

## **Strategi komunikasi pembangunan Andromeda Learning Center dalam mengembangkan pariwisata berbasis masyarakat di Yogyakarta**

Habib Diki Setiawan  
*Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia*  
[habibdiki.2018@student.uny.ac.id](mailto:habibdiki.2018@student.uny.ac.id)

Benni Setiawan  
*Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia*  
[bennisetiawan@uny.ac.id](mailto:bennisetiawan@uny.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan strategi komunikasi pembangunan yang dilakukan oleh Andromeda Learning Center dalam mengembangkan Pariwisata Berbasis Masyarakat dan menjelaskan karakteristik komunikasi pembangunan yang terjalin antara Andromeda Learning Center dengan masyarakat. Penelitian ini menyoroti peran komunitas sosial tersebut dalam pembangunan dengan perspektif pemberdayaan. Desain penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Yogyakarta selama kurang lebih enam bulan. Narasumber dipilih dan ditentukan dengan metode *purposive judgement*. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara mendalam dan observasi *non partisipant*. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber. Serta analisis data menggunakan model Miles and Hubberman. Penelitian ini menunjukkan bahwa Andromeda Learning Center mengombinasikan dua strategi komunikasi pembangunan yaitu strategi partisipatif sebagai yang utama dan strategi instruksional sebagai pelengkap. Strategi tersebut bertolak pada tiga pendekatan yang digunakan, yaitu pendekatan potensi dan kearifan lokal, pendekatan komunikasi *bottom-up*, pendekatan partisipatif dan pemberdayaan. Upaya pelibatan masyarakat dalam strategi partisipatif tersebut menggunakan komunikasi yang bersifat dialogis yang sesuai dengan model komunikasi sirkuler. Sementara karakteristik komunikasinya secara garis besar sesuai dengan landasan dialog Freire, yaitu kesetaraan, pengatasan masalah, praksis, dan penyadaran. Dengan demikian tujuan pembangunan dapat diwujudkan melalui Pariwisata Berbasis Masyarakat.

**Kata kunci : Strategi Komunikasi, Komunikasi Pembangunan, Pembangunan Partisipatif, Pariwisata berbasis Masyarakat**

### **Abstract**

*This research aims to describe the development communication strategy carried out by the Andromeda Learning Center in developing Community-based Tourism and explain the characteristics of development communication between the Andromeda Learning Center and the community. The highlight of this research is the role of social communities in development with an empowerment perspective. This research design is descriptive research with a qualitative approach. This research was conducted in Yogyakarta for approximately six months. Informants were selected and determined using the purposive judgment method. Data collection used in-depth interview and non-participant observation methods. Data validity using source triangulation. Data analysis using the Miles and Hubberman model. The results show that Andromeda Learning Center combines two development communication strategies, which are participatory strategy as a main, and instructional strategy as a complement. These strategies are based on the three development communication approaches used. These are potential and local wisdom approach, bottom-up communication approach, participatory and empowerment approach. The efforts to involve the community in this participatory strategy use dialogic communication in accordance with the circular communication model. Meanwhile, the communication characteristics are broadly in accordance with Freire's dialogue, including equality, problem solving, praxis and awareness. Therefore, development goals can be realized through Community-based Tourism..*

**Keywords : Communication Strategy, Development Communication, Participatory Development, Community-based Tourism**

## PENDAHULUAN

Komunikasi Pembangunan hadir sebagai bentuk kesadaran sosial atas potensi masyarakat yang bisa diberdayakan untuk kemajuan (Cangara, 2020). Kesadaran atas pentingnya komunikasi dalam pembangunan muncul setelah berbagai karya berupa buku yang mengkaji proses pembangunan negara-negara berkembang di belahan dunia seperti di Asia, Afrika, Amerika Latin dan sebagian Eropa. Seiring berjalannya waktu, muncul Nora C. Quebral sebagai salah satu perintis lahirnya kajian mengenai Komunikasi Pembangunan. Menurut Quebral, setiap individu mampu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki meliputi potensi fisik maupun non fisik guna terciptanya kesejahteraan masyarakat (Quebral, 2012).

Soleh (2017) mendefinisikan potensi fisik sebagai potensi sumber daya alam yang meliputi tanah, air, iklim, lingkungan geografis dan sebagainya. Sedangkan potensi non fisik meliputi potensi yang berkaitan dengan masyarakat dan tata perilakunya seperti interaksi atau corak kebudayaan.

Berdasarkan data yang dihimpun melalui Dinas Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, setidaknya terdapat 274 objek wisata di Yogyakarta yang meliputi objek wisata alam, budaya hingga desa wisata. Oleh karena itu, Yogyakarta dikenal sebagai daerah wisata yang memiliki potensi besar menjadi destinasi pariwisata terkemuka di Indonesia. Lebih lanjut, sebanyak 128.782 wisatawan mancanegara dan 19.147.206 wisatawan lokal telah berkunjung ke Yogyakarta pada tahun 2022.

Banyaknya objek wisata tersebut dikembangkan dari potensi yang ada. Yogyakarta memiliki berbagai potensi baik dari keindahan alam yang dimanfaatkan sebagai wisata alam (Mahanani & Hastasari, 2019), serta kebudayaan dan kesenian yang masih lestari. Lebih lanjut, potensi wisata tersebut memiliki citra yang relevan dengan masyarakat di Yogyakarta (Ramadhan & Widiarti, 2022). Namun banyaknya potensi tersebut, pada kenyataannya belum dapat mengatasi permasalahan kemiskinan secara maksimal. Dikutip dari Berita Resmi Statistik oleh Badan Pusat Statistik pada tahun 2022, persentase penduduk miskin di Yogyakarta adalah sebesar 11,34%. Persentase tersebut berada di atas rata-rata nasional yaitu 9,54%. Lebih lanjut apabila dibandingkan dengan provinsi lain di Pulau

Jawa, Yogyakarta menjadi provinsi dengan persentase penduduk miskin yang paling banyak, sehingga menjadi sebuah fenomena ketidakawajaran apabila mengingat banyaknya potensi wisata di Yogyakarta.

