai bentuk pariwisata yang memanfaatkan lingkungan sekitar menjadi aspek penting, dengan memastikan bahwa mereka mendapatkan manfaat ekonomi yang adil dari sektor tersebut. Pengembangan desa wisata juga bertujuan untuk meningkatkan semangat kewirausahaan masyarakat lokal serta mendorong pengembangan produk wisata berbasis potensi desa, sehingga dapat memperkuat ekonomi dan keberlanjutan desa wisata. Tujuan yang ingin dicapai melalui pengembangan desa wisata menurut Gumelar (2010) adalah:

- a) Terciptanya model kawasan desa wisata yang berlandaskan pada pembangunan pariwisata yang berkelanjutan dan ramah lingkungan.
- b) Mengintegrasikan pembangunan dengan cara mengidentifikasi dan menganalisis potensi yang ada, menentukan pola penataan lanskap kawasan, serta merumuskan alternatif pengembangan yang mungkin.
- c) Terwujudnya penataan desa wisata yang menerapkan sistem zonasi untuk menjaga kelestarian lingkungan dan keselamatan pengunjung.
- d) Mewujudkan kawasan desa wisata yang didasarkan pada pola kampung dan arsitektur rumah tradisional.

- e) Meninggalkan kemampuan masyarakat lokal dalam memelihara, menggali, dan mengembangkan keanekaragaman seni budaya yang bermanfaat untuk memperkaya atraksi wisata yang dapat dinikmati pengunjung, serta menyediakan makanan khas daerah dari bahan mentah yang tersedia di desa.

Pengembangan desa wisata di Indonesia merupakan bagian dari Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) yang dilaksanakan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. Pelaksanaannya diatur dalam Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor PM.26/UM.010/MKP/2010 tentang Pedoman Umum Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pariwisata melalui Desa Wisata. Agar pengembangan desa wisata dapat memberikan manfaat yang optimal bagi masyarakat lokal, terdapat beberapa prinsip yang harus dipenuhi dalam pengembangannya, yaitu: (1) inisiatif harus berasal dari masyarakat desa, (2) harus mengandung nilai-nilai lokal, (3) adanya komitmen bersama dari masyarakat untuk memajukan desa, (4) harus ada lembaga yang bertanggung jawab dalam pengelolaan desa wisata, (5) keterlibatan dan partisipasi warga desa sangat penting, (6) diperlukan pendampingan dan pembinaan, (7) harus ada motivasi yang kuat untuk meningkatkan kualitas hidup warga desa, (8) pentingnya menjalin kemitraan, (9) perlu adanya forum komunikasi antara warga dan dengan pemangku kepentingan lainnya, serta (10) perlunya studi mengenai pengembangan desa wisata dan orientasinya (Gayatri et al., 2021).

1.7 Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 1.12 Bagan Kerangka Pemikiran Penelitian

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2025

1.8 Operasionalisasi Konsep

1. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor adalah siapa saja aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati. Identifikasi aktor diklasifikasikan menjadi empat yang terdiri dari aktor primer, aktor sekunder, aktor tersier, dan aktor kwarter.

a) Aktor primer, aktor yang memiliki pengaruh tinggi dan kepentingan tinggi terhadap suatu keputusan yang terpengaruh secara langsung, baik dari segi positif maupun negatif dan terlibat langsung dalam pelaksanaannya. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang memiliki pengaruh tinggi dan kepentingan tinggi.
2. Aktor yang menentukan keberhasilan seluruh kegiatan.
3. Aktor yang memiliki keterlibatan dalam perencanaan dan pelaksanaannya.

b) Aktor sekunder, aktor yang memiliki pengaruh tinggi dan kepentingan rendah dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Meskipun kontribusinya terhadap suatu keputusan yang tidak terlalu besar, aktor ini memiliki dampak dalam menentukan arah dan keberhasilan keputusan. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang memiliki pengaruh tinggi dan kepentingan rendah.
2. Aktor yang memiliki kontribusi yang tidak terlalu besar pada terhadap suatu keputusan.

3. Aktor yang memiliki dampak dalam menentukan arah dan keberhasilan keputusan.
- c) Aktor tersier, aktor yang memiliki pengaruh rendah dan kepentingan tinggi. Aktor tersier memerlukan informasi mengenai keputusan yang diambil karena hal tersebut dapat berdampak langsung. Gejala yang dapat diamati adalah:
1. Aktor yang memiliki pengaruh rendah dan kepentingan tinggi.
 2. Aktor yang memerlukan informasi mengenai keputusan yang diambil.
 3. Aktor yang terdampak dari suatu keputusan yang diambil.
- d) Aktor kwarter, aktor yang memiliki pengaruh dan kepentingan rendah serta hanya dukungan semata-mata untuk menghormati keputusan yang telah ditetapkan. Gejala yang dapat diamati adalah:
4. Aktor yang memiliki pengaruh dan kepentingan rendah.
 5. Aktor yang hanya memberikan dukungan untuk menghormati keputusan yang telah ditetapkan.
 6. Aktor yang menerima dan menjalankan keputusan yang telah ditetapkan tanpa upaya mengubah keputusan.

