

PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DALAM PEMBANGUNAN WISATA DIGITAL di DESA KANDRI KOTA SEMARANG TAHUN 2017-2019

Alayka Fadhly Adn - 14010115140115

alfadhlyadn@gnail.com

Dosen Pembimbing : **Dr. Muhammad Adnan**

adonan_sensei@gnail.com

Departemen Politik dan Pemerintahan, FISIP

Universitas Diponegoro, Indonesia

INTISARI

Pemberdayaan masyarakat adalah suatu bentuk upaya yang di lakukan untuk mendayagunakan secara optimal masyarakat melalui suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat berdampak pada kehidupan sosial, ekonomi maupun budaya. Salah satu pemberdayaan masyarakat adalah dengan peningkatan ekonomi masyarakat berbasis pariwisata, yang dimaksudkan disini adalah terkait dengan Pemberdayaan masyarakat dalam pembangunan wisata digital. Salah satu daerah yang menerapkan sistem ini adalah Masyarakat Kampung Talun Kacang RT. 03 RW.05, Desa Kandri Kota Semarang.

Metode Penelitian yang penulis gunakan adalah Kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Dasar peneliti menggunakan pendekatan kualitatif adalah peneliti ingin mengetahui secara mendalam tentang Proses dan strategi Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pembangunan Wisata Digital di Kampung Wisata Talun Kacang, Desa Kandri, Kota Semarang.

Sosialisasi yang dilakukan oleh POKDARWIS Sukomakmur pemberdayaan masyarakat dalam pembangunan wisata digital ini, masyarakat mendapatkan pelatihan fotografi yang dilakukan oleh POKDARWIS Sukomakmur yang dapat dijadikan suatu pekerjaan bagi masyarakat untuk di setiap spot foto. Masyarakat menjadi pengelola disetiap spot foto dan pengelola parkir di setiap spot foto. Dalam segi sosial setelah adanya pemberdayaan dalam pembangunan wisata digital ini masyarakat menjadi berantusias, bersemangat lagi untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh POKDARWIS Sukomakmur. Selain sosialisasi dalam hal pembuatan wisata digital kepada masyarakat kampung talun kacang juga diberikan sosialisasi mengambil peluang dari kedatangan wisatawan untuk masyarakat membuka usaha.

KATA KUNCI

Pemberdayaan Masyarakat, Pariwisata, Wisata Digital.

Pendahuluan

Pemberdayaan masyarakat adalah suatu bentuk upaya yang dilakukan untuk mendayagunakan secara optimal masyarakat melalui suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat berdampak pada kehidupan sosial, ekonomi maupun budaya. Menurut Damanik (2005:26).

Pariwisata memiliki peluang besar menjadi media yang aplikatif dan efektif untuk menanggulangi kemiskinan. Pendekatan pariwisata berbasis masyarakat dapat membuka jalan lebih lebar bagi kelompok masyarakat miskin untuk ikut menikmati peluang dan hasil pengembangan pariwisata yang dilakukan melalui pemberdayaan masyarakat.

Menurut Rahardjo Adisasmita (2013: 11) Masyarakat melalui pemberdayaan diajak untuk berperan serta dan didorong untuk berpartisipasi dalam pengembangan pariwisata karena masyarakat dianggap mengetahui tentang permasalahan yang ada di sekitarnya maupun juga berdampak pada kepentingan atau kebutuhan.

Berdasarkan penjelasan diatas, Fokus penelitian ini pada Pemberdayaan Masyarakat melalui pembangunan wisata digital di Desa Kandri, Kota Semarang. Pemberdayaan Masyarakat dalam program pembangunan wisata digital ini tidak terlepas dari peran Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Suko makmur. POKDARWIS Sukomakmur yang notabene anggotanya merupakan warga masyarakat Kampung Wisata Talun Kacang yang terletak di RT.05 RW.03. Membentuk POKDARWIS Sukomakmur ini dengan sejarah yang cukup singkat untuk kemudian terbentuk menjadi suatu POKDARWIS yang mampu merangsang pemberdayaan masyarakat untuk melakukan pembangunan objek wisata di Desa Kandri.

Pemberdayaan masyarakat melalui pembangunan wisata digital ini tentu memerlukan manajemen pembangunan yang tepat, manajemen pembangunan sendiri merupakan suatu sistem pembangunan yang dimulai dari sistem perencanaan dan penganggaran, sistem pengorganisasian dan pelaksanaan pembangunan, sistem pengendalian pembangunan, sistem evaluasi dan pemantauan pembangunan, dan sistem pelaporan hasil pelaksanaan pembangunan.

