

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pariwisata adalah salah satu bagian terpenting dari negara ini. Suatu negara atau wilayah yang keberadaan pariwisatanya memungkinkan objek wisata dapat mendatangkan pemasukan atau pemasukan tambahan bagi daerah tersebut. Pariwisata dikatakan memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan daerah dan fasilitas wisata di sekitarnya. Pariwisata di Indonesia diharapkan dapat menjadi penentu dan katalisator bagi pembangunan daerah secara bertahap. Itulah mengapa sektor pariwisata Indonesia menjadi sorotan. Industri pariwisata Indonesia perlu memberikan perhatian khusus kepada pemerintah pusat dan daerah dalam pengembangan pariwisatanya, (Saputra et al., 2019).

Tentu saja, pengelolaan kegiatan pariwisata sangat dibutuhkan untuk memungkinkan mereka untuk menghabiskan uang sebanyak mungkin selama perjalanan mereka dan mencegah wisatawan tinggal lebih lama di tempat tujuan wisata. Semakin lama seorang wisatawan tinggal di suatu objek, maka semakin banyak pula yang akan mereka keluarkan untuk menghasilkan transportasi, akomodasi, usaha jasa hiburan, produk khas daerah dan jasa lainnya. (Wardana, 2017). Oleh karena itu, pengelolaan dan pengembangan potensi wisata lokal juga dikelola oleh masing-masing daerah. Begitu pula dengan Provinsi Ponorogo yang memiliki kawasan dengan sumber daya alam yang berpotensi untuk dikelola sebagai obyek wisata, yaitu Bukit Suharto.

Di masa pandemi Covid-19, lahirlah wisata alam baru di Ponorogo bernama Suharto Hill Park. Baru dibuka pada akhir Desember tahun 2020, objek wisata ini terletak di kecamatan Badegan. Untuk mencapai tempat ini, jaraknya sekitar 18 kilometer ke arah barat kota Ponorogo dalam waktu sekitar 25 menit. Wisata ini tidak hanya menawarkan keindahan alam yang asri, asri masih alami, tetapi juga terletak di perbatasan Jawa Timur dan Jawa Tengah ternyata memiliki nilai sejarah. Seperti namanya, bukit ini

pernah dikunjungi oleh presiden kedua Republik Indonesia, Suharto. Seseorang jenderal yang tersenyum bernama Suharto mendirikan sebuah monumen di atas bukit, sebagai tanda pemberhentiannya.

Pengelolaan atau pengembangan kegiatan pariwisata sangat diperlukan untuk mencegah wisatawan berlama-lama di daerah tujuan wisata dan mencegah wisatawan mengeluarkan uang sebesar-besarnya. Potensi dan sumber daya alam untuk dikembangkan sebagai objek wisata, objek wisata yang satu ini. Bukit Soeharto Ponorogo terletak di Kavling 137 a, b dan c Resor Pengelolaan Hutan (RPH) Badegan.

Sejak Oktober 2020, lahir ide untuk menjadikan Tugu Bukit Soeharto sebagai landmark wisata. Perhutani telah mengadakan pertemuan dengan pemerintah kabupaten Badegan, pemerintah Desa Badegan dan Desa Biting untuk membahasnya dan saat ini dalam tahap renovasi dan konstruksi.

Perum Perhutani sebagai BUMN yang membidangi pengelolaan hutan negara harus memperhatikan secara seksama masalah sosial ekonomi masyarakat yang mempengaruhi pengelolaan hutan lestari dan pengelolaan hutan produksi. Penyebab utama masalah di hutan terutama adalah orang-orang yang tinggal di dekat mereka. Interaksi masyarakat hutan adalah hubungan masyarakat yang bergantung pada hutan. Oleh karena itu, pendekatan yang diterapkan dalam pengelolaan hutan harus mempertimbangkan beberapa aspek, seperti ekosistem hutan dan masyarakat miskin di sekitar hutan.

“Sejalan menggunakan terjadinya reformasi pada bidang kehutanan, Perum Perhutani menyempurnakan sistem pengelolaan asal daya hutannya menggunakan lahirnya Pengelolaan Hutan Bersama Masyarakat (PHBM). Sistem PHBM ini dilaksanakan dengan semangat BERSAMA, BERDAYA, BERBAGI. Ini mencangkup penggunaan lahan/ruang, waktu, dan hasil pengelolaan sumber daya hutan dengan prinsip saling menguntungkan, pemberdayaan dan dukungan, serta pengakuan tanggung jawab sosial. Secara umum, PHBM yang diatur oleh kerangka hukum formal dan PHBM yang dilakukan dalam praktik masyarakat memerlukan

proses peningkatan kapasitas bagi pemangku kepentingan terkait. Selain itu, penguatan akses masyarakat terhadap pengelolaan hutan itu sendiri perlu diperkuat, sehingga menjamin kepastian hukum bagi tercapinya peningkatan kesejahteraan bagi masyarakat lokal.

Pengelolaan dalam pengembangan sektor pariwisata memerlukan strategi yang tepat karena potensi sumber daya alam, sumber daya manusia dan budaya yang sangat besar. Optimalisasi dan pengembangan potensi ini memerlukan komitmen serius dan kerjasama yang erat antar pemangku kepentingan di sektor pariwisata, termasuk pemerintah, wisatawan, perusahaan pariwisata, sektor swasta dan masyarakat. Kolaborasi didefinisikan sebagai suatu masalah yang di dalamnya terdapat kesepakatan dan kebutuhan untuk mencapai kesepakatan yang saling menguntungkan untuk mencapai tujuan kesepakatan yang semula disepakati. (Sulistiyani, 2004). Aktor dalam sistem pemerintahan untuk mengembangkan potensi wisata adalah pemerintah itu sendiri, namun pemerintah memiliki keterbatasan anggaran, keterbatasan teknis di lapangan, keterbatasan program yang berlaku dan oleh karena itu aktor non lokal lainnya. Pemerintah sangat penting untuk mengembangkan potensi pariwisata (Widodo, 2015).