2. Peran Aktor

Peran aktor adalah posisi atau fungsi yang dijalankan oleh aktor dalam interaksi hubungannya dengan aktor lain dalam suatu jaringan, peran

tersebut meliputi *Policy Creator*, *Coordinator*, *Facilitator*, *Implementor*, dan *Accelerator*.

- a) *Policy Creator*, aktor yang memiliki wewenang untuk menetapkan keputusan serta arah kebijakan yang akan diimplementasikan dengan tanggung jawab merumuskan visi, strategi, dan regulasi yang menjadi dasar bagi pelaksanaan program pembangunan.

Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang memiliki pengaruh yang besar dalam menetapkan keputusan dan arah kebijakan.
2. Aktor yang memiliki tugas untuk merumuskan visi.
3. Aktor yang bertugas untuk merumuskan strategi.

- b) *Coordinator*, aktor yang bertugas untuk mengatur dan menyelaraskan aktor lainnya yang terlibat yang memiliki tugas untuk menyelaraskan kepentingan, mengelola komunikasi, serta menyelesaikan potensi konflik yang mungkin timbul di antara para aktor yang terlibat. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang bertugas untuk mengatur dan menyelaraskan aktor yang terlibat.
2. Aktor yang memfasilitasi koordinasi antar aktor yang terlibat.
3. Aktor yang menyelesaikan potensi konflik yang mungkin timbul di antara para aktor.

c) *Facilitator*, aktor yang berfungsi untuk menyediakan wadah dan memenuhi kebutuhan kelompok sasaran yang mencakup penyediaan sarana, pelatihan, dan pendampingan teknis agar kebijakan yang telah ditetapkan dapat diimplementasikan dengan baik. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang menyediakan wadah dan memenuhi kebutuhan kelompok sasaran.
2. Aktor yang bertugas sebagai penyediaan sarana dan pelatihan kepada kelompok sasaran.
3. Aktor yang memberikan pendampingan teknis kepada kelompok sasaran.

d) *Implementor*, aktor yang bertanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan, termasuk di dalamnya kelompok sasaran dengan tugas untuk menerjemahkan kebijakan menjadi tindakan nyata. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang bertanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan.
2. Aktor yang memiliki tugas untuk melaksanakan kebijakan menjadi sebuah tindakan nyata.
3. Aktor yang memiliki kepatuhan pada pedoman pelaksana kebijakan.

e) *Accelerator*, aktor yang berperan dalam mempercepat proses dan memberikan kontribusi agar program dapat berjalan sesuai dengan

tujuan bahkan mencapai hasil yang lebih cepat. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang berperan mempercepat suatu kebijakan.
2. Aktor yang memberikan program yang digunakan untuk mempercepat suatu kebijakan.
3. Aktor yang melakukan identifikasi terhadap hambatan yang ditemukan.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Faktor pendukung dan penghambat merujuk pada elemen-elemen yang memiliki dampak dan memberikan kontribusi dalam pengembangan desa wisata, baik secara positif maupun negatif, yaitu:

- a) Nilai adalah elemen yang berfungsi sebagai titik awal dan tujuan hidup yang meliputi nilai pribadi, nilai profesional, nilai organisasi, nilai hukum, dan nilai kepentingan masyarakat. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Nilai pribadi, peran masing-masing aktor sebagai penggerak dalam kebijakan.
2. Nilai profesional, komitmen aktor dalam melaksanakan kebijakan yang telah ditetapkan.
3. Nilai organisasi, hubungan kerjasama antar aktor dalam pengembangan kebijakan.
4. Nilai hukum, adanya aturan yang mendukung hubungan kerjasama antar aktor.

5. Nilai kepentingan masyarakat, ketepatan sasaran dari kebijakan yang telah berlaku.
- b) Komunikasi berhubungan dengan penyebaran informasi mengenai kebijakan atau program yang akan dilaksanakan oleh para pemangku kepentingan untuk mencapai efisiensi dalam pengembangan pariwisata dengan aspek komunikasi mencakup adalah pemahaman, pengaruh terhadap sikap, serta peningkatan hubungan dan tindakan. Gejala yang dapat diamati adalah:
1. Aktor yang memiliki tugas untuk menyebarkan informasi mengenai kebijakan yang akan dilaksanakan.
 2. Aktor harus memiliki tingkat pemahaman aktor terhadap isi kebijakan.
 3. Aktor menjalin hubungan yang koordinatif antar aktor.
- c) Kepercayaan, keberhasilan kolaborasi antara aktor sangat bergantung pada adanya kepercayaan dengan aspek meliputi kejujuran, kepedulian, dan kredibilitas. Gejala yang dapat diamati adalah:
1. Aktor yang terlibat memiliki keterbukaan dan komunikasi yang jujur.
 2. Aktor yang terlibat memiliki tingkat kepedulian pada kebutuhan aktor yang terlibat.
 3. Aktor yang terlibat harus memiliki kredibilitas.

