

Pariwisata Dalam Perspektif *Actor Network Theory* (Studi Kasus Top *Selfie* Pinusan Kragilan Desa Pogalan, Jawa Tengah, Indonesia)

Bagus Trianggono¹, Pamerdi Giri Wiloso¹, Gatot Sasongko²

Fakultas Interdisiplin Universitas Kristen Satya Wacana¹, Fakultas Ekonomika dan
Bisnis Universitas Kristen Satya Wacana²

Jalan Diponegoro No.52-60, Kecamatan Sidorejo, Kota Salatiga

Korespondensi dengan Penulis:

Bagus Trianggono : Telp. 085876331557

E-mail: bagust.0902@gmail.com

Abstract

Top Selfie Pinusan Kragilan (TSPK) is a new tourist destination in Magelang Regency. This destination is developed and managed independently by the community. In the context of this research, researchers want to examine the networking process among stakeholders in developing TSPK. The researcher used Actor Network Theory (ANT) as an analytical framework. The purpose of this study is to describe the role of actors in tourism development in TSPK. This study used qualitative research methods. Data collection is done by observation, documentation, in-depth interviews, and Focus Group Discussion (FGD). For analysis of the network process the researcher divides in two phases, namely the pioneering phase and the phase of TSPK development. The results showed that there was a lot of dynamics in the pioneering process until its development. These dynamics occur in the elements involved in the network and the dynamics of the controller in the network. Then the translation and intermediary processes experience dynamics, in the process of pioneering it runs perfectly, but during the development period it cannot run perfectly due to conflict. Based on these findings the researchers suggested that the TSPK managers involve the Magelang District Tourism Office to develop TSPK in the future. Then the suggestion for further research is that the next researcher can conduct research collaboration and synergy actors in TSPK development and strengthening the capacity of pokdarwis in the development of TSPK in the future.

Keywords: *Actant; Actor Network Theory (ANT); Network; Tourism; Top Selfie Pinusan Kragilan (TSPK)*

Abstraks

Top *Selfie* Pinusan Kragilan (TSPK) merupakan destinasi wisata baru di Kabupaten Magelang. Destinasi ini dikembangkan dan dikelola secara mandiri oleh masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, peneliti hendak menelaah proses jejaring antar *stakeholder* dalam mengembangkan TSPK. Peneliti menggunakan

Citation: Trianggono, B., Wiloso, P., & Sasongko, G. (2018). Pariwisata Dalam Perspektif Actor Network Theory (Studi Kasus Top *Selfie* Pinusan Kragilan Desa Pogalan, Jawa Tengah, Indonesia). *Jurnal Pariwisata Pesona*, 3(2). doi:10.26905/jpp.v3i2.2414

Actor Network Theory (ANT) sebagai pisau analisis. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan peran aktor dalam pengembangan pariwisata Top *Selfie* Pinusan Kragilan (TSPK). Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, wawancara mendalam, dan *Focus Group Discussion* (FGD). Untuk analisis proses jejaring peneliti membagi dalam dua fase yaitu fase perintisan dan fase pengembangan TSPK. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi banyak sekali dinamika didalam proses perintisan hingga pengembangan. Dinamika tersebut terjadi pada elemen yang terlibat di dalam jaringan maupun dinamika sang pengendali di dalam jaringan. Kemudian proses translasi dan *intermediary* pun mengalami dinamika, dalam perintisan proses tersebut berjalan sempurna, namun pada masa pengembangan tidak dapat berjalan sempurna karena adanya konflik. Berdasarkan temuan tersebut peneliti menyarankan kepada pengelola TSPK untuk melibatkan Dinas Pariwisata Kabupaten Magelang untuk mengembangkan TSPK dimasa yang akan datang. Kemudian saran untuk penelitian selanjutnya adalah peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terkait dengan kolaborasi dan sinergi aktor dalam pengembangan TSPK dan penguatan kapasitas pokdarwis dalam pengembangan TSPK dimasa yang akan datang.

Kata Kunci : *Actor Network Theory* (ANT); Jaringan; Pariwisata ; Pengendali (Aktan); Top *Selfie* Pinusan Kragilan (TSPK)

PENDAHULUAN

Pemerintah Indonesia telah menetapkan sektor pariwisata merupakan salah satu prioritas pembangunan nasional di tahun 2017 selain sektor pangan, energi, maritim, dan kawasan industri. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata, sektor pariwisata dipercaya dapat meningkatkan perekonomian masyarakat. Setiap tahunnya sektor pariwisata konsisten menyumbang devisa sebesar 9.3%. Sumbangan tersebut memang relatif kecil, namun jika pariwisata terus dikembangkan maka angka tersebut akan terus meningkat. Bahkan, di tahun 2017 rata-rata capaian PDB yang disumbangkan oleh sektor pariwisata mencapai 11,3% dan capaian rata-rata devisa negara yang dihasilkan mencapai 172 triliun (Alamsjah 2016). Artinya jika pariwisata terus dikembangkan maka akan benar-benar bisa menyejahterakan masyarakat. Kesejahteraan tersebut akan muncul jika masyarakat diberikan kemampuan untuk terlibat dalam industri pariwisata. Peluang tersebut terbuka sangat besar, bahkan berdasarkan data BPS, jumlah wisatawan khususnya

wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia mencapai 10.406.759 pada tahun 2015 dan mengalami peningkatan sebesar 10,69 persen pada tahun 2016 (BPS, 2016). Dengan peluang tersebut tidak heran saat ini banyak lokasi wisata yang dikembangkan secara mandiri oleh masyarakat. Model tersebut banyak ditemui di Jawa Tengah, salah satunya di Kabupaten Magelang.

Kabupaten Magelang merupakan salah satu wilayah yang kaya akan destinasi pariwisata, tercatat ada 73 destinasi pariwisata (BPS, 2017). Bahkan, di tahun 2016 Kabupaten Magelang merupakan salah satu daerah yang diminati wisatawan. Sepanjang 2016 sebanyak 4.263.936 wisatawan lokal dan 303.185 wisatawan asing. Di Kabupaten Magelang mulai bermunculan berbagai wisata-wisata buatan yang menarik untuk dikunjungi. Salah satunya adalah Top *Selfie* Pinusan Kragilan (TSPK). Destinasi tersebut terletak di Dusun Kragilan, Desa Pogalan, Kecamatan Pakis, Kabupaten Magelang. Destinasi tersebut menawarkan wisata swafoto dengan latar belakang hutan pinus. Destinasi ini dibuka sejak tahun 2015, uniknya destinasi ini dibangun dan dikelola secara mandiri oleh masyarakat lokal dan tidak pernah sepi pengunjung sejak pertama kali dibuka. Bahkan, sepanjang tahun 2017 jumlah pengunjung mencapai 500 orang pada hari kerja (*weekdays*) dan 1.000 orang pada hari libur dan akhir pekan. Lokasi swafoto yang menarik dan keramah-tamahan masyarakat merupakan daya tarik yang menjadi alasan mengapa destinasi ini ramai dikunjungi. Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di Dusun Kragilan khususnya di Top *Selfie* Pinusan Kragilan (TSPK). Ketertarikan peneliti dimulai ketika muncul pertanyaan dua pertanyaan dibenak peneliti yaitu apa yang menarik dari TSPK? dan darimana wisatawan tahu tentang TSPK?. Padahal, destinasi ini terletak di sebuah dusun kecil di Kecamatan Pakis. Namun, jangan lupa adanya teknologi informasi memungkinkan terjadinya penyebaran informasi secara cepat. Banyak diantara wisatawan mengetahui lokasi ini dari media sosial (facebook dan instagram). Atas dasar itu peneliti tertarik untuk meneliti proses berjejaring para *stakeholder* di TSPK hingga berkembang seperti saat ini. *Stakeholder* dalam pembangunan TSPK tidak hanya manusia, namun non manusia seperti teknologi. Peneliti membagi analisis dalam dua tahapan yaitu : 1) jejaring *stakeholder*

pada masa perintisan TSPK; 2) jejaring *stakeholder* pada masa pengembangan TSPK. Sebagai pisau analisis peneliti menggunakan *Actor Network Theory* (ANT).

ANT merupakan teori yang dikemukakan oleh Bruno Latour, teori ini muncul sebagai antitesis terhadap teori Pierre Bourdieu yang melihat bahwa aktor adalah individu. Latour mempertanyakan “apakah benda mati tidak bisa disebut sebagai aktor dalam sebuah sistem sosial?”. Kemudian Latour memandang bahwa “sosial merupakan sesuatu yang dinamis dan struktur yang tidak pasti (Latour , 2004)”. Dalam ANT, Latour mengembangkan 5 (lima) konsep dasar yaitu aktor, jaringan, aktan, translasi, dan *intermediary*. Kelima konsep tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan.

Latour memandang aktor adalah satu kesatuan elemen yang saling berjejaring. Aktor tidak dipahami satu per satu individu maupun teknologi atau elemen non manusia, namun satu kesatuan jaringan yang saling berinteraksi dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan. Kemudian Law (1992) memandang bahwa aktor adalah *pattern* yang ada di dalam jaringan dan aktor memberikan efek bagi jaringan yang terbentuk. Artinya konsep tentang aktor dan jaringan merupakan satu kesatuan yang utuh. Dalam bahasa ANT, jaringan terdiri dari banyak elemen yang berkoordinasi dan berinteraksi, elemen tersebut dapat berupa benda mati (*non human*) maupun manusia (*human*). Kemudian setelah jaringan terbentuk dari berbagai elemen, muncul lah “pengendali” didalam jaringan yang disebut dengan aktan. Aktan memiliki kemampuan untuk bergerak masuk dan keluar suatu jaringan berdasarkan kemauan dan kepentingannya. Berikutnya adalah *translasi*, dalam konteks ini, *translasi* dimaknai sebagai proses penterjemahan setiap proses interaksi dan koordinasi di dalam jaringan. Konsep terakhir adalah *intermediary* merupakan sebuah *layer*, perantara, seorang perunding yang bertindak sebagai penghubung antara pihak aktor, atau sekumpulan aktor, seseorang yang, atau hal yang akan menengaruhi, antar *inter-agent*, atau perantara (Latour 2005). Translasi dan *intermediary* dapat berjalan sebagaimana mestinya apabila tidak ada konflik atau ketegangan didalam jaringan.