Desa wisata adalah kawasan pedesaan dengan daya tarik khusus yang dapat menjadi daerah tujuan wisata. Di desa wisata, warga tetap melestarikan tradisi dan budayanya masing-masing. Selain berbagai kegiatan pendukung seperti pertanian, berkebun dan makanan tradisional, mereka juga berperan mewarnai keberadaan elemen desa wisata itu sendiri. Menurut Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, desa wisata merupakan perpaduan antara akomodasi, atraksi, sarana dan prasarana penunjang pariwisata, yang disajikan dalam rangkaian kehidupan lokal yang terintegrasi ke dalam tradisi bersama (Sugiartawan et al., 2019)”

“Konteks kerjasama pada permasalahan di atas, dalam penelitian ini adalah kerjasama atau kolaborasi pariwisata yang terjalin antara Koperasi Jaya Mandiri Sejahtera dengan Perhutani dalam pengelolaan pariwisata Bukit Suharto. Adanya MoU harus diperhatikan dalam menjalin kerjasama

atau kolaborasi. Sebuah MoU memiliki kesepakatan bersama yang ditandatangani oleh kedua belah pihak yang dapat digunakan tolak ukur dan payung hukum untuk kerjasama dan kolaborasi. Proses kolaboratif yang ada. Kerjasama atau gotong royong ini dapat saling menguntungkan kedua belah pihak atau lebih yang telah berkomitmen untuk bekerja sama, sehingga gotong royong lebih bermanfaat dalam menjalankan usaha atau kegiatan lainnya.

Kabupaten Ponorogo memiliki pijakan di bidang pariwisata yang berbasis wisata alam. Bukit Soeharto terletak di atas tanah milik Perhutani di Desa Biting Kecamatan Badegan, Kabupaten Ponorogo tepatnya. Pariwisata di Bukit Soeharto dikelola oleh Koperasi Jaya Mandiri Sejahtera dengan skema bagi hasil dengan Perhutani pemilik lahan. Tentunya pariwisata di tanah Perhutani membutuhkan kerjasama atau kolaborasi antara Koperasi dan Perhutani itu sendiri, Bukit Soeharto juga pengelolaan konservasi, pariwisata, penelitian dan pendidikan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Pradana, dan Hilman, 2020) meneliti pola kemitraan antara pemerintah Desa Mendak dan Perhutani Lawu Ds dalam bentuk plasma nuklir. Perhutani adalah penyedia lahan dan pemerintah desa Mendak sebagai pelaksana yang membidangi pariwisata Watu Rumpuk. Kemitraan ini saling menguntungkan dalam bentuk bagi hasil. Adapun pembagiannya 30% Perhutani, 10% Desa dan 80% Pengelola. Selain itu, kerjasama tersebut akan menciptakan lapangan kerja, mengurangi kemiskinan dan pengangguran di Desa Mendak serta meningkatkan pendapatan asli daerah (PAD).

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (Ranggi Ade Febrian, 2016) berfokus pada tata kelola kolaboratif (pengkajian konseptual dan regulasi) dalam pembangunan pedesaan, faktor pendorong dilihat dari unsur kepemimpinan yang sangat mempengaruhi rencana pembangunan desa dan kerjasama yang terjadi. Dari artinya, ego sektoral masih muncul karena tidak menguntungkan semua pihak yang terlibat. Sebagai solusi bagi pihak yang mengembangkan dan melaksanakan perdesaan sebagai suatu kebijakan,

maka konsep pemerintahan bersama sebagai landasan alternatif untuk mewujudkan percepatan dan penyelenggaraan pedesaan dirasa tepat.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh (*Cintantya Adhita Dara Kirana, Rike Anggun Artisa, 2020*) Pengembangan Desa Wisata Berbasis Pemerintah Bersama di Kota Batu Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perkembangan desa wisata berbasis gotong royong di Kota Batu. Munculnya paradigma pembangunan di mana pemerintah bukan lagi menjadi satu-satunya badan pembangunan mempengaruhi pengelolaan desa wisata. Peneliti berusaha mengidentifikasi peran aktor dan kolaborasi untuk membentuk upaya bersama dalam pengembangan desa wisata. Metode yang digunakan adalah metode eksploratif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam pengembangan desa wisata, Pemerintah Kota Batu telah melibatkan pihak swasta, akademisi, dan media dalam pengembangan desa wisata dan mendorong partisipasi masyarakat melalui pemberdayaan. Diperlukan komunikasi yang efektif untuk menerapkan tata kelola multikolaboratif agar para pemangku kepentingan dapat bekerja secara kolaboratif sehingga perannya dalam pengembangan desa wisata dapat dioptimalkan. Dari uraian tersebut, sangat menarik untuk diteliti bagaimana pengelolaan Wisata Bukit Soeharto dilihat dari *model Pentahelix*. Selain itu, akan menarik untuk melihat kendala apa yang menghambat *model Pentahelix* dalam mengelola potensi bukit Soeharto di desa Badegan, Kecamatan, Badegan, Kabupaten Ponorogo.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pembahasan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan adalah:

1. Bagaimana model *Pentahelix* dalam mengelola pariwisata di Bukit Soeharto di Desa Badegan, Kecamatan, Badegan, Kabupaten Ponorogo?
2. Apa kendala yang mempengaruhi *muodel Pentahelix* dalam mengelola potensi Bukit Soeharto di Desa Badegan, Kecamatan, Badegan, Kabupaten Ponorogo?

### **C. Tujuan**

1. Untuk mendeskripsikan model *Pentahelix* dalam mengelola pariwisata di Bukit Soeharto di Desa Badegan, Kecamatan, Badegan, Kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mendeskripsikan kendala apa sajakah yang mempengaruhi *model Pentahelix* dalam mengelola potensi Bukit Soeharto di Desa Badegan, Kecamatan, Badegan, Kabupaten Ponorogo.

### **D. Manfaat**

#### **a. Secara Teoritis**

Penelitian yang dilakukan dapat digunakan sebagai bahan studi banding lebih lanjut dan sebagai kontribusi pemikiran ilmiah dalam menyelesaikan penelitian yang mengarah pada pengembangan ilmu pengetahuan, terutama yang berkaitan dengan masalah model pengelolaan dan perkembangan wisata alam.

#### **b. Secara Praktis**

- a. Sebagai masukan kepada masyarakat di Kecamatan Badegan, bagi Koperasi, Desa dan Perhutani dalam melaksanakan pengelolaan wisata baru.
- b. Bagi penulis, untuk menambah wawasan dan keterampilan dalam bidang studinya.

