

---

## KETERLIBATAN STAKEHOLDER DALAM PENGEMBANGAN KUBU GADANG SEBAGAI DESA WISATA DI PADANG PANJANG

Gilang Surendra<sup>1</sup>, Jendrius<sup>2</sup> & Indraddin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Magister Ilmu Komunikasi Universitas Andalas

<sup>2,3</sup> Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Andalas

Email: [gilangsurendra@gmail.com](mailto:gilangsurendra@gmail.com)

### *Abstract*

*Changes in the development paradigm in the era of democratization and regional autonomy, from centralistic to participatory, provide more opportunities for community involvement at the local level starting from planning, implementation and evaluation. One form of community involvement in tourism is through the development of tourist villages. One of these tourist villages is located in the city of Padang Panjang, West Sumatra, named Kubu Gadang. In the development of tourism, the role of stakeholders consisting of government, society and the private sector will not be separated from it. The key player in the development of Kubu Gadang as a tourist village is the Padang Panjang City Tourism Office, the subject is the Pokdarwis Kubu Gadang community and the Kubu Gadang community because they are actors and hosts in the Kubu Gadang tourist village. The context setter is the District Head of East Padang Panjang and, the Village Head of Kelurahan Ekor Lubuk, and the crowd is the Padang Panjang Archive and Library Office, the media and the Bank. Forms of involvement occur during planning and use of meetings as a medium for engagement.*

**Keywords:** *Tourist Villages, Stakeholder Engagement.*

### A. PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pembangunan di era demokratisasi dan otonomi daerah yaitu dari sentralistik menjadi partisipatif memberikan kesempatan lebih terbuka bagi melibatkan masyarakat di tingkat lokal mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembangunan. Pariwisata merupakan salah satu bagian dari sektor industri di Indonesia yang memiliki potensi dan peluang untuk dikembangkan. Keberhasilan perkembangan pariwisata lahir dari perencanaan yang matang dan melibatkan pemerintah, industri, dan masyarakat sebagai pemangku kepentingan atau *stakeholders*.

Salah satu strategi yang dilakukan oleh Pemerintah Negara Republik Indonesia melalui Kementerian Pariwisata adalah dengan mengeluarkan

Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata no. 11 PM 17/PR.001/MKP/2010 tentang Rencana Strategis Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Tahun 2010-2014. Dalam rangka mempersiapkan otonomi desa menjadi desa yang mandiri maka suatu desa harus dapat mengembangkan potensi dan kelestarian alam yang ada di desa. Dengan adanya peraturan pemerintah tersebut setiap daerah bisa menggali potensi pariwisata yang ada di daerah untuk memberdayakan masyarakat yang ada dengan melibatkan seluruh pemangku kepentingan atau *stakeholders*.

Untuk itulah dikembangkan sebuah konsep yang dinamakan desa wisata. Pemerintah Sumatera Barat mendorong Kabupaten dan Kota di Provinsi Sumatera Barat untuk mengembangkan desa wisata di daerahnya untuk dipromosikan kepada wisatawan dalam dan luar negeri. Salah satu desa wisata tersebut berada di Kota Padang Panjang terdapat satu desa wisata yang dinamakan Desa Wisata Kubu Gadang. Desa ini sudah berjalan selama tiga tahun. Desa Wisata Kubu Gadang adalah sebuah desa wisata yang memiliki konsep perpaduan antara wisata alam, budaya dan *man made* atau buatan manusia.

Dalam sebuah pengembangan objek wisata tidak akan terlepas dari peran pemangku kepentingan atau *stakeholder* yang terlibat. *Stakeholder* adalah masyarakat, kelompok, komunitas ataupun individu manusia yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap suatu isu atau proyek dari sebuah organisasi atau perusahaan. Suatu masyarakat, kelompok, komunitas ataupun individu tersebut dapat dikatakan sebagai *stakeholder* jika mereka memiliki karakteristik seperti memiliki kekuasaan (*power*) dan kepentingan (*interest*) terhadap isu, organisasi atau perusahaan.

Dalam sebuah proyek pengembangan dan pembangunan, harus terjalin kerjasama antara pemangku kepentingan atau *stakeholders* ini. Namun bagi organisasi atau perusahaan, perlu mengidentifikasi siapa stakeholder yang menjadi prioritas dalam proyek tersebut sehingga mereka mengetahui siapa pihak yang paling penting untuk dilibatkan dalam proyek. Hal ini dikarenakan

masing-masing *stakeholder* ini mempunyai pengaruh dan kepentingan yang berbeda dalam sebuah proyek sesuai dengan konsep *stakeholder*.

