



ANALISIS STAKEHOLDER DALAM DINAMIKA PENGEMBANGAN DESA WISATA GAMPLONG

STAKEHOLDER ANALYSIS IN THE GAMPLONG VILLAGE TOURISM DEVELOPMENT

Aprizal Pramudya Perdana¹, Pandhu Yuanjaya²

¹Departemen Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

²Departemen Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial, Hukum, dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Yogyakarta

INFORMASI ARTIKEL

Article history:

Diterima 15-03-2023

Diperbaiki 10-04-23

Disetujui 13-04-23

Kata Kunci:

analisis stakeholder, dinamika pengembangan desa wisata, desa wisata gamplong

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis stakeholder dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian dilakukan di Desa Wisata Gamplong dengan subjek penelitian dari masyarakat, pemerintah, swasta dan akademisi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber. Teknik analisis data dilakukan menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat partisipasi sembilan *stakeholder* dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong yang berasal dari masyarakat, pemerintah, swasta dan akademisi sehingga kegiatan wisata dapat berjalan, memiliki kelembagaan formal dan status legal, jangkauan promosi, dan arah rencana pengembangan desa wisata. *Stakeholder* dapat diklasifikasikan menjadi: 1) *Key Player*, paguyuban TEGAR yang menyediakan dan mengelola atraksi, akomodasi dan fasilitas wisata, Pemerintah Desa Sumberrahayu yang memberikan bantuan dan pendampingan, dan Dinas Pariwisata Sleman yang memberikan pelatihan; 2) *Subject*, POKDARWIS Pesona Rahayu yang menginisiasi pengembangan desa wisata, dan Pemerintah Kapanewon Moyudan yang menyalurkan usulan dari Kalurahan ke Kabupaten; 3) *Context Setter*, Dinas Pariwisata DIY yang memberikan pelatihan kelembagaan dan promosi, dan Studio Alam Gamplong yang menarik wisatawan; dan 4) *Crowd*, Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman yang memberikan pelatihan di bidang industri, dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang membuat masterplan.

ABSTRACT

Keywords:

stakeholder analysis, tourism village development's dynamic, gamplong tourism village

This study aims to do stakeholder analysis in Gamplong Tourism Village's development. This study uses descriptive research design with qualitative approach. This study was conducted in Gamplong Tourism Village with research subject from the local community, government, private, dan academician. Data collected through interviews, observation and documentation. Data validity checks using source triangulation. While the analysis technique uses data reduction, data presentation and conclusion. The research findings show that there are nine stakeholders in Gamplong Village Tourism Development from local community, government, private, and academician so that tourism activity could run, having formal institute and legal status, promotion, and development plans. Those stakeholders can be classified as: 1) Key Players, TEGAR community that provide and manage attraction, accommodation, and facility, Sumberrahayu Local Government that provides assistance and aids, and Sleman Tourism Office that gives training; 2) Subjects, POKDARWIS Pesona Rahayu that initiate the village tourism

development, and Moyudan Government that distribute proposal to the region office; 3) Context setters, Yogyakarta Tourism Office that give institutional and promotional training, and Studio Alam Gamplong that promote Gamplong Village Tourism; and 4) Crowds, Sleman Industry and Trade Office that gives industrial training, and Atma Jaya Yogyakarta University that made masterplan.

1. Pendahuluan

Pariwisata menjadi sektor yang strategis untuk membangun desa. Urbanisasi menyebabkan pendapatan dari sektor pertanian di daerah pedesaan berkurang sehingga sektor pariwisata dipandang sebagai alternatif untuk membangun desa (Wijijayanti et al., 2020: 2). Pengembangan pariwisata dapat dilakukan secara fleksibel karena memanfaatkan keberagaman potensi setiap desa (Ma'ruf et al., 2017: 196). Selain itu, pariwisata membantu meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD) sehingga secara tidak langsung juga berkontribusi dalam pembangunan daerah (Fatonah, Dharma & Nurmastuti., 2021: 13). Pemanfaatan sektor pariwisata untuk membangun desa dapat diwujudkan dalam bentuk desa wisata.

Kabupaten Sleman merupakan daerah yang memiliki potensi pariwisata yang besar. Pada tahun 2021, sektor pariwisata di Kabupaten Sleman mampu menyumbang PAD hingga 147 miliar rupiah (slemankab.go.id). Jumlah pengunjung wisatawan mancanegara dan domestik di Kabupaten Sleman pun mencapai 4.250.119 pada tahun 2020 (Dinas Pariwisata DIY, 2020: 43). POKDARWIS di Kabupaten Sleman juga merupakan yang terasdbanyak di DIY dengan jumlah 48 POKDARWIS (bappeda.jogjaprovo.go.id, 2022). Tercatat pada tahun 2022 terdapat 85 desa wisata yang ada di Kabupaten Sleman (Dinas Pariwisata Sleman, 2022: 18-19). Delapan puluh lima desa wisata tersebut kemudian diklasifikasi menjadi lima kategori: rintisan, berkembang, maju, mandiri dan vakum