### **E. Penegasan Istilah**

#### **a. Pentahelix**

*Pentahelix* adalah sebuah model inovatif untuk pengembangan model *QuadrupleHelix*, menghubungkan akademisi, praktisi/perusahaan, komunitas, pemerintah dan media untuk menyatukan kreatifitas dan pengetahuan yang diharapkan dapat diberikan oleh konsep ini untuk pengembangan ekosistem, solusi dan teknologi di industri kreatif. Unsur-unsur quintuple helix ini pada awalnya merupakan triple helix yang mengandung unsur sains, bisnis dan pemerintahan, namun kemudian

ditambahkan unsur *civil society* (atau komunitas dalam penelitian ini), menjadi quadruple helix yang mewakili perspektif masyarakat, dalam hal ini “masyarakat media dan budaya” yang telah menjadi bagian integral dari inovasi bahkan di abad-21. Lebih jauh, elemen komunitas membuka kemungkinan untuk desain dan jaringan, membebaskan istilah “inovasi” dari pertimbangan dan tujuan ekonomi semata, tetapi juga sebagai bagian dari proses pengetahuan dan inovasi, termasuk kreativitas. (Muhyi, Chan, Sukoco, & Herawaty, 2017, p. 417)

### **Sejarah Perkembangan Pentahelix**

Sejarah perkembangan konsep sinergi dimulai pada tahun 2000 dengan ide triple helix yang diadopsi dari teori Etzkowitz & Leydesdorff. Konsep triple helix ini menekankan pada hubungan antara universitas, industri dan pemerintah. Pada tahun 2014, Lindbergh mengembangkan konsep baru yang disebut quadruple helix dengan menambahkan elemen komunitas lokal sebagai pelengkap dari konsep triple helix yang sudah dikembangkannya. Konsep Pentahelix dicetuskan oleh Riyanto pada tahun 2018 dengan media dan kini berperan sangat penting dalam perkembangan modal sosial.

#### **1. Triple Helix**

Ranga dan Etzkowitz (2013) memperkenalkan konsep sistem Triple Helix sebagai konstruksi analitis yang mensintesis fitur-fitur utama Triple Helix interaksi dengan pendekatan sistem inovasi. Sistem Triple Helix adalah ditopang oleh tiga aspek utama yaitu komponen dalam sistem, relasi antara komponen, dan fungsi sistem. Komponen dasar terdiri dari lingkungan kelembagaan universitas, industri, dan pemerintahan. Menurut Tatang Suheri, Selfa Septiani Aulia (2017). Konsep triple helix ini sejalan dengan teori ,Etzkowitz (2008) bahwa perkembangan inovasi dalam suatu domain muncul dari kerjasama antara pemerintah, intelektual dan pelaku ekonomi. Penta-Helix memperluas strategi Triple Helix dengan melibatkan berbagai elemen masyarakat dan institusi untuk memungkinkan inovasi. Melalui kerjasama yang sinergis ini diharapkan

berbagai sumber daya dapat bekerja secara inovatif. Triple helix pertama kali diperkenalkan pada tahun 1995 oleh Etzkowitz dan Leydesdorff ketika mereka memperkenalkan model triple helix dengan elemen Sains, bisnis dan pemerintahan. Penciptaan pengetahuan didorong oleh sektor universitas. Selanjutnya berinteraksi dengan bidang ketiga yaitu pemerintah. Ketiganya bekerjasama melalui pendekatan top-down untuk menciptakan inovasi-inovasi yang dapat memperbaiki situasi perekonomian negara. Triple Helix kemudian dikembangkan kembali dengan penambahan elemen civil society atau komunitas menjadi quadruple helix untuk mengakomodasi perspektif komunitas. Konsep Quadruple helix dikembangkan dengan menjaga interaksi model Triple Helix (jaringan iptek antara universitas, industri, dan pemerintah) dan melibatkan seluruh masyarakat sipil dalam sistem tersebut.

Di Indonesia, media (baik tradisional maupun media sosial) memegang peranan penting dalam konteks perkembangan industri kreatif, sehingga media kemudian menjadi pelengkap unsur Pentahelix, secara langsung oleh elemen lain dalam menjalankan peran dan fungsinya. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, Penta Helix menyarankan agar pemerintah, bisnis (swasta), media, akademisi dan masyarakat dimana kelima elemen tersebut memiliki peran dan pengaruh, jika digabungkan dalam kolaborasi dengan tujuan tertentu memberikan hasil yang lebih maksimal.

## **2. Quadruple Helix**

Konsep Quadruple Helix (QH) adalah yang tidak mapan dan disebarluaskan secara luas dalam penelitian inovasi dan kebijakan inovasi. Namun, dalam menganalisis literatur inovasi, kami sampai pada kesimpulan bahwa ada berbagai konsepsi yang dapat disebut sebagai jenis konsepsi inovasi QH. Beberapa dari mereka sangat dekat dengan konsep TH, beberapa dari mereka menyimpang lebih radikal darinya dan banyak dari mereka berada di antara dua ekstrim ini. Apa yang umum untuk semua jenis konsepsi inovasi QH adalah mereka semua telah memasukkan beberapa kelompok keempat pelaku inovasi ke dalam model TH. Beberapa



berpendapat bahwa itu adalah organisasi pilar ke-4 yang membuat hubungan antara organisasi Triple Helix yang harus dimasukkan dalam model inovasi TH (Liljemark 2004). Beberapa orang menyebut pilar ke-4 atau organisasi perantara ini sebagai organisasi yang memungkinkan inovasi (Liljemark 2004). Mereka bertindak sebagai broker dan penggiat jejaring di antara organisasi organisasi TH. Pendekatan pilar ke-4 ini hanya satu langkah kecil di luar model Triple Helix dan sangat mirip dengan konsep sistem inovasi yang disajikan sebelumnya. Model quadruple helix dapat dilihat sebagai pengembangan lebih lanjut dari perspektif triple helix. Ini tidak hanya berfokus pada pemangku kepentingan dalam sains, politik dan industri, tetapi juga mengakui peran masyarakat sipil yang semakin meningkat. (Leydesdorff 2012).

Bagian utama dari literatur, sejauh ini, setuju bahwa penting untuk memperluas model heliks rangkap tiga dengan heliks keempat, tetapi ada beberapa kebingungan mengenai terdiri dari apa heliks keempat ini (Carayannis dan Rakhmatullin 2014; Høglund dan (Linton 2018; Nordberg 2015). Misalnya, Carayannis dan Campbell (2012) mengkonseptualisasikan heliks keempat sebagai media, budaya, dan masyarakat sipil, dengan alasan bahwa heliks keempat berpusat pada manusia dan berfokus pada pengetahuan demokratis, dan mendukung seni, penelitian artistik, dan seni- berbasis Inovasi (Carayannis dan Campbell 2014). Demikian pula, Kriz, Bankins, dan Molloy (2018) mengambil perspektif pengguna akhir dari heliks keempat termasuk, misalnya, anggota publik yang tertanam dalam struktur seni dan budaya suatu komunitas. Demikian pula, Nordberg (2015) berpendapat bahwa heliks keempat secara umum didefinisikan sebagai nilai, budaya, dan latar belakang umum untuk proses inovasi. Ivanova (2014) juga membahas tentang aspek budaya tetapi dari pendekatan sistem yang berfokus pada infrastruktur, dengan alasan bahwa model quadruple helix tidak hanya ditujukan kepada konsumen tetapi juga infrastruktur media massa, TV, radio, internet, dan kemungkinan sarana massa lainnya.

