

**Pengembangan Ekonomi Kreatif Pariwisata di Goa Kiskendo,
Kabupaten Kulon Progo**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi**

Disusun Oleh :

**Arsita Safitri
NIM 20107020021**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PROGRAM STUDI SOSIOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1365/Un.02/DSH/PP.00.9/09/2024

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Ekonomi Kreatif Pariwisata di Goa Kiskendo, Kabupaten Kulon Progo
yang diperstapkan dan disusun oleh:

Nama : ARSITA SAFITRI
Nomor Induk Mahasiswa : 20107020021
Telah diujikan pada : Selasa, 27 Agustus 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Saling
Ambur Sari Dewi, S.Sos., M.Si., Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 66d518ca3208



Penguji I
Dr. Yuyun Suryana, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 66d315141339ca



Penguji II
Achmad Uzair, S.IP., M.A, Ph.D.
SIGNED

Valid ID: 66d3b384647ee



Yogyakarta 27 Agustus 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 66d362c1ff6a

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : ARSITA SAFITRI

NIM : 20107020044

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Program Studi : Sosiologi

Alamat Rumah : Bojong XI RT 42/RW 21, Panjatan, Kulon Progo,
Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi yang saya ajukan ini benar- benar asli hasil karya ilmiah yang saya tulis sendiri bukan plagiasi dari karya atau penelitian orang lain. Kecuali kutipan-kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024
Yang Menyatakan



Arsita Safitri
NIM: 20107020021

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Lamp : -

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

Assalamualaikum, Wr. Wb

Setelah memeriksa, mengerahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara :

Nama : ARSITA SAFITRI

NIM : 20107020021

Prodi : Sosiologi

Judul : Pengembangan Industri Pariwisata Goa Kiskendo di Kabupaten Kulon Progo:
Analisis Triple Helix

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam Sosiologi.

Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam munaqosyah.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 Agustus 2024

Pembimbing,



Ambar Sari Dewi, S. Sos., M. Si., Ph. D.

NIP 197612102008012008

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas berkah karunia serta kemudahan yang diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini saya persembahkan Kepada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, kedua orang tua yang selalu mendukung serta mendoakan saya dan yang terakhir untuk diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha dengan sabar selama proses penelitian ini.



HALAMAN MOTTO

“Menuju tak terbatas dan melampauinya”

- Buzz Lightyear

“Tidak ada kata terlambat karena setiap orang starting pointnya berbeda”

- Maxwell Salvador



KATA PENGANTAR

Allhamdulillahirobbil'alain, Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga saya mendapat kemudahan dalam setiap kesulitan yang saya hadapi ketika menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kepada kita semua.

Dalam proses penelitian ini terdapat berbagai kendala yang dihadapi penulis sehingga dapat selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang turut serta membantu. Oleh karena itu, peneliti tak lupa mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat-Nya baik berupa kemudahan, kelancaran, dan perlindungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Dr. Mochamad Sodik, S.Sos, M.Si selaku Dekan Ffakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
4. Ibu Dr. Muryanti, S.Sos, M.A. selaku Kepala Prodi Sosiologi
5. Ibu Dwi Nur Laela Fithriya, S.IP, M.A. selaku Dosen Pembimbing Akademik

6. Ibu Ambar Sari Dewi, S.Sos, M.Si, P.Hd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih banyak atas bimbingan, arahan, kritik, saran, koreksi, dan semangat yang senantiasa diberikan sampai dengan skripsi ini terselesaikan
7. Tim penguji yaitu, Bapak Dr. Yayan Suryana sebagai Dosen Penguji I dan Bapak Achmad Uzair, S.IP., M.A, Ph.D. selaku Dosen Penguji II
8. Segenap Dosen Prodi Sosiologi, staff, dan karyawan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan. Semoga kebaikan yang telah diberikan dan ajarkan mendapat limpahan berkat dari Allah SWT
9. Kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, seluruh informan dan teman-teman saya yang terlibat.
10. Kedua orang tua penulis, Bapak Suparno dan Ibu Sri terima kasih atas doa yang selalu dipanjatkan, perjuangan yang selalu dilakukan, dan dukungan yang tidak pernah terlewat selama ini.
11. Teman-teman squad luar biasa Auliyah, Baba, Azkia, Nurul, Jeje, Naffisa, Aida, Ananda, Yesi, Diah dan Zahra yang telah menemani, menghibur dan mendengarkan keluh kesah penulis selama penelitian ini. Dan teman sejak hari pertama kuliah Rajwa yang selalu memberikan kritikan, masukan dan juga mendengar keluh kesah penulis. Serta teman-teman KKN 111 Jebres terutama Nisa yang selalu menemani dan menghibur penulis selama melakukan penelitian ini.

12. Kepada NIM 21.01.4668 kampus berdasi yang selalu mengantar penulis dan memberikan support serta moodboster selama penelitian ini.
13. Teman-teman Sosiologi angkatan 2020 yang tidak dapat disebutkan satu per satu.



ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengembangan ekonomi kreatif di sektor pariwisata Goa Kiskendo, Kabupaten Kulon Progo, dengan menerapkan pendekatan Triple Helix yang melibatkan sinergi antara pemerintah, industri, dan akademisi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi peran aktor-aktor utama dalam pengembangan ekonomi kreatif, memetakan faktor-faktor pendukung dan penghambat, serta menganalisis dinamika kolaborasi yang terjadi di antara mereka. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, di mana data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi langsung, dan analisis dokumen. Kabupaten Kulon Progo, yang memiliki kekayaan alam dan budaya yang melimpah, diidentifikasi sebagai wilayah dengan potensi besar dalam mengembangkan sektor ekonomi kreatif. Namun, realisasi potensi ini dihadapkan pada tantangan seperti infrastruktur yang belum memadai dan kurangnya koordinasi antara aktor-aktor utama yang terlibat.

Dalam konteks pariwisata, Kulon Progo menawarkan daya tarik yang kuat melalui keindahan alam dan budaya lokal yang otentik. Kehadiran Bandara Internasional Yogyakarta menjadi katalis bagi peningkatan kunjungan wisatawan, sekaligus membuka peluang baru bagi pengembangan ekonomi kreatif di daerah tersebut. Meskipun demikian, pengelolaan pariwisata yang berkelanjutan dan pelestarian budaya lokal tetap menjadi tantangan yang memerlukan perhatian khusus dari semua pihak.

Temuan penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun pemerintah daerah, melalui Dinas Pariwisata, telah berperan signifikan dalam membangun infrastruktur dan fasilitas pendukung, keterlibatan industri dalam pengembangan pariwisata di Goa Kiskendo masih sangat terbatas. Partisipasi masyarakat lokal, yang seharusnya menjadi penggerak utama ekonomi kreatif, juga belum optimal, akibat dari kurangnya kesempatan dan dukungan dari pihak-pihak terkait. Ketidakseimbangan ini menghambat upaya untuk memaksimalkan potensi ekonomi kreatif yang ada.

Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa implementasi model Triple Helix di Goa Kiskendo memerlukan peningkatan dalam hal koordinasi dan kolaborasi antara pemerintah, industri, dan akademisi. Untuk itu, penelitian ini merekomendasikan perlunya strategi yang lebih terarah dalam mengintegrasikan peran ketiga aktor utama tersebut, serta memberdayakan masyarakat lokal agar dapat berperan lebih aktif dalam pengembangan pariwisata. Inovasi dalam promosi dan manajemen pariwisata juga menjadi kunci untuk meningkatkan daya tarik wisatawan dan memastikan keberlanjutan ekonomi kreatif di Kabupaten Kulon Progo.

Kata Kunci: Ekonomi Kreatif, Goa Kiskendo, Triple Helix

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian	6
C. Manfaat Penelitian	7
D. Tinjauan Pustaka	7
E. Landasan Teoritis	15
1. Kerangka Konseptual	15
F. Metode Penelitian	24
1. Jenis Penelitian.....	24
2. Subjek dan Lokasi Penelitian	25
3. Sumber data.....	26

4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
5. Metode Analisis Data.....	31
G. Sistematika Penulisan	37
BAB II GAMBARAN UMUM PERKEMBANGAN DAN DINAMIKA PARIWISATA DI INDONESIA DAN KULON PROGO.....	39
A. Perkembangan dan Dinamika Pariwisata di Indonesia dan Kulon Progo.	39
B. Kegiatan industri kreatif di Kabupaten Kulon Progo.....	42
C. Gambaran Umum Goa Kiskendo.....	45
D. Sejarah Goa Kiskendo.....	46
E. Profil Informan.....	47
BAB III HASIL PENELITIAN: PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF PARIWISATA GOA KISKENDO	49
A. Aktor yang terlibat dalam pengembangan kegiatan ekonomi kreatif di industri wisata Goa Kiskendo Kulon Progo.....	50
1. Peran Pemerintah	52
2. Peran Industri	52
3. Peran Akademisi	54
4. Peran Masyarakat.....	55
B. Faktor Pendukung dan Penghambat Pengembangan Ekonomi Kreatif di Pariwisata Goa Kiskendo	58
C. Analisis Pengembangan kegiatan ekonomi kreatif di Goa Kiskendo.	61
BAB IV Analisis Metode Triple Helix pada Pengembangan Kegiatan Ekonomi Kreatif Pariwisata Goa Kiskendo Kabupaten Kulon Progo.....	64
A. Pemetaan Aktor dalam pengembangan ekonomi kreatif di Goa Kiskendo Kulon Progo.	64

1. Peran Pemerintah Kabupaten Kulon Progo Melalui Dinas Pariwisata dalam Pengembangan Wisata Goa Kiskendo	65
2. Peran Industri dalam Pengembangan wisata Goa Kiskendo.....	68
3. Peran Akademisi dalam Pengembangan wisata Goa Kiskendo.....	69
4. Peran Masyarakat dalam Pengembangan Wisata Goa Kiskendo.....	71
B. Analisis Perkembangan Kegiatan Ekonomi Kreatif di Goa Kiskendo	74
1. Faktor Pendukung pengembangan Goa Kiskendo	74
2. Faktor Penghambat Pengembangan Goa Kiskendo	76
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	95
Lampiran 1. Pedoman Wawancara	95
Lampiran 2 Contoh Transkrip Wawancara	98
Lampiran 3. Dokumentasi.....	102
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 5. Curriculum Vitae	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hubungan Antar Aktor Pengembangan Goa Kiskendo	58
Gambar 3. 1 Petunjuk arah ke Goa Kiskendo	66
Gambar 3. 2 Gerbang Masuk Goa Kiskendo	66
Gambar 3. 3 Kamar Mandi di Goa Kiskendo	67
Gambar 3. 4 Tempat Cuci Tangan di Goa Kiskendo	67
Gambar 3. 5 Aphiteater Goa Kiskendo	67