Berdasarkan penjelasan diatas, suatu pemberdayaan masyarakat melalui pembangunan suatu objek wisata tentu membutuhkan manajemen pembangunan yang tepat agar dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan termasuk didalamnya terkait dengan adanya berbagai aktifitas masyarakat dalam mengelola dan mengembangkan Wisata Digital di Desa Kandri.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik untuk meneliti mengenai Bagaimana Proses dan Strategi Pemberdayaan Masyarakat dalam Pembangunan Wisata Digital di Kampung Wisata Talun Kacang, Desa Kandri, Kota Semarang dan Apa saja faktor pendorong dan penghambat Pemberdayaan Masyarakat dalam Pembangunan Wisata Digital di Kampung Wisata Talun Kacang, Desa Kandri, Kota Semarang.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Pemberdayaan Masyarakat dan Manajemen Pembangunan. Penjelasan sebagai berikut:

Pemberdayaan Masyarakat

Pemberdayaan pada dasarnya memiliki tujuan yang kan dicapai yaitu untuk membentuk masyarakat menjadi produktif dan mandiri. Kemandirian tersebut meliputi berbagai aspek

diantaranya kemandirian ekonomi, kemandirian bertindak, kemandirian berpikir dan kemampuan untuk mengendalikan apa yang mereka lakukan tersebut.

Menurut Herdiansyah (2012:83) Proses belajar dalam rangka pemberdayaan masyarakat akan berlangsung secara bertahap. Tahap-tahap yang harus dilalui tersebut adalah meliputi :

1. Tahap penyadaran dan tahap pembentukan perilaku menuju perilaku sadar dan peduli sehingga merasa membutuhkan kapasitas diri.
2. Tahap transformasi kemampuan berupa wawasan pengetahuan, kecakapan keterampilan agar terbuka wawasan dan memberikan keterampilan dasar sehingga dapat mengambil peran di dalam pembangunan.
3. Tahap peningkatan kemampuan intelektual, kecakapan keterampilan sehingga terbentuklah inisiatif dan kemampuan inovatif untuk mengantarkan pada kemandirian.

Selain itu tahapan-tahapan kegiatan pemberdayaan masyarakat lainnya adalah dimulai dari proses seleksi lokasi sampai dengan pemandirian masyarakat. Secara rinci masing-masing tahap tersebut sebagai berikut :

1. Tahap Seleksi lokasi atau wilayah

Seleksi wilayah dilakukan sesuai dengan kriteria yang disepakati oleh lembaga, pihak-pihak atau organisasi tertentu terkait masyarakat. Penetapan kriteria penting agar pemilihan lokasi dilakukan sebaik mungkin, sehingga tujuan pemberdayaan masyarakat akan tercapai seperti yang di harapkan.

2. Tahap sosialisasi pemberdayaan Masyarakat

Sosialisasi pemberdayaan masyarakat membantu untuk meningkatkan pemahaman masyarakat dan pihak yang terkait dengan program yang direncanakan. Proses sosialisasi menjadi penting, karena akan menentukan minat atau keterkaitan masyarakat untuk berpartisipasi (Berperan dan terlihat) di dalam program pemberdayaan masyarakat yang ditentukan.

3. Proses Pemberdayaan Masyarakat

Hakikat pemberdayaan masyarakat adalah untuk meningkatkan kemampuan dan kemandirian masyarakat dalam meningkatkan kemampuan dan kemandirian masyarakat dalam meningkatkan taraf hidupnya. Dalam proses tersebut masyarakat bersama-sama melakukan hal-hal berikut :

4. Mengidentifikasi dan mengkaji potensi wilayah, permasalahan, serta peluang-peluangnya.

Kegiatan ini dimaksud agar masyarakat mampu dan percaya diri dalam mengidentifikasi serta menganalisa keadaannya, baik dalam mengidentifikasi serta menganalisa keadaannya, baik potensi maupun permasalahannya. Pada tahap ini diharapkan dapat memperoleh gambaran mengenai aspek sosial, ekonomi dan kelembagaan. Proses tersebut meliputi :

- a. Persiapan masyarakat dan pemerintah setempat untuk melakukan pertemuan awal dan teknis pelaksanaannya.
- b. Persiapan penyelenggaraan pertemuan.
- c. Pelaksanaan kajian dan penilaian keadaan.
- d. Pembahasan hasil dan penyusunan rencana tindak lanjut.

5. Menyusun rencana kegiatan kelompok berdasarkan hasil kajian meliputi :

- a. Memprioritaskan dan menganalisa masalah-masalah.
- b. Identifikasi alternatif pemecahan masalah yang terbaik.
- c. Identifikasi sumberdaya yang tersedia untuk pemecahan masalah.

d. Pengembangan rencana kegiatan serta pengorganisasian pelaksanaan.

6. Menerapkan rencana kegiatan kelompok

Rencana yang telah disusun bersama-sama dengan dukungan fasilitasi dari pendamping selanjutnya di implementasikan dalam kegiatan yang kongkrit dengan tetap memperhatikan realisasi dan rencana awal. Termasuk dalam kegiatan ini adalah pengawasan pelaksanaan dan kemajuan kegiatan menjadi perhatian semua pihak, selain itu juga dilakukan perbaikan jika diperlukan.