Berdasarkan fenomena di atas, diperlukan metode yang tepat dalam pembangunan, salah satu di antaranya adalah pemberdayaan masyarakat. Lebih lanjut, menurut Andini (2015) potensi-potensi yang dimiliki semestinya dapat dijadikan modal untuk menyelesaikan permasalahan kemiskinan di tengah masyarakat dengan pemberdayaan. Melalui pemberdayaan masyarakat, dapat menciptakan masyarakat yang partisipatif dan berinisiatif guna menuntaskan masalah yang dialami masyarakat itu sendiri (Maryani & Nainggolan, 2019). Selain itu, pemberdayaan memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk berperan dalam pembangunan yang dimulai dari tahapan paling dasar, yaitu identifikasi permasalahan dan kebutuhan, hingga merumuskan sebuah solusi pemecahan permasalahan yang disesuaikan dengan kondisi setempat (Endah, 2020).

Pada proses pemberdayaan masyarakat terdapat beberapa permasalahan seperti yang dijelaskan oleh Tahmidaten (2016). Kendala tersebut adalah kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pemberdayaan, sehingga memengaruhi rendahnya komitmen masyarakat yang dapat berdampak pada etos kerja yang rendah pula. Kendala lain juga muncul terkait kualitas data dan pengawasan yang kurang baik, serta kurangnya komunikasi dan koordinasi oleh pemerintah sebagai pihak pemberdaya.

Lebih lanjut, Maryani dan Nainggolan (2019) menyatakan bahwa permasalahan dasar dalam pemberdayaan masyarakat dipengaruhi oleh proses berjalannya komunikasi. Seperti halnya masyarakat yang diberdayakan enggan untuk turut aktif dalam perubahan, sehingga perlu strategi komunikasi yang tepat untuk menyadarkan masyarakat. Kemudian pihak pemberdaya dalam hal ini pemerintah, belum menjalankan pemberdayaan secara efektif. Penyebabnya adalah pemerintah hanya menggunakan penyampaian pesan komunikasi yang bersifat *top-down*.

Komunikasi *top-down* hanya menimbulkan kesan pemaksaan kehendak pemerintah dan tidak memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk menentukan pilihan

dalam upaya peningkatan kesejahteraan (Zahra, 2018). Lebih lanjut, komunikasi *top-down* hanya menempatkan masyarakat sebagai objek penerima kebijakan pemerintah tanpa adanya penjangkaran aspirasi dari masyarakat itu sendiri, sehingga berpotensi mengalami kegagalan (Endah, 2020). Lebih lanjut, semestinya arus komunikasi lebih banyak datang dari bawah atau masyarakat untuk memunculkan aspirasi mengenai kebutuhan mereka (Cangara, 2020).

Dengan demikian dapat dipahami, bahwa pemberdayaan masyarakat sebagai metode pembangunan tidak dapat terlepas dari pentingnya komunikasi. Selaras dengan pemikiran Godwin Chu, bahwa pembangunan memerlukan adanya komunikasi, karena tidak ada pembangunan tanpa partisipasi dan tidak ada partisipasi tanpa adanya komunikasi (Cangara, 2020). Lebih lanjut, komunikasi merupakan satu set variabel instrumental yang penting untuk mencapai keberhasilan pembangunan (Nasution, 2004).

Komunikasi dalam pembangunan menjadi hal penting dalam proses pemberdayaan masyarakat untuk menyampaikan pesan yang bersifat membangun dan informatif. Sebuah ide inovatif dan informatif disampaikan oleh aktor pembangunan yang bertujuan untuk menambah pengetahuan masyarakat serta mencapai kesejahteraan (Buluamang, 2018). Dengan demikian, diperlukan cara terbaik oleh pihak pemberdaya atau aktor pembangunan dalam melakukan Komunikasi Pembangunan, karena dapat berpengaruh atas ketercapaian tujuan pembangunan.

Andromeda Learning Center merupakan komunitas sosial, yang bergerak dalam bidang pendampingan dan pemberdayaan masyarakat. Komunitas sosial ini berlokasi di Yogyakarta dan telah melakukan pemberdayaan masyarakat di beberapa desa di Jawa Tengah dan Daerah Istimewa Yogyakarta khususnya dalam bidang Pariwisata.

Pemberdayaan masyarakat dalam bidang pariwisata banyak dijumpai dalam konsep Pariwisata Berbasis Masyarakat atau *Community-based Tourism*. Pariwisata Berbasis Masyarakat ini menempatkan masyarakat sebagai prioritasnya (Pribadi, Suganda, & Saefullah, 2021). Konsep tersebut yang digunakan Andromeda Learning Center untuk melakukan pemberdayaan di beberapa Desa Wisata, sehingga Andromeda Learning

Center sebagai komunitas sosial turut berperan dalam pembangunan sebagai pihak pemberdaya atau aktor pembangunan.

Desa Tamanmartani merupakan salah satu desa yang didampingi oleh Andromeda Learning Center. Pendampingan ini dilakukan untuk mengantarkan daerah tersebut menuju pada Desa Pemajuan Kebudayaan. Hal tersebut dilakukan dengan mengembangkan potensi kebudayaan yang sudah ada di daerah tersebut. Pengembangan potensi tersebut dapat menambah nilai jual dalam program Pariwisata Berbasis Masyarakat.

Melalui kajian Komunikasi Pembangunan, penting untuk meneliti proses komunikasi yang terjalin dalam program Pariwisata Berbasis Masyarakat oleh Andromeda Learning Center sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat. Dalam pengembangan program Pariwisata Berbasis Masyarakat diperlukan perancangan strategi yang tepat.

Cangara (2014) menyatakan bahwa strategi merupakan langkah krusial dalam mencapai sebuah keberhasilan yang memerlukan rancangan secara matang. Dalam hal ini, melalui perancangan strategi komunikasi diharapkan dapat mencapai keberhasilan program pemberdayaan masyarakat. Lebih lanjut, Effendy (2017) mendeskripsikan bahwa perancangan strategi komunikasi dapat memuat panduan perencanaan komunikasi dan manajemen komunikasi. Sementara Cangara (2020) menyatakan bahwa strategi komunikasi merupakan kombinasi dari unsur-unsur komunikasi yang dirancang untuk mencapai tujuan komunikasi yang optimal, serta terdapat faktor pendorong dan penghambat dari unsur tersebut yang dapat diprediksikan melalui model komunikasi.

Model komunikasi akan membantu menggambarkan potensi kelancaran atau hambatan suatu proses komunikasi dalam mencari solusi (Cangara, 2020). Dalam proses pemberdayaan terdapat model komunikasi yang bersifat dialogis, sehingga model komunikasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Komunikasi Sirkuler dari Osgood dan Schramm.

Untuk mengkaji lebih dalam mengenai karakteristik komunikasi pembangunan maka dalam penelitian ini menggunakan landasan dialog Freire. Freire menegaskan bahwa partisipasi orang dalam komunikasi sangat

penting untuk mewujudkan keberhasilan sebuah program (Hasan, 2018). Lebih lanjut, dialog Freire dapat menjelaskan cara terbaik bagi pemberdaya untuk melakukan Komunikasi Pembangunan (Cangara, 2020).

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan strategi komunikasi pembangunan dalam Pariwisata Berbasis Masyarakat oleh Andromeda Learning Center, serta menjelaskan karakteristik komunikasi pembangunan yang terjalin antara Andromeda Learning Center dan masyarakat. Manfaat penelitian ini adalah diharapkan dapat dijadikan referensi untuk kajian komunikasi pembangunan terkait pemberdayaan masyarakat. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat dijadikan alternatif perancangan program pembangunan oleh aktor pembangunan.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif guna menjelaskan realitas mengenai Komunikasi Pembangunan pada program pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat oleh Andromeda Learning Center sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat. Penelitian ini juga mendeskripsikan karakteristik komunikasi di antara komunitas tersebut dengan masyarakat.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di tempat Andromeda Learning Center yang terletak di Hargobinangun, Pakem, Sleman dan Desa Tamanan Tamanmartani, Kalasan, Sleman. Adapun rentang waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2022 hingga Januari 2023.

### **Sumber Data**

Pada penelitian ini, sumber data terbagi menjadi dua jenis, yakni sumber data primer dan sekunder. Data primer dalam penelitian ini meliputi hasil wawancara dengan para narasumber serta catatan hasil observasi. Adapun penentuan narasumber menggunakan teknik *purposive judgement*. Didapatkan narasumber sebagai berikut:

1. Nanang Hanif B. *Founder* Andromeda Learning Center.
2. Ahmad Zaki F. Anggota Andromeda Learning Center yang mengembangkan Pariwisata Berbasis Masyarakat.
3. Dhara Citra R. Mahasiswa/Relasi Andromeda Learning Center dalam pengembangan Masyarakat Desa.

4. Yusuf Budi S. Masyarakat Desa dampingan Andromeda Learning Center.

5. Rinto Hakim P. Masyarakat Desa dampingan Andromeda Learning Center.

Sementara itu, data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan dengan penelitian ini.

### **Metode dan Instrumen Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik wawancara mendalam guna memperoleh data secara detail dan lengkap. Kemudian observasi dengan melakukan pengamatan dan pencatatan proses pengembangan program Pariwisata Berbasis Masyarakat. Studi pustaka digunakan untuk melengkapi hasil data dari wawancara dan observasi. Dalam penelitian ini, peneliti sebagai *human instrument* dengan menggunakan pedoman wawancara serta pedoman observasi sebagai alat bantu dalam pengambilan data.

### **Keabsahan Data**

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber guna menguji keabsahan data penelitian yang telah didapatkan.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model Miles & Hubberman yang meliputi : 1) Pengumpulan Data. 2) Reduksi Data. 3) Penyajian Data dan 4) Penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Andromeda Learning Center telah berperan aktif dalam pembangunan melalui program pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat dengan melakukan pendampingan desa yang di dalamnya meliputi proses pemberdayaan masyarakat. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Cangara (2020) yang menyatakan bahwa pembangunan bukan hanya tugas pemerintah saja, melainkan tugas seluruh bangsa termasuk Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) tersebut.

Andromeda Learning Center merupakan komunitas sosial yang lahir di tengah masyarakat dan telah menjalankan perannya dalam tugas pembangunan. Berbeda dengan LSM lainnya, Andromeda Learning Center tidak memiliki legalitas terkait badan hukum. Meskipun demikian, tidak mengesalkan peran mereka dalam proses pembangunan.

Sebagai langkahantisipasi, Andromeda Learning Center berkolaborasi dengan

organisasi mahasiswa melalui program mahasiswa terkait pemberdayaan masyarakat. Dalam kolaborasi tersebut, Andromeda Learning Center memosisikan mereka sebagai konsultan program. Hal tersebut tercermin dalam kolaborasi antara Andromeda Learning Center dengan organisasi mahasiswa dalam mengembangkan Pariwisata Berbasis Masyarakat di desa Tamanan Tamanmartani, Kalasan, Sleman.

Pariwisata Berbasis Masyarakat tidak terlepas dari adanya strategi komunikasi dalam proses pembangunannya. Dalam mencapai tujuan program Pariwisata Berbasis Masyarakat perlu adanya strategi komunikasi pembangunan yang bertolak pada pendekatan komunikasi yang digunakan. Kemudian strategi komunikasi diterapkan dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi program.

### **Strategi Komunikasi Pembangunan Andromeda Learning Center dalam Mengembangkan Pariwisata Berbasis Masyarakat**

#### **1. Pendekatan dalam Perumusan Strategi Komunikasi**

Andromeda Learning Center menggunakan tiga dari tujuh pendekatan menurut Cangara (2020) guna mencapai tujuan pembangunan. Ketiga pendekatan tersebut menjadi titik tolak strategi komunikasi untuk mengembangkan Pariwisata Berbasis Masyarakat. Pendekatan tersebut antara lain:

##### **a. Pendekatan Potensi dan Kearifan Lokal**

Potensi yang dimiliki masyarakat merupakan modal utama Andromeda Learning Center dalam melakukan pembangunan. Potensi tersebut muncul dari kearifan lokal setiap daerah yang memiliki ciri khas dan karakteristik yang berbeda-beda. Potensi tersebut menjadikan nilai jual tersendiri dalam program Pariwisata Berbasis Masyarakat.

Desa Tamanan Tamanmartani memiliki potensi dan kearifan lokal yang dimanfaatkan sebagai kegiatan wisata edukasi. Seperti dalam sektor pertanian dan perkebunan terdapat potensi sebagai wisata edukasi budidaya lidah buaya. Demikian pula pada sektor peternakan memiliki potensi sebagai wisata edukasi

pengolahan limbah kotoran hewan (kohe). Lebih lanjut daerah ini memiliki potensi non fisik yaitu sanggar Memetri Wiji yang di dalamnya terdapat aktivitas pembelajaran Budaya Jawa untuk anak-anak, seperti Unggah-ungguh, macapat, baca tulis Aksara Jawa, dan permainan tradisional, serta seni karawitan atau gamelan. Aktivitas di sanggar ini sebagai bentuk pelestarian Budaya Jawa sebagai kearifan lokal yang juga berpotensi untuk menjadi wisata edukasi budaya di Tamanan.

Pariwisata Berbasis Masyarakat dikembangkan dengan modal potensi kearifan lokal. Hal tersebut selaras dengan pemikiran Rogers, bahwa kearifan lokal mengandung nilai-nilai tradisional yang dapat digali dan diangkat guna memberikan manfaat dalam menyejahterakan kehidupan (Cangara, 2020). Dengan demikian Andromeda Learning Center juga tidak menghilangkan kebudayaan yang ada.

Penerapan pendekatan potensi dan kearifan lokal oleh Andromeda Learning Center ini berdampak pada kelestarian budaya yang ada di Tamanan. Selain itu, penggunaan pendekatan ini mampu mengurangi biaya pendanaan yang cukup besar karena tidak mewajibkan pembangunan infrastruktur penunjang wisata yang besar.

##### **b. Pendekatan Komunikasi *Bottom-up***

Sedikit berbeda dengan pernyataan Cangara (2020) yang menegaskan bahwa komunikasi pembangunan menghindari komunikasi *top-down*, Andromeda Learning Center justru memadukan dua arus komunikasi, yaitu *top-down* dan *bottom-up*. Hal itu dilakukan dengan menyesuaikan fungsi dan tujuannya masing-masing. Komunikasi *bottom-up* dilakukan ketika survei potensi wisata dan forum diskusi permasalahan yang melibatkan masyarakat di Tamanan. Sementara itu, komunikasi *top-down* dilakukan pada saat pemberian materi dengan waktu yang relatif singkat, seperti pemberian referensi terkait kurikulum merdeka yang dapat diintegrasikan dalam wisata edukasi.

Meskipun demikian, Andromeda

Learning Center tetap mengedepankan arus komunikasi *bottom-up* yang dinilai efektif dan bermanfaat. Hal tersebut dikarenakan melalui komunikasi *bottom-up* dapat menggali potensi wisata serta menghadirkan permasalahan yang benar-benar ada di masyarakat. Dengan demikian, mengawali program Pariwisata Berbasis Masyarakat dengan komunikasi *bottom-up* dapat mencapai tujuan secara efektif.

### **c. Pendekatan Partisipatif dan Pemberdayaan**

Partisipasi menjadi hal yang wajib dalam Pariwisata Berbasis Masyarakat. Pada penelitian ini, Andromeda Learning Center melibatkan masyarakat dalam segala proses dan tahapan pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program. Masyarakat di Tamanan diberdayakan sesuai latar belakang keahlian masing-masing.

Penggunaan pendekatan ini berdampak pada keikutsertaan masyarakat dalam wisata edukasi di Tamanan. Seperti adanya Kelompok Wanita Tani yang membudidayakan lidah buaya dan juga Kelompok Ternak yang membudidayakan ternak sapi hingga pengolahan pupuk dari limbah kotoran hewan (kohe). Masyarakat diberdayakan sesuai dengan latar belakang mereka sebagai fasilitator wisata edukasi.

Digunakannya pendekatan partisipatif dan pemberdayaan juga dinilai dapat mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan. Hal tersebut didasari pada pembangunan yang berpusat pada manusia atau masyarakat itu sendiri. Kemandirian masyarakat dapat tumbuh dengan dilibatkan dan diberdayakan dalam program Pariwisata Berbasis Masyarakat. Dengan demikian, pada saat pihak pemberdaya atau Andromeda Learning Center meninggalkan daerah tersebut, masyarakat akan mampu melanjutkan program tersebut secara mandiri.

Andromeda Learning Center menggunakan tiga dari tujuh pendekatan

yang selaras dengan pemikiran Cangara (2020). Meskipun demikian, masih memungkinkan untuk menggunakan pendekatan lainnya seperti pendekatan multimedia dan multisektoral, sehingga dapat memungkinkan penggunaan strategi komunikasi pembangunan yang lebih efektif. Hal tersebut dikarenakan pendekatan ini menjadi titik tolak dari strategi komunikasi yang digunakan.

## **2. Bentuk Strategi Komunikasi Pembangunan**

Pada bagian ini peneliti mengaitkan dengan bentuk-bentuk strategi komunikasi yang sudah ada. Hal tersebut dilakukan dengan merujuk pada apa yang disampaikan oleh AED (Harun & Ardianto, 2017). Ia menyatakan bahwa selama ini terdapat empat strategi komunikasi pembangunan. Strategi tersebut antara lain:

### **a. Strategi Partisipatif**

Dalam strategi ini kerja sama komunitas dan pertumbuhan individu menjadi prinsip dalam mengorganisasi kegiatan serta mementingkan pengalaman yang diperoleh masyarakat melalui keterlibatannya (Harun & Ardianto, 2017). Berdasarkan pernyataan tersebut, strategi ini diimplementasikan pada saat mengembangkan Pariwisata Berbasis Masyarakat. Andromeda Learning Center telah bekerja sama dengan masyarakat dan organisasi mahasiswa, seperti pada program acara *Jogja Folk Game Festival* yang setiap tahapan pengembangannya, masyarakat dan mahasiswa ikut berpartisipasi. Dalam proses pengembangan program acara *Jogja Folk Game Festival* memuat pesan yang bersifat membangun, sehingga dapat membuat masyarakat turut berpartisipasi melalui forum diskusi.

### **b. Strategi Instruksional**

Strategi ini diimplementasikan pada saat Andromeda Learning Center menggunakan komunikasi *top-down* pada saat menyampaikan pesan berupa arahan dan ilmu pengetahuan. Seperti halnya dalam mengadakan pelatihan atau pengajaran. Hal tersebut dimaksudkan untuk melakukan transfer informasi dan pengetahuan yang bersifat fundamental terkait kepariwisataan.

Namun demikian, Andromeda Learning Center menyadari langkah ini tidak efektif, karena tidak semua masyarakat akan memahami apa yang disampaikan. Begitu pun tidak semua masyarakat akan mengimplementasikan hal yang sudah diberikan di pelatihan atau pengajaran tersebut. Dengan demikian strategi ini hanya dimaknai sebagai strategi yang bersifat pelengkap saja dan digunakan apabila terdapat hal yang penting dan mendesak.

#### c. Strategi berdasarkan Media

Media dalam hal ini hanya digunakan sebagai bentuk apresiasi kepada masyarakat yakni membagikan dokumentasi melalui media sosial. Dengan demikian, strategi ini tidak digunakan oleh mereka. Hal tersebut dikarenakan mereka tidak mendasari peran media dalam perancangan Pariwisata Berbasis Masyarakat. Selain itu, terdapat keterbatasan teknis yang berkaitan dengan media, sehingga pendekatan multimedia tidak dielaborasi dalam strategi ini.

#### d. Strategi Pemasaran

Peneliti tidak menemukan digunakannya strategi yang didasari pada kampanye sosial ini oleh Andromeda Learning Center dalam mengembangkan Pariwisata Berbasis Masyarakat. pengembangan Pariwisata berbasis Masyarakat yang dilakukan oleh Andromeda Learning Center dengan menggabungkan dua di antara empat strategi komunikasi yang sudah ada. Strategi partisipatif menjadi strategi utama yang digunakan oleh mereka. Sementara itu strategi instruksional digunakan untuk melengkapinya, sehingga strategi ini hanya bersifat komplementer. Hal tersebut sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Dengan demikian, melalui strategi partisipatif sebagai strategi yang utama peneliti menganalisa keterlibatan masyarakat pada pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat. Hal tersebut mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam program acara *Jogja Folk Game Festival*, sehingga dapat menjadi bukti partisipasi masyarakat.

### 3. Perencanaan, Pelaksanaan, dan Evaluasi Program melalui Strategi Komunikasi Pembangunan

Peneliti menemukan keterlibatan masyarakat di setiap tahapan pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat dalam program acara *Jogja Folk Game Festival*. Hal tersebut menunjukkan bahwa strategi partisipatif digunakan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian atau evaluasi. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

#### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan Andromeda Learning Center mengawalinya dengan melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan dua cara. Pertama pencarian data terkait permasalahan yang ada di lingkungan sekitar dan didapatkan melalui forum diskusi bersama masyarakat Tamanan.

Kedua, melakukan survei untuk menggali potensi wisata di Tamanan, sehingga di temukan dua potensi wisata yaitu bangunan peninggalan masa kolonial dan aktivitas pelestarian budaya di sanggar Memetri Wiji Tamanan. Pada tahapan ini selaras dengan pendekatan potensi dan kearifan lokal yang menggunakan modal potensi berupa peninggalan bangunan pada masa kolonial sebagai lokasi program acara *Jogja Folk Game Festival* yang memiliki tema pelestarian budaya di Tamanan.

Data-data di atas kemudian dirinci dan dirancang untuk program acara tersebut. Perancangan program acara *Jogja Folk Game Festival* melalui dialog komunikasi yang terjadi melalui forum diskusi. Pelibatan masyarakat pada saat perancangan acara *Jogja Folk Game Festival* dilakukan agar acara yang dirancang benar-benar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Keterlibatan masyarakat menjadi keharusan dalam pelaksanaan program Pariwisata berbasis Masyarakat yang dikembangkan oleh Andromeda Learning Center. Program Pariwisata Berbasis Masyarakat direncanakan bersama masyarakat, dengan demikian masyarakat juga yang melaksanakannya. Masyarakat diberikan kesempatan

selebar-lebarnya untuk ikut serta dalam program acara *Jogja Folk Game Festival* yang diselenggarakan pada tanggal 27 November 2022. Masyarakat Tamanan berperan sebagai aktor utama pelaksanaan program acara tersebut.

**c. Tahap Evaluasi**

Andromeda Learning Center melahirkan kelembagaan yang mewadahi kegiatan wisata di Tamanan yaitu kelompok sadar wisata bernama Lemah Asri. Lembaga masyarakat tersebut yang juga dapat berperan sebagai evaluator kegiatan wisata, salah satunya program acara *Jogja Folk Game Festival*.

Partisipasi masyarakat di dalam pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di atas selaras dengan pemikiran Parson (1986) yang mengungkapkan bahwa pengembangan pariwisata semestinya diarahkan untuk turut mendorong masyarakat agar dapat terlibat aktif serta berorientasi pada langkah-langkah guna meningkatkan kesejahteraan. Andromeda Learning Center mendorong masyarakat untuk berpartisipasi agar dapat melanjutkan program tersebut secara mandiri.

Strategi partisipatif yang dilakukan oleh Andromeda Learning Center membuat masyarakat berdaya untuk melanjutkan program Pariwisata Berbasis Masyarakat. Strategi ini dinilai dapat meningkatkan partisipasi masyarakat, sehingga strategi ini dapat menjawab permasalahan terkait pemberdayaan masyarakat yang ada.

Partisipasi masyarakat dapat dikatakan telah memenuhi seluruh tingkatan partisipasi dalam program Pariwisata Berbasis Masyarakat sesuai indikator menurut David Wilcox (1994). Penjelasan dari tingkat rendah sampai tinggi adalah sebagai berikut:

**a. Information**

Masyarakat terlibat dalam tingkat pemberian informasi. Informasi yang berasal dari masyarakat didapatkan Andromeda Learning Center melalui proses *assessment*. Dari *assessment* tersebut didapatkan data terkait potensi wisata dan permasalahannya yang telah masyarakat sampaikan. Kemudian dilakukan perincian data yang akhirnya

dituangkan dalam bentuk perancangan program Pariwisata Berbasis Masyarakat.

**b. Consultation**

Masyarakat tidak segan untuk menyampaikan pendapat mereka saat Andromeda Learning Center mengadakan forum diskusi pencarian masalah. Keberanian menyampaikan pendapat melalui kesempatan yang diberikan merupakan suatu bentuk pemberdayaan. Hal tersebut dapat terjadi karena Andromeda Learning Center mencoba menyamakan kedudukan mereka baik dari tingkat pendidikan, pengetahuan, maupun penampilan dengan masyarakat. Dengan demikian, masyarakat merasakan kenyamanan saat berdiskusi bersama Andromeda Learning Center.

**c. Deciding Together**

Andromeda Learning Center dalam pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat selalu mencari aktor di lingkungan masyarakat. Aktor dari lingkungan masyarakat tersebut yang kemudian dilibatkan untuk pengambilan keputusan bersama. Aktor inilah yang diharapkan oleh Andromeda Learning Center menjadi inisiator penggerak masyarakat lain di sekitarnya.

**d. Acting Together**

Pelaksanaan program Pariwisata berbasis Masyarakat mewajibkan keterlibatan dari masyarakat. Seperti itulah prinsip yang Andromeda Learning Center gunakan di mana pun mereka melakukan pendampingan masyarakat. Dengan demikian, masyarakat akan mendapatkan pengalaman mengelola Pariwisata Berbasis Masyarakat seperti pelaksanaan *Jogja Folk Game Festival*. Pada akhirnya, diharapkan masyarakat mampu melaksanakan atau mengelola Pariwisata Berbasis Masyarakat secara mandiri.

**e. Supporting**

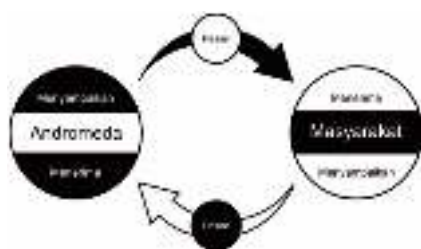
Tidak jarang terdapat masyarakat yang memberikan dukungan apapun untuk merealisasikan program Pariwisata Berbasis Masyarakat. Salah satunya adalah dengan melibatkan diri mereka dalam kelembagaan masyarakat yang Andromeda Learning Center siapkan dalam hal ini adalah Kelompok



Sadar Wisata bernama Lemah Asri.

Terpenuhinya kelima tingkatan partisipasi di atas merupakan hasil dari upaya Andromeda Learning Center dalam memberi pemahaman dan kesadaran akan pentingnya partisipasi masyarakat. Partisipasi masyarakat tidak terlepas dari proses komunikasi yang dilakukan Andromeda Learning Center. Proses komunikasi yang dilakukan mereka bersama dengan masyarakat ini berjalan secara dialogis dan sesuai dengan model komunikasi sirkuler dari Osgood dan Schramm (Cangara, 2020). Hal tersebut dikarenakan setiap pelaku dalam komunikasi berperan sebagai sumber sekaligus penerima (Hasibuan, 2019). Model komunikasi tersebut dapat diilustrasikan pada gambar di bawah ini.

Gambar Model Komunikasi Andromeda Learning Center dalam Komunikasi Dialogis



Dalam hal ini, peneliti menemukan proses komunikasi yang dijalankan Andromeda Learning Center sesuai dengan model komunikasi sirkuler. Dua belah pihak, antara Andromeda Learning Center dan masyarakat dapat berperan sebagai komunikator (pengirim) sekaligus komunikan (penerima) dalam diskusi forum pengembangan Pariwisata berbasis Masyarakat. Dengan demikian, keduanya juga memiliki kedudukan yang sama, sehingga kondisi ini sesuai dengan model komunikasi sirkuler.

Model komunikasi sirkuler menjadi salah satu model yang digunakan dalam komunikasi pembangunan (Cangara, 2020). Melalui model komunikasi sirkuler juga dapat menggambarkan keterlibatan masyarakat dalam proses komunikasi. Hal tersebut sesuai dengan pendekatan partisipasi dan pemberdayaan yang digunakan oleh Andromeda Learning Center.

### Karakteristik Komunikasi Pembangunan antara Andromeda Learning

### Center dan Masyarakat

Cangara (2020) menjelaskan bahwa terdapat lima karakteristik yang melekat pada komunikasi pembangunan jika menggunakan pendekatan partisipatif. Hal tersebut didasari pada dialog Freire. Dasar pemikiran Freire tersebut ditemukan dalam karakteristik komunikasi yang terjalin di antara Andromeda Learning Center dan masyarakat Tamanan. Karakteristik tersebut diantaranya adalah:

#### 1. Komunikasi yang Setara

Andromeda Learning Center tidak menganggap masyarakat hanya sebagai objek pembangunan saja, melainkan subjek pembangunan sebagai mitra mereka. Mereka memiliki prinsip *similarity*. Prinsip *similarity* digunakan untuk memangkas *gap* atau jarak yang ada di antara Andromeda Learning Center dan masyarakat. Dengan demikian, komunikasi yang terbangun bersifat kesetaraan, sehingga langkah ini menjadi hal yang penting. Ketika sudah tidak ada jarak di antara mereka, masyarakat akan lebih terbuka untuk memberikan informasi sesuai dengan realitas yang ada.

#### 2. Mengatasi Masalah

Andromeda Learning Center menganggap apa yang mereka lakukan bukan mengatasi masalah, melainkan menjawab persoalan. Karena mereka beranggapan bahwa yang akan menyelesaikan permasalahan di tengah masyarakat adalah masyarakat itu sendiri melalui keterlibatan mereka dalam Pariwisata Berbasis Masyarakat. Peran Andromeda Learning Center bukan hanya sebagai penyambung, penyampai atau penyebar informasi saja, melainkan berperan menjadi fasilitator pembangunan melalui program Pariwisata Berbasis Masyarakat. Sebagaimana yang disampaikan oleh Cangara (2020), dengan dialog Freire komunikator atau pihak pemberdaya dapat menjalankan peran sebagai fasilitator, mediator, maupun negosiator dalam pembangunan.

#### 3. Praksis

Penyampaian pesan pembangunan oleh Andromeda Learning Center berlandaskan teori yang sudah ada. Kemudian mereka mendahulukan pesan yang bersifat praktis dan mudah ditindakan oleh masyarakat. Sementara itu, pesan teoritis juga digunakan sebagai pelengkap

yang sifatnya menguatkan tindakan mereka. Peneliti menemukan bahwa Andromeda Learning Center berusaha menyampaikan pesan pembangunan dengan cara bertindak bersama masyarakat sebagai mitra pembangunan yang didasari pemahaman teoritis sebagai bentuk siklus tindakan atau praksis.

#### 4. **Penyadaran**

Upaya penyadaran masyarakat yang dilakukan oleh Andromeda Learning Center ini berbeda dengan pendapat Freire (2016), mengenai penyadaran dapat dicapai dengan cara melihat ke dalam diri sendiri guna memahami suatu realitas dan masalah sosial. Sementara Andromeda Learning Center memiliki caranya sendiri dengan melakukan tiga hal. Pertama pemberian referensi kepada masyarakat terkait potensi-potensi yang memiliki nilai jual wisata. Kedua, mengikutsertakan masyarakat dalam studi banding ke tempat yang sudah berhasil mengembangkan wisata. Ketiga, melakukan *learning by doing* dengan cara mendatangkan wisatawan secara langsung. Upaya terakhir ini merupakan upaya yang dinilai paling efektif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat.

#### 5. **Berlandaskan cinta, kerendahan hati, harapan dan kepercayaan.**

Pengembangan Pariwisata berbasis Masyarakat oleh Andromeda Learning Center diawali dengan rasa keprihatinan. Kemudian melalui keprihatinan tersebut menumbuhkan rasa kecintaan, kerendahan hati, harapan dan kepercayaan kepada masyarakat sebagai mitra pembangunan. Meskipun sulit untuk mengukurnya, nilai tersebut termanifestasi dalam tindakan mereka mendampingi masyarakat. Bahkan lebih jauh lagi, masyarakat merasakan ketulusan dari Andromeda Learning Center saat proses pemberdayaan masyarakat.

Berdasarkan temuan serta analisis di atas dapat dipahami, bahwa komunikasi yang terjalin antara Andromeda Learning Center dengan Masyarakat dapat dikatakan telah memenuhi karakteristik menurut dialog Freire. Hal ini menjadi suatu kelebihan yang bermanfaat dalam melakukan Komunikasi Pembangunan. Hal tersebut dikarenakan dialog Freire merupakan model penting dalam melakukan komunikasi partisipatif dalam sebuah pembangunan (Cangara, 2020).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disusun, maka dapat ditarik kesimpulan yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Andromeda Learning Center menggunakan tiga dari tujuh pendekatan dalam komunikasi pembangunan, yaitu: (a) Pendekatan potensi dan kearifan lokal; (b) Pendekatan komunikasi bottom-up; (c) Pendekatan partisipatif dan pemberdayaan.
2. Melalui pendekatan tersebut, pengembangan Pariwisata berbasis Masyarakat dilakukan dengan mengombinasikan strategi partisipatif sebagai yang utama dan strategi instruksional sebagai komplementer atau pelengkap.
3. Strategi partisipatif diterapkan dalam pengembangan Pariwisata berbasis Masyarakat oleh Andromeda Learning Center yang melewati beberapa tahapan, yaitu: (a) Perencanaan program yang meliputi survei dan forum diskusi untuk pengumpulan data potensi dan permasalahan yang diperoleh dari masyarakat serta perancangan program yang melibatkan perwakilan dari masyarakat; (b) Pelaksanaan program dengan skala prioritas bersama masyarakat; (c) Evaluasi program melalui kelembagaan masyarakat yang diarahkan oleh Andromeda Learning Center
4. Komunikasi yang dijalin dengan masyarakat dalam alur pengembangan tersebut sudah sesuai dengan model komunikasi sirkuler, sehingga menjadikan masyarakat berperan secara aktif dalam proses pembangunan. Hal tersebut dibuktikan juga dengan terpenuhinya tingkat partisipasi masyarakat, antara lain: Pemberian informasi (*information*); (b) Penyampaian pendapat (*consultation*); (c) Pengambilan keputusan bersama (*deciding together*); (d) Pelaksanaan kerja sama (*acting together*); (e) Pemberian dukungan (*supporting*).
5. Komunikasi yang dijalin dengan masyarakat secara garis besar sudah sesuai dengan karakteristik komunikasi pembangunan dari dialog Freire, di antaranya adalah: (a) komunikasi yang setara; (b) mengatasi masalah; (c) praksis; (d) penyadaran; dan (e) dilandasi dengan

nilai cinta, kerendahan hati, harapan dan kepercayaan. Meskipun sulit untuk mengukur karakteristik yang terakhir, nilai-nilai tersebut termanifestasi dalam tindakan saat mendampingi masyarakat. Lebih lanjut, masyarakat merasakan ketulusan yang diberikan oleh Andromeda Learning Center.