METODE

Proses penelitian ini dilakukan sejak November 2017 hingga Juli 2018 dengan berbagai tahapan. Tahapan pertama yang dilakukan adalah observasi, kemudian menentukan informan kunci, melakukan wawancara mendalam, dan melakukan *Focus Group Discussion* (FGD). Dalam proses observasi peneliti sekaligus mendokumentasikan apa yang terjadi di lapangan. Kemudian wawancara mendalam dilakukan dengan para informan kunci yang telah ditentukan. Penentuan informan kunci dimulai sejak tahapan observasi dan menggunakan model *snowball sampling*. Setelah mendapatkan informasi dari observasi, dokumentasi dan wawancara mendalam, tahapan selanjutnya peneliti melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) sebagai bahan triangulasi data. Pihak-pihak yang dihadirkan dalam FGD antara lain pengurus Kelompok Sadar Wisata Top *Selfie* Pinusan Kragilan (Pokdarwis TSPK); Balai Taman Nasional Gunung Merbabu; kepala Dusun Kragilan; Dinas Pariwisata Kabupaten Magelang dan ketua divisi-divisi di Pokdarwis TSPK. Kemudian analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan antara lain : pengorganisasian data, reduksi data, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterlibatan *Stakeholder* dalam Proses Perintisan dan Pengembangan TSPK

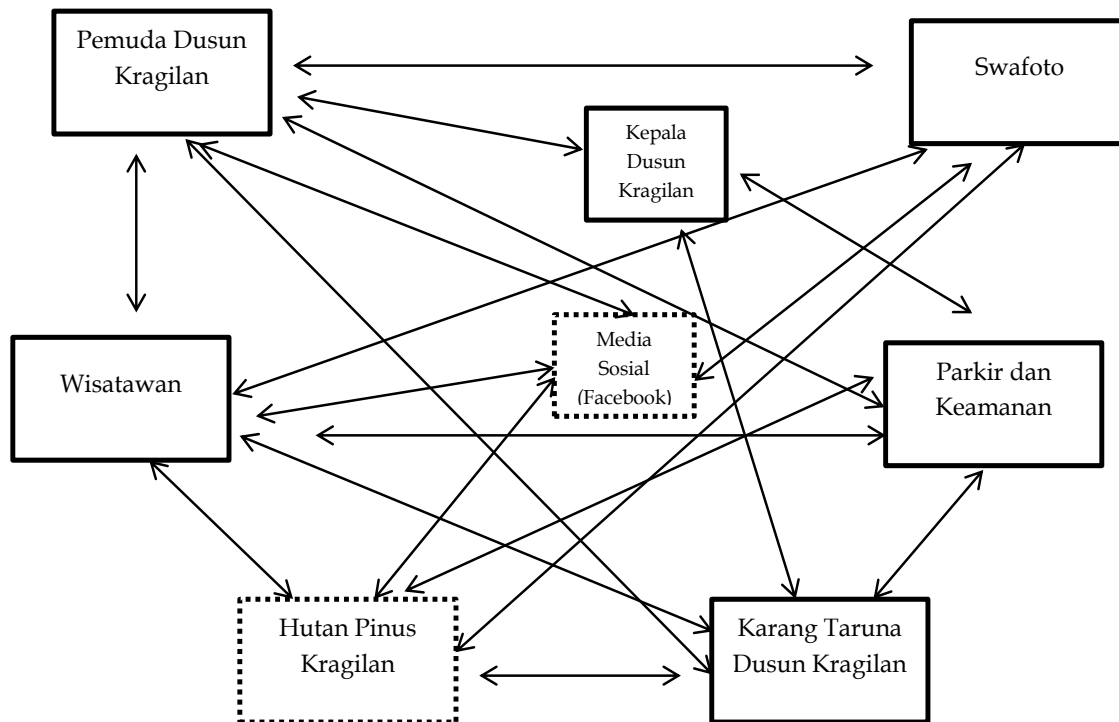
Pembangunan TSPK terbagi dalam dua fase yaitu fase perintisan dan fase pengembangan. Dalam dua fase tersebut, banyak *stakeholder* yang terlibat dan berinteraksi. Pada tahapan perintisan saja ada 8 (delapan) *stakeholder*/elemen yang terlibat yaitu pemuda Dusun Kragilan, Karang Taruna Dusun Kragilan, Kepala Dusun Kragilan, wisatawan, petugas parkir dan keamanan, swafoto, hutan pinus Kragilan, serta facebook. Kedelapan elemen tersebut saling berinteraksi dan berkoordinasi untuk memulai merintis TSPK. Hal yang sama terjadi dalam masa pengembangan TSPK. Namun, bedanya dalam fase pengembangan terjadi penambahan elemen dan transformasi dari beberapa elemen. Elemen yang mulai bergabung dalam proses pengembangan adalah Balai Taman Nasional Gunung

