

Analisis *Stakeholder* dalam Pengembangan Desa Wisata Sangiran

Hendrika Ayuliani Muntiyas¹ | Izza Mafruhah¹ | I Gusti Lanang Putu Tantra²

Muntiyas, H, A., Mafruhah, I., & Tantra I, G, L, P. (2024). Analisis *Stakeholder* dalam Pengembangan Desa Wisata Sangiran. *Wacana Ekonomi: Jurnal Ekonomi, Bisnis dan Akuntansi*, 23(1), 1-12

1. Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia

2. Universitas Warmadewa, Indonesia

Correspondence addressed to:
Hendrika Ayuliani Muntiyas,
Universitas Sebelas Maret Surakarta,
Indonesia

Email address:
rikahendrika7@gmail.com

Abstract. *The tourism village concept makes tourism development in rural areas a sustainable and community-based sector that can have a widespread impact on the local economy. Sustainable tourism development must pay attention to all stakeholder roles in achieving goals. This research aims to analyze the role of stakeholders in the development of the Sangiran Tourism Village. This research uses the MACTOR (Matrix of Alliance, Tactics Objective and Recommendations) analysis tool. The research results show that there are three main actors in the development of the Sangiran Tourism Village, namely the Krikilan Village Government, Pokedarwis, and the Sangiran Tourism Village Management.*

Keywords: MACTOR; stakeholder; tourism village

Pendahuluan

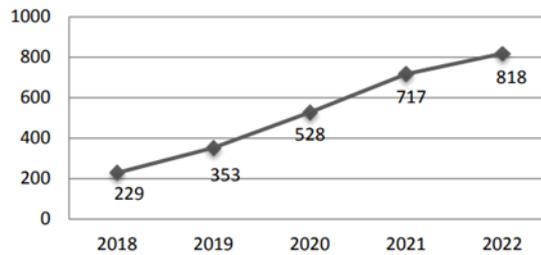
Sektor pariwisata menjadi salah satu penyumbang devisa negara dan pendapatan asli daerah (Ollani et al., 2023). Pembangunan pariwisata dapat memunculkan *multiplier effect* (efek pengganda) yang dapat memicu pengembangan sektor-sektor lain yang mendukung keberlangsungan sektor pariwisata (Hastuti et al., 2023). Kemenparekraf (2021) menyatakan bahwa terdapat pergeseran tren dalam industri pariwisata, wisatawan sudah beralih minat dari jenis wisata massal (*mass tourism*) ke arah wisata alternatif (*alternative tourism*) yang menekankan pada aktivitas pariwisata tematik dengan menampilkan aktivitas perdesaan dan kearifan lokal masyarakat sebagai atraksi wisata. Kesadaran pemerintah Indonesia akan potensi pariwisata di daerah pedesaan memunculkan konsep desa wisata yang menjadikan pembangunan pariwisata di pedesaan menjadi sektor yang berkelanjutan dan berbasis masyarakat (Kemenparekraf, 2021). Konsep tersebut sejalan dengan konsep *Community Based Tourism* (CBT) dimana masyarakat menjadi pemeran utama dalam pengembangan desa wisata sehingga dapat memicu peningkatan ekonomi yang berprinsip gotong royong dan berorientasi jangka panjang (Hastuti et al., 2023).

Indonesia memiliki jumlah desa wisata sebanyak 4.573 desa pada tahun 2023 dari total jumlah desa di Indonesia yaitu 83.794 desa/kelurahan. Pengelolaan desa wisata sejalan dengan Undang-Undang 6 Tahun 2014 tentang Desa yang menegaskan bahwa desa memiliki hak untuk mengelola dan merawat kepentingan masyarakat di wilayahnya. Desa wisata dibagi menjadi empat kategori berdasarkan tingkat perkembangannya, yaitu desa wisata rintisan, desa wisata berkembang, desa wisata maju, dan desa wisata mandiri (Kemenparekraf, 2021). Pengkategorian ini dilakukan berdasarkan 79 indikator yang telah ditetapkan oleh Kementerian Pariwisata. Salah satu provinsi yang memiliki jumlah desa wisata yang setiap tahunnya mengalami peningkatan adalah Provinsi Jawa Tengah. Pada tahun 2022 jumlah desa wisata di Jawa Tengah mencapai 818



This article published by Universitas Warmadewa is open access under the term of the Creative Common, CC-BY-SA license

desa. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Jumlah Desa Wisata Provinsi Jawa Tengah Tahun 2018-2022
(Sumber: Dispora Jawa Tengah, 2022)

Kabupaten Sragen menjadi salah satu Kabupaten di Jawa Tengah yang memiliki beragam tempat pariwisata. Wisata Sejarah di Sragen menjadi primadona utama dengan jumlah pengunjung terbanyak jika dibandingkan dengan jenis wisata lainnya. Museum Sangiran menjadi visitor center diantara museum lainnya yang berada di Kabupaten Sragen (Rohman, 2019). Gambar 2 menunjukkan bahwa Museum Sangiran menjadi salah satu penyangga utama pariwisata Kabupaten Sragen dengan memiliki jumlah pengunjung pariwisata yang paling banyak jika dibandingkan dengan obyek wisata lainnya yang ada di Kabupaten Sragen.



Gambar 2. Jumlah Pengunjung Obyek Wisata Kabupaten Sragen
(Sumber: Dispora Sragen dilolah , 2023)

Pengembangan kawasan pariwisata di Kabupaten Sragen selanjutnya mengarah pada pengembangan wilayah di sekitarnya yang berfokus pada daerah pedesaan karena menjadi daya dukung keberlanjutan sektor pariwisata (Aryanti & Setyowati, 2018). Berdasarkan Surat Keputusan Bupati Sragen, Sragen memiliki empat desa wisata, salah satunya adalah Desa Wisata Sangiran yang secara administratif bernama Desa Krikilan, terletak di kawasan Museum Sangiran, Kabupaten Sragen. Desa Wisata Sangiran masuk dalam kategori Desa Wisata Berkembang yang ditetapkan oleh Kemenparekraf RI.