- d) Sumber kebijakan, regulasi atau kebijakan yang mengatur interaksi antara aktor atau jaringan yang ada pengembangan pariwisata.

Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor mampu menjalankan suatu kebijakan sesuai dengan regulasi atau kebijakan yang berlaku.
2. Aktor mampu berperan aktif dalam setiap proses pembentukan kebijakan.
3. Aktor mampu berperan sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan.

4. Model Jaringan Aktor

4.1 Model *Helix*

Model jaringan aktor adalah suatu kerangka yang dibentuk oleh partisipasi berbagai aktor yang memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda. Kerangka ini kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa tipe, yaitu *triple helix*, *quadruple helix*, dan *penta helix*, yang masing-masing mencerminkan tingkat kompleksitas serta jumlah aktor yang terlibat dalam jaringan tersebut.

- a) *Triple helix*, model dengan interaksi 3 aktor yang menjadi sebuah kunci untuk inovasi dan pertumbuhan dalam ekonomi berbasis pengetahuan.
- b) *Quadruple helix*, model dengan mempertahankan interaksi yang ada dalam lingkungan *triple helix*, yang terdiri dari 4 aktor yang terlibat.

- c) *Penta helix*, model dengan mengembangkan interaksi yang ada dalam lingkungan *triple helix* dan *quadruple helix* interaksi yang mencakup 5 aktor yang terlibat.

4.2. Model Jaringan

Model jaringan adalah suatu pola interaksi yang terbentuk di antara beberapa aktor yang terlibat dalam proses penyusunan dan pelaksanaan kebijakan. Model jaringan pada penelitian ini dianalisis melalui beberapa aspek utama yaitu komunikasi, koordinasi, konflik kepentingan, kolaborasi dan pertukaran sumber daya.

- a) Komunikasi adalah sarana pertukaran informasi dan pemahaman dalam mencapai tujuan bersama. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor melakukan pertukaran informasi.
2. Aktor memiliki pemahaman bersama antar aktor.
3. Aktor melakukan interaksi yang intensif.

- b) Koordinasi adalah usaha untuk menyelaraskan berbagai aktivitas yang dilakukan oleh para pelaku yang terlibat dalam suatu jaringan kolaborasi. Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor melakukan penyelarasan kegiatan agar berjalan secara terpadu dalam jaringan kolaborasi.
2. Aktor memiliki pembagian tugas dan peran yang jelas dalam pelaksanaan program atau kegiatan bersama.

3. Aktor melakukan pertemuan atau komunikasi koordinatif secara berkala
- c) Konflik kepentingan adalah kondisi ketika aktor yang terlibat dalam suatu jaringan memiliki tujuan atau kepentingan yang berbeda satu sama lain. Gejala yang dapat diamati adalah:
1. Aktor memiliki perbedaan tujuan atau kepentingan dalam pelaksanaan program atau kegiatan dalam jaringan.
 2. Aktor mengalami perbedaan pandangan atau pendapat dalam proses pengambilan keputusan.
 3. Aktor yang mengalami potensi ketidaksepahaman atau persaingan kepentingan.
- d) Kolaborasi adalah bentuk kerja sama yang dilakukan oleh berbagai aktor untuk mencapai tujuan bersama. Gejala yang dapat diamati adalah:
1. Aktor yang melakukan kerja sama dengan aktor lain dalam pelaksanaan program atau kegiatan.
 2. Aktor yang terlibat secara aktif dalam proses perencanaan, pengambilan keputusan dan pelaksanaan kegiatan bersama.
 3. Aktor yang saling mendukung dan bersinergi.

e) Pertukaran sumber daya adalah proses saling berbagi sumber daya di antara para aktor yang terlibat dalam suatu jaringan.

Gejala yang dapat diamati adalah:

1. Aktor yang saling berbagi informasi dan pengetahuan dalam mendukung pelaksanaan program atau kegiatan.
2. Aktor yang saling memberikan dukungan sumber daya.
3. Aktor yang saling memanfaatkan keahlian atau kemampuan.

1.9 Argumen Penelitian

Jaringan Aktor dalam pengembangan desa wisata memiliki arti penting yang tinggi karena dapat mengungkap kompleksitas hubungan yang tidak hanya melibatkan aktor sebagai pelaku sosial, tetapi juga mencakup aktor material, seperti regulasi, infrastruktur, dan sumber daya alam yang dimiliki oleh desa wisata. Inti dari jaringan aktor adalah untuk menggali bagaimana kondisi nyata di lapangan termasuk pengembangan desa wisata yang dibentuk melalui proses penyelarasan dan negosiasi kepentingan di antara berbagai elemen dalam jaringan (Bruno Latour, 1980 dalam Wijayati et al., 2025). Melalui analisis jaringan aktor yang menyeluruh, pengembangan desa wisata cenderung berlangsung secara *top-down* dan kurang memperhatikan dinamika lokal. Pemetaan jaringan aktor menjadi alat strategis untuk mengidentifikasi aktor yang memiliki posisi yang dominan, aktor yang terakomodasi, serta peran teknologi digital maupun kebijakan publik yang berfungsi dalam menentukan keberhasilan pengembangan secara kolektif.