Merbabu, warung, toilet, TSPK “tandingan”, dan fotografer. Sedangkan, elemen yang mengalami transformasi adalah pokdarwis TSPK yang awalnya adalah Karang Taruna, TSPK yang awalnya adalah hutan pinus Kragilan, dan instagram yang awalnya adalah facebook. Berdasarkan pemaparan tersebut nampak bahwa elemen/*stakeholder* yang terkait dapat diklasifikasi menjadi 2 (dua) yaitu elemen/*stakeholder* manusia dan elemen/*stakeholder* non manusia. Elemen/*stakeholder* tersebut saling berinteraksi dan berkoordinasi untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini hampir sama dengan temuan Fairuza (2017) bahwa adanya kolaborasi *stakeholder* dalam pembangunan inklusif pariwisata. Namun, dalam penelitian Fairuza (2017) tidak membedakan adanya *stakeholder* manusia maupun non manusia serta tidak dijelaskan apakah kolaborasi tersebut membentuk jejaring atau tidak. Berikutnya Fairuza (2017) juga tidak melihat teknologi sebagai bagian didalam kolaborasi *stakeholder*, sedangkan di TSPK teknologi merupakan elemen penting dalam proses berjejaring.

Jejaring Stakeholder Pada Masa Perintisan dan Pengembangan TSPK

Jejaring *stakeholder* dalam pembangunan TSPK sangat menarik untuk digambarkan. Dalam fase perintisan Koordinasi tersebut dimulai ketika para pemuda Dusun Kragilan sedang bergotong royong memperbaiki infrastruktur jalan menuju Dusun Kragilan berswafoto di hutan pinus Kragilan. Kemudian hasil swafoto tersebut kemudian diunggah ke media sosial (facebook), setelah diunggah banyak *netizen* yang merespon dengan menanyakan lokasi swafoto tersebut. Respon tersebut berkorelasi dengan kunjungan wisatawan ke hutan pinus Kragilan, hal ini ditunjukkan dengan data bahwa 30-50 orang setiap harinya berkunjung ke hutan pinus Kragilan. Hal ini menunjukkan bahwa telah terbentuk jaringan awal antara pemuda dusun Kragilan, hutan pinus Kragilan, swafoto, dan wisatawan melalui media sosial (facebook). Semakin banyaknya pengunjung yang datang ke hutan pinus Kragilan, para pemuda kemudian berinisiatif untuk mengelola destinasi hutan pinus Kragilan melalui Karang Taruna. Langkah pertama Karang Taruna adalah meminta izin kepada Kepala Dusun untuk membentuk tim keamanan dan parkir dengan tujuan menjaga alat transportasi yang digunakan oleh wisatawan.