Pengembangan pariwisata berkelanjutan termasuk desa wisata harus memperhatikan lima elemen yaitu *what to see*, *what to do*, *what to buy*, *what to stay*, *what to visit*. Peran masyarakat sangat penting dalam upaya mengembangkan pariwisata berdasarkan hal tersebut. "*What to see*" mengacu pada keindahan alam dan daya tarik alami yang bisa dinikmati oleh para wisatawan, sementara empat elemen lainnya menggambarkan bagaimana masyarakat dapat berkolaborasi dengan berbagai pemangku kepentingan lainnya dalam upaya memajukan sektor pariwisata (Mafruhah, Suhardjanto, et al., 2021).

Potensi *what to see* dan *what to do* yang bisa dilakukan wisatawan di Desa Wisata Sangiran mencakup aktivitas wisata di Museum Sangiran, wisata air asin Pablengan, Taman Punden tingkir, Pasar Budaya Sangir, dan Kesenian Gejog Lesung. Kerajinan, kuliner khas dan produk UMKM Desa Krikilan menjadi aspek *what to buy* wisatawan Desa Sangiran. Desa Wisata Sangiran memiliki

homestay yang dapat digunakan wisatawan untuk *stay* menginap. Lokasi Desa Wisata Sangiran dapat dijangkau dengan kendaraan umum maupun kendaraan pribadi sehingga wisatawan mudah untuk *visit* (PKKP Sragen, 2021).



Gambar 3. Jumlah Kunjungan Wisata Desa Wisata Sangiran Tahun 2021-2022
(Sumber: Data primer diolah, 2023)

Jumlah kunjungan wisatawan ke Desa Wisata Sangiran mengalami kenaikan sebesar 8,78% setelah dibentuk pada tahun 2020. Selanjutnya, pada tahun 2021 Desa Wisata Sangiran mendapatkan beberapa prestasi. Desa ini masuk dalam nominasi 50 desa wisata terbaik di Indonesia dalam Anugerah Desa Wisata Indonesia Tahun 2021 yang diselenggarakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Selain itu, pada tahun 2022 Desa Wisata Sangiran juga masuk dalam nominasi 40 besar Desa Brilliant Bank Rakyat Indonesia (BRI) Kantor Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta (Kanwil DIY). Desa Brilliant BRI ini merupakan program inkubasi yang bertujuan menghasilkan *role model* atau pilot percontohan dalam pengembangan desa wisata di Indonesia.

Pengembangan Desa Wisata Sangiran secara berkelanjutan memiliki potensi besar sebagai modal utama untuk meningkatkan ekonomi masyarakat sekitar. Teori pemangku kepentingan (*Stakeholder Theory*) sebagai sebuah pendekatan untuk mengelola hubungan antar berbagai pihak yang memiliki kepentingan dalam suatu organisasi (Wulandari, 2020). Individu atau kelompok sebagai pemangku kepentingan dapat mempengaruhi dan dapat dipengaruhi oleh aktivitas dan keputusan suatu organisasi. Peran pemangku kepentingan seperti pemerintah desa, pelaku usaha lokal, masyarakat, dan swasta menjadi sangat krusial (Mafruhah et al., 2020). Pemangku kepentingan di Desa Wisata Sangiran dapat berperan dalam merancang kebijakan yang mendukung pengembangan desa wisata, memberikan dukungan anggaran dan teknis, serta mempromosikan destinasi wisata secara efektif. Analisis *stakeholder* dengan menggunakan alat analisis MACTOR dapat memetakan pengaruh dan kekuatan antar aktor dalam mencapai tujuan (Mafruhah, Istiqomah, et al., 2021). Dengan sinergi yang baik antar peran pemangku kepentingan, pengembangan desa wisata dapat menjadi pilar utama dalam membangun ekonomi masyarakat lokal yang berkelanjutan dan memberikan manfaat ekonomi secara merata.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hastuti et al. (2023), yang menyatakan bahwa Desa Wisata Sangiran dengan konsep wisata berbasis masyarakat dapat memberikan dampak ekonomi, baik pergeseran mata pencaharian maupun sektor Pendidikan. Utami (2022), menyatakan bahwa Pengembangan Situs Manusia Purba Sangiran masih banyak didominasi oleh pihak pemerintah, swasta masih kurang terlibat. Penelitian lainnya dilakukan oleh Aryanti & Setyowati (2018), yang menyatakan bahwa hubungan pemerintahan dalam pengembangan Kawasan Sangiran dilakukan dengan adanya pembagian peran masing-masing pihak. Interaksi antar pejabat publik terlihat adanya kesamaan dalam perilaku, kepercayaan, persepsi dan preferensi. Penelitian ini mengembangkan penelitian terdahulu dengan menganalisis peran *stakeholder* dengan menggunakan alat analisis MACTOR yang belum dilakukan oleh penelitian lain di Desa Wisata Sangiran. Fokus analisisnya berada pada peran pemangku kepentingan terhadap pengembangan Desa Wisata Sangiran secara berkelanjutan.

Konsep

Teori permintaan oleh Mankiw (2016) menyebutkan bahwa permintaan terhadap barang atau jasa adalah ketika seseorang bersedia membayar produk tersebut pada suatu harga dan dalam rentang waktu tertentu. Prinsip dasar hukum permintaan menyatakan bahwa ketika harga suatu barang menurun, permintaan akan meningkat, sementara sebaliknya, ketika harga barang naik, permintaan akan menurun. Kemudian, permintaan industri pariwisata merujuk pada permintaan terhadap berbagai produk barang dan jasa yang terkait dengan aktivitas pariwisata (Basundhari et al., 2019). Produk tersebut mencakup transportasi, akomodasi, rumah makan, atraksi wisata, pemandu wisata, pusat oleh-oleh, dan barang dan jasa lainnya yang dibutuhkan oleh wisatawan. Wall & Mathieson, (2006) menyebutkan bahwa terdapat tiga komponen utama permintaan terhadap industri pariwisata, yaitu:

Permintaan actual (*actual demand*) yang merupakan jumlah wisatawan yang sedang melakukan aktivitas pariwisata.