Jenis Quadruple Helix dari kegiatan inovasi memungkinkan berbagai inovasi yang lebih besar daripada model Triple Helix. Jenis Triple Helix dari kegiatan inovasi berfokus pada menghasilkan inovasi teknologi tinggi berdasarkan teknologi terbaru dan pengetahuan penelitian. Karena itu, model Triple Helix dianggap meminjamkan dirinya lebih baik untuk perusahaan teknologi tinggi berbasis sains daripada untuk jenis bisnis lainnya (lihat MacGregor di al. 2009). Tipe Quadruple Helix dari aktivitas inovasi, sebaliknya, dapat fokus pada memproduksi jenis inovasi lainnya dan menerapkan teknologi yang ada dan pengetahuan riset dan pengetahuan pengguna juga. Bagi UKM, peningkatan empat kali lipat dan jenis kegiatan inovasi yang berorientasi pengguna dapat membuka kemungkinan baru untuk berpartisipasi dalam kegiatan inovasi, seperti juga jenis UKM lainnya yang dapat berpartisipasi daripada hanya yang berbasis ilmu pengetahuan atau perusahaan yang memiliki perusahaan berbasis ilmu pengetahuan sebagai klien.

Perwakilan dari pendekatan lab hidup, misalnya, bahkan berpendapat bahwa jenis kegiatan inovasi QH di mana pengguna sangat terlibat dalam kegiatan inovasi c Jenis kegiatan inovasi ini juga diyakini menarik bagi UKM, organisasi mikro dan pemula, yang biasanya memiliki masalah dalam memperoleh modal ventura. Banyak penulis telah menunjukkan bahwa kemungkinan pengembangan UKM sangat tergantung pada seberapa baik mereka dapat melibatkan pengguna dalam kegiatan inovasi mereka. Karena TH bisa dilihat seperti lembaga mencari inovasi yang didorong oleh penelitian / teknologi, juga QH dapat dilihat sebagai cara sistematis untuk mengejar inovasi berbasis kebutuhan atau yang berpusat pada pengguna. Quadruple Helix adalah konsep yang sangat luas dan multidimensi mengacu pada berbagai kegiatan dan aktor. Tampaknya lebih masuk akal untuk mempertimbangkan QH sebagai sebuah kontinum atau bahkan sebagai ruang daripada sebagai model tunggal. Oleh karena itu bisa lebih bermakna untuk berbicara tentang model QH daripada model QH.

**b. Collaborative Governance**

Secara filosofis, kolaborasi adalah upaya yang dilakukan oleh berbagai pihak untuk mencapai tujuan yang sama. Menurut Harley dan Bisman's Schrage, kolaborasi merupakan suatu upaya mempertemukan berbagai pihak untuk mencapai tujuan yang sama dan kolaborasi melibatkan berbagai actor, baik individu maupun organisasi, bekerja bahu membahu menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan bersama. Di sisi lain, beberapa ahli mengatakan bahwa kolaborasi adalah alat untuk mengatasi keterbatasan.(Putri, 2021).

**c. Pengelolaan**

Manajemen pariwisata adalah pengelolaan atau pengelolaan yang efektif dari berbagai sumber daya pariwisata untuk mencapai tujuan. Agar pengelolaan yang diterapkan berhasil dan mencapai tujuan yang diinginkan, pengelola perlu mempertimbangkan semua aspek, mulai dari perencanaan, prinsip, hingga teknik pengelolaan pariwisata yang diterapkan. Tentunya pengelolaan pariwisata juga memerlukan perencanaan yang matang agar pariwisata yang dikelola dapat memberikan dampak positif baik bagi daerah maupun masyarakat.

**d. Wisata Alam**

Wisata alam adalah bentuk kegiatan wisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan pengelolaan lingkungan. Wisata alam meliputi obyek dan kegiatan yang berkaitan dengan rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan potensi ekologisnya dalam bentuk kombinasi dengan bentuk aslinya (alami) dan buatan. Akibatnya, tempat rekreasi masih kurang dihargai dan mungkin lebih mudah diakses oleh lebih banyak orang (wisatawan), (Barus et al., 2013).

## **F. Landasan Teori**

### **1) *Governance***

Konsep *governance* menggantikan konsep *government* dalam aspek dan kajian pemerintahan. *Governance* berasal dari kata “*governance*”. Ini memiliki definisi peran yang lebih besar yang terdiri dari proses, aturan, dan institusi yang memungkinkan manajemen dan pengendalian isu-isu yang bersifat kolektif. (Rosidi & Fajriani, 2013) mengidentifikasi bahwa ada aktor dalam pemerintah yang dapat mempengaruhi proses: pemerintah, sektor swasta, dan masyarakat. Pemerintah menjelaskan bahwa tidak ada aktor tunggal yang dapat memonopoli proses penyelenggaraan pemerintahan, dan dibutuhkan aktor lain karena keterbatasan kapasitas pemerintah. Entitas swasta yang didukung secara finansial harus membantu pemerintah dalam proses tata kelola dan tidak boleh mengejar kepentingan mereka sendiri untuk keuntungan pribadi. Masyarakat juga harus berperan aktif untuk menjadi mandiri di masa depan dan meningkatkan kualitas mereka.

Dari perspektif teori *governance*, kerjasama dapat digambarkan sebagai serangkaian interaksi sosial-politik antara pemerintah dan warga negara atau masyarakat. Dengan demikian masyarakat atau pihak swasta dan pemerintah mempunyai hubungan/ikatan karena partisipasi ini mengarah pada kerjasama atau kolaborasi antara pemerintah dengan masyarakat atau swasta, untuk bekerjasama atau sebagai mitra dalam kegiatan pemerintah (Zain, 2014). Dalam konteks pengembangan pariwisata, aspek *joint governance* harus dijadikan acuan dalam pelaksanaan *joint practice*. Karena aspek sarana dan prasarana pariwisata difokuskan pada kenyamanan wisatawan dan pengunjung, maka dilakukan upaya peningkatan kualitas pelayanan obyek wisata melalui penerapan *joint governance* (Simamora & Sinaga, 2016).