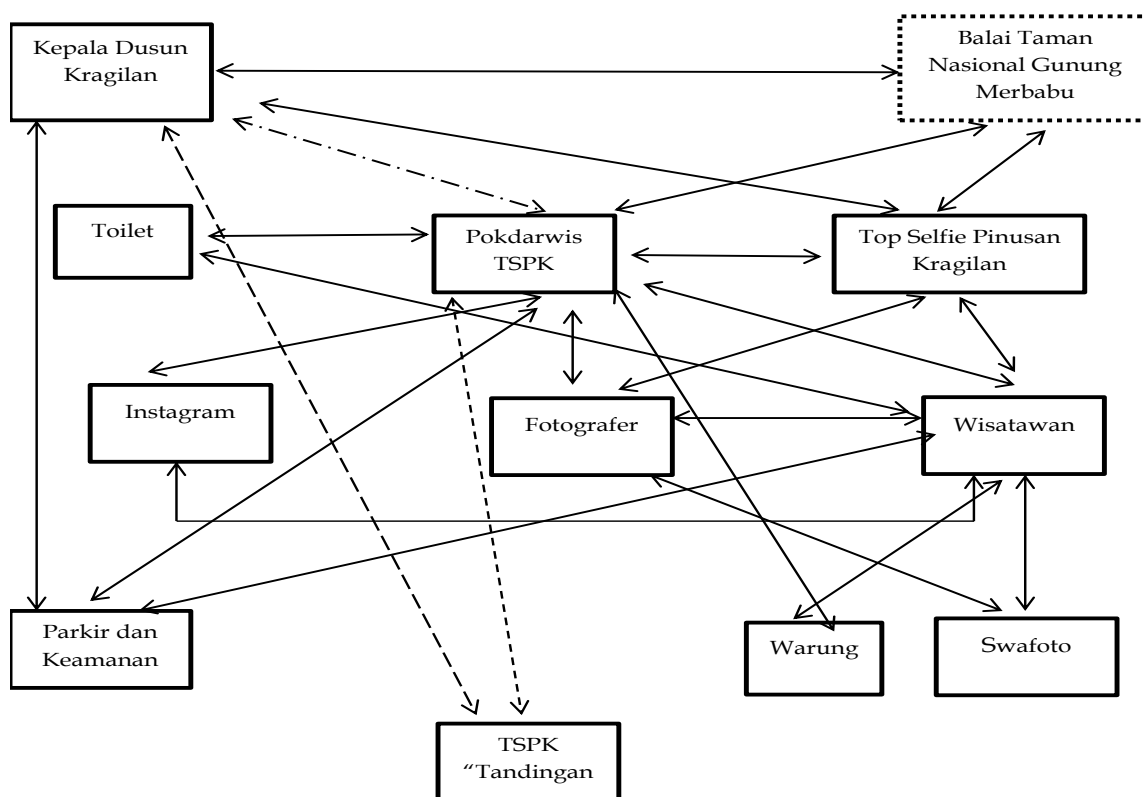
Kemudian adanya keterlibatan kepala dusun membuat Karang Taruna mendapatkan perlindungan penuh. Perlindungan tersebut muncul karena modal simbolik yang dimiliki oleh kepala dusun (Adib, 2012). Selain menjaga keamanan peran lain petugas keamanan dan kebersihan adalah menyewakan peralatan swafoto bagi para pengunjung. Secara diagramatik interaksi dan koordinasi tersebut nampak dalam gambar 1 berikut.



Gambar 1. Jaringan Pada Masa Perintisan TSPK
 Sumber : Analisis Data Primer

Berikutnya dalam tahapan pengembangan, dengan adanya penambahan *stakeholder* dan transformasi *stakeholder* membuat jejaring yang terbentuk mengalami perubahan. Pada tahap ini dimulai ketika terjadi perubahan pengelolaan dari Karang Taruna ke pokdarwis. Pokdarwis TSPK terbentuk pada Desember 2016 yang beranggotakan pemuda dan masyarakat Dusun Kragilan. Hal pertama yang dilakukan oleh pokdarwis adalah membentuk struktur organisasi, dan di dalam struktur tersebut terdiri dari berbagai divisi antara lain parkir dan keamanan, kebersihan, dan fotografer. Tujuan dibentuknya divisi tersebut adalah mengoraginisir para tenaga kerja dan pariwisata TSPK. Berikutnya pokdarwis melakukan berbagai inovasi untuk menarik wisatawan. Inovasi tersebut antara lain

membangun wahana swafoto yang menarik dan membeli kamera untuk usaha jasa fotografer. Dana yang digunakan untuk inovasi tersebut diperoleh dari retribusi pada masa perintisan. Pokdarwis TSPK menjalankan peran yang sangat krusial dalam masa pengembangan TSPK, lembaga ini harus bisa mengkomodir kepentingan semua elemen. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan Mubyarto (1977) bahwa kelembagaan (*intitution*) sebagai organisasi atau kaidah-kaidah, baik formal maupun informal, yang mengatur perilaku dan tindakan anggota masyarakat tertentu baik dalam kegiatan rutin sehari-hari maupun dalam usahanya untuk mencapai tujuan tertentu. Berikutnya Peralihan pengelolaan dari Karang Taruna ke pokdarwis membuat sistem promosi di TSPK mulai berjalan, pokdarwis mulai membuat media sosial khusus untuk mempromosikan TSPK. Media sosial dalam hal ini instagram berfungsi sebagai alat promosi bagi TSPK. Pokdarwis memiliki akun khusus untuk mempromosikan TSPK yaitu @top_selfiepinusankragilan. Secara diagramatik, jejaring *stakeholder* dalam proses pengembangan TSPK nampak dalam gambar 2.