Keberhasilan dalam pengembangan desa wisata tidak dapat dilihat hanya dari keberadaan aktor, tetapi harus dianalisis secara sistematis dengan mengidentifikasi tingkat aktor, yang mencakup aktor primer, sekunder, tersier, dan kuartier dan peran strategis yang dijalankan aktor dalam jaringan, seperti *policy creator*, *coordinator*, *facilitator*, *implementor*, dan *accelerator*. Perbedaan ini sangat penting untuk menilai sejauh mana distribusi kekuasaan, tanggung jawab, dan kapasitas antar aktor berlangsung secara proporsional dan dapat mendorong kolaborasi yang efektif dalam pengembangan desa wisata. Dinamika jaringan aktor tersebut tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat yang bekerja secara bersamaan, baik dalam bentuk nilai sosial, pola komunikasi, tingkat kepercayaan antar aktor, maupun ketersediaan serta konsistensi sumber kebijakan, yang pada akhirnya menentukan kekuatan atau kelemahan proses penyelarasan kepentingan (*translation*). Dalam konteks ini, penerapan model jaringan aktor mulai dari *triple helix*, *quadruple helix*, hingga *penta helix*, menjadi alat analitis yang penting untuk memahami tingkat keterlibatan aktor lintas sektor secara menyeluruh, sekaligus mengungkap pola kolaborasi dan tingkat integrasi antara masyarakat lokal, akademisi, sektor swasta, media, dan pemerintah dalam membangun ekosistem pengembangan desa wisata yang berkelanjutan.

1.10 Metode Penelitian

1.10.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, dengan menerapkan pendekatan kualitatif. Melalui pendekatan ini,

peneliti memberikan deskripsi menyeluruh mengenai masalah yang diteliti dan berusaha menemukan solusi berdasarkan fakta-fakta yang diperoleh di lapangan. Penelitian deskriptif kualitatif berfokus pada pemahaman fenomena yang dialami oleh subjek, seperti perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan, dengan menguraikannya secara rinci dalam bentuk narasi dan kata-kata, dalam konteks yang alami serta dengan pendekatan yang sesuai dengan kondisi nyata (Moleong, 2010). Oleh karena itu, pendekatan ini dipilih untuk menggali secara mendalam hubungan antar aktor yang terlibat dalam proses pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.

1.10.2 Lokus dan Fokus Penelitian

Lokus dan fokus penelitian ini dilakukan di Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, dengan penekanan yang disesuaikan berdasarkan perumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk menyelidiki secara mendalam dinamika yang terjadi di lapangan, terutama dalam konteks pengembangan desa wisata. Selama proses penelitian, proposisi dibangun berdasarkan fenomena yang muncul terkait jaringan aktor dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo di Kecamatan Gunungpati, yang menjadi dasar awal untuk memahami peran aktor yang terlibat dan model jaringan aktor pengembangan desa wisata secara lebih komprehensif.

1.10.3 Subjek Penelitian

Menurut Moleong (2010), subjek penelitian merujuk pada individu yang merupakan sebagai informan atau responden yang relevan dengan penelitian yang

sedang dilakukan. Informan digunakan untuk memberikan informasi terkait dengan situasi dan kondisi yang sejalan dengan konteks penelitian. Subjek penelitian yang dipilih adalah individu yang benar-benar ahli atau memiliki pengetahuan tentang penelitian yang sedang dilakukan, yang disebut sebagai informan kunci (*key informan*) (Koentjaraningrat, 1986). Dalam menentukan subyek penelitian, peneliti menggunakan teknik *purposive*. Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa *purposive* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu.

Selain itu, proses penentuan informan juga dapat dikembangkan menggunakan teknik *snowball sampling*. Menurut Lenaini (2021), *snowball sampling* atau teknik bola salju merupakan metode pemilihan subyek penelitian di mana peneliti meminta informan awal untuk merekomendasikan calon informan lain yang memiliki karakteristik serupa atau pengalaman yang relevan dengan topik penelitian. Prosesnya dimulai dengan mengidentifikasi satu atau beberapa informan kunci yang kemudian memberikan referensi kepada individu lain (dalam Himan et al., 2026).