Tata kelola bersama dalam pengembangan pariwisata juga dilaksanakan untuk menjaga hubungan antar organisasi dan institusi. Dalam praktiknya, tata kelola kolaboratif membutuhkan keterlibatan banyak organisasi atau lembaga. Hubungan kelembagaan dalam *joint governance* juga dapat memecahkan masalah pembangunan pariwisata

yang mungkin tidak dapat diselesaikan oleh satu lembaga atau instansi saja, tetapi dapat diselesaikan melalui peran institusi dan lembaga lain. Praktek tata kelola bersama juga menguntungkan organisasi dan institusi yang terlibat dalam pengembangan pariwisata. Hal ini agar setiap intansi atau organisasi dapat mengembangkan kapasitas daya Tarik pariwisatanya dan mencapai tujuan dalam pengembangan pariwisatanya, (Febrian, 2016).

## 2) Collaborative Governance

Pemerintah tidak hanya mengandalkan kapasitas internal mereka untuk melaksanakan kebijakan dan program. Keterbatasan kapasitas, sumber daya, dan faktor yang mendasari pelaksanaan program dan strategi mendorong pemerintah untuk berkolaborasi dengan berbagai aktor, termasuk pemerintah lain, organisasi swasta dan masyarakat, serta masyarakat sipil. Membangun hubungan kerja yang kolaboratif. Membangun pencapaian tujuan program atau kebijakan., (Febrian, 2016).

Sedangkan pengertian *collaborative governance* menurut Schrage tentang tata kelola kolaboratif di Aggranoff dan McGuire, kolaborasi bertujuan untuk memecahkan masalah dengan menciptakan solusi dalam kondisi terbatas seperti informasi, waktu, dan ruang yang terbatas.(Elmore et al., 2006)

Hal ini serupa dengan pendapat Grey di Fendt. Kolaborasi adalah proses mengenali berbagai pihak yang memiliki persepsi terbatas tentang masalah, mengeksplorasi perbedaan mereka dan mencoba mencari solusi.(Arrozaaq, 2016)

Selain itu dalam penyelenggaraan pemerintahan, perlu diwujudkan efek sinergis dan tata kelola koperasi untuk mencapai tata kelola yang baik. Menurut Fendt, ada tiga alasan mengapa organisasi melakukan kolaborasi, yaitu:

1. Organisasi perlu bekerja sama karena mereka tidak dapat melakukan tugas-tugas tertentu sendiri tanpa bantuan orang lain

2. Dengan bekerja sama, manfaat yang dicapai suatu organisasi dapat lebih besar daripada jika mereka bekerja secara individu.
3. Dengan bekerja sama, organisasi dapat menekan biaya produksi, membuat produknya lebih murah, dan lebih kompetitif di pasar.

Menggunakan tata kelola kolaboratif adalah forum yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Donahue dan Zeckhauser, pemerintahan adalah keadaan di mana pemerintah mencapai tujuan publik melalui kerjasama organisasi dan individu, dan tujuan publik melalui kerjasama antara organisasi dan individu. Dikatakan dalam keadaan untuk masyarakat.

### **1. Proses *Collaborative Governance***

Dalam melaksanakan joint governance, pemerintah harus memperhatikan beberapa aspek yang menjadi prasyarat pencapaian tujuan melalui kerjasama. Proses adalah salah satu bahan utama untuk kolaborasi yang sukses. Berikut adalah beberapa hal yang perlu dipertimbangkan ketika memfasilitasi proses kolaborasi:

#### 1) Kepercayaan bersama (*mutual trust*)

Menurut Fisher and Brown dari Emerson, rasa saling percaya berkembang ketika pihak-pihak terlibat dalam bekerja sama, saling mengenal, dan membuktikan satu sama lain bahwa mereka dapat dipercaya, bertanggung jawab, dan dapat dipercaya. Kepercayaan merupakan faktor penting dan esensial bagi kemajuan Kerjasama. (Emerson et al., 2012) Misalnya, kepercayaan kemitraan memainkan peran kunci dalam mengurangi biaya transaksi, meningkatkan nilai investasi, menjaga stabilitas hubungan, belajar dari satu sama lain, berbagi pengetahuan, dan mendorong inovasi. (Arrozaaq, 2016) Dalam hal ini, kepercayaan dipahami sebagai mekanisme yang menciptakan rasa saling pengertian antara pihak-pihak yang terlibat, yang pada akhirnya mengarah pada legitimasi bersama dan komitmen bersama. Kepercayaan memungkinkan

individu atau kelompok untuk mengesampingkan kekhawatiran individu atau kelompok untuk memahami kepentingan, kebutuhan, nilai, dan tujuan bersama.

2) Pemahaman Bersama (*mutual understanding*).

Pemahaman bersama menciptakan kepercayaan, yang mengarahkan pemangku kepentingan untuk memahami perbedaan yang ada dengan pemangku lainnya. “*saling memahami*” tidak sama dengan istilah “pemahaman bersama” yang dikemukakan oleh Ansel dan Gash. Pemahaman umum adalah keadaan di mana semua peserta setuju pada tujuan dan nilai yang disepakati bersama. Saling pengertian, di sisi lain, dirancang untuk memastikan bahwa pemangku kepentingan lain memahami dan menghormati posisi dan kepentingan mereka, bahkan ketika mereka tidak setuju. Ini tentang pemahaman bersama. Pemahaman Bersama menentukan kualitas Hubungan Interpersonal untuk Individu dan Organisasi. Pembentukan pemahaman bersama sering dipengaruhi oleh kepercayaan yang dikembangkan dalam kolaborasi.

3) Legitimasi internal (*internal legitimitation*).

Legitimasi internal adalah pengakuan yang berasal dari kolaborasi internal. Dalam hal ini, para aktor yang terlibat harus dapat dipercaya dan dapat dipercaya sehubungan dengan kepentingan bersama mereka. Para actor yang berkolaborasi perlu menyadari bahwa ada rasa saling ketergantungan antar aktor yang akan menciptakan kolaborasi yang kelanjutan. Legitimasi internal, saling pengertian, dan saling percaya merupakan tiga unsur yang erat kaitannya dengan motivasi bersama, sehingga unsur selanjutnya yaitu komitmen juga sedikit banyak dipengaruhi oleh kualitas ketiga unsur tersebut.