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Profil Informan.....	47
Tabel 2. 1 Peran Aktor Dalam Pengembangan Goa Kiskendo	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara.....	95
Lampiran 2 Contoh Transkrip Wawancara	98
Lampiran 3. Dokumentasi.....	102
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 5. Curriculum Vitae	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ekonomi kreatif merupakan hal yang sangat penting karena dapat mempengaruhi aspek ekonomi, sosial maupun budaya. Ekonomi kreatif berpotensi menjadi salah satu pendorong utama tumbuhnya sektor ekonomi. Menurut Badan Ekonomi kreatif (Bekraf) Indonesia mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai sektor ekonomi yang berfokus pada peningkatan nilai tambah yang dihasilkan dari pemanfaatan kreativitas dan potensi ekonomi budaya dalam menghasilkan produk dan jasa. Sedangkan pengertian dari ekonomi kreatif sendiri adalah istilah yang mengacu pada sektor ekonomi yang melibatkan produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa yang menciptakan nilai tambah melalui ekspresi kreatif, budaya dan intelektual. Ekonomi kreatif memiliki potensi yang cukup besar sebagai pendorong utama pertumbuhan ekonomi suatu daerah.¹ Dengan adanya fokus terhadap inovasi, kreativitas dan industri kreatif ekonomi kreatif akan menciptakan nilai tambah yang signifikan pada suatu negara atau daerah. Dengan adanya ekonomi kreatif tentu akan terlahir lapangan pekerjaan baru bagi masyarakat. Pada umumnya ekonomi kreatif akan mempekerjakan banyak orang dengan berbagai keterampilan. Kegiatan dalam industri ekonomi kreatif seperti desain, seni perfilman, musik, dan lain sebagainya akan memberikan kreativitas dan bakat baru di berbagai bidang yang tentunya akan

¹ Riswanto, Ari, Tetty Sufianty Zafar, Elisha Sunijati, Budi Harto, Yoseb Boari, Putra Astaman, Muh Dassir, and Aulia Nurul Hikmah. *EKONOMI KREATIF: Inovasi, Peluang, dan Tantangan Ekonomi Kreatif di Indonesia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. hal 1.

memberikan peluang kerja. Dengan adanya kegiatan tersebut juga mendorong perkembangan inovasi dan penggunaan teknologi baru yang berarti ekonomi kreatif menjadi garis terdepan adanya pengembangan baru dalam desain, teknologi informasi dan komunikasi.

Adanya ekonomi kreatif juga akan berdampak pada bidang pariwisata daerah tersebut. Seni budaya dan kearifan lokal yang diintegrasikan ke dalam ekonomi kreatif dapat menjadi daya tarik tersendiri di bidang pariwisata. Hal ini dapat membantu mempromosikan pariwisata lokal dan memberi dampak positif. Ekonomi kreatif akan memberikan platform bagi individu dan kelompok untuk mengekspresikan kreativitasnya. Hal tersebut dapat memungkinkan adanya perkembangan adanya identitas budaya yang kuat dan menciptakan keberagaman dalam ekspresi seni dan desain. Jika suatu daerah dapat menggali potensi ekonomi kreatifnya, hal tersebut akan meningkatkan daya saingnya dalam tingkat global.

Seperti yang kita ketahui, Indonesia memiliki bermacam-macam kesenian dan kebudayaan mulai dari pakaian adat, tarian adat, rumah adat, dan adat istiadat yang dilakukan oleh berbagai macam suku di Indonesia. Hal tersebut menjadi pengaruh dan berperan penting dan menjadi bagian dari ekonomi kreatif. Warisan budaya yang ada akan menjadi cerminan identitas lokal suatu daerah. Adanya ekonomi kreatif dan elemen-elemennya akan membantu masyarakat untuk melestarikan budaya lokal. Dengan menyaksikan dan mempelajari banyaknya budaya di Indonesia akan merangsang mental dan memberikan motivasi dan

inspirasi dalam menciptakan hal atau ide-ide kreatif baru di masyarakat.² Ide-ide kreatif baru tersebut akan menghasilkan produk-produk seni seperti lukisan, patung, kerajinan tangan, pertunjukan dan karya seni lainnya yang akan menjadi produk yang diperdagangkan dalam ekonomi kreatif. Adanya pertunjukan seni, pameran seni, festival budaya dan lain sebagainya akan menarik minat kunjungan wisatawan yang akan memberikan dampak positif pada ekonomi lokal.

Kabupaten Kulon Progo sendiri merupakan salah satu Kabupaten yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Kabupaten ini memiliki kekayaan seni budaya lokal yang menjadi aset pengembangan ekonomi kreatif. Hasil karya seni, seni tradisional dan pertunjukan budaya dapat menjadi titik fokus dalam pengembangan industri kreatif. Kulon Progo juga memiliki aneka keindahan alam baik gunung dan laut yang menarik untuk dikunjungi wisatawan. Adanya Bandara Yogyakarta international Airport atau yang biasa disebut Bandara YIA di Kabupaten ini juga dapat menjadi pengaruh meningkatnya kunjungan wisata di Kulon Progo. Sayangnya tingkat kemiskinan di Kulon Progo masih tergolong tinggi. Dilansir dari website berita antara presentase kemiskinan di Kulon Progo pada tahun 2024 mencapai 16,39% yang dapat menyebabkan semakin melebarnya tingkat kesenjangan pendapatan, rendahnya angka melek huruf dan rendahnya derajat kesehatan masyarakat. Pemerintah daerah kabupaten Kulon Progo memiliki tanggung jawab dapat mewujudkan pertumbuhan dan pemerataan ekonomi. Dikarenakan indeks rasio di Kulon Progo yang cukup tinggi, yakni 0,380, kemudian presentase kemiskinan yang cukup tinggi yakni 16,39%,

² Made Antara dan Made Vairagya Yogantari, *Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif*, 2018, hal 295

sedangkan pertumbuhan ekonomi pada tahun 2022 sebesar 6,57%. Oleh karena itu dibutuhkan adanya kegiatan ekonomi kreatif untuk menarik kunjungan wisatawan. Dengan menyatukan keindahan alam dan keunikan budaya yang dimiliki, akan memberikan daya tarik bagi wisatawan domestik maupun mancanegara.

Kegiatan pertunjukan seni seperti wayang, Jathilan dan Tari angguk yang merupakan kesenian yang berasal dari Kulon Progo sudah sering menjadi tontonan masyarakat. Biasanya pertunjukan tersebut akan dipertontonkan dalam rangka memperingati hari-hari besar tertentu seperti hari kemerdekaan, hari ulang tahun dan masih banyak lagi. Seniman biasanya terdiri dari anggota grup-grup sanggar yang ada di Kulon Progo misalnya seperti Sanggar Tari Langit Alang-Alang yang merupakan salah satu sanggar Tari anak-anak dan dewasa di Kulon Progo. Wayang Kulit dan Jathilan biasanya pelakon seninya berasal dari desa-desa budaya yang ada di Kulon Progo. Salah satunya seperti desa Tayuban di Kecamatan Panjatan. Desa tersebut memiliki berbagai kegiatan dan aktivitas yang mengandung unsur kebudayaan karena desa tersebut merupakan salah satu desa budaya di Kulon Progo. Biasanya di desa Budaya, anak-anak sudah diajarkan dan biasa mementaskan kesenian-kesenian daerah tersebut. Pengertian Desa Budaya merupakan suatu tempat di mana sekelompok orang berkumpul untuk mengamalkan berbagai aktivitas budaya yang mencerminkan kepercayaan (agama), seni, mata pencaharian, teknologi, komunikasi, sosial, serta lingkungan, termasuk tata ruang dan arsitektur. Tujuan utamanya adalah untuk menggali dan mempertahankan kekayaan budaya yang dimiliki oleh desa tersebut, serta

mengembangkan potensi-potensi budaya yang ada.³ Kesenian-kesenian yang ada di Kabupaten Kulon Progo dapat diintegrasikan kedalam ekonomi kreatif karena dapat meningkatkan daya tarik wisata dan meningkatkan ekonomi pedagang lokal yang berjualan di area tontonan tersebut. Misalnya seperti di wisata Goa Kiskendo yang menampilkan sendratari Sugriwa Subali di hari-hari tertentu dapat menambah penghasilan pedagang lokal dan minat kunjung wisatawan sehingga dapat meningkatkan sektor ekonomi di Kulon Progo. Namun sayangnya jadwal sendratari tersebut belum secara rutin dilakukan. Selain itu promosi dari tempat wisata tersebut dinilai kurang luas dan kurang menarik wisatawan.

Goa Kiskendo sendiri merupakan salah satu wisata di Kabupaten Kulon Progo yang memiliki nilai historis, mitologis dan estetis yang tinggi. Goa ini sering dihubungkan dengan kisah pewayangan epos Ramayana yang diukir dalam mulut goa. Dilansir dari website kulonprogokab.go.id konon katanya Gua Kiskendo merupakan sebuah kerajaan yang dipimpin oleh seorang raja yang bernama Mahesosuro. Ada juga yang mengatakan bahwa gua ini merupakan duplikat dari sebuah gua yang terdapat di India. Hingga saat ini, masyarakat setempat masih menganggap Gua Kiskendo sebagai tempat yang keramat. Hal ini berkaitan dengan mitos atau legenda yang melatarbelakanginya, maupun tempat-tempat yang terdapat di dalam gua yang sering digunakan untuk tirakatan atau bertapa.