Permintaan yang tersembunyi dan terhambat (*suppressed demand*) merupakan sebagian masyarakat yang tidak melakukan perjalanan pariwisata karena suatu alasan tertentu. Terbagi menjadi dua jenis, yaitu permintaan potensial (*potential demand*) jika masyarakat ingin melakukan perjalanan pariwisata akan tetapi terhambat kemampuan finansial, dan permintaan tertunda (*deferred demand*) jika masyarakat mempunyai kemampuan finansial akan tetapi menunda berpariwisata karena alasan tertentu.

Tidak ada permintaan (*no demand*) adalah individu yang tidak memiliki minat untuk berkunjung di suatu tempat pariwisata. Penawaran dalam industri pariwisata mencakup produk barang dan jasa yang ditawarkan kepada para pengunjung tempat pariwisata (Basundhari et al., 2019). Pearce & Butler (1999) menyebutkan bahwa terdapat lima elemen penawaran pariwisata, yaitu:

Atraksi wisata, melibatkan berbagai elemen yang terdiri dari alam (seperti pemandangan, keanekaragaman flora dan fauna, iklim, dan cagar alam), artefak buatan manusia (seperti tempat ibadah, monumen, bangunan bersejarah, dan museum), serta aspek budaya (termasuk musik, bahasa, nyanyian rakyat, tarian, upacara adat, dan perayaan tradisional).

Akomodasi, yang terdiri dari tempat penginapan seperti hotel, home stay, motel, villa.

Sarana dan Prasarana, yang terdiri dari sarana dan prasarana transportasi untuk menuju tempat pariwisata seperti jalan, jalan tol, kereta api, stasiun, kapal, Pelabuhan, pesawat, dan bandara)

Aksesibilitas, yang terdiri dari moda angkutan dan rute transportasi yang ada di tempat pariwisata

Fasilitas pendukung lainnya, yang terdiri dari fasilitas umum pendukung tempat pariwisata seperti tempat parkir, toilet, rumah makan, serta tempat ibadah. Pelayanan pendukung juga dibutuhkan seperti pusat oleh-oleh dan toko souvenir.

Desa wisata (Nagari, Kampung, Gampong, atau sebutan lainnya) merupakan kawasan perdesaan yang memiliki banyak potensi unik dan daya tarik wisata, termasuk dengan berbagai tradisi masyarakat yang dapat memberikan pengalaman yang mendalam tentang kehidupan masyarakat desa (Kemenparekraf, 2021). Desa wisata sebagai destinasi berbasis komunitas dan didasarkan pada kearifan lokal masyarakat desa, yang mendorong peningkatan ekonomi dengan berprinsip pada gotong royong dan berkelanjutan. Kearifan lokal (*local wisdom*) menjadi roh utama dalam pengelolaan desa wisata, yang dapat terwujud melalui tradisi dan budaya unik serta nilai-nilai otentik yang sudah mendarah daging pada masyarakat desa.

Stakeholder merupakan setiap individu atau kelompok yang memiliki kepentingan, dan keterlibatan dalam suatu organisasi tertentu (Gravitiani et al., 2022). Pemangku kepentingan ini akan mempengaruhi dan dipengaruhi antar sesama untuk mencapai suatu tujuan. *Pentabelix stakeholder* merupakan pengembangan dari model *triple helix*, yang digunakan untuk menggambarkan partisipasi peran para pemangku kepentingan (*stakeholder*) dalam suatu inovasi program pengembangan regional (Vani et al., 2020). Modal *pentabelix stakeholder* dalam pengembangan desa wisata dapat diuraikan sebagai berikut:

Akademisi (*Academy*): Berpedan sebagai perancang, termasuk dalam pengaturan standar proses bisnis dan pemberian sertifikasi untuk produk serta sumber daya manusia yang unggul.

Bisnis (*Business*): Bisnis dapat memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan produktivitas pengembangan sektor pariwisata.

Komunitas (*Community*): Komunitas bertindak sebagai aktor, penggerak, dan penghubung yang membantu pengembangan pariwisata dari awal hingga keseluruhan proses.

Pemerintah (*Government*): Terlibat dalam berbagai aspek kegiatan pariwisata seperti perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, pengendalian, promosi, alokasi keuangan, perizinan, program, peraturan, pengembangan pengetahuan, inovasi kebijakan publik, dan dukungan untuk jaringan inovasi, dan kemitraan.

Media: Berfungsi sebagai alat promosi yang mencakup berbagai aktivitas seperti periklanan, penjualan personal, hubungan masyarakat, komunikasi dari mulut ke mulut (*word of mouth*), serta pemasaran langsung. Media juga memainkan peran yang sangat penting dalam mempromosikan dan membentuk citra merek (*brand image*).

Metode

Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan metode komprehensif *mixed method* yakni kombinasi antara metode kuantitatif dan kualitatif untuk mencapai tujuan penelitian. Metode kualitatif berasal dari sumber data penelitian menggunakan data primer dengan wawancara secara mendalam (*indepth interview*) terhadap 15 aktor *key person* pengembangan Desa Wisata Sangiran. Hasil wawancara kemudian diberikan penilaian secara kuantitatif dengan menggunakan alat analisis MACTOR (*Matrix of Alliance, Tactics Objective and Recommendations*). MACTOR menjadi alat analisis yang memberikan penilaian (kuantitatif) dari hasil wawancara (kualitatif) respon *stakeholder* terhadap *sakeholder* lain dan pengaruh mereka terhadap tujuan penelitian, sehingga dengan menggunakan alat analisis MACTOR masuk kedalam kategori jenis penelitian *mixed method* (Mafruhah, Istiqomah, et al., 2021). Alat analisis MACTOR bertujuan untuk menggambarkan pengaruh antar aktor dan pemangku kepentingan. MACTOR bekerja dengan menganalisis kekuatan relatif antara aktor atau pemangku kepentingan dan menggambarkan persamaan dan perbedaan antar aktor. Metode MACTOR digunakan untuk mengidentifikasi preferensi masing-masing pemangku kepentingan dan tingkat dukungan mereka terhadap tujuan yang telah diidentifikasi (Mafruhah, Istiqomah, et al., 2021). Selain itu, juga menilai sejauh mana pemangku kepentingan mendukung setiap tujuan dan kelompok. Tingkat keterkaitan antar aktor dalam *stakeholder analysis* dengan menggunakan MACTOR dapat dilihat pada gambar berikut:

Konsep dan analisis *stakeholder* memperlihatkan keterlibatan aktif dari semua pihak yang terlibat dalam mencapai suatu tujuan. Proses analisis dengan MACTOR bertujuan untuk menggambarkan dua aspek utama. Pertama, hubungan antar pemangku kepentingan untuk menentukan kekuatan jaringan yang terbentuk di antara aktor, memperhatikan divergensi dan konvergensi. Kedua, hubungan antara pemangku kepentingan dengan tujuan yang ingin dicapai dianalisis untuk menilai peran pemangku kepentingan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Mafruhah, Istiqomah, et al., 2021).