1.10.4 Fenomena Penelitian

No	Fenomena	Sub Fenomena	Gejala	Informan	Interview Guide
1.	Identifikasi Aktor	Aktor primer	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang memiliki pengaruh tinggi dan kepentingan tinggi. 2. Aktor yang menentukan keberhasilan seluruh kegiatan. 3. Aktor yang memiliki keterlibatan dalam pelaksanaannya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Camat Gunungpati 2. Lurah Jatirejo 3. Ketua Pengurus Deswita Jatirejo 4. Ketua Kelompok Humas dan Kelompok UMKM Deswita Jatirejo 5. Perwakilan Pokdarwis 6. Ketua Karang Taruna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa aktor yang memiliki pengaruh tinggi dan kepentingan tinggi dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Bagaimana keterlibatan aktor yang menentukan keberhasilan seluruh kegiatan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana aktor yang terlibat secara aktif dalam pelaksanaan kebijakan atau program ini dan peran spesifik yang dijalankan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		Aktor sekunder	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang memiliki peran tinggi dan kepentingan rendah. 2. Aktor yang memiliki kontribusi yang tidak terlalu 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana aktor yang memiliki pengaruh tinggi dan kepentingan rendah dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?

			<p>besar pada terhadap suatu keputusan.</p> <p>3. Aktor yang memiliki dampak dalam menentukan arah dan keberhasilan keputusan.</p>		<p>2. Bagaimana aktor yang memiliki kontribusi yang tidak terlalu besar pada suatu keputusan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>3. Bagaimana aktor memiliki dampak dalam menentukan arah dan keberhasilan keputusan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p>
		Aktor tersier	<p>1. Aktor yang memiliki pengaruh rendah dan kepentingan tinggi.</p> <p>2. Aktor yang memerlukan informasi mengenai keputusan yang diambil.</p> <p>3. Aktor yang terdampak dari suatu keputusan yang diambil.</p>		<p>1. Bagaimana aktor yang memiliki pengaruh rendah dan kepentingan tinggi terhadap suatu keputusan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>2. Bagaimana aktor yang memerlukan informasi pada pengambilan keputusan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p>

					3. Siapa aktor yang terdampak dari keputusan yang diambil dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		Aktor kwarter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang memiliki pengaruh dan kepentingan rendah. 2. Aktor yang hanya memberikan dukungan untuk menghormati keputusan yang telah ditetapkan. 3. Aktor yang menerima dan menjalankan keputusan yang telah ditetapkan tanpa upaya mengubah atau mempengaruhi keputusan. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa aktor yang memiliki pengaruh dan kepentingan rendah dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Bagaimana peran aktor yang hanya memberikan dukungan untuk menghormati keputusan yang telah ditetapkan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana aktor yang menerima dan menjalankan keputusan tanpa berupaya mengubah atau mempengaruhi keputusan berkontribusi terhadap stabilitas pelaksanaan kebijakan dalam

					pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
2.	Peran Aktor	<i>Policy Creator</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang memiliki pengaruh yang besar dalam menetapkan keputusan dan arah kebijakan. 2. Aktor yang memiliki tugas untuk merumuskan visi. 3. Aktor yang bertugas untuk merumuskan strategi. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa saja aktor yang berperan dalam pembuatan kebijakan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Bagaimana proses yang dilakukan oleh aktor yang bertanggung jawab dalam merumuskan visi serta proses penyusunan visi untuk pengembangan Desa Wisata Jatirejo di Kecamatan Gunungpati? 3. Apa langkah-langkah apa yang diambil dalam proses perumusan strategi dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		<i>Coordinator</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang bertugas untuk mengatur dan menyalurkan aktor yang terlibat. 2. Aktor yang memfasilitasi koordinasi antar aktor yang terlibat. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses untuk mengatur dan menyalurkan antar aktor yang terlibat dalam pengembangan Desa

			3. Aktor yang menyelesaikan potensi konflik yang mungkin timbul di antara para aktor.		Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Metode apa yang digunakan oleh aktor yang terlibat untuk memastikan kelancaran komunikasi dan kerja sama dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Strategi apa yang diterapkan untuk mencapai resolusi dalam menyelesaikan potensi konflik di antara para aktor dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		<i>Facilitator</i>	1. Aktor yang menyediakan wadah dan memenuhi kebutuhan kelompok sasaran. 2. Aktor yang bertugas sebagai penyedia sarana dan pelatihan kepada kelompok sasaran. 3. Aktor yang memberikan pendampingan teknis kepada kelompok sasaran.		1. Bagaimana aktor menjalankan peran tersebut untuk mendukung keberlangsungan kelompok dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Apa jenis metode yang digunakan untuk

					<p>memastikan bahwa sarana dan pelatihan tersebut efektif dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>3. Bagaimana pendampingan teknis berkontribusi terhadap kelompok sasaran dalam mencapai tujuan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p>
		<i>Implementor</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang bertanggung jawab untuk melaksanakan kebijakan. 2. Aktor yang memiliki tugas untuk melaksanakan kebijakan menjadi sebuah tindakan nyata. 3. Aktor yang memiliki kepatuhan pada pedoman pelaksana kebijakan. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana para aktor yang berwenang memastikan bahwa kebijakan tersebut diimplementasikan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan dan dukungan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Apa peran aktor dalam mengimplementasikan kebijakan menjadi tindakan konkret di lapangan dalam pengembangan Desa

				Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana kepatuhan ini mempengaruhi efektivitas pelaksanaan kebijakan secara keseluruhan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		<i>Accelerator</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang berperan mempercepat suatu kebijakan. 2. Aktor yang memberikan program yang digunakan untuk mempercepat suatu kebijakan. 3. Aktor yang melakukan identifikasi terhadap hambatan yang ditemukan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa mekanisme yang di gunakan untuk mempercepat suatu kebijakan yang mendukung pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Bagaimana program tersebut dirancang untuk mendukung percepatan kebijakan yang mendukung pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana para aktor melaksanakan proses identifikasi yang mendukung dalam

					mengatasi hambatan yang dihadapi?
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat	Nilai	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nilai pribadi, peran masing-masing aktor sebagai penggerak dalam kebijakan. 2. Nilai profesional, komitmen aktor dalam melaksanakan kebijakan yang telah ditetapkan. 3. Nilai organisasi, hubungan kerjasama antar aktor dalam pengembangan kebijakan. 4. Nilai hukum, adanya aturan yang mendukung hubungan kerjasama antar aktor. 5. Nilai kepentingan masyarakat, ketepatan sasaran dari kebijakan yang telah berlaku 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengaruh nilai-nilai pribadi dan peran setiap aktor sebagai penggerak terhadap proses perumusan dan implementasi kebijakan pengembangan Desa Wisata Jatirejo di Kecamatan Gunungpati? 2. Seberapa besar pengaruh nilai profesional dan komitmen para aktor dalam pelaksanaan kebijakan terhadap efektivitas implementasi kebijakan tersebut dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana nilai-nilai organisasi terwujud dalam kolaborasi antara para aktor dalam proses pengembangan kebijakan, serta apa pengaruhnya terhadap efektivitas

					<p>kebijakan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>4. Bagaimana peran nilai hukum dalam mendukung kolaborasi antara para aktor, serta bagaimana regulasi tersebut menjamin bahwa implementasi kebijakan berjalan sesuai dengan ketentuan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>5. Bagaimana nilai kepentingan masyarakat dijadikan landasan dalam menentukan ketepatan sasaran kebijakan yang telah diterapkan, serta bagaimana para aktor memastikan bahwa kebijakan tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat dalam pengembangan Desa</p>
--	--	--	--	--	---

					Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor mampu menjalankan suatu kebijakan sesuai dengan regulasi atau kebijakan yang berlaku. 2. Aktor mampu berperan aktif dalam setiap proses pembentukan kebijakan. 3. Aktor mampu berperan sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang mempengaruhi kemampuan aktor dalam melaksanakan kebijakan sesuai dengan regulasi yang ada dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo di Kecamatan Gunungpati? 2. Dalam konteks apa aktor dapat berperan secara aktif dalam setiap tahap pembentukan kebijakan, dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana para aktor dapat menjalankan peran sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan dan menyesuaikan tindakan agar sejalan dengan ketentuan kebijakan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?

		Kepercayaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang terlibat memiliki keterbukaan dan komunikasi yang jujur. 2. Aktor yang terlibat memiliki tingkat kepedulian pada kebutuhan aktor yang terlibat. 3. Aktor yang terlibat harus memiliki kredibilitas. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana keterbukaan dan komunikasi yang jujur antar aktor dapat mempengaruhi efektivitas kolaborasi dalam pelaksanaan kebijakan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Sejauh mana tingkat kepedulian aktor terhadap kebutuhan sesama aktor berperan dalam memperkuat kerja sama dan sinergi dalam proses kebijakan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Mengapa kredibilitas aktor sangat penting dalam membangun kepercayaan dan legitimasi dalam proses pengambilan keputusan kebijakan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		Sumber kebijakan	1. Aktor mampu menjalankan suatu kebijakan sesuai dengan		1. Bagaimana aktor mampu menjalankan suatu

			<p>regulasi atau kebijakan yang berlaku.</p> <p>2. Aktor mampu berperan aktif dalam setiap proses pembentukan kebijakan.</p> <p>3. Aktor mampu berperan sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan.</p>		<p>kebijakan sesuai dengan regulasi atau kebijakan yang berlaku dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>2. Dalam bentuk apa aktor dapat berperan aktif dalam setiap proses pembentukan kebijakan yang berkaitan dengan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>3. Bagaimana aktor mampu berperan sesuai dengan kebijakan yang telah ditetapkan, dan bagaimana hal ini mempengaruhi keberhasilan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p>
4.	Model Jaringan Aktor	<i>Triple Helix</i>	3 aktor.		
		<i>Quadruple Helix</i>	4 aktor.		
		<i>Penta Helix</i>	5 aktor.		
		Komunikasi	1. Aktor yang saling berbagi informasi dan pengetahuan		1. Bagaimana proses berbagi informasi dan pengetahuan

			<p>dalam mendukung pelaksanaan program.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Aktor yang saling memberikan dukungan sumber daya. 3. Aktor yang saling memanfaatkan keahlian atau kemampuan. 		<p>antar aktor dalam mendukung pelaksanaan program yang dilakukan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Apakah terdapat dukungan sumber daya pada pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana aktor-aktor yang terlibat memanfaatkan keahlian atau kemampuan yang dimiliki untuk mendukung keberhasilan program atau kegiatan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		Koordinasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor melakukan penyesuaian kegiatan agar berjalan secara terpadu dalam kolaborasi. 2. Aktor memiliki pembagian tugas dan peran yang jelas dalam pelaksanaan program 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses penyesuaian kegiatan antar aktor agar pelaksanaan program dapat berjalan secara terpadu dalam kolaborasi pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?