³ Giat Tri Sambodo dan Ulung Pribadi *Pelaksanaan Collaborative Governance di Desa Budaya Brosot, Galur, Kulonprogo, DI. Yogyakarta (2016) hal 95.*

Di Goa Kiskendo, pengunjung dapat menonton sendratari Sugriwa dan Subali yang merupakan kisah legenda dari goa tersebut. Hanya dengan membayar tiket masuk wisata pengunjung sudah dapat menyaksikan pertunjukan sendratari yang dimainkan oleh putra-putri daerah sekitar goa. Namun sayangnya, pertunjukan sendratari ini tidak dilakukan setiap hari. Biasanya pertunjukan tersebut hanya dimainkan saat hari-hari besar tertentu saja. Padahal jika pertunjukan tersebut ditampilkan dengan jadwal yang pasti dinilai dapat menarik kunjungan wisatawan seperti pertunjukan sendratari Ramayana di Prambanan.

Dilihat dari penjelasan diatas, Kabupaten Kulon Progo khususnya Goa Kiskendo memiliki banyak peluang dalam mengembangkan industri kreatif, namun masih banyak tantangan yang perlu dihadapi oleh pemerintah dan masyarakatnya. Contohnya infrastruktur yang belum memadai seperti kurangnya akses transportasi dan fasilitas yang mendukung, Kurangnya modal dan biaya untuk pelaku ekonomi kreatif, Adanya pengembangan pasar lokal dan eksplorasi peluang pasar nasional dan perlu adanya pemberdayaan komunitas lokal dalam proses pengembangan ekonomi kreatif. Pendekatan model triple helix dinilai mampu untuk meningkatkan pengembangan pariwisata ini.

B. Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Dilihat berdasarkan latar belakang diatas, pertanyaan penelitian ini adalah menjadi bagaimana strategi pengembangan ekonomi kreatif wisata Goa Kiskendo dengan model analisis triple helix?

Penelitian ini memiliki tujuan diantaranya :

1. Mengidentifikasi aktor yang terlibat dalam kegiatan ekonomi kreatif di industri pariwisata Goa Kiskendo Kulon Progo.
2. Memetakan faktor yang menjadi pendukung dan penghambat pengembangan ekonomi kreatif industri pariwisata di Goa Kiskendo.
3. Menganalisis perkembangan kegiatan ekonomi kreatif di Goa Kiskendo.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana kegiatan seni dapat menjadi instrumen pemberdayaan masyarakat, dan berkontribusi pada literatur mengenai konsep ini menurut ilmu sosiologi pembangunan.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pemerintah daerah dan masyarakat dalam membuat kebijakan dan mengembangkan kegiatan ekonomi kreatif di Kulon Progo.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pelaku seni dan ekonomi kreatif di Kulon Progo untuk dapat terus meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam bidang seni dan ekonomi kreatif.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan kegiatan yang penulis lakukan untuk melihat perbandingan penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian sebelumnya. Penulis telah mengumpulkan 10 pustaka yang berupa 6 penelitian kualitatif, 1

penelitian konseptual kebutuhan strategis, 1 penelitian kepustakaan, 1 penelitian analitical hierachy process (AHP) dan 1 penelitian comunity development untuk membandingkan penelitian yang peneliti tulis dengan peneltian terdahulu.

Pertama, Jurnal tentang ekonomi kreatif karya Rainma Afifah Rahmadanti dan Kurnia Nur Fitriana dari jurnal Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2023 yang berjudul Collaborative Governance Dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Kabupaten Kulon Progo (Studi Kasus Gerakan Bela-Beli Kulon Progo). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan proses dan faktor pendukung serta penghambat collaborative governance dalam pengembangan ekonomi kreatif melalui Gerakan Bela-Beli Kulon Progo di Kabupaten Kulon Progo. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus (case study). Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukan bahwa collaborative governance mampu memberikan ruang untuk menginisiasi aktor-aktor yang terlibat untuk berproses positif dalam pengembangan ekonomi kreatif di Kabupaten Kulon Progo melalui Gerakan Bela-Beli Kulon Progo. Namun demikian terdapat dinamika kerentanan masalah berupa peran yang belum maksimal dari beberapa pihak koperasi dalam penerapan kebijakan Gerakan Bela-Beli Kulon Progo di Program Toko Milik Rakyat (ToMiRa). Faktor pendukung dalam proses kolaborasi ini adalah tingkat kesadaran masyarakat untuk berpartisipasi, kepentingan pemerintah, struktur sosial dan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang melimpah.

Sedangkan, faktor penghambat dalam proses kolaborasi ini adalah kemasan produk lokal yang kurang mendukung, pemasaran produk bela-beli melalui website <https://belabeliku.id/home/about> yang belum optimal, rendahnya komitmen para pelaku UMKM dan Koperasi, dan juga kondisi mentalitas masyarakat.

Kedua, Penelitian tentang teori Triple Helix karya Sintha Wahjusaputri dari University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang berjudul Model Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Triple Helix Bagi UKM di Provinsi Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan pola pengembangan ekonomi kreatif berbasis Triple Helix untuk usaha kecil menengah di Jawa Barat. Yang utama Permasalahannya adalah belum adanya sinergi antara ketiga aktor tersebut Sektor Akademik, Industri dan Pemerintahan (ABG) dalam mengembangkan kreatif perekonomian bagi UKM. Penelitian ini menggunakan pendekatan Analytical Hierarchy Process (AHP), yang bertujuan untuk mensintesis perbandingan penilaian pengambilan keputusan dan memecahkan permasalahan yang kompleks dalam rangka mengembangkan bobot atau prioritas UKM itu telah berhasil menerapkan model triple helix sebagai praktik terbaik. Penelitian diharapkan dapat merancang model Triple Helix dalam mengembangkan ekonomi kreatif bagi UKM di Provinsi Jawa Barat. Akademisi sebagai sumber ilmu pengetahuan dan teknologi fokus pada menghasilkan temuan dan aplikasi inovatif. Industri memanfaatkan penyediaan manfaat ekonomi dan manfaat sosial bagi masyarakat, sedangkan Pemerintah menjamin dan menjaga stabilitas hubungan dengan regulasi yang kondusif

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Syarif Hidayat dari Sekolah Tinggi Ilmu Adab dan Budaya Islam Riyadul 'Ulum pada tahun 2021 meneliti konsep Triple Helix—pariwisata, budaya, dan peran sejarah dan budaya dalam meningkatkan ekonomi Ciamis. Studi ini bertujuan untuk menilai berbagai pendekatan untuk mengelola program ekonomi di bidang wisata sejarah dan budaya yang dikelola oleh pemerintah Kabupaten Ciamis. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencapai visi pemerintahan Bupati Ciamis tahun 2019-2024, yaitu menciptakan kemandirian ekonomi dan kesejahteraan bagi seluruh masyarakat. Penentuan tema, identifikasi sumber informasi, wawancara mendalam, analisis data, dan penyusunan laporan penelitian adalah semua langkah dalam metodologi etnografi kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini. Studi menunjukkan bahwa pemerintah Kabupaten Ciamis sangat berkomitmen untuk membangun ekosistem ekonomi yang berpusat pada pariwisata yang berbasis sejarah dan budaya. Salah satu hasilnya adalah pembentukan Badan Promosi Pariwisata Daerah (BPPD), yang mengimplementasikan gagasan Triple Helix, di mana pemerintah, sektor swasta, dan akademisi bekerja sama sesuai dengan kemampuan mereka. Ini menciptakan pola kerja sama yang berkelanjutan untuk mendukung pertumbuhan ekonomi sektor pariwisata yang memiliki nilai sejarah dan budaya.

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Mursyid Al Fadhil dari UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2020 berfokus pada pengrajin tenun sulam tapis dan menganalisis konsep Triple Helix dalam mendorong perkembangan industri kreatif sebagai upaya untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Tujuan dari

penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana penerapan konsep Triple Helix dapat berkontribusi pada kemajuan industri kreatif dan peningkatan kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, metode analisis kualitatif digunakan melalui penelitian lapangan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Selain itu, berbagai metode pengumpulan data seperti observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi juga digunakan. Populasi yang diteliti terkait dengan gagasan Triple Helix dan pengrajin tenun sulam.

Kelima, penelitian yang dilakukan pada tahun 2019 oleh Tohani dan Sugito dari Universitas Negeri Yogyakarta melihat pengembangan kemampuan literasi budaya bagi pelaku seni budaya di Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. Sebagai bagian dari upaya pemberdayaan masyarakat, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya para pelaku seni budaya. Kurang optimalnya kemampuan literasi budaya para pelaku seni budaya berdampak pada potensi budaya yang belum dimanfaatkan sepenuhnya untuk memajukan budaya masyarakat. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian tindakan. Isu dikaji, perencanaan, pelaksanaan, pengimplementasian, dan refleksi dan perbaikan rencana tindakan juga dilakukan. Di Desa Kalirejo, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo, para pelaku seni budaya diberi pelatihan literasi budaya. Data dikumpulkan melalui wawancara dan observasi sebelum dianalisis secara kualitatif melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Analisis dilakukan melalui pengamatan triangulasi dan perpanjangan. Penelitian menunjukkan bahwa bantuan kepada pelaku seni budaya

dapat menghasilkan dampak positif. Kelompok sasaran menjadi lebih sadar dan lebih memahami pentingnya literasi budaya untuk memajukan budaya masyarakat. Oleh karena itu, di masa mendatang, tindakan yang relevan dan berkelanjutan harus dilakukan kembali dengan fasilitas yang memadai

Penelitian yang membahas tentang Perkembangan Ekonomi Kreatif Institut Seni Indonesia Yogyakarta berjudul “Perkembangan Kriya, Fotografi, Videografi dan Karawitan di Desa Sendangsari Pengasih Kabupaten Kulon Progo” oleh Budi Hartono dan kawan-kawan pada tahun 2021. Penelitian ini adalah bagian dari Program Pembinaan dan Pembinaan Kesenian Daerah (P3Wilsen) di ISI Yogyakarta. Program ini melibatkan mahasiswa dan dosen ISI Yogyakarta dalam upaya meningkatkan seni yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, komunitas, dan UKM. Selain itu, program ini menerapkan pendekatan pengembangan masyarakat, yang menempatkan masyarakat sebagai subjek dan objek pembangunan, serta melibatkan masyarakat secara langsung dalam kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraannya. Dengan keterlibatan masyarakat secara langsung maka mereka dapat merasakan dampak dan manfaatnya secara langsung, terutama dalam hal peningkatan kualitas sumber daya manusia dan kesejahteraan masyarakat. Pendekatan partisipatif digunakan untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam berbagai proses pembangunan, yang bertujuan untuk memberdayakan masyarakat dan memperhatikan kepentingannya sendiri.