Berikut merupakan tahapan analisis data dengan menggunakan metode MACTOR:

Mengidentifikasi aktor yang terlibat

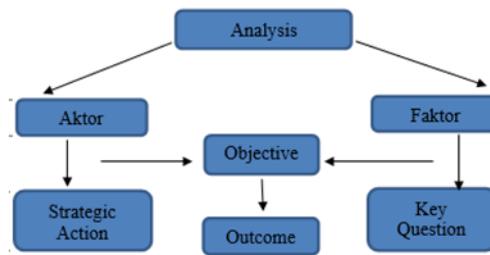
Mengidentifikasi tujuan yang ingin diketahui

Mendesripsikan hubungan antara aktor dengan menggunakan skala 0-4, di mana 0 menunjukkan tidak ada pengaruh dan 4 menunjukkan pengaruh yang sangat tinggi.

Menggambarkan tingkat resistensi aktor terhadap tujuan dengan menggunakan skala (+/mendukung), (0/netral), dan (-/menentang), serta menilai pentingnya tujuan bagi aktor dengan skala (0/tidak penting) hingga (4/sangat penting).

Melakukan perhitungan menggunakan perangkat lunak MACTOR.

Pemilihan aktor/*stakeholder* dalam penelitian ini didasarkan pada kewenangan aktor, peran aktor, serta pengaruh posisi masing-masing aktor dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran. Aktor dalam penelitian ini adalah:



Gambar 4. Tingkat Keterkaitan Aktor Dalam Stakeholder Analysis
(Sumber: Mafruhah, Istiqomah, et al., 2021)

Tabel 1. Aktor Pengembangan Desa Wisata Sangiran

No.	Aktor	Singkatan
1.	Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) "Purba Artha Raharja" Desa Krikilan	BUMDes
2.	Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) "Purba Budaya" Desa Krikilan	Pokdarwis
3.	Pelaku UMKM Kuliner	Kuliner
4.	Pelaku UMKM Fashion	Fashion
5.	Pelaku UMKM Souvenir Kriya	Souvenir
6.	Pelaku UMKM Seni dan Budaya	SeniBudaya
7.	Pelaku UMKM Homestay	Homestay
8.	Pemerintah Desa Krikilan	Pemdes
9.	Akademisi Ekonomi	Ak.Ekonomi
10.	Akademisi Sejarah	Ak.Sejarah
11.	Pengunjung/Wisatawan	Wisatawan
12.	Perbankan	Perbankan
13.	Agen Travel	Agen Travel
14.	Penemu Fosil Sangiran	Fossil
15.	Pengelola Desa Wisata Sangiran	Pengelola

(Sumber: Data primer, 2024)

Kemudian, identifikasi tujuan yang ingin diketahui dalam penelitian dengan menganalisis tujuan berdasarkan hubungan antar masing-masing aktor yang terlibat. Analisis tujuan ini juga bisa berdasarkan hasil *indepth interview* dengan para pemangku kepentingan (Gravitiani et al., 2022). Berikut-merupakan tujuan-tujuan yang ditetapkan dalam penelitian ini:

Peningkatan pendapatan masyarakat (Pendapatan)

Peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD)

Perluasan lapangan pekerjaan (Lap Kerja)

- Peningkatan investasi swasta (Investasi)
- Terjaganya kearifan lokal desa (Kearifan)
- Peningkatan jumlah pengunjung/ wisatawan (Pengunjung)
- Peningkatan Daya saing antar penjual/Pelaku UMKM (DayaSaing)
- Peningkatan kualitas produk dan jasa yang ditawarkan (Kualitas)
- Penggunaan media sosial (Media)

Hasil dan Pembahasan

Hasil alat Analisis MACTOR dapat merepresentasikan pengaruh langsung dan tidak langsung antar aktor, peta pengaruh ketergantungan antar aktor, daya saing antar aktor, konvergensi dan divergensi antar aktor. Hasil pengaruh dan ketergantungan antar aktor dapat dilihat pada gambar berikut:

MOI	BUMDes	Pokdarwis	Kuliner	Fashion	Souvenir	SeniBudaya	Homestay	Pendes	Ak.Ekonomi	Ak.Segarai	Wisatawan	Perbankan	AgentTravel	Fosil	Pengelola	I
BUMDes	21	24	28	23	26	20	23	25	23	22	25	22	26	19	24	330
Pokdarwis	22	36	41	30	38	27	27	34	30	28	35	28	34	23	38	438
Kuliner	21	32	38	30	34	26	26	31	29	28	35	25	32	21	32	400
Fashion	20	28	32	27	30	23	25	29	27	23	30	23	30	19	28	367
Souvenir	21	32	37	29	37	28	28	32	30	27	35	25	34	23	32	413
SeniBudaya	18	22	25	23	26	24	22	24	22	24	25	22	24	21	23	321
Homestay	18	25	28	25	30	25	24	26	26	26	28	22	28	23	25	355
Pendes	23	38	41	30	40	28	28	36	31	29	38	27	34	24	37	448
Ak.Ekonomi	15	18	19	17	18	16	17	18	18	17	19	16	19	16	18	243
Ak.Segarai	18	23	23	20	24	21	22	22	23	25	23	19	22	21	22	303
Wisatawan	16	20	21	19	20	17	17	20	20	18	22	17	21	16	20	262
Perbankan	23	29	29	28	30	24	26	30	27	24	29	27	27	19	29	374
AgentTravel	14	15	18	16	17	16	16	16	15	18	15	18	14	15	221	
Fosil	16	20	22	17	22	18	19	22	19	22	20	16	20	20	21	274
Pengelola	23	38	41	30	40	28	28	35	31	31	38	28	34	23	39	446
Di	268	364	405	337	395	317	324	364	354	333	402	301	385	282	364	5195