#### 4) Komitmen (*commitment*).

Memiliki komitmen untuk proses kolaboratif menghilangkan hambatan yang sering diciptakan oleh perbedaan karakteristik dan kepentingan aktor. Komitmen memungkinkan pemangku kepentingan untuk berinteraksi dan menciptakan komitmen bersama di seluruh organisasi. Dengan menganalisis kualitas pembentukan keterikatan pada masing-masing actor yang bekerjasama, yaitu apakah ada kesamaan kepentingan yang mempengaruhi kegiatan yang diikuti oleh actor yang bekerjasama. Selain itu juga diperlukan sikap optimis bahwa tujuan kerjasama akan tercapai, dan semangat untuk melakukan kegiatan bersama dengan aktor lain. Adanya hasil sementara yang baik dan intensif yang baik dari kolaborasi dan “small-wins” juga sering mempengaruhi perubahan pada komitmen mereka terhadap kolaborasi.

Tujuan dari kolaborasi adalah untuk mencapai hasil yang diinginkan bersama yang tidak dapat dicapai oleh individu atau aktor tunggal. Hal ini di karena kolaborasi melibatkan kegiatan kolaboratif yang memberdayakan diri sendiri dan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Oleh karena itu, CGR harus menciptakan kemampuan baru dalam jangka waktu tertentu agar setiap actor dapat bertindak bersama-sama. Seringkali beberapa aktor yang bekerja sama tidak dapat bertindak bersama, karena perbedaan atau ketidakseimbangan kekuasaan.

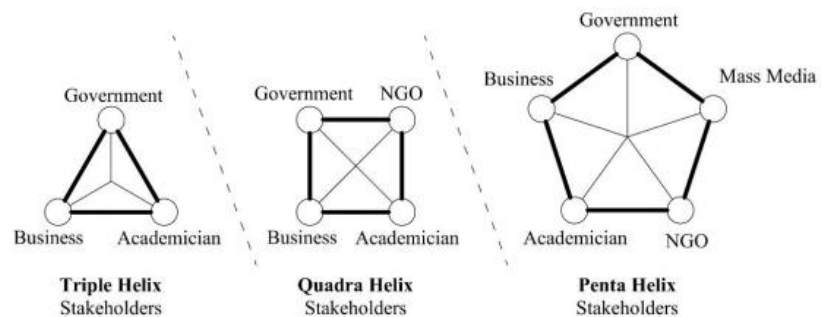
### 3) Kolaborasi Pentahelix

Konsep Penta Helix didasarkan pada dua model sebelumnya, Teori Triple Helix dan Teori Quadra Helix. Teori triple helix adalah aktor antara pemerintah (*government*), pengusaha (*business*) dan akademisi (*cendekiawan*). Ditambahkan ke Quadra Helix adalah dimasukkannya pemangku kepentingan lain: masyarakat sipil (*civil society*). Pemangku



kepentingan Penta-Hhelix disempurnakan menjadi 5 (lima), yaitu media massa (mass media).

Langkah terakhir dalam Pentahelix adalah perbedaan antara modal dan korporasi, yang keduanya mewakili kelompok kepentingan yang sangat berbeda. Pemangku kepentingan bisnis seringkali agresif, kompetitif, berani mengambil risiko, dan bersedia gagal. Penta helix dapat melampaui, dan teknologi serta sains memasuki dimensi spesial model bisnis yang inovatif, jejaring sosial dan sebagainya. Konsep Penta Helix adalah alat yang ideal untuk menangani model ekonomi yang kompleks sebagai lawan dari model inovasi bisnis berbasis konsumen/ pasar.



Gambar 1. 1. Pemangku Kepentingan Triple Helix, Quadra Helix dan Penta Helix

Model Pentahelix sangat berguna untuk memecahkan masalah multi-stakeholder dimana stakeholder mewakili kepentingan yang berbeda di satu tempat (Sturesson, Lindmark, dan Roos, 2009). Dengan berkolaborasi dengan kelima pemangku kepentingan tersebut, diharapkan akan terwujud kebijakan yang di dalamnya berbagai sumber daya dapat bersinergi.

#### 4) Pembangunan Wisata

Pasal 4 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 ini juga menguraikan beberapa pertimbangan dalam pembangunan kepariwisataan yang bertujuan untuk:

1. Tingkat pertumbuhan ekonomi yang meningkat
2. Meningkatkan kesejahteraan masyarakat
3. Menghilangkan pengangguran
4. Melindungi alam dan lingkungan
5. Memajukan kebudayaan
6. Meningkatkan citra nasional
7. Memperkuat identitas dan kesatuan bangsa

Menurut Priasukmana (2001), tujuan didirikannya desa wisata adalah:

- a) Mendukung program pemerintah untuk mewujudkan pembangunan pariwisata dengan menyediakan objek wisata alternatif.
- b) Menggali potensi desa untuk pengembangan masyarakat sekitar;
- c) Meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat pedesaan, memperluas lapangan kerja dan kesempatan berusaha bagi penduduk desa, sehingga tercapai pemerataan pembangunan ekonomi desa.
- d) Mendorong masyarakat perkotaan alternatif untuk memiliki tingkat ekonomi yang mapan sehingga desa dapat dikunjungi untuk wisata
- e) Masyarakat desa bangga tinggal di desa dan mengurangi tingkat urbanisasi.
- f) Percepatan asimilasi antara masyarakat non-pribumi dan masyarakat adat.
- g) Memperkuat persatuan bangsa untuk mengatasi keruntuhan, .(Edwin & Edwin, 2015)

## **5) Pengembangan Desa Wisata**

Pengembangan wisata pedesaan merupakan dampak dari perubahan minat wisata terhadap destinasi wisata. Ada kecenderungan dan keinginan yang berkembang untuk pariwisata khusus yang

mempromosikan pariwisata di pedesaan, melalui pariwisata yang kembali ke alam, interaksi dengan masyarakat lokal, dan keunikan budaya lokal. Sasaran wisata kawasan perdesaan adalah desa dengan fasilitas yang mendukung kegiatan wisata, dan sedang dikembangkan sebagai sasaran wisata baru. Sebelum mengembangkan desa wisata, aspek 4A harus diperhatikan terlebih dahulu. Dengan kata lain,

Atraksi merupakan produk utama dari destinasi wisata. Hal ini berkaitan dengan apa yang dapat dilihat dan dilakukan wisatawan ketika mengunjungi suatu destinasi wisata. Hal-hal yang dapat dilihat dan dilakukan di desa wisata Keindahan alam dan keunikan alam tempat, photo booth, taman bermain, legenda, seni budaya, ritual tradisional, budaya lokal, bahasa lokal, makanan khas yang saya maksud adalah atraksi khas desa seperti (Made Antara dan Sukma Arida,2015)

Aksesibilitas mengacu pada infrastruktur dan fasilitas ke tujuan wisata, dan transportasi mengacu pada akses jalan dan petunjuk arah ke tujuan wisata tersebut. Fasilitas adalah fasilitas penunjang untuk meningkatkan fasilitas wisata dan memenuhi kebutuhan lokal, sedangkan desa wisata meliputi akomodasi/homestay, stand makanan atau persediaan, toilet, tempat parkir, klinik, tempat ibadah, dan fasilitas lain yang dapat memberikan kenyamanan yang diharapkan dari fasilitas ini.

Administrator harus bisa memetakan target di fasilitas umum tersebut, sehingga dikhawatirkan akan mempengaruhi keunikan alam sehingga jauh dari target alam yang dimaksud. Pembantu adalah mereka yang terlibat langsung dalam pengelolaan dan pengoperasian tempat desa liburan, dan melalui pengelolaan oleh orang-orang yang didedikasikan untuk desa, layanan yang mengesankan dan keunikan tempat tersebut diwujudkan, sehingga menarik wisatawan dan pengunjung. Pengunjung yang sangat menarik .(Siti Alfiah<sup>1</sup>, Jeni Andriani<sup>2</sup>, Rosa Lesmana<sup>3</sup>, 2019)

## G. Definisi Operasional

Tata kelola kolaboratif adalah cara mengelola proses yang mempengaruhi keputusan dan tindakan dalam sektor swasta, publik, dan komunitas. Tata kelola kolaboratif adalah komitmen dan respons pemerintah untuk memecahkan masalah publik yang muncul. Untuk mengatasi masalah publik ini, pemerintah harus bekerja dengan sektor swasta, masyarakat lokal dan aktor non-negara lainnya. (Sudarmo dan Mutiarawati, 2017).

### 1) Kepercayaan bersama (*mutual trust*)

Saling percaya Kepercayaan merupakan faktor penting dan esensial dalam pengembangan kerjasama (Emerson et al., 2012). Misalnya, dalam kerjasama, kepercayaan memainkan peran penting dalam mengurangi biaya transaksi, meningkatkan nilai investasi, menjaga stabilitas hubungan, dan mempromosikan kerjasama. Belajar, berbagi ilmu dan berinovasi (Arrozaaq, 2016). Dalam hal ini, kepercayaan dipahami sebagai mekanisme yang menciptakan rasa saling pengertian antara pihak-pihak yang terlibat, yang pada akhirnya mengarah pada legitimasi bersama dan komitmen bersama. Kepercayaan memungkinkan individu atau kelompok untuk mengesampingkan kekhawatiran individu atau kelompok untuk memahami kepentingan, kebutuhan, nilai, dan tujuan bersama.

### 2) Pemahaman Bersama (*mutual understanding*).

Pemahaman bersama menciptakan kepercayaan, yang mengarahkan pemangku kepentingan untuk memahami perbedaan yang ada dengan pemangku kepentingan lainnya. "Saling memahami" tidak sama dengan istilah "pemahaman bersama" yang dikemukakan oleh Ansel dan Gash. Pemahaman umum adalah keadaan di mana semua peserta setuju pada tujuan dan nilai yang disepakati bersama. Saling pengertian, di sisi lain, dirancang untuk memastikan bahwa pemangku kepentingan lain memahami dan menghormati posisi dan kepentingan mereka, bahkan ketika mereka tidak setuju. Pemahaman Bersama Menentukan Kualitas Hubungan Interpersonal untuk Individu dan Organisasi Pembentukan

pemahaman bersama sering dipengaruhi oleh kepercayaan yang dikembangkan dalam kolaborasi.

3) Legitimasi internal (*internal legitimitation*).

Legitimasi internal adalah pengakuan yang berasal dari kolaborasi internal. Dalam hal ini, para aktor yang terlibat harus dapat dipercaya dan dapat dipercaya sehubungan dengan kepentingan bersama mereka. Para aktor yang berkolaborasi perlu menyadari bahwa ada rasa saling ketergantungan antar aktor yang menciptakan kolaborasi yang berkelanjutan. Legitimasi batin, saling pengertian, dan saling percaya merupakan tiga unsur yang saling berkaitan erat dari motivasi bersama, sehingga unsur selanjutnya yaitu komitmen juga sedikit banyak dipengaruhi oleh kualitas ketiga unsur tersebut

4) *Komitmen (commitment)*.

Memiliki komitmen untuk proses kolaboratif menghilangkan hambatan yang sering diciptakan oleh perbedaan karakteristik dan kepentingan aktor. Komitmen memungkinkan pemangku kepentingan untuk berinteraksi dan menciptakan komitmen bersama di seluruh organisasi. Dengan menganalisis kualitas pembentukan keterikatan pada masing-masing aktor yang bekerja sama, kita dapat belajar dari tujuan berpartisipasi dalam bekerja sama, yaitu, apakah ada kepentingan bersama yang sama dan dengan demikian mempengaruhi kegiatan di mana para aktor berpartisipasi dalam bekerja sama. Selain itu juga diperlukan sikap optimis bahwa tujuan kerjasama akan tercapai, dan semangat untuk melakukan kegiatan bersama dengan aktor lain. Ada juga hasil baik sementara dari kolaborasi atau "kemenangan kecil" dan insentif yang baik. Ini sering mempengaruhi perubahan dalam komitmen aktor yang berkolaborasi.

## **H. Metode Penelitian**

### **1) Jenis Penelitian**

Gunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena seperti motivasi, persepsi, dan perilaku yang dialami subjek penelitian dengan menggunakan bahasa dan metode alami, serta memahaminya secara holistik. Dalam hal ini, tidak boleh memisahkan individu atau organisasi dengan variabel atau hipotesis dan menganggapnya sebagai bagian dari keseluruhan tanpa perlu angka. (Moleong, 2011)

### **2) Lokasi Penelitian**

Lokasi pengambilan data yang diperlukan untuk penelitian ini dilakukan di Wisata Bukit Suharto yang letaknya di Desa Biting, Kecamatan Badegan, Kabupaten Ponorogo. Alasan dipilihnya Desa Biting sebagai lokasi penelitian karena Desa Biting memiliki potensi alam yang besar, dan ini merupakan kali pertama Kementerian Desa mendapatkan program pengembangan desa wisata edukasi alam. Peneliti memilih lokasi penelitian ini karena banyak pihak yang bekerjasama untuk merintis wisata buatan ini.

### **3) Teknik Penentuan Informan**

Dalam penentuan informan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu penentuan informan dengan mempertimbangkan orang-orang yang layak dijadikan informan (Sugiyono, 2013). Pertimbangan khusus ini misalnya orang yang dianggap paling mengetahui apa yang kita harapkan atau objek/situasi sosial yang diteliti adalah penguasa yang memudahkan peneliti untuk meneliti". (Sugiyanto, 2012). Dalam penelitian ini, penelitian informan adalah individu yang dipilih oleh peneliti yang dianggap cocok untuk memberikan informasi yang mereka butuhkan. Pemilihan informan sangat penting sudah harus dilakukan dengan hati-hati karena kita sedang mempelajari perkembangan dan pengembangan desa wisata alam, di Desa Biting

Kecamatan Badegan, Kabupaten Ponorogo, maka memutuskan informan adalah :

1. Ketua KJMS : 1 orang.
2. Kepala Desa Badegan : 1 orang.
3. Pihak Perhutani : 1 orang.

#### **4) Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi. Di sini peneliti menggabungkan dua jenis teknik pengumpulan data : wawancara dan dokumentasi.

##### **a. Wawancara**

Wawancara biasanya dilakukan dalam sesi tanya jawab, dimana dua orang berbagi informasi, membangun percakapan dari hasil wawancara, dan sumber topik. Untuk memperoleh informasi yang objektif, kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh penjelasan lebih lanjut tentang fakta-fakta yang sebenarnya muncul dari fenomena yang diamati sebelumnya.

##### **b. Dokumentasi.**

Sejumlah besar fakta dan data disimpan dalam bahan berupa dokumen. Sebagian besar data yang tersedia adalah surat harian, memorabilia, laporan artefak dan foto. Kunci dari data ini tidak terbatas pada ruang dan waktu untuk memungkinkan peneliti untuk menemukan apa yang terjadi di masa lalu. Dalam menggunakan teknik penelitian, data, wawancara dan dokumentasi agar kedua teknik pengumpulan data ini dapat saling melengkapi dan mendukung.

#### **5) Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis transkrip wawancara dan bahan-bahan yang ditemukan di lapangan. Analisis data pada dasarnya adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan

ditafsirkan, biasanya menggunakan statistika. Memiliki arti, diinterpretasikan, dan dicari maknanya. Hasil penelitian, menurut Miles dan Huberman, model analisis data disebut model interaktif. Model interaktif ini pada dasarnya terdiri dari tiga elemen: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau validasi. Ketiga kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang saling terkait sebelum, selama dan setelah pengumpulan data. (Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, 2014).

a. Pengumpulan Data

Pertama, proses pengumpulan data: Pada fase ini, peneliti melakukan proses pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data yang telah diterapkan sejak awal.

b. Reduksi Data

Kedua, reduksi data. Reduksi data adalah sebagai proses memilih data mentah dari catatan yang diambil dari praktik dan berfokus pada penyederhanaan, abstrak, dan transformasi. Reduksi data dilakukan secara terus menerus selama penelitian dilakukan.

c. Penyajian Data

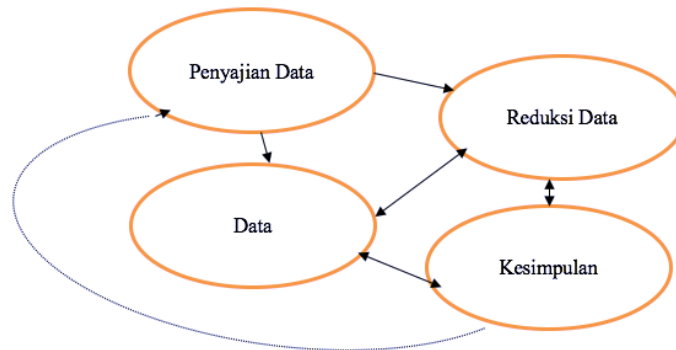
Ketiga, penyajian data. Penyajian data didefinisikan sebagai sekumpulan informasi terstruktur yang menarik kesimpulan dan memberikan kesempatan untuk mengambil tindakan. Kegiatan reduksi dan penyajian data adalah kegiatan yang berhubungan langsung dengan proses analisis data model interaktif.

d. Penarikan Kesimpulan

Keempat, menarik atau memverifikasi kesimpulan. Fase ini merupakan fase terakhir dari proses analisis data. Fase ini diartikan sebagai penggambaran makna data yang ditampilkan. Perekaman, pengelompokan dan pencarian untuk pola dan tema yang sama adalah beberapa cara proses ini dapat dilakukan.



Berikut skema proses dalam menganalisis data bentuk Miles dan Hurberman :



(sumber : Miles dan hurberman, 2012)

## 6) Keabsahan Data

Peneliti tidak hanya harus menganalisis data, tetapi juga menguji keabsahan data untuk mendapatkan data yang valid. Untuk menguji keabsahan data atau keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi. Metode ini merupakan Teknik untuk memvalidasi data dengan menggunakan sesuatu selain data tersebut untuk validasi atau perbandingan dengan data tersebut. Penentuan keabsahan data memerlukan teknik penelitian. Pemeriksaan teknik keabsahan data adalah meliputi:

### a) Ketekunan Pengamatan

Teknik ini memeberikan cara untuk menguji keandalan data Anda melalui pengamatan yang cermat dan berkelanjutan. Melalui metode ini juga dimaksudkan untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan pertanyaan atau topik yang ditanyakan dan memfokuskan pada hal-hal tersebut secara detail. (Miles et al., 2014)

Pemeriksaan realibilitas dengan meningkatkan ketekunan dilakukan dengan memungkinkan peneliti membaca semua catatan hasil penelitian dengan cermat dan mengidentifikasi kesalahan dan kekurangan. Untuk meningkatkan ketekunan peneliti, berbagai referensi

dan hasil penelitian dapat dibaca dari buku-buku dan dokumen dengan hasil penelitian.

b) Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan menggunakan sesuatu selain tujuan verifikasi atau perbandingan dengan data. Adapun teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Triangulasi sumber merupakan metode untuk mencari kebenaran data melalui persepsi kuat terhadap penelitian yang digunakan oleh penelitian, selain itu juga untuk membandingkan dan memeriksa secara kualitatif tingkat keandalan informasi yang diperoleh pada waktu yang berbeda dan dengan cara yang berbeda.
- 2) Triangulasi teknis adalah memverifikasi keaslian data dengan mencocokkan data dari sumber yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk membuktikan data pengamatan dan catatan.
- 3) Kecukupan refensial, sebuah alat untuk menangkap dan menyusun dengan masukan tertulis untuk tujuan evaluasi. Misalnya ponsel dapat digunakan sebagai alat perekam dan hasil yang diperoleh dapat dibandingkan dengan input yang dikumpulkan di waktu luang.