Kajian ketujuh berjudul “Strategi Pengembangan Masyarakat Sripanglaras Kabupaten Kulon Progo” yang ditulis oleh Sianipar dan Febra dari Institut Seni

Indonesia Yogyakarta pada tahun 2021. Penelitian ini mengulas teknik-teknik yang dapat diterapkan untuk memperkaya Kesatuan Masyarakat Sripanglaras di Kulon Progo Daerah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab dua pertanyaan utama. Pertama, mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang saat ini dihadapi Masyarakat Sripanglaras. Kedua, merumuskan strategi pengembangan Masyarakat Sripanglaras. Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, dengan menggunakan pendekatan studi kasus untuk menyelidiki permasalahan. Metode analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi Paguyuban Sripanglaras. Hasil analisis menunjukkan bahwa matriks IE (internal-eksternal) Paguyuban Sripanglaras menunjukkan pertumbuhan dan evolusi, dengan strategi yang diterapkan secara intensif meliputi penetrasi pasar, pengembangan produk dan perluasan pasar. Sedangkan analisis SWOT kuadran Paguyuban Sripanglaras menempatkan mereka pada posisi pertama yang menunjukkan bahwa strategi ofensif mengembangkan atau mendukung strategi ofensif. Pengembangan strategi melibatkan penggunaan campuran strategi yang terinspirasi oleh strategi SO.

Kedelapan, penelitian pembangunan daerah melalui ekonomi kreatif oleh Endang Swastuti dan Emiliana Sri Pudjiarti dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Semarang (2021) dengan judul strategi pengembangan ekonomi kreatif untuk menunjang daya saing daerah kota Tangerang. Pengembangan ekonomi kreatif guna mengatasi permasalahan dan tantangan pembangunan ekonomi daerah serta mengurangi ketergantungan perekonomian nasional terhadap ekstraksi sumber daya alam (pertambangan,

mineral dan perkebunan), masalah kemiskinan. Terdapat 16 jenis ekonomi kreatif yang ada di Kota Tangerang, yaitu: seni rupa; Arsitektur; pengembang game & aplikasi; penerbitan; pentas seni; desain Komunikasi Visual; keahlian; film, animasi dan video; fotografi; desain produk; televisi & radio; kuliner; periklanan; musik; mode dan desain interior. Adanya seluruh kegiatan ekonomi kreatif dalam satu wilayah menunjukkan semakin besarnya semangat ekonomi lokal dan besarnya permintaan. Dalam kerangka konseptual kebutuhan strategis, terdapat 3 (tiga) hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan ekonomi kreatif kota Tangerang, yaitu: (1) karakteristik lokalitas, (2) kinerja tingkat mikro-meso-makro, dan (3) faktor permintaan, faktor teknologi, faktor pariwisata.

Sembilan, penelitian kegiatan seni budaya oleh Nur Atin Amalia dan Dyan Agustin dari UPN Veteran Jawa Timur (2022) dengan judul Peran Pusat Seni dan Budaya Sebagai Bentuk Upaya Pelestarian Budaya Lokal. Globalisasi memengaruhi masyarakat Indonesia, terutama generasi muda. mulai dari pergeseran gaya hidup hingga penurunan kecintaan terhadap seni dan budaya lokal. Untuk memastikan seni dan budaya Nusantara tidak hilang, diperlukan solusi. Di tengah tingginya dampak globalisasi terhadap masyarakat, pusat seni dan budaya didirikan untuk melestarikan seni dan budaya nusantara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari "Peran Pusat Seni dan Budaya Dalam Perspektif Arsitektur Dalam Melestarikan Seni dan Budaya Nusantara" dengan memulai dengan tradisi lokal yang ada di setiap wilayah Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Taman Budaya Yogyakarta dan Taman Budaya Jawa Timur adalah dua topik yang dibahas dalam studi kasus ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pusat seni dan budaya sangat dibutuhkan di setiap wilayah Indonesia karena berfungsi sebagai wadah seni dan budaya lokal, memengaruhi generasi muda dan seniman untuk mencintai seni dan budaya, dan berfungsi sebagai sarana pendidikan dan tempat para seniman berkumpul untuk melestarikan seni dan budaya. Selain itu, gaya arsitektur yang digunakan memberikan kontribusi yang signifikan untuk konservasi dan memberikan dampak yang signifikan.

Kesepuluh, Jurnal tentang ekonomi kreatif karya Marito Ritonga dari Universitas Negeri Medan (2022) dengan judul Upaya Mengurangi Pengangguran Melalui Ekonomi Kreatif. Di negara berkembang seperti Indonesia, tingkat pengangguran masih menjadi salah satu masalah terbesar yang menjadi perhatian saat ini. Dalam artikel ini, upaya ekonomi kreatif untuk mengurangi pengangguran dibahas. Penelitian ini adalah penelitian kepustakaan, artinya penelitian ini menyelidiki kepustakaan dan bahan sekunder yang terkait dengan topik penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ekonomi kreatif dapat membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan menciptakan lapangan usaha baru, karena sistem ini menghasilkan nilai tambahan bagi industri dan masyarakat.

E. Landasan Teoritis

1. Kerangka Konseptual

a) Pengembangan Pariwisata

Pengembangan pariwisata adalah serangkaian aktivitas yang dirancang untuk meningkatkan daya tarik, fasilitas, dan infrastruktur dari

sebuah destinasi wisata guna meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan serta dampak ekonomi positif bagi masyarakat setempat.⁴ Hal ini berfokus pada bagaimana pengembangan wisata dapat mempengaruhi dinamika sosial, ekonomi, dan budaya lokal, termasuk penciptaan lapangan kerja, perubahan budaya, serta interaksi sosial yang terjadi akibat aktivitas wisata. Pengembangan pariwisata sering kali membawa perubahan dalam struktur sosial, pola interaksi, dan nilai-nilai budaya di masyarakat lokal. Analisis dampak pengembangan pariwisata terhadap kesejahteraan masyarakat, baik dari segi ekonomi maupun sosial, termasuk bagaimana pariwisata dapat memperkuat atau justru melemahkan kohesi sosial.⁵

b) Ekonomi Kreatif

Definisi ekonomi kreatif tidak dapat terlepas dari keterlibatan aspek kebudayaan karena adanya warisan budaya, tradisi, dan ekspresi lokal menjadi sumber inspirasi dan identitas bagi produk dan layanan kreatif. Menurut Presiden Susilo Bambang Yudhoyono dalam Agung Pascasuseno (2014), "ekonomi kreatif merupakan perekonomian gelombang ke-4 yang merupakan kelanjutan dari perekonomian gelombang ketiga yang berorientasi pada kreativitas, kebudayaan, serta warisan budaya dan lingkungan". Menurut Creative Industries Task Force

⁴ Inskeep, E. (1991). *Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach*. Van Nostrand Reinhold.

⁵ Sharpley, R. (2014). Host Perceptions of Tourism: A Review of the Research. *Tourism Management*, 42, 37-49.

*" industri kreatif diartikan sebagai sektor yang tumbuh dari inspirasi individu, keahlian, dan bakat, yang memiliki potensi untuk menciptakan kekayaan dan peluang kerja melalui pengembangan serta pemanfaatan hak kekayaan intelektual dan konten."*⁶

Menurut Howkins, J. (2013) dalam Purnomo (2016) :

*"Ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang didasarkan pada kreativitas, inovasi, dan pemikiran kritis, Hal ini mencakup berbagai sektor yang melibatkan produksi, distribusi, dan pemanfaatan produk dan layanan yang menggabungkan elemen seni, budaya, dan kreativitas. Sektor ini mencakup seni, desain, media kreatif, industri musik, film, televisi, periklanan, arsitektur dan sektor kreatif lainnya."*⁷

Ekonomi kreatif menekankan pada perpaduan kegiatan ekonomi dan kegiatan kreatif yang dapat memproduksi nilai tambah kegiatan ekonomi, budaya dan sosial. Adanya kreativitas dan ide akan menjadi faktor utama dalam terciptanya produk dan layanan yang unik dan berbeda. Alvin Toffler (1980), seorang futurolog, telah mengklasifikasikan perkembangan ekonomi manusia ke dalam tiga fase, yaitu fase ekonomi pertanian, fase ekonomi industri, dan fase ekonomi informasi. Toffler kemudian mengantisipasi adanya fase keempat yang menekankan pada ekonomi kreatif yang berfokus pada konsep atau ide kreatif. Berdasarkan teori ini, disarankan bahwa pengembangan

⁶ Howkins, J. (2002). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. United Kingdom: Penguin Books Limite, hal 6.

⁷ Purnomo, Rochmat Aldy. *Ekonomi kreatif pilar pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media, 2016. hal 10.

kewirausahaan di kalangan mahasiswa sebaiknya menanamkan minat pada ekonomi kreatif, atau lebih khusus lagi, sebagai wirausaha kreatif.⁸

c) Pengertian Triple Helix

Seni dan pariwisata tidak dapat dipisahkan dari ekonomi kreatif. Aktivitas tersebut merupakan salah satu industri yang rumit, dengan berbagai dimensi, disiplin, koordinasi sektor, stakeholder, dan kolaborasi berlapis. Untuk mengembangkan pariwisata Indonesia, berbagai pihak yang berkepentingan harus bekerja sama karena tingkat kompleksitasnya. Sebaliknya, istilah Triple Helix mengacu pada pendekatan sinergi yang melibatkan universitas, Industri, dan pemerintah. Konsep Triple Helix Indonesia, di sisi lain, menggabungkan berbagai masalah menjadi satu melalui kerja sama ketiga sektor tersebut.⁹

Diciptakan oleh Henry Etzkowitz dan Loet Leydesdorff, konsep Triple Helix adalah kolaborasi antara akademisi, industri, dan pemerintah.¹⁰ Peneliti biasanya menggunakan struktur ini sebagai panduan untuk memahami bagaimana pihak-pihak penting dalam inovasi suatu sistem berinteraksi satu sama lain. Fokus utama harus menjadi keterlibatan dan kolaborasi dari semua pihak, di mana inovasi selalu memperhitungkan berbagai aspek pengetahuan dan teknologi yang

⁸ Toffler, Alvin. *The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow*. United Kingdom: Random House Publishing Group, 2022.

