

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang Komunikasi Antar *Stakeholder* Dalam Pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

##### 1. *Stakeholder* Pada Pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang

Pada pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang terdapat 9 (sembilan) *stakeholder* yang terlibat yang terdiri dari :

- a) Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang yang diwakili oleh Kepala Dinas Pariwisata, Dalius Rajab. Kepala Bidang Pariwisata, Medi Rosdian dan Kepala Seksi Sarana Dan Prasarana Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang, Syahrial.
- b) Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Wisata Kubu Gadang dan masyarakat desa yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang seperti penyedia fasilitas seperti *homestay*, *tour guide*, *koki*, penyedia lahan atau sawah yang digunakan untuk atraksi, dan pemain-pemain dalam atraksi yang diadakan di desa wisata Kubu Gadang.
- c) Camat kecamatan Padang Panjang Timur,
- d) Lurah Kelurahan Ekor Lubuk
- e) Tokoh masyarakat desa Kubu Gadang yaitu *Niniak Mamak* dan *Bundo Kandung*.
- f) Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Padang Panjang,

- g) Media-media
- h) Bank yang terdiri dari Bank BRI dan Bank BNI dan Bank Nagari.

## 2. Tingkat Pengaruh Dan Kepentingan *Stakeholder*

Berdasarkan tingkat pengaruh dan kepentingannya *stakeholder* yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang terbagi menjadi 4 kelompok yaitu :

### 1. *Key Player*

*Stakeholder* dengan tingkat pengaruh dan kepentingan paling tinggi dalam pengembangan Desa wisata Kubu Gadang adalah Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang. *Key Player* dalam pengembangan pariwisata adalah *stakeholder* atau pihak yang memiliki wewenang secara legal dalam hal pengambilan keputusan dan memiliki hak dan kewajiban dalam bidang pariwisata, *stakeholder* ini merupakan unsur eksekutif, legislatif atau Instansi.

### 2. *Subject*

*Stakeholder* dengan tingkat kepentingan yang tinggi tetapi memiliki pengaruh yang rendah disebut *subjects*. Dalam pariwisata, *subjects* merupakan tuan rumah yang bertindak sebagai pelaksana dari kegiatan pariwisata yang berada ditempat atau daerah mereka dalam hal ini adalah masyarakat. Oleh karena itu Kelompok Sadar Wisata Kubu Gadang dan masyarakat desa Kubu Gadang merupakan *stakeholder* yang termasuk kedalam kategori ini.

### 3. *Context Setter*

Dalam definisinya *Context Setter*, memiliki pengaruh (*power*) yang tinggi tetapi sedikit kepentingan (*interest*) dalam sebuah proyek atau isu. *Stakeholder* yang tergabung kedalam kategori ini adalah instansi yang terdiri dari Kecamatan

Padang Panjang Timur melalui camatnya Doni Rahman dan Kelurahan Ekor Lubuk melalui lurahnya Emrianis dan Tokoh masyarakat Kubu Gadang yang terdiri dari *Niniak Mamak* dan *Bundo Kanduang* yaitu Jufriadi Dt. Sati dan Fatimah atau Ati.

#### 4. Crowd

*Crowd* merupakan *stakeholder* yang memiliki kepentingan (*interest*) dan pengaruh (*power*) yang rendah terhadap pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang. Pengaruh dan kepentingan *stakeholder* ini akan mengalami perubahan dari waktu ke waktu dan mereka dapat masuk menjadi *stakeholder* kategori lain seiring berjalannya pengembangan suatu *project*, sehingga perlu menjadi bahan pertimbangan untuk dilibatkan dikemudian hari. Yang termasuk kedalam *stakeholder* jenis ini adalah Dinas Arsip Dan Perpustakaan Kota Padang Panjang, Media-media, dan lembaga keuangan yaitu Bank.

### 3. Komunikasi Antar *Stakeholder* Dalam Pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang

Komunikasi yang terjadi antar *stakeholder* dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang lebih banyak terjadi secara dua arah dengan Pokdarwis Kubu Gadang yang lebih banyak bertindak sebagai komunikator dan ketiga kelompok *stakeholder* lainnya yang menjadi komunikan. Pesan-pesan yang dibahas adalah terkait pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang yang terdiri dari perencanaan, implementasi dan evaluasi. Namun komunikasi lebih banyak terjadi pada tahap perencanaan pembentukan desa wisata.

Saluran atau media komunikasi yang digunakan dalam komunikasi antar *stakeholder* ini antara lain adalah melalui *meeting* dan *workshop*. *Feedback* yang

terjadi pada proses komunikasi ini adalah berupa tanggapan, ide dan gagasan dari komunikan. Efek yang ditimbulkan dari komunikasi ini adalah berupa partisipasi dan keterlibatan para *stakeholder* dalam mewujudkan Kubu Gadang menjadi Desa Wisata. Hambatan komunikasi yang terjadi pada pengembangan desa wisata ini terdapat berupa hambatan semantik dan hambatan psikososial.

## 6.2 Saran

### 6.2.1 Saran Akademis

Berikut adalah beberapa saran akademis yang berguna bagi penelitian selanjutnya:

1. Diharapkan penelitian yang akan datang dapat melihat komunikasi antar *stakeholder* ini melalui perspektif lain seperti perspektif dari pemerintah atau perspektif pihak swasta.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi Desa Wisata Kubu Gadang ataupun desa wisata lainnya yang masih merintis dalam melakukan analisis terhadap pihak-pihak yang akan terkena dampak terhadap pengembangan yang dilakukan serta komunikasi yang dilakukan terhadap *stakeholder* untuk meningkatkan peran mereka dalam pengembangan desa wisata yang dilakukan.

### 6.2.2 Saran Praktis

Berikut adalah saran praktis yang dapat peneliti berikan terkait dengan penelitian ini :

1. Pokdarwis Kubu Gadang sebagai pengelola dapat menggunakan konsep *Stakeholder Engagement* dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang lebih lanjut. Didalam konsep tersebut sudah terdapat cara untuk

melakukan identifikasi *stakeholder* yang terlibat, disamping itu terdapat cara mengidentifikasi tingkat pengaruh dan kepentingan *stakeholder* sehingga dapat ditentukan bagaimana pelibatan dan *stakeholder* mana yang menjadi prioritas untuk dilibatkan serta bentuk komunikasi dan media komunikasi yang sesuai dalam melibatkan *stakeholder* ini.

2. Harus diadakan pertemuan *multi-stakeholder* dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang ini agar gagasan, ide dan kekhawatiran dari masing-masing *stakeholder* dapat diketahui secara menyeluruh sehingga dapat diketahui pihak mana yang memberikan dampak secara positif dan negatif bagi pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang.
3. Pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang dan kerjasama antar *stakeholder* ini diharapkan tetap terjalin secara berkelanjutan, oleh karena itu perlu adanya kesepakatan tertulis seperti *MoU* atau perjanjian kerjasama yang disetujui oleh semua pihak agar terbentuknya komitmen dalam pengembangan desa wisata ini.
4. Diharapkan pada penelitian selanjutnya yang membahas mengenai komunikasi antar *stakeholder* dalam pengembangan sebuah destinasi wisata dalam bentuk desa wisata untuk dapat melihat pengembangan dan komunikasinya dari perspektif lain selain dari perspektif masyarakat sebagai pengelola desa wisata, perspektif lain yang bisa dilihat adalah dari pemerintah sebagai legislator dan swasta sebagai penunjang kegiatan pariwisata.