6. Pembangunan pariwisata berkelanjutan diwujudkan oleh Andromeda Learning Center melalui penerapan strategi partisipatif yang melibatkan masyarakat secara aktif dalam pengembangan Pariwisata berbasis Masyarakat

### Saran

Berdasarkan paparan kesimpulan di atas, dapat dituliskan saran, di antaranya:

1. Dalam pembangunan, Andromeda Learning Center dapat menambahkan pendekatan lain yang memungkinkan, seperti pendekatan multimedia. Dengan demikian strategi pemanfaatan media menjadi meningkat.
2. Andromeda Learning Center dapat mengurus legalitas terkait badan hukum. Dengan demikian dapat memudahkan kolaborasi antar agen pembangunan dalam kelembagaan multisektoral.
3. Penelitian dalam bidang Komunikasi Pembangunan ini lebih fokus terhadap Andromeda Learning Center sebagai komunikator. Saran selanjutnya, dapat mengembangkannya dengan memperdalam pada perspektif masyarakat sebagai komunikan.
4. Penelitian ini menyoroti peran Andromeda Learning Center sebagai komunitas sosial dalam pembangunan. Saran selanjutnya, agar bisa meneliti peran *Non-Governmental Organization (NGO)* lainnya melalui kajian Ilmu Komunikasi. Hal ini dimaksudkan agar menambah kebaruan penelitian.
5. Penelitian ini berdasarkan pada perspektif pembangunan dengan metode pemberdayaan. Saran selanjutnya, dapat menggunakan perspektif lain dalam melihat pembangunan, sehingga dapat menambah khazanah kajian Ilmu Komunikasi.

### DAFTAR PUSTAKA

#### Buku

- Cangara, H. (2014). *Perencanaan & strategi komunikasi*. Rajawali Pers.
- Cangara, H. (2020). *Komunikasi pembangunan telaah untuk memahami konsep, filosofi, serta peran komunikasi*

*terhadap pembangunan dan pembangunan komunikasi dalam era digital*. Rajawali Pers.

- Effendy, O.U. (2017). *Ilmu komunikasi: teori dan prakteknya*. Remaja Rosdakarya.
- Freire, Paulo. (2016). *Pendidikan kaum tertindas terj. utomo danandjaya dkk*. Pustaka LP3ES.
- Harun, R., & Ardianto, E. (2017). *Komunikasi pembangunan dan perubahan sosial*. Rajawali Press.
- Maryani, D., & Nainggolan, R.R.E. (2019). *Pemberdayaan masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nasution, Z. (2004). *Komunikasi pembangunan. Pengenalan teori dan penerapannya*. Rajawali Pers.
- Parson, T. (1986). *Fungsionaris Imperatif, terjemahan Soerjono Soekanto, seri Pengenalan Sosiologi*. Rajawali Press.
- Quebral, N.C. & Gomez, E.D. (2012). *Development communication premiere*. Southbound.
- Tahmidaten, L. (2016). *Modul mata pelajaran sosiologi*. Kemendikbud.
- Wilcox, D. (1994). *The guide to effective participation*. Delta Press.

#### Jurnal, Thesis, Website

- Andini, U.H. (2015). Pemberdayaan ekonomi masyarakat dari desa tertinggal menuju desa tidak tertinggal (studi di desa muktiharjo kecamatan margorejo kabupaten pati). *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, 2(12), 7-11.
- Buluamang, Y.M.O., & Handika, L.P. (2018). Strategi komunikasi pembangunan dalam pengembangan pariwisata. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 22(2), 89-101.
- Endah, K. (2020). Pemberdayaan masyarakat: menggali potensi lokal desa. *Moderat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 6(1), 135-143
- Hasan, S. (2018). Model komunikasi pada program csr pemberdayaan wirausaha muda perusahaan migas. *Interdisciplinary Journal of Communication*, 3(1), 59-82.
- Hasibuan, M.A. (2019). Komunikasi sirkuler (circular theory). *Jurnal Network Media*, 2(1), 49-57.
- Mahanani, P. S., & Hastasari, C. (2019). Strategi Komunikasi Pemasaran Dalam Mempromosikan Objek Wisata Jogja

- Exotarium. *Lektor: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(4).
- Pribadi, T.I., Suganda, D., & Saefullah, K. (2021). Pariwisata Berbasis Masyarakat dan Dampaknya Terhadap Sosial, Ekonomi, dan Lingkungan: Tinjauan Pustaka. *Jurnal Sosial dan Sains*, 1(2), 107- 114.
- Ramadhan, F., & Widiarti, P. W. (2022). Analisis manajemen event Kiskendha Mrahaswara dalam mengubah citra destinasi wisata Gua Kiskendo. *Lektor: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 5(4).
- Soleh, A. (2017). Strategi pengembangan potensi desa. *Jurnal Sungkai*,5(1), 32-52.
- Zahara, E. (2018). Peranan komunikasi dalam pembangunan masyarakat pedesaan. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, (55).

**Publikasi Resmi**

- BPS. (2022). *Berita resmi statistik maret 2022*. Badan Pusat Statistik.
- DISPAR DIY (2022). *Statistik kepariwisataan daerah istimewa yogyakarta 2022*. Dinas Kepariwisataaan DIY