⁹ Mukti, Artin Bayu, Aziz Nur Rosyid, and Eddi Indro Asmoro. "Model Pentahelix dalam sinergi pariwisata di Indonesia untuk pemberdayaan perekonomian lokal: studi literatur." *Jurnal ilmiah hospitality* 9, no. 1 (2020): 1-8.

¹⁰ Fadhil, Mursyid Al. "Analisis Konsep Triple Helix dalam Mendorong Pengembangan Industri Kreatif sebagai Upaya Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi pada Kelompok Masyarakat Pengrajin Tenun Sulam Tapis di Pekon Argopeni Kecamatan Sumber Rejo Kabupaten Tanggamus)." PhD diss., UIN Raden Intan Lampung, 2020. hal 2.

membentuk kontribusi masing-masing peran. Sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, lima sektor pemerintah, lembaga pendidikan, perusahaan, masyarakat sipil, dan komunitas lingkungan alami berpartisipasi dan terlibat secara aktif dalam proses pengembangan.¹¹

Triple Helix mempertimbangkan bahwa potensi untuk inovasi dan pertumbuhan ekonomi dalam masyarakat yang didasarkan pada pengetahuan, sangat bergantung pada peran yang semakin penting bagi perguruan tinggi dan pada kombinasi elemen-elemen dari perguruan tinggi, industri, dan pemerintah untuk menciptakan bentuk baru lembaga dan struktur sosial untuk menghasilkan, mentransfer, dan menerapkan pengetahuan.

d) Aktor Utama dalam Triple Helix

Untuk mengembangkan industri kreatif, aktor utama seperti pemerintah, industri, dan lembaga pendidikan berperan penting dalam mendorong kreativitas, ide-ide baru, pengetahuan, dan teknologi.¹² Di samping itu, terdapat juga aktor lain seperti media dan komunitas dalam mendorong promosi dan inovasi atau yang termasuk dalam prinsip Penta Helix. Pentahelix adalah model yang melibatkan lima aktor utama dalam mendorong inovasi dan pembangunan ekonomi, yaitu pemerintah, akademisi, bisnis/industri, komunitas atau masyarakat,

¹¹ Praswati, A. N. (2017). *Perkembangan Model Helix Dalam Peningkatan Inovasi. In Seminar Nasional Riset & Manajemen Bisnis*(pp. 690–705).

¹² Dr. Sopanah, SE, M.Si., AK. CA., CMA dkk, *Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal*,(2020), hal 166.

dan media. Model ini diperkenalkan sebagai evolusi dari model Triple Helix dengan menambahkan peran penting masyarakat dan media sebagai penggerak perubahan dan inovasi. Konsep Pentahelix menekankan pentingnya kolaborasi yang lebih inklusif untuk menciptakan ekosistem inovasi yang lebih holistik dan berkelanjutan, terutama dalam konteks pengembangan pariwisata, ekonomi kreatif, dan pembangunan lokal.

Triple Helix, di sisi lain, berfokus pada kolaborasi tiga aktor utama: pemerintah, akademisi, dan industri. Model ini relevan untuk penelitian ini karena memberikan kerangka yang jelas dalam memahami peran dan interaksi antara ketiga aktor ini dalam konteks inovasi dan pengembangan ekonomi. Khususnya dalam pengembangan pariwisata dan ekonomi kreatif, seperti yang diterapkan dalam studi kasus pengembangan wisata di Goa Kiskendo, Triple Helix menjadi model yang tepat karena memungkinkan sinergi yang efektif antara pemerintah, akademisi, dan industri untuk menciptakan inovasi yang dapat meningkatkan daya saing dan keberlanjutan sektor pariwisata.

Relevansi model Triple Helix dalam penelitian ini lebih tinggi dibandingkan Pentahelix karena fokus penelitian lebih pada kolaborasi langsung antara pemerintah, akademisi, dan industri, tanpa keterlibatan langsung media dan komunitas dalam pengambilan keputusan strategis. Dalam konteks ini, Triple Helix

memungkinkan pemetaan peran yang lebih terstruktur dan analisis yang lebih mendalam terhadap interaksi ketiga aktor utama yang berpengaruh langsung terhadap pengembangan ekonomi kreatif di wilayah yang diteliti.

Menurut prinsip Triple Helix, tiga elemen utama dalam memajukan ekonomi kreatif adalah kerjasama antara pemerintah, industri, dan institusi pendidikan untuk menghasilkan pengetahuan, teknologi, dan aplikasi inovatif.¹³ Berikut definisi dan peran aktor sesuai dengan konsep Triple Helix:

1. Pemerintah: Berfungsi sebagai regulator, fasilitator, dan pendukung kebijakan yang menciptakan lingkungan kondusif bagi inovasi. Pemerintah menetapkan kerangka hukum, regulasi, dan kebijakan publik yang mendorong kolaborasi antara universitas dan industri. Selain itu, pemerintah juga berperan dalam menyediakan pendanaan untuk penelitian dan pengembangan serta dalam mendorong transfer teknologi dari universitas ke industri.¹⁴
2. Industri: Memainkan peran penting dalam mengkomersialisasikan pengetahuan dan inovasi yang dihasilkan oleh universitas serta memanfaatkan kebijakan dan regulasi yang

¹³ Dr. Febrianty, S.E., M.Si., M.Sc. dkk, *Membangun Open Innovation Helix di Lembaga Pemerintahan*, (2023), hal 1.

¹⁴ Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: From National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university-industry-government relations. *Research Policy*, 29(2), 109-123.

ditetapkan oleh pemerintah. Industri juga berfungsi sebagai sumber utama dalam pendanaan inovasi melalui investasi, penelitian, dan pengembangan (R&D). Selain itu, industri dapat berkolaborasi dengan universitas untuk meningkatkan kapasitas riset dan teknologi serta dengan pemerintah untuk mendukung pengembangan kebijakan yang mendorong lingkungan bisnis yang inovatif.¹⁵

3. Pendidikan: Dalam konteks Triple Helix, pendidikan yang dibahas umumnya berfokus pada pendidikan formal, terutama pendidikan tinggi seperti universitas dan lembaga penelitian. Institusi pendidikan ini berperan sebagai pusat pengetahuan dan inovasi, serta berkolaborasi dengan industri dan pemerintah untuk mendorong pengembangan teknologi dan ekonomi.¹⁶

Masyarakat memiliki peran aktif dalam kegiatan seni budaya untuk mendukung pengembangan ekonomi lokal. Masyarakat berperan sebagai pendiri industri lokal ataupun menjadi konsumen aktif dalam pasar lokal yang dapat membantu meningkatkan penjualan dan mendukung keberlanjutan usaha lokal. Masyarakat dapat mengambil bagian dalam pelatihan keterampilan dan pendidikan untuk meningkatkan kualifikasi

¹⁵ Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: From National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university-industry-government relations. *Research Policy*, 29(2), 109-123.

¹⁶ Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: From National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university-industry-government relations. *Research Policy*, 29(2), 109-123.

mereka. Ini membantu menciptakan tenaga kerja lokal yang lebih terampil dan dapat membantu perkembangan sektor-sektor tertentu.

Menurut Sopanah, dkk. (2020), "*Sejak tahun 2009, Indonesia telah menerapkan model pengembangan ekonomi kreatif dengan memanfaatkan konsep Triple Helix.*"¹⁷ Contohnya dapat dilihat melalui program kreatif economy agency atau BEKRAF yang telah berkolaborasi dengan berbagai pihak untuk mendorong pengembangan ekonomi kreatif. Bekraf, sebagai badan pemerintah, bertugas mengembangkan sektor ekonomi kreatif dengan bekerja sama bersama kementerian, pemerintah daerah, pelaku industri kreatif, dan universitas untuk menggabungkan pendidikan dalam ekonomi kreatif dan menyediakan program pelatihan. Dalam kasus ini model triple helix digunakan untuk menciptakan ekosistem yang mendukung pertumbuhan keberlanjutan sektor ekonomi kreatif di Indonesia dengan adanya peran dari pemerintah, industri dan perguruan tinggi sebagai aktor penggerak ekonomi kreatif.

Model Triple Helix menunjukkan perubahan atau evolusi dalam peran dan hubungan antara akademisi, industri, dan pemerintah.¹⁸ Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pemerintah, industri dan pendidikan berinteraksi satu sama lain melalui

¹⁷ Sopanah, S. E., et al. *Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal*. Scopindo Media Pustaka, 2020, hal 15.

¹⁸ Utami, Hamidah Nayati, Sandra Sandra, and Ika Ruhana. "Pemberdayaan Masyarakat dengan Pendekatan Triple Helix untuk Pengembangan Kompetensi Wirausaha Masyarakat Desa Mandiri Energi." *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik* 5, no. 3 (2019): 294-302. hal 2.

pendekatan Triple Helix untuk pengembangan pariwisata Goa Kiskendo, karena hubungan ini sangat penting untuk menghasilkan inovasi yang menjadi kunci daya saing suatu wilayah. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini memiliki beberapa sasaran, di antaranya adalah:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis peran pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan kegiatan ekonomi kreatif wisata Goa Kiskendo.
2. Mengidentifikasi hubungan jejaring antar pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan kegiatan ekonomi kreatif wisata Goa Kiskendo.

Dengan menggunakan analisis metode triple helix dapat menciptakan keselarasan kolaborasi dan koordinasi antara pemerintah, industri dan institusi pendidikan. Hal tersebut dapat membantu memastikan kebijakan dan inisiatif yang telah diambil, apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dan harapan kepentingan semua aktor. Analisis triple helix akan menghasilkan wawasan yang diperlukan untuk menyesuaikan kebijakan dan praktik agar lebih efektif dan relevan.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan pendekatan ilmiah yang diterapkan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan sasaran yang spesifik. Untuk mencapai tujuan tertentu, dibutuhkan metode yang sesuai dengan tujuan tersebut.

1. Jenis Penelitian

Dalam konteks pengembangan ekonomi kreatif melalui seni budaya, pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk dapat memahami pengalaman, perspektif, dan motivasi individu dan kelompok yang terlibat

dalam kegiatan tersebut. Ini dapat membantu mengungkap dinamika sosial dan hubungan antara pihak-pihak yang terlibat, seperti seniman, pelaku industri, institusi pendidikan, dan pemerintah lokal. Penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena melalui interpretasi dan analisis yang bersifat deskriptif.¹⁹

Studi kasus memungkinkan analisis secara spesifik bagaimana ekonomi kreatif di daerah Kulon Progo, menyoroti tantangan, peluang dan dampaknya. Hal tersebut akan memberikan pandangan konkret terhadap pengembangan ekonomi kreatif di daerah tersebut. Menurut Creswell, pendekatan studi kasus lebih disukai untuk penelitian kualitatif.²⁰ Penelitian Kualitatif sendiri merupakan penelitian yang berfokus pada pengamatan yang mendalam dan bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman perasaan dan persepsi.

2. Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di objek wisata Goa Kiskendo yang terletak di Dusun Sokomoyo, Desa Jatimulyo, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Tepatnya, gua ini berada di sebelah barat laut Kota Wates, ibu kota Kabupaten Kulon Progo, dan kira-kira terletak pada ketinggian 800 meter dpl. Meskipun terletak didataran tinggi, akses menuju lokasi wisata tersebut cukup mudak dijangkau menggunakan transportasi pribadi seperti motor dan mobil. Bahkan tak jarang orang-orang yang hobi

¹⁹ Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif". *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2):1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>. hal 2.

²⁰ Kusmarni, Yani. "Studi kasus." *UGM Jurnal Edu UGM Press* 2 (2012). hal. 3

bersepeda mendatangi lokasi tersebut dengan bersepeda. Di sekitar lokasi Goa Kiskendo sendiri juga terdapat beberapa objek wisata lain seperti Gua Sumitro, Gunung Kelir, dan Watu Blencong.

Dilansir dari website <https://satudata.kulonprogokab.go.id> jumlah tempat wisata di Kulon Progo pada tahun 2022 sebanyak 43 wisata, 4 agrowisata, 22 desa wisata dan 1 museum. Tempat wisata tersebut tersebar di wilayah Kulon Progo diantaranya kecamatan Girimulyo yang memiliki tempat wisata terbanyak yakni 11 wisata. Kemudian disusul oleh Samigaluh dan Kalibawang yang memiliki 9 tempat wisata. Di daerah Temon dan Panjatan memiliki 5 tempat wisata. Kokap memiliki 3 tempat wisata dan Galur 1 tempat wisata. Dari data tersebut menunjukkan bahwa Kecamatan Girimulyo menempati posisi kecamatan yang memiliki banyak objek wisata yang dapat dikembangkan kegiatan ekonomi kreatifnya, salah satunya Goa Kiskendo ini.

Goa Kiskendo dipilih sebagai tempat penelitian karena memiliki potensi yang menjanjikan dan unik dalam mengembangkan ekonomi kreatif pada kegiatan seni budaya di Kabupaten Kulon Progo. Dengan melibatkan pihak-pihak aktor yang berperan dalam pengembangan ekonomi kreatif diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang peran triple helix.

3. Sumber data

a. Sumber data primer

Data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya disebut data primer.²¹ Sumber data didapatkan berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan narasumber yang sesuai dengan kategorisasi

²¹ Fathoni, Abdurrahmat. "Metodelogi Penelitian." Jakarta: Rineka Cipta (2006).

aktor menurut konsep triple helix yaitu, Pemerintah kabupaten kulon progo yang menangani bidang pengembangan wisata dan ekonomi kreatif untuk mengetahui peran pemerintah terhadap perkembangan ekonomi kreatif. Pengusaha lokal di sekitar Goa Kiskendo untuk mengetahui peran industri terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Kulon Progo. Dosen, Guru dan Mahasiswa dikampus dan sekolah di Kulon Progo untuk mengetahui sejauh mana peran insistusi pendidikan pada perkembangan ekonomi kreatif di Kulon Progo. Serta masyarakat kulon progo untuk memeriksa hasil kolaborasi konsep triple helix. selain itu, juga penulis mendapatkan data primer dari hasil observasi di tempat wisata Goa Kiskendo, wisatawan di Goa Kiskendo, respon masyarakat dan keterlibatan triple helix dalam kegiatan tersebut.

b. Sumber data sekunder

Informasi yang diperoleh dari sumber lain dan disajikan oleh pihak lain dimana peneliti bukan orang yang mengumpulkannya secara langsung disebut data sekunder.²² Sumber data sekunder peneliti dapatkan dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan dan buku-buku yang berkaitan, Koperasi Binaria, Sinar Abadi Batik dan masyarakat Kabupaten Kulon Progo dalam mempercepat pemulihan ekonomi pasca pandemi covid-19.

²²

Wahidmurni, Wahidmurni. "*Pemaparan metode penelitian kualitatif*." (2017) hal 8.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data akan membantu peneliti dalam mengumpulkan data saat penelitian. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi secara langsung yaitu melakukan pengamatan secara terus menerus dalam teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis. Dalam observasi peneliti melakukan pengamatan dan merekam fenomena yang dipelajari. Pengamatan memungkinkan kita untuk melihat dan mengamati tindakan dan peristiwa seperti apa adanya. Peneliti akan melakukan pengamatan pada dampak sosial dari ekonomi kreatif pada masyarakat setempat, termasuk perubahan sosial, terciptanya lapangan kerja, dan peningkatan kesejahteraan. Pengamatan ini diimplementasikan untuk mengamati secara langsung kegiatan ekonomi kreatif serta bagaimana keterlibatan triple helix didalamnya.

b. Wawancara

Untuk memperoleh sumber data, peneliti akan mewawancarai beberapa pihak terkait untuk mendapatkan data penelitian. Menurut Triple Helix terdapat tiga aktor utama yang menjadi penggerak ekonomi kreatif yaitu, Pemerintah, Industri dan Pendidikan. Oleh karena itu peneliti akan mewawancarai ketiganya untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan mereka dalam kegiatan ekonomi kreatif.

Dalam pemilihan informan dilakukan dengan mempertimbangkan teori triple helix yang melibatkan 3 aktor utama yaitu pemerintahan, pendidikan dan Industri. Adapun kriteria informan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Pemerintah Daerah Kabupaten Kulon Progo

Untuk memeriksa peran pemerintah dalam mendukung dan menghambat pengembangan kreatif melalui kegiatan seni budaya serta mengetahui informasi mengenai Industri dalam kegiatan kebudayaan.

Kriteria informan dari sektor pemerintahan adalah:

- a. Informan bekerja di pemerintahan Kabupaten Kulon Progo.
- b. memiliki keterlibatan langsung dalam merancang, mengimplementasikan atau mengevaluasi kebijakan dan program yang berkaitan dengan pengembangan ekonomi kreatif pariwisata Goa Kiskendo.
- c. Bekerja di unit yang bertanggung jawab atas pengelolaan seni budaya, ekonomi dan pembangunan di daerah Kulon Progo.

2. Pendidikan

Untuk memeriksa peran pendidikan dalam mendukung dan menghambat pengembangan kegiatan ekonomi kreatif melalui kegiatan kampus. Kriteria informan dari sektor pendidikan adalah:

- a. Peneliti yang telah melakukan studi atau penelitian terkait dengan pariwisata, terutama yang fokus pada destinasi wisata Goa Kiskendo dan Kabupaten Kulon Progo atau area sekitarnya.

- b. Peneliti yang fokus pada pemberdayaan masyarakat lokal dalam konteks pengembangan pariwisata atau ekonomi lokal.
 - c. Pengelola program pelatihan yang ditujukan untuk memberdayakan masyarakat lokal dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan pariwisata.
 - d. Kepala lembaga penelitian di universitas yang memiliki fokus pada studi pariwisata, pembangunan daerah, atau pemberdayaan masyarakat.
3. Industri
- Untuk mengetahui peran industri dalam perkembangan ekonomi kreatif pariwisata Goa Kiskendo. Kriteria informan dari sektor Industri adalah:
- a. Industri lokal maupun eksternal di sekitar Goa Kiskendo.
 - b. Anggota lembaga keuangan seperti bank, perusahaan modal atau lembaga keuangan micro di Kulon Progo.
 - c. Anggota asosiasi atau kelompok industri.
4. Masyarakat lokal

Untuk memahami persepsi, partisipasi, dan dampak pengembangan ekonomi kreatif melalui seni budaya terhadap kehidupan sehari-hari mereka. Kriteria informan dari sektor masyarakat adalah:

- a. Pelaku seni sendratari Sugriwa Subali di kabupaten Kulon Progo.
- b. UMKM di sekitar objek wisata Goa Kiskendo.

wawancara ini dilakukan menggunakan tipe wawancara strukur karena wawancara struktur memiliki konsistensi pertanyaan sehingga pertanyaan kepada informan dapat lebih diandalkan. Hal tersebut membantu dalam meminimalkan pengaruh faktor subjektif yang mungkin muncul dalam wawancara yang lebih terstruktur. Selain itu dengan wawancara struktur yang telah menyiapkan pertanyaan sebelum wawancara juga dapat mengefisien waktu.

c. Studi Dokumen

Data yang diperoleh dari arsip-arsip yang telah ada sebelumnya. Peneliti akan mengkaji dokumen terkait berupa, arsip kegiatan, data kegiatan ekonomi kreatif, pelaku yang terlibat. Studi dokumen dari bukti-bukti kegiatan yang telah dilakukan pemerintah, industri maupun universitas dalam melakukan kegiatan ekonomi kreatif pengembangan wisata Goa Kiskendo. Hal tersebut dapat mencakup rancangan undang-undang kebijakan fiskal dan program pendukung, pertumbuhan industri, inovasi, kolaborasi dengan pihak lain, penelitian serta kerjasama universitas dalam bidang industri, kebijakan transfer teknologi dan laporan kegiatan.

5. Metode Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan Milles dan Hubberman, yang meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, presentasi data, dan pembuatan kesimpulan.

a. Pengumpulan Data

Awalnya penulis akan mengumpulkan studi pustaka dahulu dan memberikan dasar awal terkait dengan isu yang akan diteliti. Kemudian peneliti akan mulai mengumpulkan data dari metode observasi, wawancara dan melihat dokumen yang ada. Penulis akan mengklasifikasi data berdasarkan sumber datanya saat proses pengumpulan data. Data primer akan diperoleh melalui proses wawancara dan observasi. Top of Form Bottom of Form Sementara data sekunder akan didapat melalui dokumen. Setiap langkah, mulai dari pembuatan raport, interaksi dengan subjek, hingga berkomunikasi dengan informan pada tahap awal penelitian, merupakan bagian dari proses pengumpulan data.²³

b. Reduksi Data

Reduksi data adalah langkah dimana peneliti menyusun dan menyortir semua data yang terkumpul dari lapangan. Pada tahap ini, peneliti akan memilih dan mengelompokkan data yang telah dikumpulkan, kemudian disusun menjadi tulisan yang akan dianalisis. Rekaman wawancara akan diubah menjadi verbatim dan hasil observasi akan disusun dalam bentuk tabel observasi. Adapun tema yang diharapkan akan muncul pada penelitian yang dapat membantu merinci dan mereduksi data yang dikumpulkan dalam penelitian, sehingga mendukung analisis yang mendalam terkait pengembangan ekonomi

²³ Anjarima Devitri Kase, Dwi Sarwindah Sukiatni, and Rahma Kusumandari. 2023. "Resiliensi Remaja Korban Kekerasan Seksual Di Kabupaten Timor Tengah Selatan: Analisis Model Miles Dan Huberman". *INNER: Journal of Psychological Research* 3 (2):301-11. <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/1261>.

kreatif di Kabupaten Kulon Progo dengan pendekatan Triple Helix diantaranya:

1. Peran Pemerintah dalam pengembangan objek wisata Goa Kiskendo.
2. Kolaborasi antara industri dan perguruan tinggi.
3. Partisipasi masyarakat dalam kegiatan pengembangan wisata Goa Kiskendo.
4. Inovasi dan kreativitas dalam pengembangan Goa Kiskendo.
5. Dampak sosial dan ekonomi pengembangan objek wisata goa Kiskendo.
6. Pertimbangan lingkungan dalam pengembangan wisata Goa Kiskendo.
7. Hambatan dan tantangan dalam implementasi triple helix.

c. Penyajian Data

Proses mengatur kumpulan data yang telah disusun untuk memungkinkan penarikan kesimpulan dan tindakan disebut penyajian data. Penyajian data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara yang terstruktur dan menyeluruh. Data yang alur telah disajikan akan memudahkan peneliti untuk melihat realitas yang terjadi dan memudahkan untuk menarik kesimpulan. Data tersebut diantaranya :

1. Data karakteristik sektor ekonomi kreatif di Kabupaten Kulon Progo termasuk jenis kegiatan seni budaya yang dominan, profil pelaku industri kreatif, dan dampak ekonominya.

2. Data dan temuan terkait kolaborasi antara pemerintah, industri, dan perguruan tinggi dalam mendukung pengembangan ekonomi kreatif. Data ini mencakup program-program, kebijakan, dan proyek kolaboratif.
 3. Data terkait partisipasi masyarakat dalam kegiatan seni budaya. Data ini mencakup angka partisipasi, preferensi, dan dampak sosial-ekonomi dari partisipasi tersebut.
 4. Menyajikan temuan terkait tingkat inovasi dan kreativitas dalam sektor ekonomi kreatif Kabupaten Kulon Progo. Mencakup data produk inovatif, proyek seni budaya yang menciptakan dampak, dan keberlanjutan inovasi.
 5. Menyajikan temuan terkait bagaimana pengembangan ekonomi kreatif diintegrasikan dengan pertimbangan lingkungan. Data ini mencakup praktik berkelanjutan dan upaya pelestarian lingkungan.
 6. Menyajikan data tentang hambatan dan tantangan yang dihadapi dalam menerapkan model Triple Helix, serta bagaimana mereka mempengaruhi kemajuan pengembangan ekonomi kreatif.
- d. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi
- Miles dan Huberman menyediakan kerangka kerja yang komprehensif untuk menarik kesimpulan dan verifikasi data dalam penelitian.²⁴ Dalam penarikan kesimpulan dan verifikasi diperlukan

²⁴ Zakariah, M. Askari, Vivi Afriani, and KH M. Zakariah. *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF, KUANTITATIF, ACTION RESEARCH, RESEARCH AND DEVELOPMENT (R n D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020.

adanya conclusion drawing yang merupakan strategi penarikan kesimpulan dan verifikasi. Yang pertama dilakukan ialah menerapkan perbandingan konstan untuk membandingkan temuan baru dengan temuan yang ada, menguji konsistensi dan perbedaan. Yang kedua melibatkan partisipan dalam verifikasi temuan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman partisipan.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan analisis data yang bertujuan untuk melihat strategi pengembangan ekonomi kreatif melalui kegiatan seni budaya di Kabupaten Kulon Progo. Dalam tahapan penarikan kesimpulan dan verifikasi data peneliti akan membaca dan memahami temuan penelitian yang telah disajikan secara sistematis dan komprehensif. Selanjutnya temuan tersebut akan disusun dalam tema-tema seperti ekonomi kreatif, triple helix, seni budaya, inovasi dan kreativitas, dampak sosial dan ekonomi, pertimbangan lingkungan, hambatan dan tantangan serta partisipasi masyarakat. Metode triple helix digunakan untuk mengetahui keterlibatan pemerintah, industri dan universitas yang menjadi penggerak utama ekonomi kreatif. Dalam penarikan kesimpulan akan melibatkan interpretasi dan penjelasan hubungan antara tema-tema yang ada dengan metode triple helix, menunjukkan kesesuaian, perbedaan, atau kontribusi tema dengan metode. Kemudian kesimpulan penelitian akan dirumuskan secara singkat dan jelas, mencakup temuan atau hasil penelitian, implikasi, rekomendasi dan keterbatasan serta saran penelitian.

Verifikasi hasil penelitian dilakukan dengan teknik triangulasi data, member check dan perbandingan dengan literatur yang memiliki keterkaitan.²⁵ Triangulasi ini bertujuan untuk memastikan kebenaran dan konsistensi dari hasil penelitian dari berbagai sumber dan metode. Dalam penelitian kualitatif terdapat metode-metode seperti wawancara, observasi, dan survei yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang akurat dan gambaran yang lengkap mengenai topik tertentu. Triangulasi sumber data, yang melibatkan berbagai sumber informasi, akan membantu peneliti mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam, beragam, dan menyeluruh mengenai peran pemerintah, universitas, dan industri di Kulon Progo dalam mengembangkan ekonomi kreatif. Peneliti juga akan menerapkan triangulasi sumber data untuk menguji validitas informasi tertentu dengan menggunakan berbagai jenis sumber data, seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, serta hasil observasi. Selain itu, peneliti juga akan melakukan wawancara dengan lebih dari satu subjek yang memiliki sudut pandang yang berbeda. Metode "member check" akan digunakan untuk memperoleh konfirmasi dari informan mengenai hasil penelitian.

Sedangkan perbandingan dengan literatur yang memiliki keterkaitan dilakukan untuk mengevaluasi kesesuaian atau perbedaan hasil penelitian dengan teori atau penelitian sebelumnya. Dengan

²⁵ Rukajat, Ajat. Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach). Deepublish, 2018.

diterapkannya teknik-teknik tersebut, peneliti dapat memastikan bahwa hasil penelitian memiliki tingkat validitas dan rehabilitas yang tinggi.

G. Sistematika Penulisan

Adanya sistematika kepenulisan memiliki tujuan untuk menjelaskan mengenai penelitian agar menjadi lebih terstruktur, jelas, dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini, peneliti membagi pembahasannya dalam lima bab diantaranya yaitu:

- **BAB I**

Bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan, manfaat, review literatur, kerangka teoritis yang digunakan, metode penelitian, dan struktur penulisan.

- **BAB II**

Dalam bab ini memberikan gambaran umum terkait Kabupaten Kulon Progo, analisis kegiatan seni budaya di Kulon Progo, dan profil informan.

- **BAB III**

Bab ini berisi hasil temuan lapangan saat penelitian, yaitu terkait kegiatan ekonomi kreatif di Kulon Progo, peran pemerintah dan stakeholder dan penjelasan seni budaya dapat menjadi motor pengembangan ekonomi kreatif.

- **BAB IV**

Pada bab ini berisi analisi dan pembahasan dari hasil temuan lapangan dan keterkaitannya dengan metode triple helix.

- **BAB V**

Bagian ini mencakup rangkuman dari hasil penelitian beserta implikasinya dan juga rekomendasi.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada data dan hasil analisis tentang pengembangan kegiatan ekonomi kreatif di obyek wisata Goa Kiskendo Kabupaten Kulon Progo maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan ekonomi kreatif di Goa Kiskendo belum berjalan dengan baik karena belum ada sinergi yang baik antar aktor. Selain itu di Goa Kiskendo belum dapat dikatakan terjadi kegiatan ekonomi kreatif yang sesuai dengan metode Triple Helix dikarenakan belum adanya peran dari industri.

Pengembangan ekonomi kreatif di Goa Kiskendo tersebut didasarkan pada beberapa hal dalam berikut ini: Pertama, aktor yang berperan dalam pengembangan kegiatan ekonomi kreatif pariwisata Goa Kiskendo ialah Pemerintah Kabupaten Kulon Progo melalui dinas pariwisata, Akademisi Institut Seni Indonesia, dan masyarakat sekitar Goa Kiskendo sebagai pelakon seni dan pedagang UMKM. Dari daftar tersebut diketahui belum adanya peran industri dalam pengembangan ekonomi kreatif pariwisata Goa Kiskendo.

Kedua, faktor pendukung kegiatan ekonomi kreatif di pariwisata Goa Kiskendo diantaranya yaitu adanya keindahan alam baik disekitar goa maupun didalam Goa Kiskendo sendiri dan adanya kisah pewayangan Sugriwa Subali yang kemudian dikembangkan menjadi pertunjukan sendratari yang dapat ditampilkan di wisata Goa Kiskendo. Dua hal tersebut membuat Goa Kiskendo dapat menawarkan dua paket wisata yakni wisata alam dan wisata budaya.

Ketiga, yaitu faktor penghambat kegiatan ekonomi kreatif di pariwisata Goa Kiskendo diantaranya yaitu minat kunjung wisatawan yang masih rendah, komunikasi antar aktor yang masih kurang sehingga menyebabkan berkurangnya sinergitas antar aktor, kurangnya pembangunan wahana permainan di tempat wisata dan masih kurangnya publikasi yang dilakukan.

Dalam kerangka Triple Helix, pemerintah, UMKM, dan akademisi masing-masing memiliki peran dan kekuatan yang unik. Namun, tantangan utamanya adalah bagaimana mengoptimalkan kolaborasi di antara mereka. Pemerintah memiliki power besar tetapi kurang interest pada destinasi ini, UMKM memiliki power dan interest tinggi tetapi terhambat oleh kurangnya kerjasama, sedangkan akademisi berperan penting dalam aspek budaya tetapi dengan minat yang lebih terbatas pada aspek komersial. Untuk mencapai pengembangan yang berkelanjutan dan maksimal, diperlukan peningkatan sinergi antara ketiga aktor ini, dengan dukungan yang lebih terstruktur dari pemerintah dan keterlibatan yang lebih intensif dari akademisi untuk mendukung UMKM dalam memanfaatkan potensi mereka sepenuhnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, telah ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pengembangan ekonomi kreatif pariwisata Goa Kiskendo. Oleh karena itu peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait. Saran tersebut diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk meningkatkan minat kunjung wisatawan yang masih rendah diperlukan penambahan wahana permainan dan jadwal yang tepat

untuk penampilan sendratari Sugriwa Subali agar menambah minat dan aktivitas wisatawan di Goa Kiskendo. Selain itu publikasi yang lebih luas perlu dilakukan misalnya dengan membuat akun instagram atau tiktok Goa Kiskendo kemudian mulai menggunakan konten bersponsor. Atau bisa juga dengan mengundang influencer yang kemudian dapat mempromosikan wisata Goa Kiskendo dalam media sosialnya.

2. Komunikasi antar aktor sebaiknya diperbaiki lagi sehingga dapat menambah sinergitas para aktor untuk mengembangkan kegiatan ekonomi kreatif di Goa Kiskendo.
3. Agar sesuai dengan konsep triple helix, diperlukan adanya aktor industri dalam pengembangan wisata Goa Kiskendo.

DAFTAR PUSTAKA

- Riswanto, A., Zafar, T. S., Sunijati, E., Harto, B., Boari, Y., Astaman, P., & Hikmah, A. N. (2023). EKONOMI KREATIF: Inovasi, Peluang, dan Tantangan Ekonomi Kreatif di Indonesia. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Howkins, J. (2002). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. United Kingdom: Penguin Books Limited.
- PURNOMO, ROCHMAT ALDY (2016) *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Ziyad Visi Media, Surakarta. ISBN 978-602-317-319-8
- Safitri, Y., & Suyato. (2022). Dinamika Pelaksanaan Tradisi Ruwahan di Dusun Padaan Ngasem Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal kajian mahasiswa PPKN UNY*, 11(1), 6-12.
- Antara, M., & Yogantari, M, V. (2018). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. *Senada*, 1, 292–301.
- Sambodo, G, T., & Pribadi, U. Sambodo, G. T., & Pribadi, U. (2016). Pelaksanaan Collaborative Governance di Desa Budaya Brosot, Galur, Kulonprogo, DI. Yogyakarta. *Journal of Governance and Public Policy*, 3(1).
- Tohani, E. (2019). PENGUATAN LITERASI BUDAYA BAGI PELAKU SENI BUDAYA DESA KALIREJO, KECAMATAN KOKAP, KABUPATEN KULON PROGO. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 14(1), 39-46.
- Hartono, B., & Samaratunga, O. (2021). Pembinaan Kriya, Fotografi, Videografi, dan Karawitan di Desa Sendangsari, Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Pengabdian Seni*, 2(2), 89-102.
- Sianipar, F. (2021). Strategi Pengembangan Paguyuban Sripanglaras Kabupaten Kulon Progo. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 7(1), 1-19.
- Swastuti, E., & Pudjiarti, E. S. (2021). Strategi pengembangan ekonomi kreatif mendukung daya saing daerah kota tangerang. *JPAP: Jurnal Penelitian Administrasi Publik*, 7(1).
- Amalia, N. A., & Agustin, D. (2022). Peranan Pusat Seni dan Budaya sebagai bentuk upaya pelestarian budaya lokal. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 19(1), 34-40.
- Ritonga, M. (2021, December). Upaya Mengurangi Pengangguran Melalui Ekonomi Kreatif. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, pp. SNPPM2021EK-61).
- Firmansyah, M. B., & Suchaina, M. P. (2023). *Model Pembelajaran Multimodal Bermuatan Ekonomi Kreatif: Panduan Praktis Pembelajaran Multimodal di Perguruan Tinggi*. Aqilian Publika.
- Sopanah, S. E., Bahri, S., Ghazali, M., & Sh, M. A. (2020). *Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal*. Scopindo Media Pustaka.
- Febrianty, S. E., Ichdan, D. A., & Sentanu, I. G. E. P. S. (2023). *MEMBANGUN OPEN INNOVATION HELIX DI LEMBAGA PEMERINTAH*. UPPM universitas malahayati.

- Wijaya, H. (2020). Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Purba, A. S., & Setiawan, I. . (2022). Analisis Konsep Penta Helix dalam Pengembangan Potensi Wisata di Kampung Bekelir Tangerang. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 1(4), 919–930. <https://doi.org/10.55927/fjmr.v1i4.931>.
- Mukti, A. B., Rosyid, A. N., & Asmoro, E. I. (2020). Model Pentahelix dalam sinergi pariwisata di idonesia untuk pemberdayaan perekonomian lokal: studi literatur. *Jurnal ilmiah hospitality*, 9(1), 1-8.
- Widnyana, I Wayan, Sapta Rini Widyawati, and G. Oka Warmana. 2019. “Pengaruh Pemberian Mata Kuliah Kewirausahaan Dan Pelatihan Wirausaha Terhadap Minat Wirausaha Ekonomi Kreatif Pada Mahasiswa Unmas Denpasar”. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia* 1 (1). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v1i1.1895>.
- Agusti, A., Rakhman, F., Elfina, E., Mariatun, I., & Surur, M. (2023). Pengembangan Ekonomi Masyarakat Melalui Ekonomi Kreatif Studi Kasus Pada Usaha Ekonomi Rumah Tangga. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 347- 361. doi:10.36841/pgsdunars.v13i1.3243
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D). Yayasan Pondok Pesantren Al -Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Rukajat, A. (2018). Pendekatan penelitian kualitatif (Qualitative research approach). Deepublish.
- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Miles Dan Huberman Di Kelas IV Sd Negeri 060800 Medan Area. *Innovative: Journal Of Socia Science Research*, 3(2), 6460–6477. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1130>.
- Kase, A. D, Sukiatni, D. S, & Kusumandari, R. (2023). Resiliensi remaja korban kekerasan seksual di Kabupaten Timor Tengah Selatan: Analisis Model Miles dan Huberman. *INNER: Journal of Psychological Research*, 3(2), 301–311. Retrieved from <https://aksiologi.org/index.php/inner/article/view/1261>
- Fathoni, A. (2006). Metodologi Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jaelani, A. (2019). Triple Helix sebagai model bagi inovasi pendidikan tinggi: Analisis logika kelembagaan dalam pengembangan kewirausahaan dan ekonomi.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). Penelitian Kualitatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusmarni, Y. (2012). Studi kasus. UGM Jurnal Edu UGM Press, 2.
- Utami, H. N., Sandra, S., & Ruhana, I. (2019). Pemberdayaan Masyarakat dengan Pendekatan Triple Helix untuk Pengembangan Kompetensi Wirausaha Masyarakat Desa Mandiri Energi. *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik*, 5(3), 294-302.

- Toffler, A. (2022). *The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow*. United Kingdom: Random House Publishing Group.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Pamungkas, Gasa Ari, and Winarto Winarto. "Strategi Promosi Sendratari Sugriwa Subali Oleh Pemerintah Kulon Progo Untuk Menarik Wisatawan." *Jurnal Gama Societa* 5.1: 43-48.
- Khasanah, Zahrotul. Peran Dinas Pariwisata Kulon Progo Dalam Pengembangan Potensi Wisata Goa Kiskendo: Studi Di Desa Jatimulyo, Kecamatan Girimulyo, Kabupaten Kulon Progo. Diss. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016.
- Pemasaran Pariwisata Internasional: Sebuah Pendekatan Strategis. N.p., Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2008.
- Yulianto, A. (2017). Analisis Objek Daya Tarik Wisata Favorit Berdasarkan Jumlah Pengunjung Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Media Wisata*, 15(2).
- Hidayat, E. S., & Djadjuli, R. D. (2020). Peran Pemerintah Desa Dalam Pengembangan Objek Wisata Curug Kembar Desa Raksabaya. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 7(2), 277-293.
- Etzkowitz, H. (2008). *The Triple Helix: University-Industry-Government Innovation in Action*. Routledge.
- Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). "The dynamics of innovation: from National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university–industry–government relations." *Research Policy*, 29(2), 109-123.
- Leydesdorff, L., & Etzkowitz, H. (1996). "Emergence of a Triple Helix of University- Industry-Government Relations." *Science and Public Policy*, 23(5), 279-286.
- Malik, F. (2017). Peranan Kebudayaan Dalam Pencitraan Pariwisata Bali. *Jurnal Kepariwisata Indonesia: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia*.
- Gunagama, M. G., Naurah, Y. R., & Prabono, A. E. P. (2020). Pariwisata pascapandemi: Pelajaran penting dan prospek pengembangan. *LOSARI: Jurnal Arsitektur Kota dan Pemukiman*, 56-68.
- ., S., Roniwijaya, P., Priyanto, S., & Rahmat Setiadi, B. (1). Eksplorasi Sub-Sub Sektor Industri Kreatif Di Pusat-Pusat Keramaian Kabupaten Kulon Progo.
- Kirom, N. R., Sudarmiati, S., & Putra, I. W. J. A. (2016). Faktor-faktor penentu daya tarik wisata budaya dan pengaruhnya terhadap kepuasan wisatawan (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Kiftia Rengganis, A., & Fauziah, S. (2023). Strategi Pengembangan Potensi Sumber Daya Alam Melalui Paket Wisata Di Dusun Mendiwo. *NEAR: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 39-46.

- Alfiyan, F., 2021. Pembuatan Video Profil Desa Wisata Untuk Sarana Publikasi Di P Pokdarwis Gombongsari-Banyuwangi. Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi), 2(2), pp.1-6.
- Siregar, F. A., & Usriyah, L. (2021). Peranan komunikasi organisasi dalam manajemen konflik. Idarah (Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan), 5(2), 163