Gambar 5. Pengaruh dan Ketergantungan antar aktor
(Sumber: Hasil Analisis MACTOR, 2024)

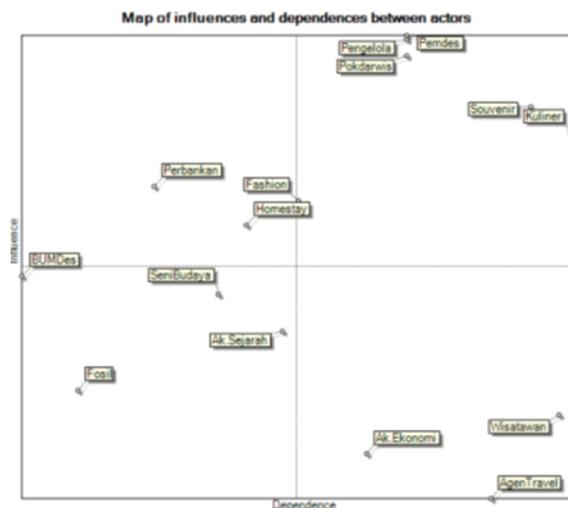
Gambar 5 menunjukkan hasil pengaruh langsung dan tidak langsung antar aktor Angka yang terletak pada kolom akhir sebelah kanan (kolom I) menunjukkan pengaruh langsung dan tidak langsung (*net direct and indirect influence*), sementara angka yang terletak di baris bawah akhir (baris Di) menunjukkan angka ketergantungan langsung dan tidak langsung (*net direct and indirect dependence*). Berdasarkan Gambar 4 tersebut, diketahui bahwa aktor yang mempunyai pengaruh langsung dan tidak langsung dengan nilai paling tinggi adalah Pemerintah Desa Krikilan dengan nilai 448, Kemudian, aktor kedua adalah Pengelola Desa Wisata Sangiran dengan nilai 446. Aktor ketiga adalah Pokdarwis Purba Budaya Desa Krikilan dengan nilai 438. Aktor keempat adalah pelaku UMKM Souvenir Kriya dengan nilai 413 dan aktor kelima yaitu pelaku UMKM kuliner dengan nilai 400.

Aktor yang memiliki pengaruh langsung dan tidak langsung paling tinggi adalah Pemerintah Desa Krikilan. Pemdes berperan sebagai regulator dan fasilitator, sebagai regulator pemerintah desa menetapkan peraturan dan kebijakan yang mendukung pengembangan Desa Wisata Sangiran. Sebagai Fasilitator pemerintah desa menyediakan infrastruktur dan sarana prasarana yang dibutuhkan dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran. Aktor kedua dengan pengaruh langsung dan tidak langsung tertinggi adalah Pokdarwis Purba Budaya Desa Krikilan. Pokdarwis berperan sebagai inisiator pembentukan desa wisata karena memiliki tanggung jawab dalam pengembangan kepariwisataan di Desa Krikilan. Pokdarwis juga berperan dalam menggerakkan masyarakat untuk terlibat dalam pengembangan desa wisata. Aktor ketiga adalah pengelola Desa Wisata Sangiran yang berperan secara teknis dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran. Pengelola memiliki

tanggungjawab untuk mengelola dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pengembangan Desa Wisata Sangiran melalui berbagai program dan perlombaan. Aktor keempat dengan pengaruh dan langsung tidak langsung tertinggi adalah pelaku UMKM Souvenir dan kriya. Daya tarik Sangiran salah satunya berada pada oleh-oleh souvenir khas seperti gantungan kunci, kapak batu, batu akik, dan lain-lain sehingga pelaku UMKM di Desa Wisata Sangiran memiliki peran yang tinggi dalam pengembangan dan peningkatan pendapatan masyarakat. Aktor kelima yaitu pelaku UMKM Kuliner. Selain souvenir, makanan khas dan pusat oleh-oleh juga menjadi daya tarik di Desa Wisata Sangiran. Keripik, Balung kethek, Kopi Purba, menjadi oleh-oleh yang biasa dibawa pulang pengunjung. Selain itu, pelaku UMKM di Desa Wisata Sangiran sudah tergabung dalam Kelompok UMKM Desa Krikilan sehingga kelembagaan dan komunikasi antar pelaku wisata berjalan dengan baik.

Berdasarkan Gambar 4, aktor yang memiliki ketergantungan langsung dan tidak langsung tertinggi terhadap aktor lainnya adalah pelaku UMKM kuliner dengan nilai pada baris Di sebesar 405. Hal tersebut menunjukkan bahawa pelaku UMKM kuliner masih sangat tergantung dengan arahan dari beberapa aktor, terkhusus Pemerintah Desa Krikilan. Ketua kelompok UMKM juga berasal dari pelaku UMKM kuliner sehingga perannya bergantung serta membutuhkan banyak koordinasi dengan berbagai pihak. Ketergantungan tertinggi kedua yaitu pengunjung/wisatawan dengan nilai 402, hal tersebut karena pengunjung di desa wisata sangat tergantung pada infrastruktur dan dukungan pengelola wisata di tempat. Ketergantungan tertinggi ketiga adalah pelaku UMKM souvenir dengan nilai 395. Pelaku UMKM Souvenir bergantung terhadap koordinasi dan arahan dari beberapa aktor serta jumlah pengunjung yang datang. Aktor selanjutnya yang memiliki ketergantungan tinggi adalah Pemerintah Desa Krikilan, Pokdarwis, dan Pengelola Desa Wisata Sangiran dengan nilai yang sama yaitu 364. Ketiga aktor tersebut merupakan aktor utama dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran yang perannya saling bergantung satu sama lain. Perannya memerlukan banyak koordinasi dan komunikasi dengan aktor lainnya mulai dari perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi program pengembangan Desa Wisata Sangiran.

Hasil selanjutnya yaitu peta pengaruh dan ketergantungan antar aktor merupakan representasi grafis dari posisi aktor berkaitan dengan pengaruh dan ketergantungan (langsung dan tidak langsung) antara satu sama lain. Posisi ini dihitung secara otomatis oleh perangkat lunak alat analisis MACTOR. Posisi aktor pada kuadran dapat diartikan sebagai berikut:



Gambar 6. Peta pengaruh ketergantungan antar aktor
(Sumber: Hasil Analisis MACTOR, 2024)

Kuadran I: Pengaruh tinggi, dan ketergantungan rendah (*Influential Stakeholders*),

Kuadran II: Pengaruh tinggi, dan ketergantungan tinggi (*Relay Stakeholders*),

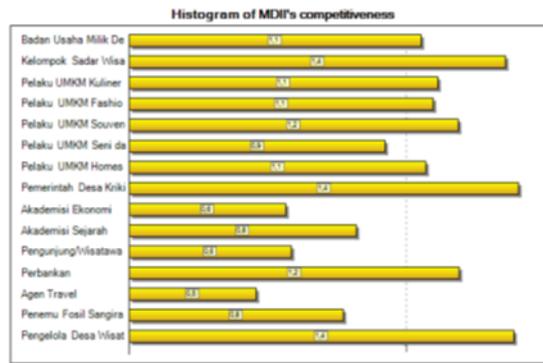
Kuadran III: Pengaruh rendah, dan ketergantungan tinggi (*Dependent Stakeholders*),

Kuadran IV: Pengaruh rendah, dan ketergantungan rendah (*Autonomous Stakeholders*).

Pemetaan ini untuk memperjelas posisi aktor dari hasil olahan data terkait dengan pengaruh langsung dan tidak langsung serta ketergantungan langsung dan tidak langsung dengan aktor lainnya. Peta pengaruh ketergantungan aktor pada pengembangan Desa Wisata Sangiran dapat dilihat pada gambar 6 berikut.

Berdasarkan hasil olah data tersebut, aktor yang berada di kuadran I dengan pengaruh tinggi dan ketergantungan rendah adalah perbankan, pelaku UMKM fashion, dan pelaku UMKM homestay. Hal tersebut karena perbankan memiliki pengaruh dalam pemberian pendanaan melalui hibah, CSR, maupun program sehingga pengaruhnya tinggi, ketergantungan rendah karena perbankan cenderung tidak menerima dampak secara langsung dari pengelolaan Desa Wisata Sangiran. Pelaku UMKM fashion dan homestay memiliki peran yang sama sebagai pelaku wisata yang menyediakan kebutuhan wisatawan sehingga pengaruhnya tinggi, akan tetapi memiliki ketergantungan rendah karena perannya tidak terlibat langsung dalam penentu kebijakan dan pengelolaan kelembagaan pelaku wisata di Desa Wisata Sangiran. Aktor yang berada di kuadran II dengan pengaruh tinggi dan ketergantungan tinggi adalah Pemerintah Desa Krikilan, pokdarwis, Pengelola Desa Wisata Sangiran, pelaku UMKM kuliner, dan pelaku UMKM souvenir. Pemerintah Desa Krikilan, pokdarwis, dan pengelola merupakan aktor yang berhubungan secara langsung dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran. Pengaruh dan ketergantungan tinggi karena pembuat kebijakan dan penggerak utama dalam mengelola desa wisata. Aktor pelaku UMKM kuliner dan souvenir juga memiliki pengaruh dan ketergantungan yang tinggi karena merupakan garda terdepan pelaku wisata yang menjadi daya tarik desa. Peran kedua pelaku UMKM ini juga menjadi tokoh utama dalam kelompok UMKM yang koordinasi dan memberi informasi kepada pelaku UMKM di sektor lain.

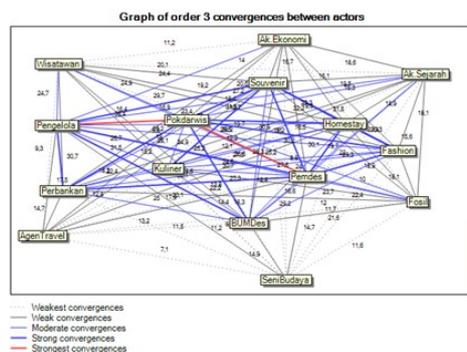
Kuadran III diisi oleh aktor wisatawan, akademisi ekonomi, dan agen travel yang berarti pengaruh rendah, dengan ketergantungan tinggi. Wisatawan merupakan unsur eksternal dalam pengembangan desa wisata, wisatawan juga merupakan pendatang baru di suatu destinasi wisata sehingga bergantung dengan memerlukan banyak informasi penting terkait tempat wisata yang dikunjungi. Belum banyak agen travel yang bekerja sama dengan pengelola desa wisata sangiran sehingga pengaruh aktor ini rendah, dan informasi yang disampaikan ke wisatawan sangat tergantung pada informasi yang diberikan oleh pengelola desa wisata ataupun aktor lainnya. Akademisi ekonomi belum signifikan dalam membantu pengembangan Desa Wisata Sangiran sehingga pengaruh aktor ini masih rendah, dan penelitian atau program yang dijalankan memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap aktor-aktor yang terlibat langsung dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran untuk koordinasi hingga pelaksanaan kegiatan. Aktor yang berada pada kuadran IV yang berarti memiliki pengaruh rendah dan ketergantungan rendah adalah Pelaku UMKM Seni Budaya, akademisi Sejarah, dan penemu fosil. Seni budaya di Desa Wisata Sangiran belum berkembang baik karena belum ada atraksi wisata yang dilakukan terjadwal dan hanya tampil untuk pelengkap acara, sehingga pengaruh dan ketergantungan aktor ini rendah.. Peran akademisi sejarah masih rendah dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran karena fokus hanya ada pada sejarah di Situs Sangiran. Penemu fosil tidak terlibat dalam perumusan atau pelaksanaan dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran, sehingga keberadaanya memiliki pengaruh dan ketergantungan yang rendah.



Gambar 7. Daya saing antar aktor
(Sumber: Hasil Analisis MACTOR, 2024)

Daya saing antar aktor dapat dilihat melalui gambar 7 yang menempatkan tiga aktor pokok dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran yang memiliki daya saing paling tinggi jika dibandingkan dengan aktor lainnya, aktor tersebut yaitu Pemerintah Desa Krikilan, Pengelola Desa Wisata Sangiran, dan Pokdarwis Purba Budaya. Ketiga aktor tersebut terlibat secara langsung mulai dari penentuan kebijakan, penentuan program, pelaksanaan, serta evaluasi program pengembangan desa wisata Sangiran. Ketiga aktor ini juga merupakan penginisiasi pembentukan desa wisata serta menginisiasi mengikuti beberapa lomba sehingga Desa Wisata Sangiran memiliki beberapa prestasi yang membanggakan. Ketiga nya saling bersinergi dalam mengembangkan desa wisata serta menggali potensi Desa Wisata Sangiran secara optimal. Aktor selanjutnya yang memiliki daya saing tinggi jika dibandingkan dengan aktor lainnya berasal dari swasta yaitu perbankan. Perbankan memiliki peran penting dalam menunjang pengembangan Desa Wisata Sangiran. Program Desa *BRILLiant* secara langsung memberikan pengaruh dalam pengembangan desa wisata dengan beberapa program yang telah dilaksanakan, seperti pemberian dana hibah untuk pengelolaan desa wisata, program penanaman pohon, dan pemberian beasiswa kepada anak-anak yang berada di Desa Krikilan. Selain itu, terdapat beberapa hibah dari pihak swasta lainnya yaitu, pemberian bantuan paving di terminal Sangiran dari CSR PT. Angkasa Pura dan hibah kios-kios UMKM di terminal Sangiran yang berasal dari Bank Indonesia. Sehingga aktor perbankan memiliki daya saing tinggi dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran. Aktor selanjutnya yang memiliki daya saing tinggi adalah pelaku UMKM souvenir kriya yang merupakan penyedia oleh-oleh khas Sangiran serta tokoh masyarakat dalam kelompok UMKM Desa Krikilan sehingga daya saing dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran tinggi.

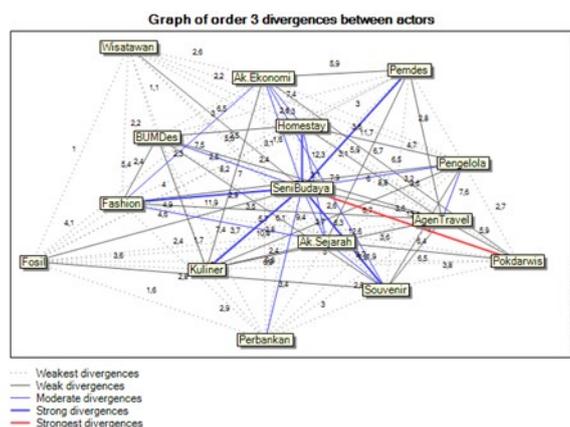
Konvergensi antar aktor dalam alat analisis MACTOR menilai seberapa besar intensitas dan seberapa banyak kepentingan yang sama dimiliki oleh setiap aktor. Hasil grafik pemetaan konvergensi ini memungkinkan terbentuknya aliansi di antara para aktor Hal tersebut terjadi karena adanya kesamaan persepsi dan tujuan pada masing-masing aktor.



Gambar 8. Grafik pemetaan konvergensi antar aktor order 3
(Sumber: Hasil Analisis MACTOR, 2024)

Gambar 8 menunjukkan bahwa terdapat tiga aktor yang memiliki hubungan yang sangat kuat terhadap tujuan yang telah ditetapkan, ditandai dengan garis berwarna merah. Aktor tersebut adalah Pemerintah Desa Krikilan, Pokdarwis, dan Pengelola Desa Wisata Sangiran. Ketiga aktor tersebut merupakan aktor kunci yang menimbulkan aliansi yang kuat dalam mengembangkan Desa Wisata Sangiran. Ketiganya merupakan aktor yang terlibat secara langsung dari awal pembentukan hingga saat ini dalam pengembangannya. Aktor yang memiliki hubungan yang kuat dengan tujuan ditandai dengan garis biru tebal yaitu Pelaku UMKM Souvenir, pelaku UMKM kuliner, perbankan, BUMDes, Pelaku UMKM *Homestay*, dan Pelaku UMKM *Fashion*.

Divergensi antar aktor dalam alat analisis MACTOR menjelaskan bahwa setiap pasangan aktor yang memiliki tujuan dan tidak memegang posisi yang sama. Hal tersebut menyebabkan adanya kemungkinan konflik antar aktor yang sangat tinggi, dikarenakan adanya perbedaan pandangan pada masing masing aktor terhadap tujuan yang sudah ditetapkan dalam penelitian ini.



Gambar 9. Grafik pemetaan divergensi antar aktor order 3
(Sumber: Hasil Analisis MACTOR, 2024)

Gambar 9 menunjukkan bahwa terdapat aktor yang memiliki divergensi yang sangat kuat dengan ditandai dengan garis berwarna merah. Aktor tersebut adalah Pokdarwis dan Pelaku UMKM Seni dan Budaya. Ketidaksesuaian tujuan tersebut berpotensi menimbulkan konflik yang dilatar belakangi oleh beberapa alasan. Pelaku UMKM Seni dan Budaya menganggap kurang dilibatkan dalam kelompok pelaku wisata Desa Wisata Sangiran yang salah satunya dikelola oleh Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis). Pelaku Seni dan Budaya hanya dilibatkan sebagai pelengkap acara dan kurang dilibatkan dalam tahap perencanaan, ataupun pembuatan Keputusan. Selain itu, pelaku Seni dan Budaya belum merasakan dampak positif secara ekonomi dengan adanya Desa Wisata Sangiran, karena tidak ada peningkatan pendapatan selama adanya Desa Wisata Sangiran.

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan maka perananan *stakeholder*/pemangku kepentingan dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran dikelompokkan berdasarkan pengaruh langsung dan tidak langsung antar aktor, peta pengaruh ketergantungan antar aktor, daya saing antar aktor, konvergensi dan divergensi antar aktor. Pengaruh langsung dan tidak langsung antar aktor menunjukkan aktor yang mempunyai pengaruh langsung dan tidak langsung dengan nilai tertinggi adalah Pemerintah Desa Krikilan, Pengelola Desa wisata Sangiran, dan Pokdarwis. Hasil peta pengaruh ketergantungan antar Kuadran I terdiri dari Perbankan, Pelaku UMKM Fashion, dan homestay. Kuadran II terdiri dari Pemerintah Desa Krikilan, Pengelola Desa Wisata, Pokdarwis, Pelaku UMKM Souvenir dan makanan. Kuadran III terdiri dari akademisi ekonomi, agen travel, dan wisatawan. Kuadran IV terdiri dari BUMDes, Akademisi Sejarah, UMKM Seni Budaya dan Penemu Fossil. Hasil daya saing antar aktor menempatkan tiga aktor pokok dalam pengembangan Desa Wisata Sangiran yang memiliki daya saing paling tinggi yaitu Pemerintah Desa Krikilan,

Pengelola Desa Wisata Sangiran, dan Pokdarwis Purba Budaya. Hasil konvergen order tiga menunjukkan hubungan aktor dengan tujuan yang sama yaitu Pemerintah Desa Krikilan, Pokdarwis, dan Pengelola Desa Wisata Sangiran. Hasil divergensi order tiga menunjukkan hasil divergen yang tinggi antara Pelaku UMKM seni budaya dan Pokdarwis.

Daftar Pustaka

- Aryanti, O., & Setyowati, K. (2018). Kerjasama Antar Daerah dalam Pengembangan Pariwisata Kawasan Sangiran. *Jurnal Litbang Sukowati*, 2(1), 106–117.
- Basundhari, A., Aliyah, I., & Sugarti, R. (2019). Analisis Penawaran dan Permintaan Destinasi Wisata Kraton Kasunanan Surakarta. *Cakra Wisata*, 20(2), 48–60. www.pariwisatasolo.surakarta.go.id,
- Dispora Jawa Tengah. (2022). *Statistik Jawa Tengah Dalam Angka 2022*.
- Gravitiani, E., Sasanti, I. A., Sartika, R. C., & Cahyadin, M. (2022). The Role of Stakeholders in Sustainable Tourism using Mactor Analysis: Evidence from Kragilan's Top Selfie, Magelang, Indonesia. *Jurnal Ilmiah Bidang Ilmu Ekonomi*, 17(2), 102–109. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/ekuilibrium>
- Hastuti, E., Susanto, R., Firmansyah, A., & Yogyakarta, S. (2023). Dampak Konsep Desa Wisata Berbasis Masyarakat Terhadap Kondisi Ekonomi Masyarakat Lokal (Studi Kasus Pada Desa Wisata Sangiran, Kalijambe Sragen Jawa Tengah). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(2).
- Kemenparekraf. (2021). *Pedoman Desa Wisata: Vol. II*. Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi.
- Mafruhah, I., Istiqomah, N., Dewa, A. L., Prawithosuci, W., & Akbar, L. (2021). *Aplikasi Alat Analisis Kontemporer Berbasis Kuantitatif dan Kualitatif* (1st ed., Vol. 1). Jejak Pustaka.
- Mafruhah, I., Suhardjanto, D., Mulyani, N. S., Supriyono, Istiqomah, N., Gravitiani, E., Ismoyowati, D., & Suryanto. (2021). *Strategi Pengembangan Pariwisata Berbasis Ekologi dan Edukasi di Kawasan Waduk Kedung Ombo Sragen* (A. Nugroho, Ed.). Jejak Pustaka.
- Mafruhah, I., Supriyono, S., Mulyani, N. S., & Istiqomah, N. (2020). Causality between tourism industry development and the ecological sustainability in marine environment: A convergence and divergence among stakeholder with mactor analysis. *International Journal of Energy Economics and Policy*, 10(4), 85–92. <https://doi.org/10.32479/ijcep.7989>
- Mankiw, G. N. (2016). *Macroeconomics* (Ninth Edition). Worth Publisher.
- Ollani, V. B., Wulandari, S., Adityo Ananto, E., Analisis Anggaran dan Akuntabilitas Keuangan Negara, P. P., & Keahlian Sekretariat Jenderal DPR, B. R. (2023). Pengaruh Anggaran Pariwisata Terhadap Produk Domestik Bruto, Tenaga Kerja, dan Devisa Pariwisata. *Jurnal Budget: Isu Dan Masalah Kenangan Negara*, 8(2), 2985–8879.
- Pearce, D. G., & Butler, R. W. (1999). *Contemporary Issues In Tourism Development*.
- PKKP Sragen. (2021). Katalog Produk & Potensi Desa Krikilan, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen. *Politeknik Pariwisata Bali*, 1–29.
- Rohman, M. M. (2019). Sangiran dan K13 Situs dan Museum Sangiran Sebagai Sumber Belajar Berbasis Kurikulum 2013. *Jurnal Sangiran*, 8, 144–157.
- Utami, N. M. (2022). *Analisis Peran Stakeholder Dalam Pengembangan Pariwisata Situs Manusia Purba Sangiran* [Skripsi]. Universitas Sebelas Maret.
- Vani, R. V., Priscilia, S. O., & Adianto, A. (2020). Model Pentahelix Dalam Mengembangkan Potensi Wisata di Kota Pekanbaru. *Publikauma : Jurnal Administrasi Publik Universitas Medan Area*, 8(1), 63–70. <https://doi.org/10.31289/publika.v8i1.3361>
- Wall, Geoffrey., & Mathieson, A. (2006). *Tourism : change, impacts, and opportunities*. Pearson Prentice Hall.
- Wulandari, A. (2020). *Komunikasi Pemangku Kepentingan (Stakeholder Communication)* (C. Nugroho, Ed.; I). Sedayu Sukses Makmur.