Gambar 2. Jaringan Pada Masa Perintisan TSPK
 Sumber : Analisis Data Primer

Berdasarkan pemaparan diatas nampak jejaring antar *stakeholder* (elemen) pada masa perintisan dan masa pengembangan TSPK menunjukkan dinamika yang menarik. Temuan Lea-Marija (2015) menjelaskan tentang hubungan sosial aktor dalam integrasi produk pariwisata. Integrasi dilakukan oleh berbagai pihak dan didukung oleh adanya konsorsium untuk mendorong adanya inovasi. Namun, penelitian tersebut tidak menggunakan ANT sebagai alat analisis utama. Oleh karenanya tidak nampak jaringan yang terbentuk dalam hubungan sosial aktor. Sedangkan, temuan di TSPK menunjukkan dinamika jaringan yang terbentuk pada dua fase pembangunan TSPK, bahkan temuan di TSPK menunjukkan bahwa muncul berbagai dinamika di dalam jaringan seperti konflik yang “mengganggu” kinerja jaringan pada masa pengembangan. Kemudian penelitian Kivelä (2014) menunjukkan bahwa kolaborasi antar aktor berjalan dengan baik. Kivelä (2014) menunjukkan bahwa ada pelibatan elemen manusia maupun non manusia seperti pemandu wisata, wisatawan, musim, waktu, dan teknologi. Teknologi dalam temuan Kivelä (2014) hanya bersifat sebagai elemen pendukung didalam jaringan. Hal berbeda terjadi di TSPK, teknologi informasi tidak hanya sebagai pendukung, namun pada masa perintisan menjadi elemen pertama yang membangun jaringan, artinya jika tidak ada teknologi jejaring di TSPK tidak akan terbentuk. Sedangkan, temuan Cresswell, Worth dan Sheikh (2010) menunjukkan adanya peran teknologi namun dibidang kesehatan dan tidak disebutkan secara rinci peran teknologi dalam jaringan tersebut. Kemudian Rodger, Moore, dan Newsome (2009) menemukan bahwa dalam pengembangan wisata alam liar, membutuhkan sinergi antara pengetahuan dan kekuasaan agar tercipta keberhasilan. Namun, temuan di TSPK menunjukkan hal yang berbeda, dalam fase perintisan ini elemen yang berdinamika di dalam jaringan adalah masyarakat dan ilmu pengetahuan (media sosial dan swafoto). Hal lain yang tidak nampak dalam penelitian Rodger, Moore, dan Newsome (2009), yang kurang menunjukkan dinamika setiap elemen didalam jaringan. Sedangkan, dalam konteks TSPK kedua elemen ini saling bersinergi dan berdinamika untuk merintis dan mengembangkan TSPK.

“Sang Pengendali”

Salah satu ciri khas ANT adalah adanya aktor pengendali yang disebut dengan aktan (pengendali) . Aktan memiliki kemampuan untuk bergerak masuk dan keluar suatu jaringan berdasarkan kemauan dan kepentingannya. Dalam konteks perintisan TSPK pengendali jaringan gambar 1 adalah media sosial (facebook) dan hutan pinus Kragilan. Media sosial (facebook) dan hutan pinus Kragilan mengarahkan perilaku wisatawan untuk datang ke TSPK. Perilaku tersebut muncul setelah para pemuda dusun menyebarkan hasil swafoto dengan latar hutan pinus Kragilan melalui facebook. Hutan pinus Kragilan berperan sebagai pengendali karena hutan pinus Kragilan merupakan modal utama yang dijual di media sosial, para wisatawan datang ke TSPK karena melihat foto dengan pemandangan hutan pinus. Artinya bahwa hutan pinus ikut mengarahkan perilaku para wisatawan untuk datang ke Kragilan.

Kemudian dalam fase pengembangan pengendali jaringan adalah Balai Taman Nasional Gunung Merbabu. Balai Taman Nasional Gunung Merbabu lah *stakeholder* yang memberikan izin pengelolaan kawasan, efek dari hal tersebut adalah pokdarwis TSPK pada masa ini sangat tergantung pada Balai Taman Nasional Gunung Merbabu. Hal lain dengan bergabungnya Balai Taman Nasional Gunung Merbabu, nama pokdarwis TSPK berubah menjadi KSWT (Kelompok Sadar Wisata Top Selfie). Selain itu, Balai Taman Nasional Gunung Merbabu juga berwenang untuk menentukan besaran retribusi, besaran tersebut disesuaikan dengan Peraturan Pemerintah RI No. 12 Tahun 2014.

Berdasarkan temuan tersebut hampir sama dengan temuan Rahman dan Mustika (2015) menemukan bahwa aktor-aktor yang berperan antara lain kelompok identifikasi Desa Naga, operator pariwisata, wisatawan, dan dinas pariwisata. Keempat aktor inilah yang saling berjejaring untuk membangun Desa Naga sebagai desa wisata, yang didalamnya melibatkan aktor non manusia seperti pengetahuan, teknologi, dan seni. Namun, dalam penelitian Rahman dan Mustika (2015) belum menunjukkan adanya peran media sosial sebagai sarana membentuk jaringan dan juga tidak ditunjukkan aktor yang mengendalikan jaringan. Hal ini berbeda dengan temuan di TSPK yang menunjukkan bahwa media sosial (dalam hal ini facebook)

merupakan pengendali di dalam jaringan pada fase perintisan TSPK. Selain itu, temuan Rahman dan Mustika (2015) tidak secara rinci juga menemukan siapa elemen yang mengendalikan jejaring, sedangkan di TSPK pengendali jaringan terdeteksi dalam setiap fase.