7. Memantau proses dan hasil kegiatan secara terus-menerus secara partisipatif (Participatory Monitoring and Evaluation) /PME

Participatory Monitoring and Evaluation ini dilakukan secara mendalam pada semua tahapan pemberdayaan masyarakat agar prosesnya berjalan dengan tujuannya. Participatory Monitoring and Evaluation adalah proses penilaian, pengkajian, dan pemantauan kegiatan, baik prosesnya (pelaksanaanya) maupun hasil dan dampaknya agar dapat di susun proses perbaikan kalau diperlukan.

1.) Pemandirian Masyarakat

Arah kemandirian masyarakat adalah berupaya pendampingan untuk menyiapkan masyarakat agar benar-benar mampu mengelola sendiri kegiatannya karena prinsip pemberdayaan masyarakat adalah untuk memandirikan masyarakat dan meningkatkan taraf hidupnya. Dalam proses pemberdayaan faktor internal sangat penting sebagai salah satu wujud Selforganizing dari masyarakat, namun kita juga perlu memberikan perhatian terhadap faktor eksternalnya. Proses pemberdayaan masyarakat mestinya juga di dampingi oleh satu tim fasilitator yang bersift multidisiplin. Tim pendamping ini merupakan salah satu faktor eksternal dalam pemberdayaan masyarakat. Peran tim pada awal proses sangat aktif tetapi akan berkurang secara bertahap selama proses berjalan sampai masyarakat sudah mampu melanjutkan kegiatannya secara mandiri.

Dalam operasionalnya inisiatif tim pemberdayaan masyarakat akan pelan-pelan berkurang dan akhirnya berhenti. Peran Fasilitator akan dipenuhi oleh pengurus kelompok atau pihak lain yang dianggap mampu oleh masyarakat. Kapan waktu kemunduruan tim fasilitator tergantung kesepakatan bersama yang telah ditetapkan sejak awal program dengan warga masyarakat.

Manajemen Pembangunan

Manajemen adalah serangkaian kegiatan merencanakan, mengorganisasikan, menggerakkan, mengendalikan dan mengembangkan segala upaya dalam mengatur dan mendayagunakan sumber daya manusia, sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan secara efektif dan efisien.

Menurut John F. Mee fungsi manajemen adalah Planning, Organizing, Motivating dan Controlling. Berbeda lagi dengan pendapat Henry Fayol ada lima fungsi manajemen, diantaranya Planning, Organizing, Commanding, Coordinating, Controlling, Persamaan tersebut tampak pada beberapa fungsi manajemen dakwah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Menurut G.R. Terry dalam Djoko Purwanto (2006:45), Planning atau perencanaan adalah tindakan memilih dan menghubungkan fakta dan membuat serta menggunakan asumsi-asumsi mengenai masa yang akan datang dalam hal memvisualisasikan serta merumuskan aktivitas aktivitas yang diusulkan yang dianggap perlu untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Melayu S P Hasibuan (2001:79) mengatakan bahwa sebelum mengorganisasikan, mengarahkan atau mengawasi, maka harus dibuat rencana-rencana yang memberikan tujuan dan arah organisasi. Dalam perencanaan, diputuskan “apa yang harus dilakukan, kapan melakukannya, bagaimana melakukannya, dan siapa yang melakukannya”. Jadi, perencanaan adalah pemilihan sekumpulan kegiatan dan keputusan selanjutnya apa yang harus dilakukan, kapan, bagaimana dan oleh siapa.

2. Pengorganisasian

Setelah menetapkan tujuan-tujuan dan menyusun rencana-rencana atau program-program untuk mencapainya, maka perlu merancang dan mengembangkan suatu organisasi yang akan dapat melaksanakan berbagai program tersebut secara sukses. Pengorganisasian (organizing) adalah :

- 1) Penentuan sumber daya-sumber daya dan kegiatan-kegiatan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan organisasi.
- 2) Perancangan dan pengembangan suatu organisasi kelompok kerja yang akan dapat membawa hal-hal tersebut kearah tujuan
- 3) Penugasan tanggung jawab tertentu dan kemudian
- 4) Pendelegasian wewenang yang diperlukan kepada individu-individu untuk melaksanakan tugas-tugasnya. Fungsi ini menciptakan struktur formal dimana pekerjaan ditetapkan, dibagi dan dikoordinasikan.

G.R. Terry berpendapat bahwa pengorganisasian adalah: “Tindakan mengusahakan hubungan-hubungan kelakuan yang efektif antara orang-orang, sehingga mereka dapat bekerja sama secara efisien dan dengan demikian memperoleh kepuasan pribadi dalam hal melaksanakan tugas-tugas tertentu dalam kondisi lingkungan tertentu guna mencapai tujuan atau sasaran tertentu”.