Salah satu desa wisata yang ada di Kabupaten Sleman adalah Desa Wisata Gamplong. Desa Wisata Gamplong merupakan salah satu tujuan pariwisata yang cukup terkenal di Kabupaten Sleman. Dalam lima tahun terakhir jumlah pengunjung Desa Wisata Gamplong selalu mengalami kenaikan, hanya saja saat pandemi Covid-19 mengalami penurunan (Dinas Pariwisata DIY, 2020). Pada tahun 2017 Desa Wisata Gamplong menjuarai ajang "Festival Desa Wisata Sleman 2017" yang diadakan oleh Dinas Pariwisata Sleman sehingga mengukuhkan sebagai desa wisata terbaik kategori desa wisata mandiri (jogja.antaranews.com, 2017). Pengembangan Desa Wisata Gamplong sendiri sesuai dengan Peraturan Daerah (Perda) Sleman Nomor 11 tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah Tahun 2015-2025, yang mana pembangunan kepariwisataan harus berlandaskan prinsip pariwisata berkelanjutan.

Pengembangan Desa Wisata Gamplong dilakukan di Dusun Gamplong, yang mana hal tersebut menjadikan masyarakat Dusun Gamplong sebagai salah satu pemangku kepentingan (*stakeholder*) dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong. Tentu saja baik secara langsung maupun tidak langsung pengembangan Desa Wisata Gamplong akan berdampak kepada masyarakat lokal. Masyarakat lokal merupakan pihak terdepan yang terdampak akan adanya desa wisata (Nurlena et al., 2021: 71). Oleh karena itu masyarakat lokal memainkan peran penting dalam pengembangan desa wisata.

Permasalahan dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong adalah partisipasi masyarakat lokal yang kurang optimal (Ulum & Dewi, 2021: 19). Tahap perencanaan hanya diikuti oleh masyarakat yang tergabung dalam kepengurusan POKDARWIS dan TEGAR. Persepsi dan pengambilan keputusan dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong pun juga belum padu (Mahendra & Suryani, 2021: 99-100). Pihak paguyuban TEGAR tidak begitu akur dengan Pemerintah Desa Sumberrahayu. Pihak Paguyuban TEGAR pun lebih sering berkomunikasi dan berkoordinasi dengan Dinas Pariwisata daripada dengan Pemerintah Desa Sumberrahayu. Padahal *stakeholder* memegang peran penting karena mereka adalah pihak yang terdampak secara langsung maupun tidak langsung oleh adanya desa wisata (Abukhalifeh & Wondirad, 2019: 10). .

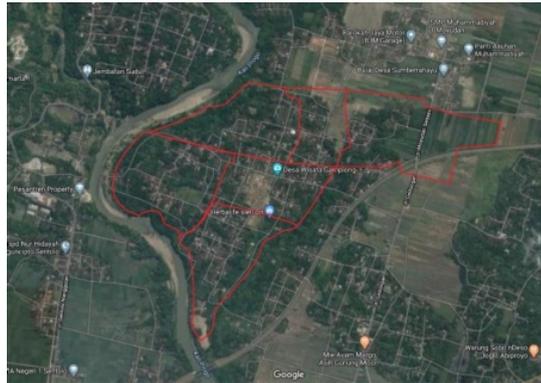
2. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2022 hingga Januari 2023 di Desa Wisata Gamplong. Subjek penelitian merupakan *stakeholder* pengembangan Desa Wisata Gamplong, yaitu: Ketua Paguyuban TEGAR, Ketua POKDARWIS Pesona Rahayu, Kepala Desa Sumberrahayu, Kepala Seksi Pengembangan Masyarakat Kapanewon Moyudan, Kepala Seksi Pengembangan Kapasitas SDM dan Kelembagaan Dinas Pariwisata Sleman, Kepala Bidang Perindustrian Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman, Kepala Bidang Pengembangan Kapasitas Pariwisata Dinas Pariwisata DIY, Wakil Dekan 2 Fakultas Tekniks Universitas Atma Jaya Yogyakarta, dan pemandu wisata Studio Alam Gamplong. Data diperoleh dari wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1.Deskripsi Umum Desa Wisata Gamplong

Desa Wisata Gamplong merupakan desa wisata yang berada di Kalurahan Sumberrahayu, Kecamatan Moyudan, Kabupaten Sleman. Desa Wisata Gamplong berada di Sleman bagian barat dan berbatasan langsung dengan lahan persawahan di sisi utaranya, Kabupaten Bantul di sisi timurnya, sungai progo di sisi selatannya, dan sungai progo di sisi baratnya. Desa Wisata Gamplong berada di ketinggian 117 MDPL. Kondisi geografis Desa Wisata Gamplong didominasi oleh area persawahan dan perkebunan.



Gambar 1. Lokasi Desa Wisata Gamplong
Sumber: Masterplan Desa Wisata Gamplong, 2020

Hingga pada tahun 2001, dibentuk paguyuban TEGAR untuk menyatukan para pengrajin di Gamplong. Pembentukan Paguyuban TEGAR membuat kerajinan di Gamplong terkontrol dan merata sehingga hasilnya yang kemudian ditetapkan sebagai desa cinderamata oleh Bupati Sleman saat itu. Penetapan ini berdampak pada bertambahnya kunjungan wisatawan ke Gamplong. Akhirnya, karena melihat banyaknya wisatawan yang datang dengan tujuan wisata, maka pada tahun 2004 desa cinderamata Gamplong ditetapkan sebagai desa wisata melalui Surat Keputusan (SK) Kepala Desa Sumberrahayu Nomor 3 Tahun 2004.

Pengembangan Desa Wisata Gamplong dilakukan berlandaskan Peraturan Daerah (Perda) Sleman Nomor 11 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pengembangan Kepariwisata Daerah Tahun 2015-2025, yaitu:

A. Mengembangkan atraksi lokal

Terdapat tiga destinasi wisata utama di Desa Wisata Gamplong, yaitu edukasi kerajinan tenun, Studio Alam Gamplong, dan hutan Wana Rahayu. Atraksi edukasi kerajinan tenun merupakan hasil pengembangan dari potensi lokal yang dimiliki Gamplong. Atraksi edukasi kerajinan tenun berpusat di Dusun Gamplong I karena mayoritas penduduknya adalah pengrajin tenun. Atraksi kerajinan tenun dikelola oleh masyarakat sekitar melalui paguyuban TEGAR. Wisatawan dapat belajar membuat berbagai kerajinan tenun dari bahan serat alam seperti eceng gondok, lidi kelapa, daun mending dan akar wangi. Salah satu daya tarik atraksi edukasi kerajinan tenun adalah cara pembuatannya yang masih menggunakan alat tradisional yaitu Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Edukasi kerajinan tenun tersedia dalam berbagai paket wisata sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Paket Wisata Kerajinan Desa Wisata Gamplong

No	Paket	Harga	Fasilitas
1	Paket Kleting	Rp 30.000/orang	Materi Tentor Guide Kereta mini
2	Paket Pengkol	Rp 55.000/orang	Materi Tentor

No	Paket	Harga	Fasilitas
			Guide Kereta mini Makan & snack 1 kali
3	Paket Lusen	Rp 65.000/orang	Materi Guide Tentor Kereta mini Kampung satwa Makan & snack 1 kali
4	Paket Glintir	Rp 190.000/orang	Materi Tentor Guide Kereta mini Makan & snack 3 kali Homestay

Sumber: Identitas Profil Desa Wisata Gamplong

Terdapat atraksi tambahan yang dikembangkan oleh paguyuban TEGAR yaitu pasar Belik Sontho yang terletak di pekarangan dekat lokasi parkir Studio Alam Gamplong. Pasar Belik Sontho merupakan pasar tradisional yang menjual aneka makanan lokal. Pasar ini berada di tengah pekarangan. Namun sampai saat ini atraksi tersebut sudah tidak aktif karena sepi pengunjung. Pengelola tidak memiliki dana yang cukup untuk mengadakan *event* secara rutin guna mendatangkan pengunjung.

Atraksi wisata lainnya yang terdapat di Desa Wisata Gamplong adalah Studio Alam Gamplong. Studio Alam Gamplong merupakan atraksi wisata yang dikembangkan oleh pihak swasta yang menyewa tanah kas desa. Awalnya Studio Alam Gamplong dibangun untuk keperluan pengambilan gambar film. Namun karena banyaknya pengunjung yang datang untuk sekedar wisata, Studio Alam Gamplong kemudian dialihfungsikan sebagai atraksi wisata edukasi film. Meskipun begitu, Studio Alam Gamplong masih digunakan untuk pengambilan gambar. Wisatawan dapat masuk dengan tarif sukarela.



Gambar 2. Studio Alam Gamplong
Sumber: Peneliti, 2022

Selain itu juga terdapat destinasi hutan Wana Rahayu. Hutan Wana Rahayu merupakan atraksi wisata yang dikembangkan oleh Pemerintah Desa Sumberrahayu dengan memanfaatkan hutan desa di Utara Gamplong. Pengembangan hutan Wana Rahayu menggunakan dana hibah POKDARWIS dari Provinsi. Konsep wisata yang diusung hutan Wana Rahayu adalah wisata alam yang memanfaatkan keindahan dan keaslian hutan. Selain itu juga terdapat pasar tradisional. Namun sampai saat ini Wana Rahayu masih dalam tahap pengembangan dan belum dibuka untuk umum. Wana Rahayu hanya dibuka untuk event tertentu seperti acara senam dan Kenduri JIP yang diadakan bulan Oktober 2022 lalu.

Untuk kedepannya, direncanakan program pengembangan yang bertahap untuk meningkatkan kualitas Desa Wisata Gamplong. Program pengembangan Desa Wisata Gamplong dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Jangka Pendek
Mengadakan pelatihan bahasa asing untuk pemudan dan pemandu wisata. Kemudian mengadakan *event* seni budaya di Studio Alam Gamplong untuk menarik wisatawan.
2. Jangka Menengah
Membangun kompleks wisata meliputi museum tenun, galeri tenun, joglo, bumi perkemahan, lapangan outbond, kolam renang dan jalur sepeda.



Gambar 3. Kompleks Wisata Desa Wisata Gamplong
Sumber: Masterplan Desa Wisata Gamplong, 2020

3. Jangka Panjang
Pembangunan bendungan untuk membentuk embung sebagai wisata air tambahan.

B. Mengembangkan Saran Penunjang Atraksi

Sarana penunjang yang dikembangkan untuk menunjang atraksi di Desa Wisata Gamplong adalah *homestay*. *Homestay* merupakan akomodasi yang dikembangkan dengan memanfaatkan rumah masyarakat lokal. Terdapat 225 kamar yang tersedia dengan tiga kategori kelas yang berbeda. Kelas pertama berjumlah 10 kamar dengan fasilitas kipas angin, tempat tidur dan televisi. Kelas kedua berjumlah 175 kamar dengan fasilitas tempat tidur, dan kelas ketiga berjumlah 35 kamar yang luar untuk beberapa orang. *Homestay* sudah meliputi makan, kamar mandi dan tempat ibadah.

Selain itu juga dikembangkan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan wisatawan. Disediakan transportasi berupa kereta mini untuk mengantar wisatawan berkeliling dan 20 orang pemandu wisata yang akan menemani wisatawan berkeliling Desa Wisata Gamplong. Transportasi kereta mini sudah termasuk dalam paket wisata kerajinan tenun. Pemandu wisata merupakan masyarakat lokal anggota paguyuban TEGAR. Sedangkan bagi pengunjung Studio Alam Gamplong disediakan transportasi *jeep* yang dapat disewa perseorangan. Fasilitas makan disediakan oleh paguyuban TEGAR yaitu makanan dan minuman khas lokal yang berasal dari hasil kebun warga.



Gambar 4. Homestay
Sumber: Peneliti, 2022



Gambar 5. Transportasi Kereta Mini
Sumber: Peneliti, 2022

C. Peningkatan kapasitas pengelola desa wisata

Peningkatan kapasitas dilakukan oleh Dinas Pariwisata Sleman, Dinas Pariwisata DIY, dan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman melalui pelatihan. Pelatihan yang diberikan oleh Dinas Pariwisata Sleman dan Dinas Pariwisata DIY merupakan pelatihan terkait kelembagaan, manajemen wisata dan promosi. Dinas Pariwisata Sleman juga membuat forum komunikasi (forkom) antar desa wisata untuk memantau dan sebagai tempat berbagi mengenai pengembangan desa wisata. Jika terdapat kendala pengelola dapat mengkonsultasikan di forum. Selama pandemi COVID-19, forkom dilaksanakan secara *online*. Sedangkan Dinas

Pariwisata DIY rutin mengadakan lomba desa wisata untuk memantik pengelola desa wisata agar selalu meningkatkan kualitasnya.

Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman memberikan pelatihan di bidang industri. Kaitannya dengan desa wisata, melalui pelatihan industri tersebut dapat memunculkan inovasi kerajinan tenun yang dapat menambah keberagaman paket wisata. Pelatihan terakhir dilakukan Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman melalui kerjasama dengan PT Homeware dalam pembuatan keranjang berbahan sumbu kompor.

3.2. Identifikasi Stakeholder Pengembangan Desa Wisata Gamplong

Berdasarkan hasil wawancara, pengembangan Desa Wisata Gamplong melibatkan sembilan *stakeholder* yaitu: paguyuban TEGAR; POKDARWIS Pesona Rahayu; Pemerintah Desa Sumberrahayu; Pemerintah Kapanewon Moyudan; Dinas Pariwisata Sleman; Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman; Dinas Pariwisata DIY; Studio Alam Gamplong; dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Setiap *stakeholder* memiliki perannya masing-masing dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong yang dapat digolongkan menjadi: masyarakat; pemerintah; swasta; dan akademisi. Uraian peran setiap *stakeholder* dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Identifikasi Stakeholder

No	Nama	Peran	Keterangan
1	Paguyuban TEGAR	Mengelola dan menyediakan atraksi, akomodasi dan fasilitas wisata	Masyarakat
2	POKDARWIS Pesona Rahayu	Menyusun konsep pengembangan desa wisata	Masyarakat
3	Pemerintah Desa Sumberrahayu	Memberikan pendampingan dan bantuan	Pemerintah
4	Pemerintah Kapanewon Moyudan	Mengusulkan bantuan ke Kabupaten	Pemerintah
5	Dinas Pariwisata Sleman	Memberikan bantuan pelatihan kapasitas SDM, kelembagaan dan manajemen serta melakukan penilaian	Pemerintah
6	Dinas Pariwisata DIY	Memberikan pendampingan dan pelatihan SDM serta mengadakan lomba desa wisata	Pemerintah

No	Nama	Peran	Keterangan
7	Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman	Memberikan pelatihan industri kerajinan	Pemerintah
8	Studio Alam Gamplong	Magnet utama menarik wisatawan	Swasta
9	Universitas Atma Jaya	Membuat peta dasar dan masterplan	Akademisi

Sumber: Peneliti, 2022

Identifikasi stakeholder dilakukan untuk memahami setiap *stakeholder*. Kemitraan yang solid dapat tercapai apabila setiap pihak saling mengerti satu sama lain (Husni & Safaat, 2019: 14). *Stakeholder* pengembangan Desa Wisata Gamplong dapat diidentifikasi menggunakan *Salience Model* dari (Mitchell et al., 1997: 874-879) sebagai berikut:

1. Definitive Stakeholder

Definitive stakeholder merupakan *stakeholder* yang memiliki tiga atribut (kekuatan, pengaruh, dan kepentingan). Dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong, *stakeholder* yang merupakan *definitive stakeholder* adalah paguyuban TEGAR, Pemerintah Desa Sumberrahayu dan Dinas Pariwisata Sleman.

2. Dependant Stakeholder

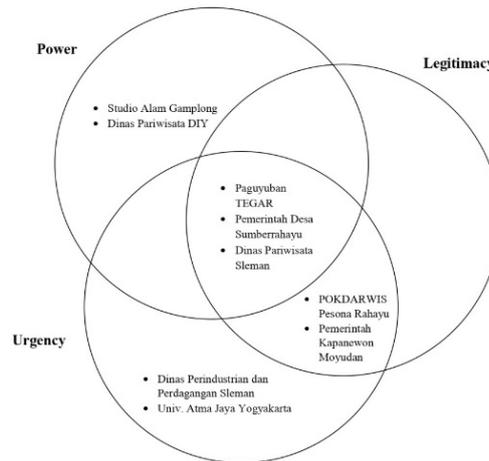
POKDARWIS Pesona Rahayu dan Pemerintah Kapanewon Moyudan merupakan *dependant stakeholder* karena memiliki dua atribut dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong, yaitu pengaruh dan kepentingan.

3. Dormant Stakeholder

Studio Alam Gamplong dan Dinas Pariwisata DIY merupakan *dormant stakeholder* karena hanya memiliki atribut kekuatan dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong.

4. Demanding Stakeholder

Selain Studio Alam Gamplong, *stakeholder* yang hanya memiliki satu atribut adalah Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman, dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta, namun atribut yang dimiliki kedua stakeholder tersebut hanyalah kepentingan sehingga dapat digolongkan sebagai *demanding stakeholder*. Berdasarkan identifikasi tersebut, *stakeholder* dapat dipetakan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 6. Salience Model Stakeholder Pengembangan Desa Wisata Gamplong

Terdapat perbedaan sudut pandang antar *stakeholder* mengenai kepemilikan Desa Wisata Gamplong. Paguyuban TEGAR memiliki sudut pandang bahwa pemilik Desa Wisata Gamplong adalah paguyuban TEGAR dan Desa Wisata Gamplong berada di Dusun Gamplong I yang dikelola oleh paguyuban TEGAR. Sedangkan Pemerintah Desa Sumberrahayu memiliki sudut pandang bahwa Desa Wisata Gamplong ada di tingkat Kalurahan dan merupakan milik seluruh masyarakat Sumberrahayu. Atraksi wisata pun juga meliputi banyak destinasi wisata di Kalurahan Sumberrahayu, tidak hanya atraksi edukasi kerajinan tenun namun juga Studio Alam, Wana Rahayu, dan wisata lurik. Hanya saja branding mengenai desa wisata menggunakan nama Desa Wisata Gamplong karena memang secara sejarah nama Desa Wisata Gamplong sudah identik terlebih dahulu sebelum adanya Pergub No. 40 Tahun 2020 Tentang Kelompok Sadar Wisata dan Kampung/Desa Wisata.

Perbedaan sudut pandang kepemilikan ini menimbulkan ketidakakuran antara paguyuban TEGAR dengan Pemerintah Desa Sumberrahayu dan Studio Alam sehingga kerjasama sulit untuk dilakukan. Sejak berdirinya Studio Alam Gamplong aktivitasnya dirasa tidak banyak membawa manfaat bagi masyarakat. Masyarakat desa hanya menjadi penonton kecuali masyarakat yang dilibatkan dalam mengelola parkir.

3.3. Pemetaan Stakeholder Pengembangan Desa Wisata Gamplong

Pemetaan *stakeholder* dilakukan berdasarkan kekuatan dan kepentingan. Pengukuran tingkat kekuatan *stakeholder* menggunakan tiga unsur yang meliputi: kewenangan *stakeholder*, kontribusi *stakeholder*, dan kemampuan *stakeholder*. Sedangkan pengukuran tingkat kepentingan *stakeholder* menggunakan tiga unsur yaitu: keterlibatan *stakeholder*, manfaat *stakeholder*, dan harapan *stakeholder*. Untuk mempermudah pembuatan matriks, tingkatan kekuatan dan kepentingan akan ditransformasikan ke dalam bentuk skor, sebagai berikut:

Tabel 3. Pengukuran Skor Stakeholder Pengembangan Desa Wisata Gamplong

Nama	Kekuatan	Kepentingan	Koordinat
Paguyuban TEGAR	3 3 3	3 2 2	9,7

POKDARWIS Pesona Rahayu	2 0 2	2 2 2	4,7
Pemerintah Desa Sumberrahayu	2 2 3	1 3 3	7,7
Pemerintah Kapanewon Moyudan	0 1 1	1 2 2	2,5
Dinas Pariwisata Sleman	2 1 2	1 3 3	5,7
Dinas Pariwisata DIY	2 2 2	1 1 2	6,4
Dinas Perindustrian & Perdagangan Sleman	0 1 0	1 1 2	1,4
Studio Alam Gamplong	0 3 3	1 0 1	6,2
Universitas Atma Jaya Yogyakarta	1 2 1	1 1 1	4,3

Sumber: Peneliti, 2023

Berdasarkan hasil penilaian tingkat kekuatan dan kepentingannya diatas, dapat diperoleh bahwa kategori *stakeholder* dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong sebagai berikut:

1. Key Player

Stakeholder yang termasuk dalam kategori *key player* adalah paguyuban TEGAR, Pemerintah Desa Sumberrahayu, dan Dinas Pariwisata Sleman.

Paguyuban TEGAR dapat menjadi *stakeholder key player* karena menyediakan dan mengelola atraksi, akomodasi dan fasilitas wisata. Selain itu paguyuban TEGAR juga menyediakan dana dan SDM untuk operasional kegiatan wisata di Desa Wisata Gamplong. Kontribusi tersebut memungkinkan Desa Wisata Gamplong untuk terus aktif.

Pemerintah Desa Sumberrahayu merupakan *stakeholder key player* karena memberikan bantuan fisik dan finansial serta memberikan pendampingan pengembangan Desa Wisata Gamplong. Pemerintah Desa Sumberrahayu juga membentuk POKDARWIS Pesona Rahayu untuk melegalkan status Desa Wisata Gamplong sehingga mudah untuk mendapat bantuan.

Dinas Pariwisata Sleman berkontribusi memberikan pelatihan tata kelola desa wisata dan manajemen *homestay*. Selain itu Dinas Pariwisata Sleman juga membentuk forkom desa wisata untuk mengawasi dan membina.

2. Subject

Stakeholder yang termasuk dalam kategori *subject* adalah Kapanewon Moyudan dan POKDARWIS Pesona Rahayu.

Kapanewon Moyudan berkontribusi untuk menyalurkan usulan pembentukan POKDARWIS dari Kalurahan ke tingkat Kabupaten. Kontribusi ini memungkinkan POKDARWIS untuk ditetapkan sehingga memberikan status legal kepada Desa Wisata Gamplong.

POKDARWIS Pesona Rahayu berkontribusi untuk merencanakan pengembangan atraksi, akomodasi dan fasilitas di Desa Wisata Gamplong. POKDARWIS Pesona Rahayu memudahkan Desa Wisata Gamplong untuk mendapat bantuan.

3. Context Setter

Stakeholder yang termasuk dalam kategori *context setter* adalah Dinas Pariwisata DIY dan Studio Alam Gamplong.

Dinas Pariwisata DIY memberikan pelatihan kelembagaan dan promosi. Selain itu Dinas Pariwisata DIY juga mengadakan lomba antar desa wisata untuk memantik pengelola desa wisata meningkatkan kualitas desa wisata. Lomba desa wisata ini juga digunakan untuk ajang promosi desa wisata.

Studio Alam Gamplong berkontribusi menjadi magnet utama untuk mendatangkan wisatawan. Pemerintah Desa Sumberrahayu bekerja sama karena jangkauan Studio Alam Gamplong yang luas. Dengan adanya pengunjung, kegiatan wisata di Desa Wisata Gamplong dapat terus berjalan.

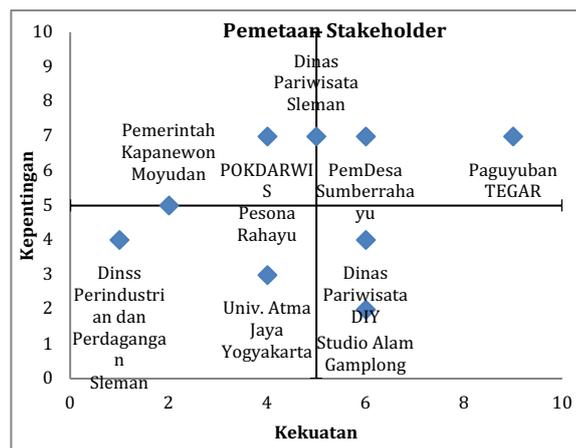
4. Crowd

Stakeholder yang termasuk dalam kategori *crowd* adalah Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman, dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman memberikan pelatihan industri kepada para pengrajin tenun. Pelatihan ini dapat memunculkan inovasi kerajinan tenun yang dapat menambah variasi paket wisata tenun.