Kesepahaman *Stakeholder* dalam Berjejaring

Selain pengendali, ciri lain dari ANT adalah adanya proses *translasi* dan *intermediary* di dalam jaringan. Proses translasi dalam tahap perintisan TSPK dipengaruhi dua elemen yaitu swafoto dan media sosial (facebook). Kedua elemen tersebut menentukan persepsi (translasi) wisatawan terhadap TSPK dari sekedar selfie bertransformasi menjadi pelaku wisata TSPK. Kemudian perantara (*Intermediary*) dalam proses perintisan TSPK adalah pemuda dusun dan wisatawan. Pemuda dusun menjadi penghubung antara wisatawan dengan destinasi wisata melalui media sosial (facebook) dan pemudalah yang memberikan pelayanan kepada wisatawan agar merasa nyaman selama berwisata. Kemudian wisatawan juga berperan sebagai perantara karena merekalah yang secara tidak langsung "membantu" Karang Taruna Dusun Kragilan untuk menarik wisatawan lain untuk datang ke hutan pinus Kragilan. Oleh karena nya berdasarkan jaringan yang dibentuk pada masa perintisan berjalan sempurna. Setiap elemen bekerja sebagaimana mestinya, dan tidak ada konflik di antara elemen yang ada. Hal ini tidak lepas dari jaringan awal yang terbentuk melalui media sosial dan pemuda Dusun Kragilan.

Pada masa pengembangan TSPK, jejaring antar stakeholder tidak berjalan mulus seperti pada masa perintisan. Dalam tahapan ini sempat terjadi konflik antar warga Dusun Kragilan dengan masyarakat dusun lain. Penyebab konflik tersebut adalah munculnya TSPK "Tandingan". TSPK "tandingan" diinisiasi oleh warga dusun lain yang iri dengan ramainya TSPK. Konflik tersebut meyebabkan translasi tidak bisa berjalan dengan sempurna. Namun, konflik ini tidak dibiarkan berlarut-larut oleh pokdarwis. Pokdarwis TSPK dan Kepala Dusun Kragilan berinisiatif untuk bernegosiasi dengan warga dusun lain yang membuat TSPK "tandingan". Berdasarkan hasil negosiasi tersebut, jalan tengah yang diambil adalah pemungutan

retribusi parkir dan keamanan dilakukan di lokasi TSPK tandingan dengan tarif 3.000,00 untuk pengguna sepeda motor dan Rp 10.000,00 untuk pengguna mobil serta ada tambahan retribusi kebersihan sebesar Rp 2.000,00. Kemudian pembagian hasil yang dilakukan sesuai dengan hasil negosiasi adalah retribusi kebersihan sebesar Rp 2.000,00 menjadi hak untuk TSPK "tandingan" tersebut.

Montenegro dan Bulgacov (2013) menemukan bahwa interaksi, perubahan, dan proses sangat mempengaruhi keputusan aktor. Namun, dalam penelitian ini bidang kajian yang dibahas berbeda, apabila penelitian ini berfokus pada pembangunan pariwisata mikro, Montenegro dan Bulgacov (2013) berfokus pada jaringan makro dan evaluasi hasil kinerja pemerintahan. Sehingga temuan yang muncul berbeda, di TSPK dengan aras mikronya nampak adanya peran-peran tokoh lokal seperti kepala dusun, sedangkan dalam penelitian Montenegro dan Bulgacov (2013) tokoh-tokoh yang "bermain" adalah para pejabat di tingkat pemerintahan, sehingga interaksi yang nampak hanya interaksi antar elit dan tidak menampakkan interaksi yang holistik. Hal ini menyebabkan aktor tidak dapat melakukan translasi secara sempurna. Berbeda dengan Jóhannesson (2015) menyatakan bahwa translasi merupakan hal utama dalam ANT. Hal ini merupakan unsur kunci dalam proses pengembangan jaringan di berbagai bidang seperti pariwisata. Jóhannesson (2015) menemukan bahwa translasi menjadi bahan orientasi untuk membangun pariwisata di Islandia. Hal ini sama dengan temuan di TSPK bahwa translasi merupakan unsur penting dalam pengembangan perintisan pariwisata, namun ada hal yang menarik yaitu teknologi (facebook dan swafoto) menjadi perantara untuk membentuk translasi di TSPK. Hal inilah yang menjadi salah satu keunikan di TSPK bahwa teknologi sangat mempengaruhi persepsi wisatawan. Kemudian kedua penelitian tersebut juga tidak menunjukkan elemen yang berperan sebagai perantara di dalam jaringan, dan tidak menampakkan dinamika interaksi di dalam jaringan. Hal berbeda di temukan di TSPK yang menemukan bahwa adanya dinamika interaksi didalam jaringan dalam dua fase yaitu perintisan dan pengembangan. Dalam fase perintisan nampak bahwa jaringan bekerja dengan baik, perantara jaringan yaitu swafoto dan facebook menjadi dua perantara yang menarik wisatawan berkunjung ke TSPK, sedangkan dalam tahapan pengembangan bahkan ada persoalan dalam

jejaring didalam internal pengurus sehingga pokdarwis dan Kepala Dusun Kragilan berperan untuk menyelesaikan konflik tersebut. Namun, nyatanya dengan adanya konflik dan tarik menarik kepentingan pun sistem pariwisata di TSPK tetap bisa berjalan dengan baik hingga saat ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dapat disimpulkan beberapa hal antara lain : (1) terjadi beberapa transformasi *stakeholder* dari masa perintisan menuju masa pengembangan TSPK; (2) jejaring *stakeholder* berjalan sempurna karena setiap elemen bekerja sebagaimana mestinya, sedangkan pada masa pengembangan jaringan tidak bisa berjalan sempurna karena adanya konflik; (3) *stakeholder* yang berperan sebagai pengendali jaringan mengalami perubahan dari masa perintisan menuju masa pengembangan, pada fase perintisan facebook dan hutan pinus Kragilan merupakan pengendali, namun pada masa pengembangan adalah Balai Taman Nasional Gunung Merbabu ; (4) proses translasi dan *intermediary* dalam tahap perintisan dijalankan oleh unsur swafoto dan media sosial, sedangkan pada masa pengembangan translasi tidak berjalan sebagaimana mestinya karena adanya konflik kepentingan, namun pokdarwis TSPK dan kepala dusun berfungsi sebagai perantara untuk menyelesaikan konflik Berdasarkan simpulan tersebut selayaknya pengelola TSPK memperluas jaejaring dengan pihak pemerintah daerah untuk mengembangkan TSPK. Kemudian masih terbuka kesempatan untuk melakukan penelitian lanjutan tentang kolaborasi dan sinergi aktor dalam pengembangan TSPK dan penguatan kapasitas pokdarwis dalam pengembangan TSPK dimasa yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Adib, M. (2012). "Agen dan Struktur Dalam Pandangan Pierre Bourdieu." *Jurnal Biokultur*. Surabaya.
- Alamsjah, M. I. (2016). "Paparan Kementerian Pariwisata RI Untuk KIDi Ke-6 2016." (September): 5. https://web.kominfo.go.id/sites/default/files/Paparan_Kemenpar_untuk_KIDI_2016.pdf.
- BPS. (2016). "Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara Menurut Pintu Masuk Dan Kebangsaan."

- Bulgacov, L.M.M., & Sergio. (2013). "Reflection on Actor Network Theory, Government Network, and Strategic Outcomes." *BAR Rio de Janeiro* 11: 108-18.
- Cresswell, Kathrin M , Allison W, Aziz S. (2010). "Actor-Network Theory and Its Role in Understanding the Implementation of Information Technology Developments in Healthcare." <http://www.biomedcentral.com/1472-6947/10/67>.
- Fairuza, M. (2017). "Kolaborasi Antar Stakeholder Dalam Pembangunan Inklusif Sektor Pariwisata (Studi Kasus Wisata Pulau Merah Di Kabupaten Banyuwangi)." *Jurnal Kebijakan dan Manajemen Publik* 5.
- Jóhannesson, G. T. (2015). "Tourism Translations: Actor-Network Theory and Tourism Research." *Thousand Oaks and New Delhi* 5 (2)(September): 2-19. http://www.academia.edu/14587880/Tourism_translations_Actor_Network_Theory_and_tourism_research.
- Kivelä, T. (2014). "Ctor-Networks of Northern Lights Tourism In Iceland, Norway and Finland." *Faculty of Social Sciences Tourism Research*. https://uit.no/Content/386157/Thesis_TiinaKivela_2014.pdf.
- Latour, B. (2004). *Politics of Nature: How Bring the Sciences into Democracy* (trans.Catherine Porter). Cambridge: Harvard University Press.
- — —. 2005. *Reassembling the Social*. New York: Oxford University Press.
- Law, J. (1992). "Notes on the Theory of the Actor-Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity." : 379-93.
- Lea-Marija, C-J. (2015). "Connecting Social Actors in Developing Integrated Tourism Products." *Journal of Universal Excellence*: 1-16.
- Magelang, BPS Kabupaten. (2017). "Kabupaten Magelang Dalam Angka 2017." <https://magelangkab.bps.go.id/publication/2017/08/11/6a07aba51745b6bd05c52b76/kabupaten-magelang-dalam-angka-2017.html>.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Mubyarto. (1977). *Pengantar Ekonomi Pertanian*. Jakarta: LP3ES.
- Mustika, Rahman, AF., & Amalia. (2015). "Cultural Tourism In Naga Village, West Java Province, Indonesia (An Actor Network Theory Approach)." *Proceedings of The Bussines Management International Conference*: 73-81.
- Rodger, Kate, Susan A. Moore, & Newsome, D. (2009). "Wildlife Tourism , Science And Actor Network Theory." *Annals of Tourism Research* 36(4): 645-66. <http://dx.doi.org/10.1016/j.annals.2009.06.001>.