3. Penggerakkan

Djoko Purwanto (2006:58) mengatakan setelah rencana ditetapkan, begitu pula setelah kegiatan-kegiatan dalam rangka pencapaian tujuan itu dibagi-bagikan, maka tindakan berikutnya adalah menggerakkan untuk segera melaksanakan kegiatan-kegiatan itu, sehingga apa yang menjadi tujuannya benar-benar tercapai. Penggerakkan adalah membuat semua anggota organisasi mau bekerja sama dan bekerja secara ikhlas serta bergairah untuk mencapai tujuan sesuai dengan perencanaan dan usaha usaha pengorganisasian.

4. Pengawasan

Menurut G.R. Terry, pengawasan dapat dirumuskan sebagai proses penentuan apa yang harus dicapai yaitu standar, apa yang sedang dilakukan yaitu pelaksanaan, menilai pelaksanaan dan bila perlu melakukan perbaikan-perbaikan, sehingga pelaksanaan sesuai dengan rencana atau selaras dengan standar.

Hani Handoko (1999:373) mengatakan tujuan utama dari pengawasan ialah mengusahakan agar apa yang direncanakan menjadi kenyataan. Oleh karenanya agar sistem pengawasan itu benar-benar efektif artinya dapat merealisasi tujuannya, maka suatu sistem pengawasan setidaknya tidaknya harus dapat dengan segera melaporkan adanya penyimpangan-penyimpangan dari rencana. Untuk menjadi efektif, sistem pengawasan harus memenuhi kriteria tertentu. Kriteria-kriteria utama adalah bahwa sistem seharusnya: 1) mengawasi kegiatan-kegiatan yang benar, 2) tepat waktu, 3) dengan biaya yang efektif, 4) tepat akurat, dan 5) dapat diterima oleh yang bersangkutan. Semakin dipenuhinya kriteria-kriteria tersebut semakin efektif sistem pengawasan.

Menurut Inskeep (1991:29), terdapat beberapa pendekatan yang menjadi pertimbangan dalam melakukan perencanaan pariwisata, diantaranya:

- 1) *Continous Incremental, and Flexible Approach*, dimana perencanaan dilihat sebagai proses yang akan terus berlangsung didasarkan pada kebutuhan dengan memonitor *feed back* yang ada.
- 2) *System Approach*, dimana pariwisata dipandang sebagai hubungan sistem dan perlu direncanakan seperti dengan tehnik analisa sistem.
- 3) *Integrated Approach*, berhubungan dengan pendekatan sistem dan keseluruhan dimana pariwisata direncanakan dan dikembangkan sebagai sistem dan keseluruhan dimana pariwisata direncanakan dan dikembangkan sebagai sistem yang terintegrasi dalam seluruh rencana dan total bentuk pengembangan pada area.
- 4) *Environmental and sustainable development approach*, pariwisata direncanakan, dikembangkan, dan dimanajemeni dalam cara dimana sumber daya alam dan budaya tidak mengalami penurunan kualitas dan diharapkan tetap dapat lestari sehingga analisa daya dukung lingkungan perlu diterapkan pada pendekatan ini.
- 5) *Community Approach*, pendekatan yang didukung dan dikemukakan juga oleh Peter Murphy menekankan pada pentingnya memaksimalkan keterlibatan masyarakat lokal dalam perencanaan dan proses pengambilan keputusan pariwisata, untuk dapat meningkatkan yang diinginkan dan kemungkinan, perlu memaksimalkan partisipasi masyarakat dalam pengembangan dan manajemen yang dilaksanakan dalam pariwisata dan manfaatnya terhadap sosial ekonomi.
- 6) *Implementable Approach*, kebijakan pengembangan pariwisata, rencana, dan rekomendasi diformulasikan menjadi realistis dan dapat diterapkan, dengan tehnik yang digunakan adalah tehnik implementasi termasuk pengembangan, program aksi atau strategi, khususnya dalam mengidentifikasi dan mengadopsi.
- 7) *Application of systematic planning approach*, pendekatan ini diaplikasikan dalam perencanaan pariwisata berdasarkan logika dari aktivitas. *Goals* biasanya termasuk aspek-aspek seperti meningkatkan kepuasan pengunjung, diversifikasi pasar pariwisata, meningkatkan kontribusi pariwisata kepada ekonomi lokal, dan mengembangkan potensi pariwisata suatu daerah. Sementara *objectives* adalah lebih spesifik (khusus) dan berhubungan dengan tindakan-tindakan yang aktual. *Objectives* bertujuan untuk mengarahkan tindakan yang akan membantu mencapai *goal-goal* pembangunan. Jadi *objectives* harus lebih realistis, dapat diukur dan mampu dicapai dalam jangka waktu yang ditentukan.

Menurut Faizun (2009) dampak pariwisata adalah perubahan-perubahan yang terjadi terhadap masyarakat sebagai komponen dalam lingkungan hidup sebelum ada kegiatan pariwisata dan setelah ada kegiatan pariwisata. Identifikasi Dampak diartikan sebagai suatu proses penetapan mengenai pengaruh dari perubahan sosial ekonomi yang terjadi terhadap masyarakat sebelum ada pengembangan pembangunan dan setelah adanya pengembangan pembangunan.

Metode Penelitian yang penulis gunakan adalah Kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa Observasi, Wawancara dan Dokumentasi. Dasar peneliti menggunakan pendekatan kualitatif adalah peneliti ingin mengetahui secara mendalam tentang Proses dan strategi Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pembangunan Wisata Digital di Kampung Wisata Talun Kacang, Desa Kandri, Kota Semarang. Dan mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat Masyarakat Dalam Pembangunan Wisata Digital di Kampung Wisata Talun Kacang, Desa Kandri, Kota Semarang.

Proses dan Strategi Pemberdayaan Masyarakat dalam Pembangunan Wisata Digital di Kampung Wisata Talun Kacang, Desa Kandri

Dalam proses pengembangan wisata digital di Kampung Talun Kacang, Desa Wisata Kandri Kota Semarang ini tidak terlepas dari peran dari beberapa aktor-aktor yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Sukomakmur, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang, Kelurahan Kandri, Kecamatan Gunung Pati.

Proses pemberdayaan masyarakat terbagi kedalam beberapa tahap yaitu Pertama, Proses Sosialisasi yaitu dilakukan dengan Persiapan penyelenggaraan pertemuan POKDARWIS Sukomakmur dan Kelurahan Kandri dengan Masyarakat Talun Kacang RT. 03 RW.05, selanjutnya pelaksanaan pemaparan mengenai hasil kajian yang telah dilakukan oleh POKDARWIS Sukomakmur dan penilaian keadaan menurut Kelurahan Kandri, kemudian dilakukan pembahasan hasil dan penyusunan rencana tindak lanjut dari hasil kajian yang dilakukan oleh POKDARWIS Sukomakmur, kedudukan POKDARWIS Sukomakmur sebagai inisiator kemudian menyusun rencana kegiatan pemberdayaan masyarakat.

Kedua, Proses Pelaksanaan dimana Proses Pelaksanaan yang berawal dari kondisi untuk mencoba membangun satu objek untuk di jadikan percobaan awal dari ide yang sudah di rencanakan yaitu di masih di bawah kontrol POKDARWIS Sukomakmur secara langsung. Hasil dari percobaan pada satu objek pertama wisata digital ini dapat menimbulkan dampak yang cukup signifikan bagi para wisatawan baik lokal maupun interlokal. Kemudian, dengan hasil yang cukup menarik sehingga masyarakat setempat membahas keberlanjutan pengembangan objek wisata digital selanjutnya. Pada akhirnya masyarakat menyetujui untuk membangun objek wisata dengan konsp yang berbeda-beda hingga terus berkembang sesuai dengan inisiasi masing-masing pengelola dan berdasarkan hasil uji coba yang berdampak cukup signifikan tersebut kemudian POKDARWIS Sukomakmur mengatur sistem pengorganisasian dan pengelolaannya. Ketiga, Proses Pengawasan yang di lakukan secara langsung oleh POKDARWIS Sukomakmur setiap harinya dengan sistem pelaporan di tiap kelompok Kerja. Rekap data hasil pengunjung di tiap Kelompok Kerja di rekap tiap bulannya oleh tiap Kelompok Kerja dan kemudian di lakukan evaluasi terhadap hasil kunjungan. Dengan ini dapat di ketahui Kelompok Kerja mana yang dapat menghasilkan income lebih banyak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa income dari Kelompok Kerja Wisata Digital memberikan income yang meningkat, hal ini kemudian lantas di jadikan sebagai suatu pemikiran untuk lebih meningkatkan daya tarik untuk lebih berkembang dan menciptakan jumlah pengunjung yang meningkat tiap bulannya dengan beberapa inovasi dan gagasan baru. Untuk Kelompok Kerja dengan Income yang kurang, kemudian dilakukan evaluasi untuk dapat lebih dikembangkan menjadi lebih baik lagi sehingga dapat meningkatkan income-nya.

Evaluasi pelaksanaan rencana pembangunan Wisata Digital ini dengan diadakannya rapat dalam seminggu sekali guna untuk kemudian melaksanakan berbagai rencana dan berbagai program lainnya yang akan dijalankan setelah mengevaluasi program yang di rasa kurang maksimal untuk dapat dikembangkan kembali guna untuk tetap menimbulkan dampak yang cukup signifikan dari proses pemberdayaan masyarakat setempat.

Strategi yang dilakukan yaitu berkaitan dengan adanya latar belakang pembuatan wisata digital di kampung wisata Talun Kacang RT.05 RW.03 ini berawal dari pengalihfungsian lahan pertanian yang menjadi mata pencaharian warga menjadi waduk. Masyarakat yang kehilangan mata pencahariannya kemudian menghimpun diri menjadi suatu POKDARWIS yang bernama Sukomakmur yang kemudian membuat beberapa kelompok Kerja yang salah satunya adalah kelompok kerja spot foto yang merupakan suatu tempat yang

menyajikan keindahan waduk jati barang dengan kombinasi konsep yang cukup menarik dari beberapa objek modern yang di kelola oleh masyarakat sendiri yang dapat memanfaatkan tenaga masyarakat setempat untuk bekerja. Strategi pendekatan yang digunakan dalam pemberdayaan masyarakat di Desa Talun Kacang ini adalah Community Approach, pendekatan yang menekankan pada pentingnya memaksimalkan keterlibatan masyarakat lokal dalam perencanaan dan proses pengambilan keputusan pariwisata, untuk dapat meningkatkan yang diinginkan dan kemungkinan.

Faktor pendorong dan penghambat Pemberdayaan Masyarakat dalam Pembangunan Wisata Digital di Kampung Wisata Talun Kacang, Desa Kandri.

Dalam proses pembangunan wisata digital spot foto di Kampung wisata Talun Kacang, Desa Kandri, Kota Semarang tentu terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pemberdayaan masyarakatnya, beberapa faktor pendorongnya adalah Pertama, Keberadaan kondisi alam yaitu dengan memanfaatkan potensi alam yang ada di Kampung wisata Talun Kacang ini dapat dikatakan sebagai faktor utama dalam pendorong proses pembangunan wisata digital. Kedua, berkaitan dengan anggota POKDARWIS Sukomakmur yang penduduk asli kampung Talun Kacang sehingga proses sosialisasi pemberdayaan masyarakat melalui pembangunan wisata digital dapat terlaksana sesuai dengan yang direncanakan. Karena adanya hubungan antara POKDARWIS Sukomakmur dengan masyarakat yang terjalin dengan baik sehingga dapat mempermudah proses pembangunan wisata digital. Ketiga peran dari beberapa aktor yang terlibat dalam pemberdayaan masyarakat melalui pembangunan wisata digital dalam hal mempromosikan wisata digital ke masyarakat lokal dan interlokal. Bentuk dukungan seperti yang dilakukan oleh kecamatan gunungpati, kelurahan Kandri dan dinas kebudayaan dan pariwisata kota semarang sendiri seperti berperan aktif untuk terus mendukung pengembangan objek wisata digital di kampung Talun Kacang baik dalam hal infrastruktur maupun non fisik.

Sedangkan faktor penghambatnya adalah Pertama, Faktor penghambat dalam pemberdayaan masyarakat dalam pembangunan wisata spot foto ini adalah terkait dengan minimnya anggaran yang digunakan untuk membangun objek wisata digital. Anggaran yang digunakan untuk memberdayakan masyarakat melalui pembangunan wisata digital ini berasal dari dana swadaya masyarakat RT.03. RW.05. Sehingga dalam pengembangan wisata digital tersebut menjadi terhambat karena untuk membangun wisata digital selanjutnya membutuhkan modal yang cukup besar yang tidak hanya mengandalkan dari hasil swadaya masyarakat. Kedua, apabila POKDARWIS dan masyarakat tidak memiliki motivasi atau ide baru dalam pengembangan wisata digital ini maka akan menjadi salah satu faktor penghambat dalam pemberdayaan masyarakat karena perkembangan teknologi dan masyarakat yang kompleks menuntut suatu inovasi yang baru dan menarik. proses pembuatan wisata spot foto ini tentu saja terdapat masyarakat yang giat dan ada yang tidak.

Dengan adanya pemberdayaan masyarakat Kampung Talun Kacang RT.05 RW.03 dalam pembangunan wisata digital ini ternyata cukup memberikan pengaruh terhadap peningkatan kesejahteraan masyarakat seperti peningkatan ekonomi masyarakat dan berkurangnya jumlah pengangguran di kampung Talun Kacang. Selain itu juga meskipun tidak signifikan serta dapat meningkatkan jumlah pengunjung wisata goa kreo dan wisata waduk jati barang. Jadi, dengan adanya pembangunan wisata digital ini masyarakat merasa diberdayakan sebagai pengelola dan pengembang. Peningkatan jumlah pengunjung di Objek wisata Goa Kreo Kota Semarang dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Jumlah Pengunjung Objek Wisata Goa Kreo Kota Semarang Tahun 2016-2018

Tahun	Jumlah Pengunjung (Orang)
2016	110.395
2017	175.670
2018	170.566

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Semarang (2018)

Dengan adanya pembuatan wisata spot foto ini, dapat dikatakan wisata yang sangat mendukung dan berpengaruh dalam peningkatan jumlah pengunjung wisata goa kreo, waduk jatibarang maupun desa wisata Kandri.

Era Digital, Era Masyarakat Berpartisipasi

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian tentang pemberdayaan masyarakat dalam pembangunan wisata digital di desa kandri, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Proses dan strategi pemberdayaan masyarakat dalam pembangunan wisata digital ini berawal dari adanya inisiasi dari Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) Sukomakur yang anggotanya merupakan warga RT. 05 RW. 03 Kampung Talun Kacang. Berdasarkan hasil analisis dan telaah lebih dalam mengenai potensi desa yang dapat di kembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan perekonomian masyarakat Kampung Talun Kacang akhirnya POKDARWIS Sukomakmur melakukan sosialisasi mengenai program pembangunan wisata digital di Kampung Talun Kacang ini.

Proses awalnya diawali dengan tahap perencanaan pembangunan objek wisata digital ini dengan sistem uji coba yang di kelola oleh POKDARWIS Sukomakmur, kemudian tahap penganggaran yang di himpun dari dana sukarela masyarakat, pada tahap pelaksanaan yang mencakup kondisi dimana objek wisata digital ini mulai di promosikan melalui media sosial seperti instagram, dan pada tahap evaluasi diketahui bahwa tahap uji coba ini berhasil menarik wisatawan untuk datang ke objek wisata digital ini. Strategi pemberdayana yang dilakukan adalah dengan adanya hasil dari uji coba pembangunan objek wisata digital pertama, pada akhirnya POKDARWIS Sukomakmur memberikan program pemberdayaan masyarakat kepada masyarakat kampung Talun Kacang RT. 05 RW.03 dalam pengembangan objek wisata digital ini dan hasilnya dapat memberikan dampak yang baik bagi masyarakat kampung Talun Kacang. Salah satu diantaranya adalah masyarakat menjadi paham akan pengetahuan dan teknologi. Pada awalnya masyarakat tidak paham dengan fotografi, sehingga POKDARWIS Sukomakmur mengajarkan atau memberikan pelatihan kepada masyarakat kampung Talun Kacang. Hal tersebut berguna bagi masyarakat karena dengan pelatihan fotografi ini dapat dijadikan peluang untuk pendapatan mereka sendiri untuk bekerja di setiap spot foto.

Dengan adanya pembangunan wisata digital ini masyarakat berinisiatif untuk memanfaatkan peluang bagi mereka yaitu mengelola di setiap spot foto dan mengelola parkir di setiap spot foto. Dalam segi sosial setelah adanya pemberdayaan dalam pembangunan wisata digital ini masyarakat menjadi berantusias, bersemangat lagi dalam kegiatan yang dilakukan oleh Pokdarwis Sukomakmur. Selain sosialisasi dalam hal pembuatan wisata digital kepada masyarakat kampung talun kacang juga diberikan sosialisasi mengambil peluang dari kedatangan wisatawan untuk masyarakat membuka usaha dagang.

Dengan adanya pembuatan wisata digital ini juga di dorong oleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Semarang. Mereka mendukung dengan adanya wisata digital ini masyarakat menjadi berperan dalam proses pembuatan wisata digital tersebut. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata membantu mempromosikan wisata digital tersebut guna untuk memperkenalkan kampung Talun Kacang memiliki spot foto yang unik. Dalam hal ini masyarakat menjadi senang dan bersemangat kembali. Dengan melihat potensi yang ada POKDARWIS Sukomakmur mengacu dan memotivasi masyarakat kampung Talun Kacang untuk melakukan kegiatan yang sifatnya menambah daya tarik wisatawan.

Sedangkan dari faktor Pendorongnya adalah dimana Pemberdayaan masyarakat ini dilakukan oleh PODARWIS Sukomakmur yang anggotanya merupakan anggota masyarakat RT. 05 RW. 03 sendiri, sehingga terkesan bahwa pemberdayaan ini bukan bersifat program yang harus dijalankan semata melainkan merupakan bentuk komitmen bersama untuk mengembangkan wisata digital dan objek wisata lainnya di kampung Talun Kacang yang merupakan kampung penyangga Objek wisata Goa Kreo. Sedangkan faktor penghambatnya yaitu minimnya anggaran, masyarakat hanya memanfaatkan potensi dengan swadaya sendiri, telat berfikir juga menjadikan penghambat mereka. Jika telat berfikir, menjadi ketinggalan informasi.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan terdapat beberapa saran yang penulis berikan terkait dengan pemberdayaan masyarakat dalam pembangunan wisata digital di Kampung Talun Kacang, Desa Kandri Kota Semarang ini adalah bahwa Pemerintah Kota Semarang, Kecamatan Gunung Pati maupun Stakeholders terkait turut berperan aktif dalam mengawal proses pemberdayaan masyarakat yang dilakuka oleh POKDARWIS Sukomakmur ini, dikarenakan bahwa Sumber Daya Manusia dari POKDARWIS Sukomakmur sendiri yang terbatas akan jumlah dan pengetahuannya maka dengan adanya peran aktif dari Pemerintah Kota Semarang, Kecamatan Gunungt Pati dan Stakeholders lainnya yang terkait dapat mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu juga pemerintah Kota Semarang turut memberikan bantuan berupa anggaran dalam pengembangan objek wisata digital ini baik melalui anggaran pengeluaran dan belanja daerah maupun dari dana hibah atau Corporate Social Responsibility (CSR). Untuk meningkatkan pemberdayaan masyarakat, diperlukan adanya penguatan dari organisasi POKDARWIS Sukomakmur. Ketua POKDARWIS Sukomakmur harus merangkul dan mengajak anggotanya untuk bisa lebih menyatu dalam meningkatkan rasa kekeluargaan antar anggota maupun dalam mendukung kegiatan yang telah direncanakan didalam tujuan Pokdariwis Sukomakmur.

Lalu perlu adanya motivasi yang dilakukan secara rutin oleh ketua POKDARWIS Sukomakmur dengan memberikan arahan pada anggota agar pola pikir mereka mampu berkembang. Harus adanya dukungan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Semarang, Kecamatan Gunung pati dan Kelurahan Kandri melalui koordinasi dan komunikasi yang baik seperti sikap peduli dan berusaha untuk mewujudkan keinginan POKDARWIS Sukomakmur dengan memberikan alokasi anggaran untuk menunjang kelompok kerja yang telah ditentukan. Koordinasi merupakan hal yang penting agar tercipta hubungan yang baik serta menimbulkan sikap saling membutuhkan.

Ucapan Terima Kasih

Jurnal ini didedikasikan kepada Masyarakat Kandri, Semarang yang telah mengembangkan Wisata Digital, juga terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dalam pengerjaan jurnal penelitian ini.

Pendanaan

Penulis tidak menerima bantuan pembiayaan untuk penelitian, kepenulisan (*authorship*), dan publikasi dari pihak manapun.

Daftar Pustaka

- Asyari, Hasbullah. 2010. *Buku Pegangan Desa Wisata*. Yogyakarta: Tourista Anindya Guna
- Adi, Riyadi. 2004. *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, Jakarta: Granit.
- Damanik, Janianton. 2005. *Penanggulangan Kemiskinan Melalui Pariwisata*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Jafar, Ade. 2017. *Pengembangan desa wisata berbasis partisipasi Masyarakat lokal di desa wisata Linggarjati Kuningan, Jawa Barat*. Jurnal Prosiding Ks: Riset & PKM, Vol.4 No.2
- Jhingan, M.L. 2000. *Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan*. PT Raja Grafindo. Persada. Jakarta.
- Munawaroh, Rina. 2017. “Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat Di Taman Nasional Gunung Merbabu Suwanti, Magelang.” Jurnal Elektronik Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah Vol.6, No.4.
- Rahardjo. 2013. “Pembangunan Perdesaan: Pendekatan Partisipatif, Tipologi, Strategi, Konsep Desa Pusat Pertumbuhan”. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Safitri, Ariga Rahmad dan Fitri Yusman. 2014. “Pengaruh Desa Wisata Kandri Terhadap Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat Kelurahan Kandri Kota Semarang.” Jurnal Teknik PWK, Vol.3
- Sumaryadi, I Nyoman, 2010, *Perencanaan Pembangunan Daerah Otonom dan Pemberdayaan Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Citra Utama
- Tofan, Muhammad. “Strategi Pengembangan Obyek Desa Wisata Kandri Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang”. Jurnal Administrasi Publik. Vol.3 No. 2 Tahun 2004
- Keputusan Walikota Semarang No. 556/407 Tahun 2012 Tentang Penetapan Kelurahan Kandri dan kelurahan Nongkosawit Kecamatan Gunungpati, Kelurahan Wonolopo Kecamatan Mijen Sebagai Desa Wisata Kota Semarang. RPJMD Kota Semarang Tahun 2016-2021.

Daftar Informan

Jumantoro – Kasie Kerjasama dan Organisasi Kepariwisata

Al Frida – Kasie Pemerintahan

Agus Muryanto, SH – Kepala Kelurahan

Widodo – Sekretaris POKDARWIS Sukomakmur

Tentang Penulis

Alayka Fadhly Adn adalah Mahasiswa Departemen Politik dan Pemerintahan, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Diponegoro.