			<p>Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.</p> <p>3. Aktor melakukan pertemuan atau komunikasi koordinatif secara berkala.</p>		<p>2. Bagaimana pembagian tugas dan peran antar aktor dalam pelaksanaan program pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>3. Apakah terdapat pertemuan atau komunikasi koordinatif yang dilakukan secara berkala antar aktor dalam pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p>
		Konflik kepentingan	<p>1. Aktor memiliki perbedaan tujuan atau kepentingan dalam pelaksanaan program.</p> <p>2. Aktor mengalami perbedaan pandangan atau pendapat dalam proses pengambilan keputusan.</p> <p>3. Aktor yang mengalami potensi ketidaksepahaman atau persaingan kepentingan.</p>		<p>1. Apakah terdapat perbedaan tujuan atau kepentingan antar aktor dalam pelaksanaan program dalam jaringan dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>2. Apakah pernah terjadi perbedaan pandangan atau pendapat antar aktor dalam proses pengambilan keputusan pada pengembangan Desa</p>

					<p>Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p> <p>3. Apakah terdapat potensi ketidaksepahaman atau persaingan kepentingan antar aktor dalam pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?</p>
		Kolaborasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang melakukan kerja sama dengan aktor lain dalam pelaksanaan program. 2. Aktor yang terlibat secara aktif dalam proses perencanaan, pengambilan keputusan dan pelaksanaan program. 3. Aktor yang saling mendukung dan bersinergi. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana bentuk kerja sama yang dilakukan antar aktor dalam pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Bagaimana keterlibatan aktor dalam proses perencanaan, pengambilan keputusan dan pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana bentuk dukungan dan sinergi yang terjalin antar aktor dalam

					pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?
		Pertukaran Sumber Daya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktor yang saling berbagi informasi dan pengetahuan dalam mendukung pelaksanaan program. 2. Aktor yang saling memberikan dukungan sumber daya. 3. Aktor yang saling memanfaatkan keahlian atau kemampuan. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana proses berbagi informasi dan pengetahuan antar aktor dalam mendukung pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 2. Apakah terdapat dukungan sumber daya antar aktor, dalam pelaksanaan program pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati? 3. Bagaimana aktor yang terlibat memanfaatkan keahlian atau kemampuan yang dimiliki untuk mendukung pelaksanaan program dalam pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati?

Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2025

1.10.5 Jenis dan Sumber Data

Berdasarkan Lofland dan Lofland (dalam Moleong, 2007), sumber data utama dalam penelitian kualitatif terdiri dari kata-kata dan tindakan, sedangkan data tambahan meliputi dokumen dan lainnya. Namun untuk melengkapi data penelitian, diperlukan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder.

- a) Data primer merujuk pada pengumpulan informasi melalui metode observasi, wawancara, catatan lapangan, dan analisis dokumen. Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung melalui wawancara dengan informan atau sumber yang relevan. Sumber primer adalah entitas yang secara langsung menyediakan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2015: 187). Data ini dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan informan terkait dan observasi langsung di lapangan di Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.
- b) Data sekunder merujuk pada informasi yang digunakan untuk mendukung data primer, yang diperoleh melalui studi literatur, dokumentasi, buku, majalah, koran, dan arsip tertulis yang relevan dengan objek penelitian ini. Data sekunder adalah sumber yang tidak secara langsung memberikan informasi kepada pengumpul data, melainkan melalui pihak ketiga atau dokumen (Sugiyono, 2015: 187). Untuk melengkapi data penelitian, data sekunder juga diambil dari dokumen yang mencatat jumlah kunjungan selama lima tahun terakhir serta dokumen lain yang berkaitan dengan pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati.

1.10.6 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik penggunaan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini, yaitu:

a) Wawancara

Menurut Moleong (2002), wawancara adalah suatu bentuk dialog yang terjadi antara dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) dan yang diwawancarai (*interviewee*), dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti akan melaksanakan wawancara langsung secara tatap muka dengan berbagai pihak terkait, termasuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, Kelurahan Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Pokdarwis Desa Wisata Jatirejo, Karang Taruna, kelompok tani, kelompok UMKM, serta masyarakat setempat.

b) Observasi

Menurut Moleong (2017), observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan interaksi sosial antara peneliti dan informan dalam konteks penelitian tertentu, yaitu dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek di lapangan. Dalam proses ini, peneliti mencatat berbagai peristiwa yang terjadi untuk mendapatkan fakta dan kebenaran di lokasi penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi langsung yang dilakukan secara mandiri di Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati dengan hadir secara fisik di lokasi dan mengamati langsung berbagai aktivitas serta kondisi yang relevan dengan objek penelitian.

c) Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada catatan peristiwa yang telah terjadi di masa lalu, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental individu. Dalam penelitian ini, dokumentasi berfungsi sebagai sumber tambahan untuk memperkuat data yang diperoleh dari narasumber atau informan, seperti foto atau dokumen tertulis yang relevan dengan kegiatan yang telah dilaksanakan (Sugiyono, 2017). Data yang dikumpulkan melalui dokumen mencakup gambaran umum wilayah penelitian yang diambil dari monografi Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, yang mencakup informasi tentang luas wilayah, jumlah penduduk, mata pencaharian, sarana ekonomi, tingkat pendidikan, serta sarana umum yang tersedia.

d) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menelaah berbagai sumber seperti buku, catatan, laporan, serta literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti (M. Natsir). Oleh karena itu, dalam upaya mengidentifikasi persoalan atau fenomena yang muncul di masyarakat, penulis perlu melakukan studi kepustakaan dengan literatur, peraturan perundang-undangan, dokumen serta tulisan-tulisan yang berkaitan dengan masalah pengembangan Desa Wisata Jatirejo, Kecamatan Gunungpati dalam lima tahun terakhir.

1.10.7 Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data adalah proses pengorganisasian data yang telah dikumpulkan di lapangan ke dalam pola, kategori, atau unit dasar, sehingga hipotesis kerja dapat diidentifikasi (Moleong, 2002). Proses ini meliputi pengorganisasian data ke dalam

kategori, penjabaran ke dalam unit-unit yang bermakna, sintesis, penyusunan dalam pola tertentu, pemilihan aspek-aspek penting untuk dianalisis, hingga penarikan kesimpulan. Proses ini sangat penting dalam penelitian kualitatif, karena dengan mengelompokkan dan menyusun data secara sistematis, peneliti dapat menemukan makna yang lebih mendalam dari hasil penelitian. Analisis dan interpretasi data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan.

a) Reduksi Data

Reduksi data adalah langkah krusial dalam analisis kualitatif yang mencakup pemilihan, fokus, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data mentah yang diperoleh dari catatan lapangan. Tujuan dari proses ini adalah untuk memilih data yang relevan, merangkum informasi, mengklasifikasikan data, serta menghilangkan elemen yang tidak diperlukan agar data menjadi lebih terfokus dan mudah dianalisis. Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang kemudian diseleksi dan dikelompokkan berdasarkan.

b) Penyajian Data

Penyajian data adalah proses terstruktur dalam pengumpulan informasi yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami hasil penelitian secara komprehensif. Proses ini sangat penting karena dengan menyusun data secara sistematis, peneliti dapat mengidentifikasi pola, hubungan, atau temuan signifikan yang sebelumnya mungkin tersembunyi

di balik banyaknya informasi yang telah dikumpulkan. Tanpa penyajian data yang efektif, peneliti akan mengalami kesulitan dalam memahami gambaran keseluruhan hasil penelitian serta dalam proses pengambilan kesimpulan, karena data yang ada masih berupa potongan-potongan informasi yang terpisah dan belum saling terhubung dengan jelas.

c) Vertifikasi Data atau Penarikan Kesimpulan

Vertifikasi data atau penarikan kesimpulan adalah proses krusial dalam memahami makna dari pola-pola yang teratur, kejelasan hubungan antar data, serta alur sebab-akibat atau proposisi yang muncul dari temuan. Penarikan kesimpulan ini tidak bersifat independen, melainkan sangat terkait dengan verifikasi data, yaitu proses untuk menguji kebenaran dan keabsahan data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Verifikasi berperan untuk memastikan bahwa kesimpulan yang diambil benar-benar didasarkan pada data yang valid dan dapat diandalkan.

1.10.8 Kualitas Data

Menurut Sugiyono (2018), kualitas data dalam penelitian sangat dipengaruhi oleh kualitas instrumen penelitian, proses pengumpulan data, dan data itu sendiri. Data yang berkualitas adalah data yang valid, yaitu data yang sesuai atau tidak berbeda antara apa yang dilaporkan oleh peneliti dengan kondisi nyata pada objek penelitian. Untuk memastikan kualitas data lapangan, peneliti harus melakukan pengujian kredibilitas informasi dengan menggunakan metode triangulasi, yaitu:

a) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah metode sinkronisasi data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber yang berbeda.

b) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah metode sinkronisasi data yang telah diperoleh tetapi dengan menggunakan metode yang berbeda.

c) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu adalah pengukuran sinkronisasi data dengan melakukan verifikasi melalui wawancara, observasi, atau metode lain dalam waktu atau konteks yang berbeda.

Sehingga kualitas data adalah sejauh mana data yang diperoleh valid dan reliabel, yang diperoleh melalui instrumen dan teknik pengumpulan data yang tepat sehingga hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan.