

**DARI SLUM AREA MENJADI DESTINASI WISATA:
ANALISIS PERAN *STAKEHOLDERS* DALAM PENGEMBANGAN
WISATA KAMPUNG LAMPION CODE, KOTABARU, YOGYAKARTA**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial

Disusun oleh:

Diva Rahmadian Amelia

NIM. 17102030033

Pembimbing :

Ahmad Izudin, M. Si.

NIP. 19890912 201903 1 008

PROGRAM STUDI PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

YOGYAKARTA

2021



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1682/Un.02/DD/PP.00.9/11/2021

Tugas Akhir dengan judul : DARI SLUM AREA MENJADI DESTINASI WISATA: ANALISIS PERAN
STAKEHOLDERS DALAM PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LAMPION
CODE, KOTABARU, YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DIVA RAHMADIAN AMELIA
Nomor Induk Mahasiswa : 17102030033
Telah diujikan pada : Rabu, 27 Oktober 2021
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I
Ahmad Izudin, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 61793d6c0e051



Penguji II
Dr. Moch. Nur Ichwan, S.Ag., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61922a1546ddb



Penguji III
Rahadiyand Aditya, M.A.
SIGNED

Valid ID: 61948f284f6ff



Yogyakarta, 27 Oktober 2021
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 619490b64e8c1



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Diva Rahmadian Amelia
NIM : 17102030033
Judul Skripsi : Dari Slum Area Menjadi Destinasi Wisata: Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Wisata Kampung Lampion Code, Kotabaru, Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Dakwah Jurusan/Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam (PMI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang sosial.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Sleman, 18 Oktober 2021

Pembimbing,

Siti Aminah, S.Sos.I., M.Si.
NIP 19830811 201101 2010

Mengetahui:
Ketua Prodi,

Ahmad Izudin, M.Si.
NIP 19890912 201903 10

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diva Rahmadian Amelia
NIM : 17102030033
Program Studi : Pengembangan Masyarakat Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: Dari Slum Area Menjadi Destinasi Wisata: Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Wisata Kampung Lampion Code, Kotabaru, Yogyakarta adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Sleman, 17 November 2021

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Divia Rahmadian Amelia
17102030033

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DIVA RAHMADIAN AMELIA
Tempat dan Tanggal Lahir : YOGYAKARTA, 28 DESEMBER 1999
NIM : 17102030033
Program Studi : PENGEMBANGAN MASYARAKAT ISLAM
Fakultas : DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Alamat : MRANGGEN KIDUL NO.13B 05/27 SINDUADJ
No. HP : 08998905200

Menyatakan bahwa saya menyerahkan diri dengan mengenakan jilbab untuk dipasang pada ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Sleman, 17 November 2021


METERAI TEMPEL
90B50AJX442344871

Diva Rahmadian Amelia

STATE ISLAMIC
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan lantunan hamdalah *Alhamdulillahirobbil'aalamiin*, atas segala limpahan Rahmat, Nikamat, dan Karunia-Nya. Sholawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Agung, Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa memberi petunjuk bagi setiap umatnya

Karya tulis ini penulis persembahkan untuk:

Orang tua saya, Alm. Bapak Tumirin dan Ibu Jumiatasih. Terimakasih yang tiada hentinya telah bekerja keras, berdedikasi, bersabar, dan selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang kepada saya.

Segenap saudara kandung saya, Apo, Mba Iput, Lusi, dan Danish yang terus memberikan dukungan, materi, dan semangat kepada saya dalam melanjutkan studi hingga penyelesaian skripsi.

Kepada diri saya, terimakasih telah berusaha dan bertahan dengan segala ketidakmudahan yang harus dihadapi. Selalu berusaha memperbaiki diri dan menjadi kuat setiap harinya.

MOTTO

“Menjadikan proses sebagai hal yang menyenangkan. Jangan terlalu kecewa dengan kegagalan karena kesuksesan itu relatif”



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan karunia dan petunjuk-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: *“Dari Slum Area Menjadi Kampung Wisata: Analisis Peran Stakeholder dalam Pengembangan Wisata Kampung Lampion Code, Kotabaru, Yogyakarta”*. Sholawat serta salam diagungkan kepada baginda Rasulullah SAW yang menjadi suri tauladan bagi umat islam di dunia.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan yang ada. Tidak hanya itu atasa kesadaran yang dimiliki, terealisasinya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beserta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Phil Al Makin, M. A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Hj. Marhumah, M. P., selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
3. Siti Aminah, S. Sos. I., M. Si., selaku Ketua Program Studi Pengembangan Masyarakat Islam.
4. Dr. Pajar Hatma Indra Jaya, S. Sos., M. Si., selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan ide dan arahan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi.

5. Ahmad Izudin, M. Si., selaku Dosen Pembimbing Skripsi pengganti yang telah berkenan meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan, arahan, nasehat, semangat, serta dukungan kepada penulis.
6. Dra. Hj. Siti Syamsiyatun. M. A., Ph. D., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan semangat selama masa perkuliahan penulis.
7. Seluruh dosen Pogram Studi Pengembangan Masyarakat Islam yang telah membagikan pengetahuan dan ilmunya kepada penulis sehingga menjadi bekal penulis untuk berkembang.
8. Seluruh petugas TU dan staff Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membantu penulis dalam proses pengurusan administrasi sebagai syarat penyelesaian skripsi.
9. Kedua orang tua yang penulis cintai, Alm. Tumirin dan Jumiatasih yang telah memberikan doa dan dukungan tiada hentinya kepada penulis dalam penyelesaian skripsi.
10. Kakak dan adik yang penulis cintai, Apo, Mba Iput, Lusi dan Danish yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis memiliki semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Pak Miskam, Pak Suryadi, Pak Suprihartono, dan segenap masyarakat Kampung Lampion Code yang telah mempersilahkan penulis untuk melakukan penelitian sekaligus mengabdikan bersama warga.

12. Sahabat masa kuliah, Echa, Mba Ais, Mas Ilham yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama perkuliahan hingga selesainya pengerjaan skripsi.
13. Sahabat masa SMA, Pipin dan Kika yang terus memberikan dukungan dan semangat dari semenjak satu sekolah hingga selesainya masa skripsi ini. Semoga kegiatan kita selalu dilancarkan sehingga kita bisa berkumpul bersama tanpa ada beban hidup yang berarti.
14. Teman-teman seperjuangan, Nurotun, Intan, Ilyah, Atus, Maryani, Joana, Silpi, Kirom, Izati, Alif, yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis selama perkuliahan hingga selesainya pengerjaan skripsi.
15. Teman-teman KKN Telan-Denokan, Echa, Yol, Yossy, Helmia, Rihana, Fachri, Jono, Pai, Wira, Aquara yang telah memberikan pengalaman dan kenangan kepada penulis selama KKN.
16. Teman-teman BOM-F Satusaka (sekarang Teater Saba) yang telah memberikan penulis kesempatan dan pengalaman berorganisasi selama masa kuliah.
17. Teman-teman Pramuka Saka Bahari Kota Yogyakarta yang telah memberikan penulis kesempatan pengalaman berorganisasi dari masa sekolah hingga saat ini, juga dukungan dan semangat yang sangat berarti.
18. Teman-teman Prodi PMI Angkatan 2016, 2017, 2018 yang telah memberikan penulis pengalaman, kenangan serta dukungan kepada penulis.

19. Semua kerabat keluarga, teman, dan relasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih untuk segala perhatian dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis.

Akhirnya melalui bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Semoga dengan terealisasinya karya ini dapat memberikan manfaat bagi masing-masing pihak. Terlepas dari segala kurang dalam kepenulisan ini, penulis sangat terbuka dengan kritik maupun saran yang membangun dalam perbaikan selanjutnya.

Yogyakarta, 26 Oktober 2021

Penulis

Diva Rahmadian Amelia
17102030033

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Kota Yogyakarta dikenal dengan berkembangnya komoditas pariwisata model kampung wisata. Pemanfaatan *slum area* sebagai kampung wisata merupakan langkah masyarakat Kampung Ledok Code mengubah wajah kumuh pinggir sungai menjadi kampung cantik dengan ikon lampion. Hal ini menjadi menarik karena pengembangan sebuah kampung wisata sendiri membutuhkan keterlibatan banyak *stakeholders*. Kampung Lampion Code dalam pengembangan bersinergi pentahelix yaitu keterlibatan lima *stakeholders* terdiri dari *academy, business, community, government, mass media*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *stakeholders* dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code. Adapun penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif metode studi kasus. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang digunakan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, teknik analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa keterlibatan pentahelix pada pengembangan Kampung Lampion Code sesuai dengan peranan dilihat dari analisis matriks Bryson dan klasifikasi peran *stakeholders*. Masyarakat Ledok Code 188 adalah *subject stakeholders* berperan sebagai implementer. Kelurahan Kotabaru juga merupakan *key player* berperan sebagai *policy creator* dan fasilitator. Komunitas Cemara dan Komunitas Forum Anak Desa (FAD) adalah *crowded* berperan sebagai *coordinator* dan fasilitator. Pelaku bisnis adalah *crowded* berperan sebagai akselerator. UIN Sunan Kalijaga dan Republika adalah *contest setters* yang juga berperan sebagai akselerator.

Kata Kunci: analisis, peran, *stakeholders*, pentahelix, kampung *slum area*, kampung wisata, kampung lampion code

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESASAAN TUGAS AKHIR	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	v
ALAMAN PERSEMBAHAN	ivi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH	5
C. TUJUAN PENELITIAN	6
D. MANFAAT PENELITIAN	6
E. KAJIAN PUSTAKA	6
F. KERANGKA TEORI	11
G. METODE PENELITIAN	25
H. SISTEMATIKA KEPENELITIAN	34
BAB II	36
GAMBARAN UMUM KAMPUNG LAMPION CODE 18, KOTABARU, YOGYAKARTA	36
A. PROFIL KAMPUNG LEDOK CODE RT 18	36
B. PROFIL KAMPUNG LAMPION CODE 18	45
BAB III	55
HASIL DAN PEMBAHASAN	55
ANALISIS PERAN <i>STAKEHOLDERS</i> DALAM PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LAMPION CODE	55

1. MASYARAKAT LEDOK CODE 18 SEBAGAI <i>SUBJECT STAKEHOLDERS</i> DALAM PENGEMBANGAN KAMPUNG LAMPION CODE	83
2. PEMERINTAH KELURAHAN KOTABARU SEBAGAI <i>KEY PLAYER</i> DALAM PENGEMBANGAN KAMPUNG LAMPION CODE	85
3. KOMUNITAS DAN PELAKU BISNIS SEBAGAI CROWD DALAM PENGEMBANGAN KAMPUNG LAMPION CODE	86
4. MEDIA MASSA DAN AKADEMIS SEBAGAI <i>CONTEST SETTERS</i> DALAM PENGEMBANGAN KAMPUNG LAMPION CODE	87
BAB IV	92
PENUTUP	92
A. KESIMPULAN.....	92
B. SARAN & REKOMENDASI.....	94
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN.....	101
DOKUMENTASI LAPANGAN	101
PEDOMAN PERTANYAAN WAWANCARA	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	111



DAFTAR TABEL

TABEL 1. MAPPING AREA STUDI LITERATUR.....	9
TABEL 2. DATA INFORMAN PENELITIAN.....	30
TABEL 3. AKTOR, PERAN, DAN REALISASI DALAM PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LAMPION CODE 18.....	89



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1. KOMPONEN KAMPUNG WISATA	13
GAMBAR 2. PENGEMBANGAN SLUM AREA MENJADI KAMPUNG WISATA	19
GAMBAR 3. IDENTIFIKASI KEPENTINGAN STAKEHOLDERS.....	21
GAMBAR 4. MODEL PENTAHELIX.....	24
GAMBAR 5. TEKNIK ANALISIS DATA	33
GAMBAR 6. SKEMA PENTAHELIX PADA PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LAMPION CODE.....	57
GAMBAR 7. PEMETAAN STAKEHOLDERS BERDASARKAN PENGARUH DAN KEPENTINGAN DALAM PENGEMBANGAN KAMPUNG LAMPION CODE 18.....	82

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Kampung wisata merupakan komoditi pariwisata yang akan terus berkembang dan berpeluang mendatangkan keuntungan apabila dipromosikan dengan inovasi kreatif secara kontinyu. Berbekal potensi alam dan budaya, kampung tersebut dapat dipasarkan menjadi obyek wisata yang menarik dan meninggalkan pengalaman berarti bagi penikmat wisata. Istilah kampung wisata sama dengan desa wisata, yaitu pengembangan suatu wilayah dengan memanfaatkan unsur-unsur yang ada dalam masyarakat lokal yang berfungsi sebagai atribut produk wisata, menjadi suatu rangkaian aktivitas pariwisata, baik dari aspek daya tarik maupun berbagai fasilitas pendukungnya.¹

Kampung wisata tercipta karena didukung oleh aturan dan regulasi dalam Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata tentang Pedoman Umum Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri melalui Desa Wisata dengan tujuan membangun kesadaran masyarakat sekaligus menanggulangi kemiskinan.² Salah satu kota di Indonesia yang menyajikan banyak opsi pariwisata adalah Daerah Istimewa Yogyakarta. Hampir setiap daerah di Yogyakarta memiliki desa/kampung wisata yang sudah berkembang dengan pesat maupun masih dalam tahap pengembangan. Merujuk pada data Bappeda Dinas

¹ Iwan Nugroho, *Ekowisata Dan Pembangunan Berkelanjutan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

² Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: KM.18/HM. 001/MKP/2011

Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta, total jumlah desa wisata sekitar 270 desa.³ Ini dapat dimaknai bahwa adanya antusias masyarakat lokal dalam mengembangkan kampung sendiri sebagai tujuan wisata.

Sisi lainnya, kemunculan kampung wisata ini dapat dijadikan salah satu solusi dalam menanggulangi masalah permukiman kumuh khususnya terletak di pinggiran sungai. Pemandangan kumuh yang kurang sedap dipandang, menggerakkan ide solutif untuk mengubahnya menjadi kampung wisata. Terlepas dari tata ruang bangunan yang cenderung padat dan sempit, kampung wisata pinggiran sungai menjadi alternatif wisata yang memberikan pengalaman emosional mengenai kerasnya kehidupan di tengah glorifikasi gaya hidup perkotaan. Hal ini sejalan dengan adanya *neighborhood development strategy* yang berfokus pada pemberdayaan masyarakat melalui pembangunan infrastruktur sebagai proses perbaikan dan penyelesaian masalah kampung pinggir sungai.⁴

Sungai Code atau yang biasa dikenal dengan Kali Code, adalah salah satu sungai yang membelah kota Yogyakarta yang mana posisinya bersentuhan dengan banyak infrastruktur di pusat kota.⁵ Sungai Code sendiri identik dengan permukimannya yang cenderung kumuh, terutama pada aliran di pusat kota. Salah satu penyebabnya oleh urbanisasi pendatang yang sudah lama ada dari tahun

³ 'Daerah DIY - Pariwisata', accessed 2 November 2021, http://bappeda.jogjaprovo.go.id/dataku/data_dasar/cetak/211-pariwisata.

⁴ Paulus Bawole, 'The development of urban kampong as one the alternatives special interest tourism', *ARTEKS : Jurnal Teknik Arsitektur* 5, no. 1 (17 March 2020): 115–26, <https://doi.org/10.30822/arteks.v5i1.362>.

⁵ Aan Subhansyah, 'Kisah Tiga Kampung di Lembah Code', *Historead - Majalah Intelektual Populer* (blog), 15 October 2021, <https://historead.co.id/kisah-tiga-kampung-di-lembah-code/>.

1960an.⁶ Jika menyusuri permukiman Sungai Code, dapat ditemukan beberapa kampung yang mulai berbenah menjadi kampung wisata.

Kampung Lampion Code menjadi salah satu diantara kampung wisata yang berlokasi di ledok Sungai Code. Tahun 2015 merupakan tahun terbentuknya Kampung Lampion Code dari kolaborasi bersama Komunitas Cemara setelah masyarakat mengikuti pelatihan dengan CCES (*Center of Civic Engagement and Studies*).⁷ Kampung Lampion Code memiliki *event* utama yaitu Festival Kampung Lampion yang *membranding* kampung mereka sehingga dikenal dengan nama Kampung Lampion Code. Lampion yang diproduksi kemudian dijadikan hiasan utama kampung ini terbuat dari barang bekas, sehingga menghasilkan karya seni yang hemat dan ramah lingkungan. Festival Kampung Lampion merupakan agenda rutin tahunan yang diselenggarakan pada akhir tahun sekaligus menyambut tahun baru. Perubahan nilai kampung menjadi kampung wisata tersebut membuat masyarakat Ledok Code berani tampil dalam setiap acara kepariwisataan yang digelar oleh pemerintah daerah. Dari sini, penting mengetahui bahwa Kali Code dapat memunculkan satu transformasi dari masyarakat pinggir sungai dapat melahirkan kampung wisata dengan konsep kampung lampion.

Transformasi fungsi kampung ini juga tak lepas dari peran pemangku kebijakan dan aktor-aktor lain yang dilibatkan dalam pengembangan Kampung Lampion Code. Masyarakat Ledok Code dalam mengembangkan kampungnya berkolaborasi dengan komunitas sosial, akademik, pemerintah, media masa, dan

⁶ Wawancara dengan Suryadi, Tokoh masyarakat Kampung Ledok Code, pada tanggal 26 Juli 2021

⁷ Wawancara dengan Miskam, Pengelola Kampung Lampion Code, pada tanggal 29 Juli 2021

pelaku bisnis. Kolaborasi kelima *stakeholders* atau pemangku kebijakan ini diperkenalkan di Indonesia oleh Menteri Pariwisata, Arief Yahya, serta dituangkan ke dalam Peraturan Menteri (Permen) Pariwisata Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2016 tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan bahwa untuk menciptakan keselarasan dan memastikan kualitas aktivitas, fasilitas, pelayanan, dan untuk menciptakan pengalaman dan nilai manfaat kepariwisataan agar memberikan keuntungan dan manfaat pada masyarakat dan lingkungan, maka diperlukan pendorong sistem kepariwisataan melalui optimasi komunitas (berserta masyarakat), akademik, pemerintah, pembisnis, dan media.⁸

Model tersebut dianggap memiliki peran kolaborasi yang bertujuan dalam inovasi dan berkontribusi terhadap kemajuan sosial ekonomi daerah.⁹ Formulasi sinergi ini mengacu pada penelitian dari Carayannis dan Campbell (bersumber pada Etzkowitz dan Leydesdorff)¹⁰ mengenai *Quintuple Helix Model* yaitu model pertukaran sumber daya berdasarkan lima subsistem sosial dengan ‘modal’ yang dimiliki sehingga menghasilkan pembangunan masyarakat yang berkelanjutan.

Sinergi kelima *stakeholders* yang diberi nama Pentahelix ditawarkan oleh Kementerian Pariwisata dengan tujuan untuk memastikan kualitas aktivitas,

⁸ ‘Menteri Pariwisata Tekankan Kolaborasi Penta Helix. Begini Penjelasan nya - Ekonomi Bisnis.Com’, accessed 8 November 2021, <https://ekonomi.bisnis.com/read/20160725/12/568877/menteri-pariwisata-tekankan-kolaborasi-penta-helix.-begini-penjelasan-nya>.

⁹ Resa Vio Vani, Sania Octa Priscilia, and Adiando Adiando, ‘Model Pentahelix Dalam Mengembangkan Potensi Wisata di Kota Pekanbaru’, *Publikauma : Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area* 8, no. 1 (26 June 2020): 63–70, <https://doi.org/10.31289/publika.v8i1.3361>.

¹⁰ Elias G Carayannis, Thorsten D Barth, and David FJ Campbell, ‘The Quintuple Helix Innovation Model: Global Warming as a Challenge and Driver for Innovation’, *Journal of Innovation and Entrepreneurship* 1, no. 1 (2012): 2, <https://doi.org/10.1186/2192-5372-1-2>.

fasilitas, pelayanan dan menciptakan pengalaman serta nilai manfaat pariwisata.¹¹ Kampung Lampion Code menggunakan kolaborasi tersebut dalam pengembangan kampungnya di setiap pelaksanaan Festival Kampung Lampion. Namun di tahun 2018, Kampung Lampion Code mengalami vakum yang disebabkan oleh ketidakmampuan warga kampung dalam merencanakan dan merealisasikan agenda wisata dengan mandiri¹². Kemudian, Kampung Lampion Code kembali hidup di tahun 2019 ditandai dengan terselenggaranya kembali Festival Kampung Lampion yang mana juga menerapkan kolaborasi *stakeholders* seperti sebelumnya. Realisasi ini menumbuhkan cita-cita kampung untuk mengembangkan Kampung Lampion Code sebagai kampung wisata berkelanjutan yang ada di *slum area*.

Pada penjabaran latar belakang ini, Kampung Lampion Code di setiap tahunnya mengajak berbagai *stakeholders* untuk bergabung mendukung pengembangan kampung. Tetapi, ada masa dimana kampung mereka mengalami kepasifan atau kevakuman dari agenda kampung wisata. Dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk melihat peran *stakeholders* selama pengembangan Kampung Lampion Code berlangsung.

B. RUMUSAN MASALAH

Pada suatu penelitian, rumusan masalah menjadi hal yang penting. Rumusan masalah berguna dalam mempermudah penyusunan penelitian dalam

¹¹ Very Yudha, 'Konsep Pentahelix Dalam Pariwisata | Desa Bisa', accessed 2 November 2021, <https://www.desabisa.com/konsep-pentahelix-dalam-pariwisata/>.

¹² Muhammad Abdul Qoni' Akmaluddin, *Revitalisasi Program Festival Kampung Lampion: Studi PAR di Kampung Ledok Code, Kotabaru, Tahun 2017-2019*, Skripsi (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2020), hlm. 117

memfokuskan materi yang akan dikaji. Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana peran *stakeholders* dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code?

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan peran *stakeholders* dalam mengembangkan Kampung Lampion Code, terutama pada Festival Lampion Code tahun 2019

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Secara teoritis adalah sebagai salah satu referensi dalam melakukan kajian-kajian akademik bagi penelitian-penelitian selanjutnya khususnya pada kajian analisis *stakeholders*.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan menjadi masukan kebijakan strategis dalam proses pengembangan kampung wisata terutama *slum area* (kawasan kumuh) perkotaan.

E. KAJIAN PUSTAKA

Sebelum melakukan penelitian yang lebih mendalam, tentunya perlu adanya penelaahan terhadap hasil penelitian yang telah ada sebelumnya sebagai bahan acuan terkait dengan penelitian ini.

Pertama, oleh Ni'mah A. Hidayah, Simon S. Hutagalung, dan Dedy Hermawan dengan judul penelitian Analisis Peran *Stakeholders* dalam Pengembangan Wisata Talang Air Peninggalan Kolonial Belanda di Kelurahan Pajaresuk Kabupaten Pringsewu.¹³ Pada hasil penelitian ini menemukan bahwa *stakeholders* yang terlibat dalam pengembangan pariwisata Talang Air terdiri dari masyarakat, pemerintah, dan sektor swasta. Pemangku kepentingan yang terlibat dalam pengembangan pariwisata Talang Air telah melakukan berbagai pengembangan baik fisik maupun non-fisik. Kerjasama dan komunikasi yang ada antar pemangku kepentingan relatif baik sehingga mempercepat proses implementasi pengembangan pariwisata Talang Air.

Dari hasil penelitian diatas memiliki persamaan pembahasan mengenai analisis peran *stakeholders* dalam mengembangkan obyek wisata. Hanya saja, peran *stakeholders* yang diteliti hanya 3 aktor saja. Pada penelitian ini, peneliti akan mengidentifikasi peran 5 aktor *stakeholders* yang terlibat dalam pengembangan Kampung Lampion Code sesuai dengan model pentahelix.

Kedua, oleh Tri Yuningsih, Titi Darmi, dan Sudi Sulandari dengan judul penelitian Model Pentahelix dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Semarang.¹⁴ Hasil penelitian ini menguraikan keterlibatan antar aktor pemangku kebijakan salah satunya elemen komunitas penggiat wisata yang memiliki peran sangat strategis dalam pengembangan pariwisata. Sedangkan, Badan Promosi

¹³ Ni'mah A.Hidayah, Simon S. Hutagalung, and Dedy Hermawan, 'Analisis Peran Stakeholder Dalam Pengembangan Objek Pariwisata Alam Dan Sejarah Di Kelurahan Pajaresuk Kabupaten Pringsewu', *Publikauma : Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area* 7, no. 1 (23 May 2019): 55, <https://doi.org/10.31289/publika.v7i1.2179>.

¹⁴ Tri Yuningsih, Titi Darmi, and Susi Sulandari, 'Model Pentahelik Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kota Semarang', *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)* 3, no. 2 (31 May 2019): 84, <https://doi.org/10.26740/jpsi.v3n2.p84-93>.

Pariwisata Kota Semarang (BP2KS) belum optimal dalam menjalankan tugasnya untuk membantu promosi pariwisata. terakhir, kerjasama antar aktor dalam pengembangan pariwisata belum optimal karena kecenderungan aktor yang berjalan sendiri-sendiri dan adanya ketidakpercayaan antar aktor yang terlibat.

Dari hasil penelitian diatas memiliki persamaan bahasan mengenai model pentahelix sebagai model analisis keterlibatan *stakeholders*. Namun, penelitian ini hanya berfokus pada lokasi kampung pinggiran sungai, sehingga cakupan peneliti lebih kecil dan lebih mendalam. Penelitian sebelumnya, terdapat elemen *community* yang dimaksud adalah perwakilan masyarakat seperti kelompok pegiat wisata atau komunitas lainnya. Maka dari itu, peneliti akan mewawancara warga Ledok Code langsung sebagai *stakeholders* elemen *community* disamping komunitas sosial lainnya yang mendampingi warga.

Ketiga, oleh Prakasa Yudha, Danar Oscar Radyan, dan Fanani Angga Akbar dengan judul penelitian Urban Tourism Based on Social Capital Development Model.¹⁵ Hasil penelitian ini menemukan bahwa sinergi pentahelix mendorong modal sosial masyarakat yang merupakan salah satu faktor penting dalam mengembangkan kampung wisata. Kampung Jodipan sebagai *slum area* bertransformasi menjadi kampung warna-warni merupakan keberhasilan dari kolaborasi kelima elemen yaitu masyarakat (komunitas), akademisi, pemerintah, pelaku bisnis, dan media massa.

Dari hasil penelitian diatas memiliki persamaan dalam implementasi model pentahelix sebagai konsep integrasi antar aktor *stakeholders* dalam pengembangan

¹⁵ Y. Prakasa, O.R. Danar, and A.A. Fanani, 'Urban Tourism Based On Social Capital Development Model', *Eurasia: Economics & Business* 19, no. 1 (26 January 2019): 37-42, <https://doi.org/10.18551/econeurasia.2019-01.05>.

kampung wisata pinggir sungai. Namun, dalam penelitian ini, akan dilihat perbedaan dari pengembangan yang didukung oleh kelima *stakeholders*.

Tabel 1. Mapping Area Studi Literatur

Aspek Riset	Model Pengembangan Penelitian
<p>Analisis Peran <i>Stakeholders</i> pada Pengembangan Obyek Wisata Talang Air</p>	<p><i>Stakeholders</i> yang terlibat dalam pengembangan proyek dibagi menjadi dua yaitu <i>stakeholders primer</i> dan <i>stakeholders sekunder</i>. Elemen yang terlibat dalam pengembangan meliputi individu, kelompok/organisasi, dan lembaga pemerintah. Analisis peran <i>stakeholders</i> menggunakan empat indikator penilaian yaitu dilihat dari kuat lemahnya aspek pengaruh dan kepentingan yang terdiri dari <i>contest setter</i>, <i>players</i>, <i>subject</i>, dan <i>crowd</i>.</p> <p>Hasil analisis tersebut menyebutkan bahwa masyarakat Kelurahan Pajaresuk yang bekerja sebagai pengelola objek adalah <i>stakeholders players</i>. Hal ini karena masyarakat memiliki kepentingan langsung dan pengaruh kuat dengan Wisata Talang Air sebagai sumber kesejahteraan hidup masyarakat.</p>
<p>Model Pentahelix dalam Pengembangan</p>	<p>Identifikasi aktor <i>stakeholders</i> dalam pengembangan pariwisata di Kota Semarang menggunakan model pentahelix terdiri dari <i>elected officials</i>, <i>appointed officials</i>, <i>interest group</i>, <i>research organization</i>, dan media massa.</p>

<p>Pariwisata di Kota Semarang</p>	<p>Proses analisis <i>stakeholders</i> dilihat dari peran masing-masing aktor dan realisasinya. Dari seluruh <i>stakeholders</i> yang terlibat berikut realisasinya, kelompok pegiat wisata adalah aktor yang aktif dalam pengembangan pariwisata karena posisi strategis mengkoordinasi semua elemen.</p>
<p>Wisata Perkotaan Berbasis Pengembangan Modal Sosial</p>	<p>Kampung Jodipan adalah kampung pinggir sungai yang sukses berubah menjadi kampung wisata warna-warni ini didukung oleh peran <i>stakeholders</i> yaitu:</p> <p>(1) Akademisi sebagai pemberi ide dan fasilitator, (2) Pelaku bisnis sebagai penyalur bantuan melalui program CSR, (3) Pemerintah sebagai pendamping masyarakat bersama akademisi dalam aspek pengelolaan pariwisata melalui pelatihan, (4) Media massa melakukan promosi melalui media cetak dan <i>online</i>, (5) Masyarakat sebagai pemilik potensi mengimplementasikan rencana sekaligus pengelola kampung wisata.</p> <p>Analisis ini mengetahui bahwa sinergi pentahelix mendorong modal sosial masyarakat dalam mengembangkan kampung wisata. Sinergi ini perlu diperkuat kembali agar nantinya dapat menjadi kampung wisata keberlanjutan</p>

F. KERANGKA TEORI

1. Pengembangan Kampung Wisata

a. Kampung Wisata

Menurut UU No.10 Tahun 2009 pasal 1, wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi suatu tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan objek wisata dalam jangka waktu sementara. Sedangkan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.¹⁶ Salah satu produk pariwisata yang cukup tren pada masa ini adalah wisata ke perkampungan atau kampung wisata.

Terbentuknya kampung wisata untuk mensejahterakan masyarakat dengan memanfaatkan potensi autentik yang ada di kampung mereka sendiri sebagai penumbuh ekonomi agar menjadi lebih layak. Pengertian dari kampung wisata untuk saat ini umumnya masih sama atau dikaitkan dengan desa wisata, yaitu kampung yang memiliki potensi dan keunikan daya tarik wisata yang khas baik berupa karakter fisik lingkungan alam maupun kehidupan sosial budaya kemasyarakatan.¹⁷ Kemudian, disampaikan dalam Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata

¹⁶ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan pasal 1, ayat 1 dan 3

¹⁷ Rahman Mulyawan, 'Masyarakat, Wilayah, Dan Pembangunan', Bandung: UNPAD [Universitas Padjadjaran] Press. Tersedia Secara Online Juga Di: [Http://Pustaka.Unpad.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2016/10/04-Buku-OK_opt.Pdf](http://Pustaka.Unpad.Ac.Id/Wp-Content/Uploads/2016/10/04-Buku-OK_opt.Pdf) [Diakses Di Lembang, Jawa Barat, Indonesia: 9 Oktober 2018], 2016.

Nomor: KM.18/HM.001/MKP/2011 Tentang Pedoman Program Pemberdayaan Masyarakat Mandiri (PNPM) Mandiri Pariwisata, menyebutkan bahwa desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.¹⁸ Dapat didefinisikan bahwa desa wisata sebagai sebuah desa yang memiliki potensi wisata dan memiliki fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tradisi.¹⁹

Dalam membangun kampung wisata, setidaknya kampung memiliki 3 komponen. Pertama, potensi kampung yang dapat dimanfaatkan. Potensi ini berdasarkan basis data mengenai lokasi, lahan, daerah, serta ekosistem kampung dari perangkat desa setempat. Kedua, minat dan kesiapan masyarakat terhadap pengembangan kampung wisata. Masyarakat dapat didampingi suatu organisasi yang mengurus kampung wisata agar berkelanjutan dan melibatkan semua pihak yang menentukan arah kampung wisata tersebut. Ketiga, kampung wisata yang unik. Dengan ide konsep yang berbeda, akan menjadi nilai jual yang menonjol dibandingkan wisata lainnya.²⁰

¹⁸ Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata Nomor: KM.18/HM.001/MKP/2011

¹⁹ Sigit Nurdianto, Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Desa Wisata (Studi di Desa Wisata Bleberan, Kecamatan Playen, Kabupaten Gunung Kidul), Skripsi, (Yogyakarta : UIN Sunan Kalijaga, 2015), hlm. 25

²⁰ Kemenparekraf/Baparekraf RI, 'Desa Wisata Terus Tumbuh Sebagai Pariwisata Alternatif', Kemenparekraf, accessed 2 November 2021, <https://www.kemenparekraf.id>.

Gambar 1. Komponen Kampung Wisata



Sumber: Adaptasi dari Kemenparekraf, 2021

Dilanjutkan dari komponen ketiga, kampung wisata saat ini memiliki ragam jenis ide dan konsep disesuaikan dengan latar belakang masyarakat setempat maupun *rembug* ide dari organisasi yang membimbing masyarakat kampung. Contohnya, terdapat kampung wisata warna-warni, kampung wisata religi, kampung ekowisata, kampung wisata budaya, kampung wisata alam, dan kampung wisata lampion. Keberadaan kampung wisata merupakan karya kreatif dari seseorang atau sekelompok yang peduli akan kebutuhan rekreasi yang beragam.²¹ Maka dari itu, banyak kampung wisata yang dipermak seindah mungkin dengan berbagai estetika sesuai cerita dari kampung tersebut maupun dibentuk dari ide sendiri. Kampung wisata yang kreatif menjadi investasi bagi masyarakat karena bernilai jangka panjang.

²¹ Jeremy Nowak, "Creativity and Neighborhood Development: Strategies for Community Investment", (ScholarlyCommons, 2007), hlm. 4

b. Pengembangan *Slum Area* menjadi Kampung Wisata

Pengembangan pariwisata bertujuan mengembangkan potensi lokal yang bersumber dari alam, sosial budaya atau ekonomi guna memberikan kontribusi kepada pemerintah daerah, sekaligus meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pengembangan memiliki tujuan untuk memperkuat dan meningkatkan kualitas hidup agar masyarakat belajar dalam proses pengembangan untuk mengenali kelemahannya dan mengembangkan potensinya untuk menghadapi berbagai masalah.

Dalam mengembangkan suatu kampung wisata, terdapat faktor pendukung diantaranya memiliki potensi produk dan daya tarik, dukungan sumber daya manusia, motivasi kuat dari masyarakat, dukungan sarana dan prasarana yang memadai, fasilitas pendukung kegiatan wisata, kelembagaan yang mengatur kegiatan wisata, dan ketersediaan lahan/area untuk dikembangkan menjadi tujuan wisata.

Slum area atau permukiman kumuh merupakan permukiman yang tidak layak huni yang ditandai dengan ketidakteraturan bangunan, tingkat kepadatan bangunan yang tinggi, dan kualitas bangunan serta sarana dan prasarana yang tidak memenuhi syarat.²² Permukiman ini memiliki 3 karakteristik utama:

- 1) Karakteristik sosial: modal sosial cenderung lemah karena paparan individualism disebabkan tenaga dan waktu terkuras untuk seharian bekerja. Tetapi, penduduk masih memiliki sikap

²² UU No. 1 Tahun 2011 tentang Perumahan dan Kawasan Permukiman.

gotong royong dan solidaritas lain yang tertanam dari lingkungan pedesaan.

- 2) Karakteristik ekonomi: memiliki tingkat pendapatan rendah didukung tingkat pendidikan yang rendah.
- 3) Karakteristik fisik: kondisi permukiman dengan kualitas buruk, kepadatan penduduk dan rumah tinggi, akses transportasi sulit dilewati karena sempitnya bahu jalan, dan lingkungan tidak sehat disebabkan sanitasi yang buruk dan pengelolaan limbah sampah yang tidak memadai.

Permukiman kumuh menjadi masalah serius di setiap kota karena letaknya berasosiasi dengan pusat laju perekonomian. *Slum area* lahir dari faktor pendorong yaitu arus urbanisasi penduduk yang tidak diimbangi dengan ketersediaan hunian layak dan lapangan kerja yang memadai. Hal ini memicu ketidakmampuan masyarakat untuk bertahan hidup dengan layak dan memilih tinggal ditempat alakadarnya. Permukiman ini dapat dijumpai di kolong jembatan, pinggir rel kereta api, dan pinggir sungai. Untuk menanggulangi masalah permukiman kumuh, terdapat berbagai model penanganan diantaranya dengan model program perbaikan kampung yaitu pola pembangunan kampung yang didasarkan pada partisipasi masyarakat dalam meningkatkan kualitas lingkungan dan pemenuhan kebutuhannya. Model ini mempunyai prinsip

memberdayakan dan menjadikan warga permukiman sebagai penentu dan pemanfaat sumber daya guna memperbaiki taraf hidup.²³

Penanganan perbaikan permukiman kumuh sudah mulai dilakukan di berbagai daerah di Indonesia. Kampung pinggir sungai menjadi area perbaikan yang laris dikembangkan oleh berbagai komunitas maupun dari pemerintah sendiri. Salah satu pengembangan permukiman kumuh yang dilakukan adalah membentuk kampung wisata.

Sudah sejak awal tahun 2010an, banyak permukiman kumuh pinggir sungai berubah menjadi kampung wisata dengan konsepnya masing-masing. Khususnya di Yogyakarta, terdapat Kampung Sungai Code di Jetisharjo, Pedestrian Code Gumreget, dan Kampung Kali Gajah Wong yang lahir dari permukiman kumuh pinggir sungai. Kampung wisata menjadi salah satu ungkapan kehidupan manusia yang menyuguhkan tujuan wisata perkampungan menjadi pilihan alternatif menawarkan edukasi dan keterlibatan langsung pada pelestarian dan kesejahteraan masyarakat.²⁴

Sebelum pengembangan wisata pinggir sungai dilakukan, biasanya masyarakat didampingi oleh fasilitator baik secara sukarela maupun bantuan dari pemerintah melakukan renovasi fisik kampung sehingga

²³ Nurwino Wajib, 'Artikel - Alternatif Model Penanganan Permukiman Kumuh', accessed 9 November 2021, <http://kotaku.pu.go.id:8081/wartaarsipdetil.asp?mid=8338&catid=2&>.

²⁴ Nufian Susanti Febriani and Dian Tamitiadini, 'Agen Perubahan dalam Model Komunikasi Pemasaran Sosial Kampung Wisata', *Jurnal Komunikasi Profesional* 2, no. 1 (29 April 2018), <https://doi.org/10.25139/jkp.v2i1.840>.

memungkinkan untuk dikembangkan menjadi suatu kampung wisata.²⁵ Perbaikan ini juga ditinjau menurut minat dan keinginan masyarakat terhadap kampungnya kedepan.

Pengembangan kampung wisata dapat diadaptasi dari prinsip perencanaan desa wisata yaitu memperhatikan karakteristik lingkungan setempat, menekankan sekecil mungkin dampak negatif pengembangan wisata kampung tersebut, materi yang digunakan sesuai dengan lingkungan setempat, bahan-bahan operasional yang ramah lingkungan dan dapat didaur ulang serta memperhitungkan daya dukung dan daya tampung lingkungan, melibatkan warga kampung sebagai pelaku kegiatan (pemilik atau pengelola).²⁶

Pelibatan warga kampung dalam perencanaan program pengembangan kampung wisata merupakan pendekatan partisipasi lokal. Konsep berbasis masyarakat (*community-based development*) selalu menjadi konsep saat berbicara pelibatan masyarakat lokal dalam perubahan lingkungannya. Pengembangan berbasis masyarakat dilakukan bersama dengan pemerintah setempat atau komunitas sosial, dengan tujuan melibatkan masyarakat lokal secara aktif dalam kegiatan perencanaan dan pelaksanaan suatu pengembangan dan pengelolaan. Suatu upaya perubahan terencana yang dilakukan secara sadar dan sungguh-sungguh melalui usaha bersama masyarakat untuk memperbaiki keragaan sistem

²⁵ Paulus Bawole, 'The development of urban kampung as one the alternatives special interest tourism', *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitek*, 5(1):121-131 (April 2020), hlm.127

²⁶ I Nyoman Sukma Arida, 'Kajian Penyusunan Kriteria-Kriteria Desa Wisata Sebagai Instrumen Dasar Pengembangan Desawisata', *Jurnal Analisis Pariwisata* 1(1), (2017): 9.

kemasyarakatan disebut pengembangan masyarakat. Arah perubahan ini disesuaikan dengan kesepakatan yang telah dirumuskan bersama melalui instrumen pemberdayaan. Partisipasi yang tinggi akan memunculkan rasa memiliki dari masyarakat atas sumber daya yang ada dilingkungannya.

Maka dari itu, pendekatan partisipasi masyarakat didukung dengan pemberdayaan ditempuh oleh aktor pengembangan karena masyarakat lokal merupakan orang-orang yang paling mengerti kondisi sosial budaya setempat. Pelibatan masyarakat sejak awal akan lebih menjamin kesesuaian program pengembangan yang pada penelitian ini wujud programnya adalah kampung wisata.

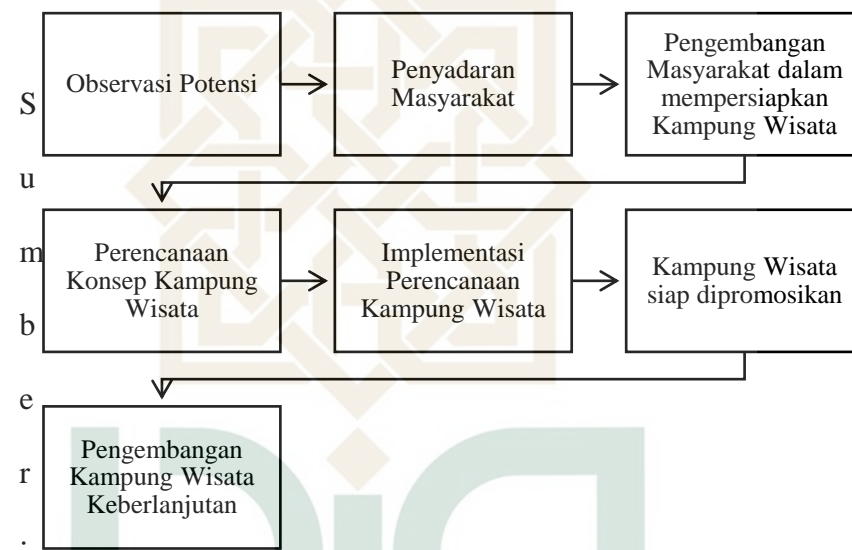
Tata kelola kampung pinggir sungai untuk dikembangkan menjadi kampung wisata setidaknya perlu melibatkan berbagai pihak minimal dari pemerintah, akademisi, dan masyarakat sebagai pemangku kepentingan. Dalam hal ini, pengembangan masyarakat perlu mendapat penekanan yaitu partisipasi publik, edukasi masyarakat, dan keberlanjutan.²⁷

Dari sini, adapun perubahan *slum area* menjadi kampung wisata merupakan pengembangan dari masyarakat yang didampingi oleh berbagai pihak kemudian nantinya dirasakan kembali oleh masyarakat setempat. Manfaat dari perubahan ke kampung wisata diantaranya memberikan eksistensi kampung pinggir sungai, memperbaiki perekonomian di lingkungan kampung, dan memberikan penyadaran

²⁷ Widodo Brontowiyono, Ribut Lupiyanto, and Donan Wijaya, 'Pengelolaan Kawasan Sungai Code Berbasis Masyarakat', *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan* 2, no. 1 (20 March 2010): 07–20, <https://doi.org/10.20885/jstl.vol2.iss1.art2>.

sosial budaya kepada masyarakat untuk menjaga lingkungan pinggir sungai. Perubahan ini tidak hanya sedap dipandang mata namun nyaman ditinggali bagi warganya sendiri.

Gambar 2. Pengembangan *Slum Area* menjadi Kampung Wisata



Analisis dari W. Brontowiyono dan P. Bawole

2. Analisis Peran *Stakeholders*

a. Analisis Peran dan Klasifikasi *Stakeholders*

Stakeholders merupakan individu dan/atau kelompok yang memiliki keterkaitan dengan isu dan permasalahan yang menjadi fokus kajian atau perhatian, serta dapat mempengaruhi dan dipengaruhi oleh kegiatan, kebijakan, dan tujuan organisasi.²⁸ Analisis *stakeholders* menjadi salah

²⁸ Mia Fairuza, 'Kolaborasi antar Stakeholder dalam Pembangunan Inklusif pada Sektor Pariwisata (Studi Kasus Wisata Pulau Merah di Kabupaten Banyuwangi)', *Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik* 5(3), (Desember, 2017): 13.

satu teknik untuk mendapatkan *key person* dalam hal ini adalah program pengembangan kampung wisata.²⁹ *Stakeholders* diidentifikasi berdasarkan pengaruh dan kepentingannya dalam melakukan pengembangan kampung wisata yang dibagi menjadi empat macam³⁰:

- 1) *Subjects* (Subyek), adalah *stakeholders* dengan tingkat kepentingan tinggi dan pengaruh rendah. Subyek memiliki kapasitas yang rendah dalam mencapai tujuan, tetapi dapat menjadi berpengaruh dengan bekerjasama dengan *stakeholders* lain. *Stakeholders* subyek dapat banyak membantu sehingga diperlukan hubungan yang terjaga dengan baik.
- 2) *Key Players* (Pemain Kunci), adalah *stakeholders* dengan tingkat kepentingan dan pengaruh tinggi. *Stakeholders* ini perlu lebih aktif terlibat secara penuh, termasuk dalam mengevaluasi strategi baru.
- 3) *Crowds* (Pengikut Lain), adalah *stakeholders* dengan tingkat kepentingan dan pengaruh yang rendah. Keterlibatan *stakeholders* ini perlu dipertimbangkan karena kepentingan dan pengaruhnya seringkali berubah. Maka dari itu, perlunya dimonitor dan menjalin komunikasi yang baik.
- 4) *Contest Setters* (Pendukung), adalah *stakeholders* dengan tingkat kepentingan rendah dan pengaruh tinggi. Keberadaan

²⁹ Ahmad Izudin, *Perencanaan Kebijakan Sosial* (Samudra Biru, 2018).

³⁰ John M Bryson, 'What to Do When Stakeholders Matter: Stakeholder Identification and Analysis Techniques', *Public Management Review* 6, no. 1 (March 2004): 21–53, <https://doi.org/10.1080/14719030410001675722>.

stakeholders ini dapat berubah menjadi pemain kunci karena suatu hal, sehingga perlu membina hubungan baik dengan mereka. Segala informasi yang dibutuhkan tetap diberikan sehingga *stakeholders* dapat terus aktif berperan.

Gambar 3. Identifikasi Kepentingan *Stakeholders*

INTEREST	<i>Subject</i>	<i>Key Player</i>
	<i>Crowd</i>	<i>Contest setters</i>
	POWER	

Sumber: Eden dan Ackerman dalam Bryson, 2004

Kemudian, dalam kinerja pengembangan kampung wisata, *stakeholders* diidentifikasi menurut perannya masing-masing. Peran *stakeholders* diklasifikasi menjadi lima peran³¹:

- 1) *Policy creator* yaitu *stakeholders* yang berperan sebagai pengambil keputusan dan penentu dalam pengembangan kampung wisata
- 2) *Coordinator* yaitu *stakeholders* yang mengkoordinasikan *stakeholders* lain yang terlibat

³¹ Hermawan Cahyo Nugroho and Soesilo Zauhar, 'Koordinasi Pelaksanaan Program Pengembangan Kawasan Agropolitan di Kabupaten Nganjuk', *Jurnal J-PAL 5(1)*, (2014): 11.

- 3) Fasilitator yaitu *stakeholders* yang berperan memfasilitasi dan mencukupi apa yang dibutuhkan dalam pengembangan kampung wisata
- 4) Implementer yaitu *stakeholders* yang berperan melaksanakan tugas yang sudah diputuskan
- 5) Akselerator yaitu *stakeholders* yang berperan mempercepat dan memberikan kontribusi sehingga pengembangan dapat berjalan sesuai sasaran.

b. Pentahelix sebagai Model Sinergi *Stakeholders*

Suatu program pembangunan maupun pengembangan, diperlukan kerjasama dari berbagai pihak sesuai kebutuhan dari program atau kebijakan tersebut. Dalam pengembangan kampung wisata memerlukan keterlibatan dalam berbagai pihak sebagai upaya untuk perkembangan kampung wisata. Hal ini disebabkan bantuan dan pengetahuan yang diberikan kepada masyarakat sangat beragam sehingga pengembangannya menjadi lebih baik.

Pentahelix merupakan perpanjangan dari sinergi Triplehelix dengan melibatkan berbagai elemen dari komunitas masyarakat dan/atau institusi non profit untuk merealisasikan suatu inovasi yang ingin dikembangkan.

Model pentahelix melibatkan elemen-elemen yaitu³²:

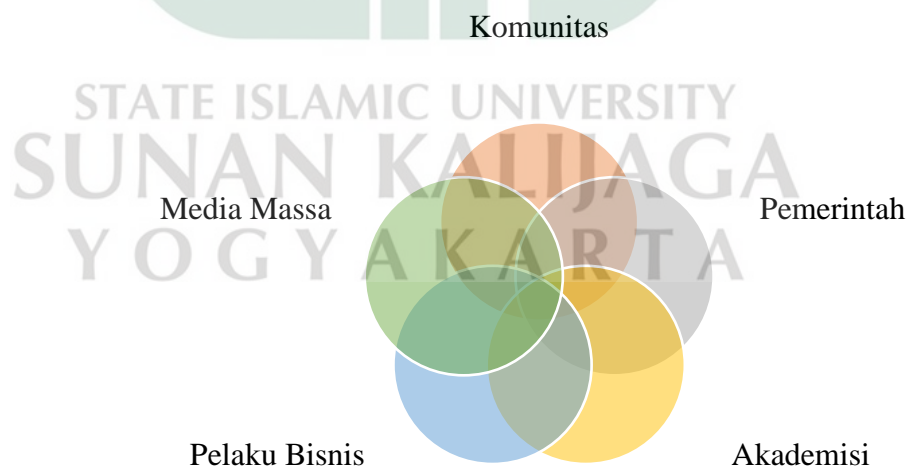
³² Elias G. Carayannis and David F.J. Campbell, 'Triple Helix, Quadruple Helix and Quintuple Helix and How Do Knowledge, Innovation and the Environment Relate To Each Other?: A Proposed Framework for a Trans-Disciplinary Analysis of Sustainable Development and Social Ecology', *International Journal of Social Ecology and Sustainable Development* 1, no. 1 (January 2010): 41–69, <https://doi.org/10.4018/jsesd.2010010105>.

- 1) Komunitas, dapat dimasukkan menjadi masyarakat lokal sebagai aktor. Elemen ini memiliki kepentingan yang sama terkait dengan pengembangan potensi. Komunitas bertindak sebagai perantara antar *stakeholders*, membantu masyarakat lokal selama proses pengembangan program berlangsung.
- 2) Pemerintah, merupakan lembaga birokrasi dan dianggap sebagai lembaga administratif paling bertanggungjawab dalam implementasi kebijakan dan berperan sebagai regulator dan kontroler dalam pengembangan program. Elemen ini berpartisipasi dalam semua jenis kegiatan seperti perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, pengendalian, promosi, alokasi keuangan, perizinan, legislasi, pengembangan dan pengetahuan, kebijakan inovasi publik, dukungan untuk jaringan inovasi dan kemitraan publik-swasta, mengkoordinasi pemangku kepentingan yang berkontribusi pada pengembangan potensi kampung wisata.
- 3) Akademisi, berperan sebagai konseptor seperti melakukan identifikasi potensi, sertifikasi produk dan ketrampilan sumber daya manusia yang mendukung peningkatan potensi, sumber pengetahuan dengan konsep, teori-teori terbaru dan relevan dengan kondisi pengembangan potensi. Diarahkan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia berbasis kompetensi, memberikan pandangan dan analisis berdasarkan data di lapangan mengenai tingkat perkembangan dan formula tepat dalam

memajukan kampung wisata melalui berbagai penelitian dan analisis.

- 4) Pelaku Bisnis, merupakan donatur atau pemberi bantuan dana meliputi perusahaan swasta atau bisnis lokal yang berperan sebagai *enabler* dengan menghadirkan infrastruktur teknologi dan modal.
- 5) Media massa, sebagai penghubung penting antara negara dan masyarakat. Integrasi reporter dan analis memberikan ruang bagi pemerintah dan masyarakat dalam memahami masalah sosial sekaligus memecahkan permasalahan sosial tersebut. Bertindak sebagai perpanjangan, mendukung publikasi promosi dan membuat *brand image*.

Gambar 4. Model Pentahelix



Sumber: Adaptasi dari Carayannis, 2010

G. METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Ledok Code RT 18/RW 04, Kelurahan Kotabaru, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta. Peneliti memilih lokasi tersebut karena Ledok Code RT 18 merupakan lokasi dari Kampung Lampion Code yang akan diteliti. Selain itu, peneliti terlibat dalam program kegiatan Festival Kampung Lampion pada tahun 2019 sebagai praktik pengembangan masyarakat di Kampung Lampion Code sehingga nantinya penelitian ini dapat sebagai *follow-up* atas terlaksananya pengembangan kampung wisata lampion.

Kampung Lampion Code menjadi lokasi pilihan dalam penelitian karena permukiman tersebut memiliki keunikan dalam segi sosial dan fisik dibandingkan yang lain. Hal ini dilihat dari masyarakat yang mampu merubah daerah *slum area* atau kawasan yang kumuh menjadi destinasi wisata baru. Destinasi pinggir sungai kota yang ada di Kota Yogyakarta saat ini sudah mulai berkembang seiring dengan kesadaran masyarakat akan potensi yang dimiliki. Demikian dengan warga Kampung Lampion Code sadar akan perkembangan jaman yang mulai meninggalkan mereka jika tidak memiliki inisiatif beradaptasi untuk bertahan hidup. Perubahan menjadi kampung wisata ini juga sebagai langkah pertahanan masyarakat Ledok Code mengenai isu agraria.

Kampung yang memiliki ikon lampion ini sudah memiliki perhatian khusus dari pemerintah dalam pengembangannya di bidang pariwisata. Jika

dikomparasikan dengan kampung-kampung yang ada disekitarnya, warga Ledok Code 18 memiliki ide mandiri dalam memperkenalkan kampung mereka bukan hanya sebagai daerah permukiman yang kumuh dan kotor. Selain itu, banyak komunitas sosial dan mahasiswa membantu warga mewujudkan dan memberikan semangat untuk terus yakin dalam mengembangkan kampung mereka menjadi kampung wisata. Adanya pengembangan Kampung Lampion Code ikut mengubah cara warga bersosial dan merespon lingkungannya menjadikan pengaruh baik. Maka dari itu, bila kerja sama Kampung Lampion Code dengan *stakeholders* terkait terus dilakukan dan *continue*, bukan tidak mungkin Kampung Lampion Code yang memiliki luas tidak besar ini menjadi kampung wisata unggulan di tengah perkotaan.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsi dan menganalisis situasi dari pengalaman informan di lapangan dalam bentuk data eksplanatori. Metode ini dimulai dengan pengumpulan data, analisis data dan interpretasi data. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan studi kasus dengan tujuan mempelajari latar belakang keadaan dan interaksi lingkungan unit sosial.

Penelitian ini menggali unit sosial tertentu dan hasilnya adalah citra yang lengkap dan terorganisir. Pada penelitian ini, kasus yang diteliti mengenai kampung wisata yang sebelumnya mengalami pasif atau kevakuman

kemudian dapat dihidupkan kembali karena dampingan dari beberapa *stakeholders* yang terlibat. Dari partisipasi tersebut, peneliti ingin mengetahui seberapa optimal peran *stakeholders* disertai dampak yang dirasakan oleh masyarakat dengan adanya pengembangan kampung tersebut.³³

Oleh karena itu, studi kasus dianggap tepat oleh peneliti karena metode ini dimaksudkan untuk mengkaji kondisi, kegiatan, perkembangan serta faktor-faktor yang berhubungan dan mendukung kondisi dan perkembangan tersebut. Dengan mengumpulkan data tentang profil kampung wisata dan konteks pembentukannya, kehidupan lingkungan sehari-hari, dan hubungan masyarakat, peneliti dapat melihat bagaimana kampung wisata lampion dibangun dengan kolaborasi *stakeholder* eksternal dan dampak yang dirasakan oleh masyarakat kampung tersebut.³⁴

3. Sumber data dan Teknik Pengambilan Data

Sumber data dalam penelitian adalah bagaimana memperoleh data untuk penelitian. Oleh karena itu, peneliti menggunakan dua sumber yaitu data primer dan data sekunder. Sumber data primer yaitu data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti, yang berasal dari tokoh atau aktor yang menjadi subyek penelitian ini. Adapun yang menjadi sumber data primer pada penelitian ini adalah aktor atau *stakeholders* yang terlibat dalam pengembangan Kampung Lampion Code pada tahun 2019. Teknik

³³ Helmina Andriani Hardani et al., 'Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif', Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group, 2020.

³⁴ Hardani et al.

pengumpulan data primer menggunakan wawancara. Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yakni pewawancara dengan narasumber untuk mendapatkan data penelitian yang diinginkan. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan instrumen pertanyaan secara garis besar terkait pengembangan kampung wisata lampion yang kemudian diajukan kepada informan. Subjek wawancara berasal dari masyarakat Kampung Lampion Code dan *stakeholders* yang berpartisipasi.

Sumber data sekunder adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti untuk mendukung dan memperkuat klaim sumber data primer. Maka dari itu, sumber data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah arsip dokumen yang dimiliki perangkat desa maupun warga kampung mengenai Kampung Lampion Code, penelitian baik skripsi maupun artikel jurnal yang membahas Kampung Ledok Code 18 atau Kampung Lampion Code 18 khususnya, dan sumber internet yang valid berkaitan dengan Kampung Lampion Code. Hal tersebut sama dengan pencarian data mengenai analisis peran *stakeholders* dalam pengembangan kampung wisata. Kemudian, data informan dari warga Ledok Code menjadi sumber data sekunder untuk memperkuat pernyataan data primer dalam menjawab pertanyaan mengenai dampak yang dirasakan warga setelah adanya pengembangan Kampung Lampion Code.

Teknik pengumpulan data sekunder ini terdiri dari observasi dan dokumentasi. Observasi merupakan proses pengamatan secara langsung yang dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan lokasi penelitian maupun

masalah yang dikaji. Jenis pengamatan yang digunakan adalah observasi literatur dan observasi lapangan. Observasi literatur sebagai bekal atau *guidelines* sebelum melakukan observasi di lapangan. Peneliti sebelumnya mengkaji mengenai lokasi Kampung Ledok Code dan apa saja kegiatan yang sudah dilakukan di kampung tersebut melalui penelitian terdahulu maupun portal internet yang relevan. Pada observasi lapangan, peneliti menggunakan partisipasi pasif. Meski sebelumnya peneliti berkontribusi dalam pelaksanaan Festival Lampion Code di tahun 2019, penelitian ini dilakukan setelah acara dilaksanakan. Di samping itu, peneliti tetap datang langsung ke lapangan namun tidak secara intensif mengingat waktu penelitian ini bersamaan dengan adanya pandemi COVID-19.

Selanjutnya, peneliti melakukan dokumentasi yaitu mengumpulkan beberapa dokumen penting sebagai data tambahan informasi. Data esensial tertulis berupa proposal kegiatan, surat MoU, laporan pertanggung jawaban kegiatan, hasil penelitian, hasil evaluasi, arsip dokumen lain yang relevan dan artikel yang membahas mengenai Kampung Lampion Code. Kemudian, data rekaman hasil wawancara dengan informan. Selain itu, data gambar berupa peta lokasi, foto-foto terkait kegiatan dalam melaksanakan penelitian maupun foto arsip lain milik masyarakat maupun informan lain yang terlibat dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code yang dibutuhkan.³⁵

Dalam menentukan informan, peneliti menggunakan *purposive sampling* yaitu pemilihan informan berdasarkan kriteria. Penentuan informan ini

³⁵ Sri Wahyuningsih, *Metode Penelitian Studi Kasus: Konsep, teori Pendekatan Psikologi Komunikasi, dan Contoh Penelitiannya*, (Bangkalan: UTM Press, 2013), 119.

terdapat kriteria yang ditetapkan yaitu aktor (*stakeholders*) yang terlibat dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code 2015-2019, berpartisipasi dalam melakukan pengembangan wisata Kampung Lampion Code 2015- 2019, bersifat komunikatif atau dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti terkait pengembangan wisata Kampung Lampion Code 2015-2019.

Tabel 2. Data Informan Penelitian

No.	Nama	Peran
1	Miskam	Pengelola Kampung Lampion Code 18
2	Wahyu	Pemuda Kampung Lampion Code 18
3	Srini	Warga Kampung Lampion Code 18
4	Yanto	Warga Kampung Lampion Code 18
5	Suryadi	Tokoh Masyarakat Kampung Lampion Code 18
6	Fitri Aminah	Warga Kampung Ledok Code 18
7	Ganesh Cintika Putri	Relawan Komunitas Cemara
8	Helmi	Relawan Komunitas Forum Anak Desa (FAD)

9	Krismono Adjie	Seksi Pengembangan Destinasi Wisata Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta
10	Supardi	Lurah Kotabaru
11	Fernan Rahadi	Wartawan Republika

4. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan proses penelaahan seluruh data yang telah diperoleh, dengan tujuan menganalisis hasil dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang telah berhasil didapat. Dengan kata lain, analisis data ialah bagian terpenting saat melakukan penelitian karena menuangkan data yang diperoleh menjadi sebuah ikhtisar bermakna. Adapun analisis data digunakan pada penelitian ini adalah dengan model analisis interaktif yang mana terdapat komponen penting yaitu sebagai berikut:

a. Reduksi data

Reduksi data meliputi proses memilih, memfokuskan dan merangkum data yang paling penting dalam penelitian lalu dilakukan pencarian tema dan polanya dengan tujuan mempermudah peneliti dalam menyajikan data dan menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, reduksi data dilakukan dengan memilah hasil wawancara baik tertulis maupun *recording* sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu peran *stakeholders* dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code.

b. Penyajian data

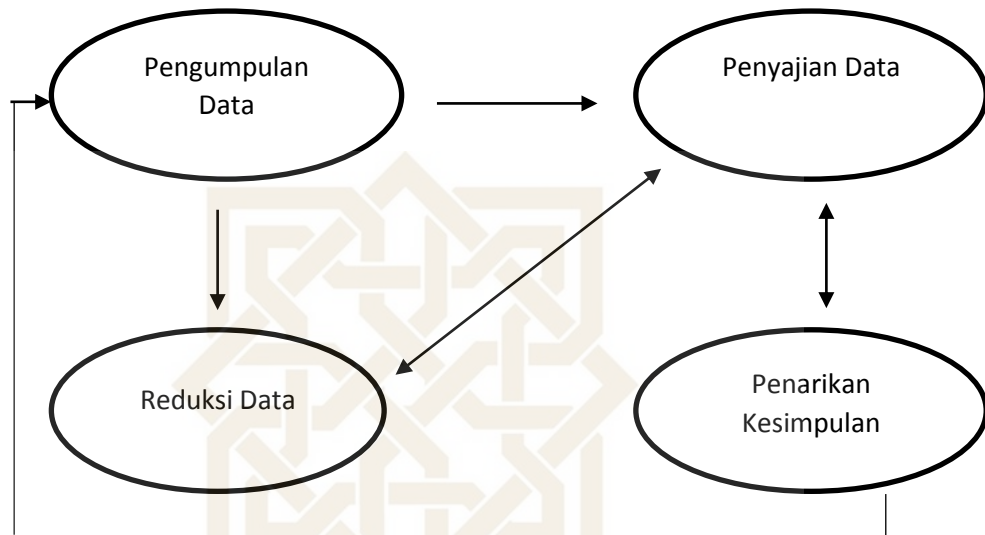
Penyajian data adalah mengumpulkan seluruh informasi yang kemudian disusun secara terstruktur agar menimbulkan tindakan dalam penarikan kesimpulan serta dalam mengambil suatu tindakan. Maka dalam hal ini, penyajian data merupakan pemetaan terhadap apa saja yang terjadi saat berada di lapangan.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan yaitu terdapat penggambaran makna dari data yang diperoleh terkait dengan apa yang diteliti. Membentuk sebuah rumusan terhadap hasil yang diperoleh selama berada di lapangan dan mampu menjawab apa yang dipertanyakan pada rumusan masalah.



Gambar 5. Teknik Analisis Data



Sumber: Miles & Huberman dalam Sugiyono³⁶

5. Teknik Validitas Data

Data penelitian yang diperoleh dan dikumpulkan perlu diperiksa keabsahan datanya untuk mencapai hasil penelitian yang dapat dipercaya. Penelitian ini menggunakan metode uji validitas dengan teknik triangulasi. Model triangulasi yaitu membandingkan dan mengecek kembali suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Pertama, membandingkan wawancara dengan hasil observasi yang didapat peneliti. Kedua, membandingkan hasil wawancara dengan

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2021).

wawancara informan lainnya. Ketiga, membandingkan wawancara dengan hasil dokumentasi lainnya. Harapannya, metode ini selain dapat memvalidasi hasil data yang sudah didapat sebelumnya, juga dapat menemukan fakta-fakta yang baru sehingga tidak adanya kejenuhan saat mengolah informasi.

H. SISTEMATIKA KEPENELITIAN

Untuk memudahkan pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti menuliskan sistematika pembahasan dari masing-masing bab, diantaranya:

Bab I, merupakan pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kajian teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II, merupakan deskripsi dari Kampung Ledok Code RT 18 dan Kampung Lampion Code. Deskripsi pada bab ini menjelaskan dari profil singkat Kampung Ledok Code RT 18 dan profil singkat Kampung Lampion Code 18 meliputi kondisi dan kegiatan yang ada di kampung tersebut.

Bab III, merupakan pembahasan dimulai dari identifikasi peran *stakeholders* yang terlibat dalam pengembangan Kampung Lampion Code. Dalam menulis pembahasan, peneliti menyajikan data beserta analisisnya untuk mendapatkan jawaban dari rumusan masalah.

Bab IV, merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran terhadap kepenelitian dari bab-bab sebelumnya mengenai analisis peran *stakeholders* dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code.



BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Kampung Lampion Code mampu bertransformasi dari kampung slum menjadi wajah kampung wisata yang baru di Kelurahan Kotabaru. Kampung Lampion Code menggunakan kolaborasi Pentahelix dalam mengembangkan kampung wisatanya. Peran pentahelix dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code sudah sesuai dengan tugas dan peranannya.

Masyarakat lokal yaitu warga Kampung Lampion Code melaksanakan pengembangan wisata secara langsung bersama komunitas yang mendampingi. Pemerintah Kelurahan Kotabaru dan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta menjalankan perannya sebagai regulator dan kontroler dalam pengembangan wisata. UIN Sunan Kalijaga bergerak sebagai fasilitator dan mendampingi warga selama proses pengembangan wisata berlangsung. Silol Kopi sebagai pelaku bisnis memberikan bantuan dana untuk pengembangan wisata. Republika sebagai media massa berperan mempromosikan kegiatan wisata Kampung Lampion Code. Selain itu, hubungan yang dijalin antar *stakeholders* cukup baik karena satu sama lain saling berkomunikasi demi keberlangsungan kampung wisata tersebut.

Melihat peran masing-masing *stakeholders*, peneliti mengidentifikasi kepentingan peran *stakeholders* dalam pengembangan Kampung Lampion Code. Masyarakat adalah *subject stakeholders* berperan sebagai implementer.

Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta berperan sebagai *policy creator*. Kelurahan Kotabaru juga merupakan *key player* berperan sebagai *policy creator* dan fasilitator. Komunitas Cemara dan Komunitas Forum Anak Desa (FAD) adalah *crowded* berperan sebagai *coordinator* dan fasilitator. Pelaku bisnis adalah *crowded* berperan sebagai akselerator. UIN Sunan Kalijaga dan Republika adalah *contest setters* yang juga berperan sebagai akselerator.

Kampung Lampion Code memiliki alasan dalam memilih kelima *stakeholders* tersebut untuk mengembangkan kampung wisatanya. Keberadaan Komunitas Cemara dan Komunitas FAD yang dominan di lingkungan Kampung Ledok Code 18 dengan sukarela mendampingi dan memfasilitasi pengembangan wisata. Pemerintah Kelurahan Kotabaru dan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta diandalkan oleh masyarakat untuk mengawasi, mendukung pengembangan, dan menjaga eksistensi keberadaan mereka. Pemanfaatan peran UIN Sunan Kalijaga oleh masyarakat sebagai fasilitator pengembangan wisata. Republika dipilih sebagai media massa karena jaraknya yang cukup dekat, telah menjalin relasi cukup lama, dan selalu meliput berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh masyarakat Ledok Code. Kemudian, masyarakat memilih Silol Kopi sebagai usaha bisnis lokal yang ada di Kelurahan Kotabaru sebagai bentuk promosi lokal dan membentuk rasa empati pengusaha kepada kampung-kampung di pinggiran Sungai Code.

Dari kolaborasi diatas, Kampung Lampion Code menyadari akan kekurangannya sebagai kampung yang berlokasi di tanah *wedi kengser* dengan potensi seadanya. Dengan menggunakan pentahelix ini, Kampung Lampion

Code membentuk kekuatan dari kampung *slum area* menjadi kampung yang dapat dikunjungi banyak orang. Tidak hanya memberikan pengaluan berwisata di pinggir sungai, tetapi juga menyadarkan masyarakat akan kehidupan marjinal yang banyak dipandang sebelah mata.

Meski kegiatannya saat ini berhenti karena pandemi COVID-19, masyarakat Kampung Lampion Code masih bersemangat untuk kembali melaksanakan agenda Festival Kampung Lampion dan mengharapkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak luar atau *stakeholders*.

B. SARAN & REKOMENDASI

Saran dan rekomendasi yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah *stakeholders* perlu mendampingi masyarakat Kampung Lampion Code dengan intensif hingga masyarakat dapat mematangkan konsep wisata dan bisa mempertahankan konsep tersebut sehingga masyarakat dapat berjalan sendirinya. Pendampingan ini tidak hanya seputar cara menjalankan kampung wisata saja tapi juga menumbuhkan kepribadian masyarakat Kampung Lampion Code untuk mandiri. Hal ini berkaitan dengan cita-cita menjadikan Kampung Lampion Code sebagai kampung wisata berkelanjutan.

Dalam mendampingi masyarakat, perlunya *stakeholders* lebih banyak melibatkan pemuda karena nantinya disaat warga yang bertanggungjawab atas kampung wisata sudah memasuki usia senja, para pemuda kampung dapat mengambil alih melanjutkan estafet kampung wisata. Dengan demikian, Kampung Lampion Code dapat mensegerakan untuk mendaftarkan diri ke

Dinas Pariwisata sehingga mendapatkan tindakan lebih lanjut seperti pendampingan kepariwisataan.

Mahasiswa melalui program KKN dari berbagai kampus dapat menjadikan Kampung Lampion Code sebagai salah satu lokasi pengabdian masyarakat. Hal ini dimaksudkan dapat membantu Kampung Lampion Code setidaknya dalam mempersiapkan *event* Festival Kampung Lampion di setiap tahunnya. Tak lupa juga seruan kepada seluruh komunitas pemerhati pinggiran sungai kota dapat ikut berkontribusi dalam pengembangan wisata Kampung Lampion Code. Melihat kondisi di lapangan, sumber daya manusia di kampung tersebut sangat terbatas tentunya bantuan dari mahasiswa sangat berarti bagi warga Kampung Lampion Code.

Kekurangan pada penelitian ini adalah pelaksanaan program kampung wisata berupa Festival Kampung Lampion Code 18 terakhir dilaksanakan pada 2 tahun yang lalu sehingga beberapa narasumber tidak banyak mengingat kegiatan yang sudah dilaksanakan. Maka dari itu, penelitian ini juga mengandalkan dokumentasi kegiatan dan *press release*. Warga Kampung Lampion terlalu mengandalkan pengelola kampung wisata dalam pengambilan data padahal pernyataan dari warga cukup membantu dalam validasi data yang didapatkan dari pengelola. Pihak akademisi tidak memiliki data wawancara karena keterbatasan waktu narasumber dalam pengambilan data. Demikian juga dengan pengambilan data dari Ketua RT selaku perangkat desa, sehingga pengambilan data diambil dari dokumentasi literatur dan wawancara narasumber sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan topik pertanyaan.

Rekomendasi penelitian selanjutnya yaitu adanya penelitian lebih lanjut mengenai perbandingan keterlibatan *stakeholders* pada kampung wisata *slum area* yang ada di Kota Yogyakarta.



DAFTAR PUSTAKA

- A.Hidayah, Ni'mah, Simon S. Hutagalung, and Dedy Hermawan. 'Analisis Peran Stakeholder Dalam Pengembangan Objek Pariwisata Alam Dan Sejarah Di Kelurahan Pajaresuk Kabupaten Pringsewu'. *Publikauma : Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area* 7, no. 1 (23 May 2019): 55. <https://doi.org/10.31289/publika.v7i1.2179>.
- Arida, I Nyoman Sukma. 'Kajian Penyusunan Kriteria-Kriteria Desa Wisata Sebagai Instrumen Dasar Pengembangan Desawisata' 17, no. 1 (2017): 9.
- 'Artikel - Alternatif Model Penanganan Permukiman Kumuh'. Accessed 9 November 2021. <http://kotaku.pu.go.id:8081/wartaarsipdetil.asp?mid=8338&catid=2&>.
- Bawole, Paulus. 'The development of urban kampong as one the alternatives special interest tourism'. *ARTEKS : Jurnal Teknik Arsitektur* 5, no. 1 (17 March 2020): 115–26. <https://doi.org/10.30822/arteks.v5i1.362>.
- Brontowiyono, Widodo, Ribus Lupiyanto, and Donan Wijaya. 'Pengelolaan Kawasan Sungai Code Berbasis Masyarakat'. *Jurnal Sains & Teknologi Lingkungan* 2, no. 1 (20 March 2010): 07–20. <https://doi.org/10.20885/jstl.vol2.iss1.art2>.
- Browse datasets | NASA Earth Observations (NEO). 'Browse Datasets | NASA Earth Observations (NEO)'. Text.Article. NASA Earth Observations (NEO), 8 November 2021. https://neo.gsfc.nasa.gov/dataset_index.php.
- Bryson, John M. 'What to Do When Stakeholders Matter: Stakeholder Identification and Analysis Techniques'. *Public Management Review* 6, no. 1 (March 2004): 21–53. <https://doi.org/10.1080/14719030410001675722>.
- Carayannis, Elias G, Thorsten D Barth, and David FJ Campbell. 'The Quintuple Helix Innovation Model: Global Warming as a Challenge and Driver for Innovation'. *Journal of Innovation and Entrepreneurship* 1, no. 1 (2012): 2. <https://doi.org/10.1186/2192-5372-1-2>.

- Carayannis, Elias G., and David F.J. Campbell. 'Triple Helix, Quadruple Helix and Quintuple Helix and How Do Knowledge, Innovation and the Environment Relate To Each Other?: A Proposed Framework for a Trans-Disciplinary Analysis of Sustainable Development and Social Ecology'. *International Journal of Social Ecology and Sustainable Development* 1, no. 1 (January 2010): 41–69. <https://doi.org/10.4018/jсед.2010010105>.
- 'Daerah DIY - Pariwisata'. Accessed 2 November 2021. http://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/data_dasar/cetak/211-pariwisata.
- Fairuza, Mia. 'Kolaborasi antar Stakeholder dalam Pembangunan Inklusif pada Sektor Pariwisata (Studi Kasus Wisata Pulau Merah di Kabupaten Banyuwangi)' 5 (2017): 13.
- Febriani, Nufian Susanti, and Dian Tamitiadini. 'Agen Perubahan dalam Model Komunikasi Pemasaran Sosial Kampung Wisata'. *Jurnal Komunikasi Profesional* 2, no. 1 (29 April 2018). <https://doi.org/10.25139/jkp.v2i1.840>.
- Hardani, Helmina Andriani, Jumari Ustiawaty, Ria Rahmatul Istiqomah, Roushandy Asri Fardani, Dhika Juliana Sykmana, and Nur Hikmatul Auliya. 'Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif'. *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group*, 2020.
- Izudin, Ahmad. *Perencanaan Kebijakan Sosial*. Samudra Biru, 2018.
- 'Kali Code Tell A Story'. Accessed 9 November 2021. <https://www.arcgis.com/apps/Cascade/index.html?appid=267994a2864445169515aed02818d23c>.
- 'Menteri Pariwisata Tekankan Kolaborasi Penta Helix. Begini Penjelasannya - Ekonomi Bisnis.Com'. Accessed 8 November 2021. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20160725/12/568877/menteri-pariwisata-tekankan-kolaborasi-penta-helix.-begini-penjelasannya>.
- Mulyawan, Rahman. 'Masyarakat, Wilayah, Dan Pembangunan'. *Bandung: UNPAD [Universitas Padjadjaran] Press. Tersedia Secara Online Juga Di: Http://Pustaka. Unpad. Ac. Id/Wp-Content/Uploads/2016/10/04-Buku-OK_opt. Pdf [Diakses Di Lembang, Jawa Barat, Indonesia: 9 Oktober 2018]*, 2016.

- Nugroho, Hermawan Cahyo, and Soesilo Zauhar. 'Koordinasi Pelaksanaan Program Pengembangan Kawasan Agropolitan di Kabupaten Nganjuk' 5, no. 1 (2014): 11.
- Nugroho, Iwan. *Ekowisata Dan Pembangunan Berkelanjutan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Peel, M C, B L Finlayson, and T A McMahon. 'Updated World Map of the Köppen-Geiger Climate Classification'. *Hydrol. Earth Syst. Sci.*, 2007, 12.
- Prakasa, Y., O.R. Danar, and A.A. Fanani. 'Urban Tourism Based On Social Capital Development Model'. *Eurasia: Economics & Business* 19, no. 1 (26 January 2019): 37–42. <https://doi.org/10.18551/econeurasia.2019-01.05>.
- Rainfall (1 month - TRMM, 1998-2016) | NASA. 'Rainfall (1 Month - TRMM, 1998-2016) | NASA'. Text.Article. NASA Earth Observations (NEO), 8 November 2021. https://neo.gsfc.nasa.gov/view.php?datasetId=TRMM_3B43M&year=2014.
- RI, Kemenparekraf/Baparekraf. 'Desa Wisata Terus Tumbuh Sebagai Pariwisata Alternatif'. Kemenparekraf. Accessed 2 November 2021. <https://www.kemenparekraf.id>.
- Subhansyah, Aan. 'Kisah Tiga Kampung di Lembah Code'. *Historead - Majalah Intelektual Populer* (blog), 15 October 2021. <https://historead.co.id/kisah-tiga-kampung-di-lembah-code/>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2021.
- Vani, Resa Vio, Sania Octa Priscilia, and Adianto Adianto. 'Model Pentahelix Dalam Mengembangkan Potensi Wisata di Kota Pekanbaru'. *Publikauma : Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area* 8, no. 1 (26 June 2020): 63–70. <https://doi.org/10.31289/publika.v8i1.3361>.
- Wahyuningsih, Sri. 'METODE PENELITIAN STUDI KASUS', n.d., 119.
- Yudha, Very. 'Konsep Pentahelix Dalam Pariwisata | Desa Bisa'. Accessed 2 November 2021. <https://www.desabisa.com/konsep-pentahelix-dalam-pariwisata/>.

Yuningsih, Tri, Titi Darmi, and Susi Sulandari. 'Model Pentahelik Dalam Pengembangan Pariwisata Di Kota Semarang'. *JPSI (Journal of Public Sector Innovations)* 3, no. 2 (31 May 2019): 84. <https://doi.org/10.26740/jpsi.v3n2.p84-93>.