Universitas Atma Jaya Yogyakarta berkontribusi untuk membuat masterplan desa wisata. Dengan adanya masterplan, pengembangan Desa Wisata Gamplong dapat dilakukan dengan efektif dan efisien. Selain itu masterplan juga merupakan salah satu syarat desa wisata untuk mendapat bantuan.

Stakeholder Desa Wisata Gamplong dapat dipetakan dalam matriks *power versus interest grid* dari (Eden & Ackermann, 1998: 122) sebaga berikut:



Gambar 7. Pemetaan Stakeholder Pengembangan Desa Wisata Gamplong
Sumber: Peneliti, 2022

Berdasarkan pembahasan diatas, *stakeholder* masyarakat memiliki posisi sebagai *key player* (paguyuban TEGAR) dan *subject* (POKDARWIS Pesona Rahayu). Namun tahap perencanaan hanya melibatkan pengurus paguyuban TEGAR. Pelibatan paguyuban TEGAR dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong sudahlah tepat karena secara umum konsep desa wisata adalah pengembangan wisata untuk memberdayakan masyarakat lokal melalui partisipasi masyarakat (Arintoko et al., 2020: 402). Sebagai kelompok masyarakat, paguyuban

TEGAR dapat membantu menggali potensi wisata yang dimiliki masyarakat sekitar.

Namun paguyuban TEGAR hanya mampu menggali potensi wisata di Dusun Gamplong I dan sekitarnya. Hal ini dipengaruhi oleh pandangan paguyuban TEGAR bahwa Desa Wisata Gamplong berada di Dusun Gamplong I, dan bukan tempat lain meskipun masih dalam satu lingkup Kalurahan Sumberrahayu. Pandangan tersebut menyebabkan partisipasi masyarakat diluar anggota paguyuban TEGAR dan Dusun Gamplong masih kurang karena masyarakat yang ikut melaksanakan pengembangan Desa Wisata Gamplong didominasi oleh penduduk Dusun Gamplong I dan sekitarnya.

Perbedaan sudut pandang terjadi antara dua *stakeholder key players*, yaitu antara paguyuban TEGAR dengan Pemerintah Desa Sumberrahayu. Perbedaan sudut pandang tersebut membuat paguyuban TEGAR lebih banyak bergerak sendiri dalam pelaksanaan Desa Wisata Gamplong. Paguyuban TEGAR lebih sering berkoordinasi dengan Dinas Pariwisata Sleman dan Dinas Pariwisata DIY daripada dengan Pemerintah Desa Sumberrahayu. Tidak adanya kerjasama antar *stakeholder* dalam penyediaan atraksi wisata yang mengakibatkan setiap atraksi wisata beroperasi sendiri.

Kemudian terkait permasalahan bantuan pemerintah desa yang kurang maksimal. Paguyuban TEGAR merasa Pemerintah Desa Sumberrahayu kurang memperhatikan atraksi wisata yang berasal dari masyarakat karena tidak ada bantuan dana untuk mengadakan *event* guna menarik pengunjung. Dalam satu tahun terakhir, Pemerintah Desa Sumberrahayu memang memfokuskan dana desa untuk penanganan pandemi COVID-19 di wilayah Sumberrahayu. Dana lain berupa hibah POKDARWIS dari Provinsi dimanfaatkan oleh Pemerintah Desa Sumberrahayu untuk mengembangkan hutan Wana Rahayu sebagai tambahan atraksi wisata di Desa Wisata Gamplong.

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan upaya menyamakan sudut pandang antar *stakeholder key players*. Upaya tersebut dapat dilakukan melalui musyawarah. Musyawarah dipilih agar kedua pihak dapat bertemu dan berdialog secara langsung sehingga dapat saling memahami satu sama lain karena kemitraan yang solid hanya dapat tercapai apabila setiap pihak saling mengerti satu sama lain (Husni & Safaat, 2019: 14). Selain itu juga perlu merumuskan kembali tujuan, visi dan misi Desa Wisata Gamplong. Hal ini perlu dilakukan agar setiap *stakeholder* dapat memiliki pemahaman mengenai visi dan tujuan yang sama mengenai pengembangan Desa Wisata Gamplong. Untuk menjaga kesepakatan tersebut, dapat dibuat *Memorandum of Understanding* (MoU).

Untuk menyatukan atraksi wisata, dapat dilakukan dengan membentuk paket wisata yang meliputi edukasi kerajinan tenun, Studio Alam Gamplong dan hutan Wana Rahayu. Pembuatan paket wisata dapat dilakukan setelah melakukan musyawarah penyamaan pandangan. Pengunjung dapat datang melalui Studio Alam Gamplong, kemudian menginap di *homestay* dan menikmati edukasi kerajinan tenun, lalu di hari berikutnya dapat melakukan *outbond* di hutan Wana Rahayu. Dengan begitu dapat terjalin kerjasama karena berada dalam satu lingkup wadah yang sama.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat sembilan *stakeholder* dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong yang berasal dari masyarakat, pemerintah, swasta dan akademisi. Sembilan *stakeholder* tersebut dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat kekuatan dan kepentingannya sebagai berikut: 1) *Key Player*, paguyuban TEGAR, Pemerintah Desa Sumberrahayu, dan Dinas Pariwisata Sleman; 2) *Subject*, POKDARWIS Pesona Rahayu dan Pemerintah Kapanewon Moyudan; 3) *Context Setter*, Dinas Pariwisata DIY dan Studio Alam Gamplong; dan 4) *Crowd*, Dinas Perindustrian dan Perdagangan Sleman, dan Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Dalam upaya pengembangan Desa Wisata Gamplong, terdapat perbedaan sudut pandang antar *stakeholder* dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong, yaitu paguyuban TEGAR yang merasa sebagai pemilik Desa Wisata Gamplong dan meyakini bahwa Desa Wisata Gamplong berbeda dengan Studio Alam dan Wana Rahayu, sedangkan Pemerintah Desa Sumberrahayu yang memiliki sudut pandang bahwa Desa Wisata Gamplong berada di tingkat Kalurahan dan meliputi seluruh destinasi wisata yang ada termasuk Studio Alam dan Wana Rahayu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, masih terdapat permasalahan dalam pengembangan Desa Wisata Gamplong berupa perbedaan sudut pandang antara paguyuban TEGAR dengan Pemerintah Desa Sumberrahayu. Oleh karena itu direkomendasikan untuk mengadakan musyawarah antara paguyuban TEGAR dengan Pemerintah Desa Sumberrahayu yang difasilitasi oleh Kapanewon Moyudan atau Dinas Pariwisata Sleman sebagai pihak ketiga guna menyamakan sudut pandang mengenai Desa Wisata Gamplong dan MoU agar kesepakatan yang telah dibuat dapat terjaga. Kemudian dapat dibuat paket wisata yang mencakup seluruh atraksi di Desa Wisata Gamplong.

Referensi

- [1] Abukhalifeh, A. N., & Wondirad, A. (2019). Contributions of community-based tourism to the socio-economic well-being of local communities: the case of Pulau Redang Island, Malaysia. *International Journal of Tourism Sciences*, 19(2), 80–97. <https://doi.org/10.1080/15980634.2019.1621521>
- [2] Arintoko, A., Ahmad, A. A., Gunawan, D. S., & Supadi, S. (2020). Community-based tourism village development strategies: A case of Borobudur tourism village area, Indonesia. *Geojournal of Tourism and Geosites*, 29(2). <https://doi.org/10.30892/gtg.29202-477>
- [3] Husni, A., & Safaat, S. (2019). Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal Di Desa Teluk Bakau, Kecamatan Gunung Kijang, Kabupaten Bintan. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/scs.v6i1.135>
- [4] Ma'ruf, M. F., Kurniawan, B., & Pangestu, R. P. A. G. (2017). Desa wisata: sebuah upaya mengembangkan potensi desa dan meningkatkan pendapatan asli desa. *Dinamika Governance*, 7(2), 193–203.
- [5] Mahendra, G. K., & Suryani, D. A. (2021). Analisis Perencanaan dan Pengembangan Desa Wisata Gamplong. *Indonesian Governance Journal : Kajian Politik-Pemerintahan*,

- 4(2), 91–102. <https://doi.org/10.24905/IGJ.V4I2.1795>
- [6] Mitchell, R. K., Agle, B. R., & Wood, D. J. (1997). Toward a theory of stakeholder identification and salience: Defining the principle of who and what really counts. *Academy of Management Review*, 22(4), 853–886. <https://doi.org/10.5465/AMR.1997.9711022105>
- [7] Nurlena, N., Taufiq, R., & Musadad, M. (2021). The Socio-Cultural Impacts of Rural Tourism Development: A Case Study of Tanjung Tourist Village in Sleman Regency. *Jurnal Kawistara*, 11(1), 62. <https://doi.org/10.22146/kawistara.62263>
- [8] Ulum, S., & Dewi, S. A. (2021). Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Gamplong. *Jurnal Manajemen Publik & Kebijakan Publik (JMPKP)*, 3(1), 14–24. <https://doi.org/10.36085/jmpkp.v3i1.1408>
- [9] Wijijayanti, T., Agustina, Y., Winarno, A., Istanti, L. N., & Dharma, B. A. (2020). Rural tourism: A local economic development. *Australasian Accounting, Business and Finance Journal*, 14(1 Special Issue). <https://doi.org/10.14453/aabfj.v14i1.2>
- [10] Bappeda.jogjaprovo.go.id. (2022). Data Dasar Pariwisata DIY. Diakses dari http://bappeda.jogjaprovo.go.id/dataku/data_dasar/index/211-pariwisata?id_skpd=23
- [11] Jogja.antaranews.com. (2017). Gamplong Juara Festival Desa Wisata Sleman 2017. Diakses dari <https://jogja.antaranews.com/berita/351664/gamplong-juarai-festival-desawisata-sleman-2017>
- [12] Slemankab.go.id. (2022). *Sleman Terus Dorong Pertumbuhan Sektor Pariwisata*. Diakses dari <http://www.slemankab.go.id/19481/sleman-terus-dorong-pertumbuhan-sektor-pariwisata.slm>