Hubungan yang baik antar *stakeholder* merupakan keharusan agar adanya keseimbangan dan keharmonisan dalam sebuah lingkaran bisnis atau proyek. Siapa saja para *stakeholder* dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang, peran, pengaruh dan kepentingan *stakeholder* ini akan dikaji dalam penelitian ini menggunakan konsep *Stakeholder Engagement*. *Stakeholder Engagement* diartikan sebagai suatu kolaborasi berbasis kepercayaan antara para individu atau institusi sosial dengan objektif-objektif berbeda yang hanya dapat diraih dengan komunikasi dan kebersamaan (Andriof dan Waddock 2002).

Dengan belum adanya penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana *Stakeholder Engagement* dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian terhadap keberhasilan desa Kubu Gadang dalam mengembangkan desa mereka menjadi desa wisata dengan berfokus kepada bagaimana peran, kepentingan dan pengaruh *stakeholder* didalam pengembangan desa wisata Kubu Gadang ini menggunakan konsep *Stakeholder Engagement*.

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian ini dipilih karena peneliti ingin memecahkan masalah dengan menggambarkan atau menjelaskan keadaan objek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ada dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa yang diperoleh dari *Focus Group Discussion* (FGD), wawancara, dokumen, serta studi kepustakaan. Mekanisme yang digunakan untuk menentukan informan dalam penelitian ini adalah dengan mekanisme *Purposive* dimana para informan ini ditetapkan dengan berdasarkan pengetahuan dan keterlibatan mereka dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang.

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber pertama (informan dan responden). Data primer di sini diperoleh dari hasil wawancara mendalam dengan para informan dan hasil *Focus Group Discussion* (FGD) di Desa Wisata Kubu Gadang. Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu dari dokumen baik literatur, dokumentasi, laporan-laporan, arsip, dan data dari penelitian terdahulu serta berbagai data yang berkenaan dengan penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data, yaitu *Focus group Discussion* (FGD), wawancara mendalam, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penulisan ini adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan menggambarkan dan menjelaskan permasalahan yang diteliti dalam bentuk kalimat dan bukan dalam bentuk angka-angka. Keabsahan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan triangulasi.

Penelitian ini dilakukan di Desa Wisata Kubu Gadang, berlokasi di Jalan Haji Miskin, Ekor Lubuk, Padang Panjang Timur, Kota Padang Panjang, Sumatera Barat serta Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang. Triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber data yaitu membandingkan data hasil *Focus Group Discussion* (FGD) dengan data hasil wawancara, membandingkan hasil wawancara dengan isi arsip atau dokumen yang berkaitan, dan dengan membandingkan hasil wawancara dengan informan satu dengan informan lainnya.

### **C. HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini melihat perspektif masyarakat Kubu Gadang sebagai pelaku atau tuan rumah dalam pengembangan desa mereka menjadi desa wisata. *Stakeholder* yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang adalah Kecamatan Padang Panjang Timur, Kelurahan Ekor Lubuk, Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang, Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan

Kota Padang Panjang, Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Kubu Gadang, Tokoh Masyarakat Desa Kubu Gadang (*Niniak Mamak* dan *Bundo Kandung*), Masyarakat Desa Kubu Gadang, Media (Nasional dan Lokal) dan Lembaga Keuangan (Bank).

Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang merupakan *stakeholder* yang berperan dalam melakukan pemberdayaan kepada masyarakat desa Kubu Gadang, bentuk pemberdayaan yang dilakukan adalah dengan membantu dalam menentukan apa saja potensi desa yang bisa dijadikan atraksi wisata dilakukan di Kubu Gadang, memberikan pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan kapasitas masyarakat desa sebagai pengelola desa wisata nantinya. Selain itu peran lain Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang adalah melakukan promosi destinasi wisata dimana didalamnya termasuk mempromosikan Desa Wisata Kubu Gadang.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang merupakan salah satu *stakeholder* yang memiliki tugas pokok dan fungsi yang tidak berkaitan dengan pariwisata namun memiliki kontribusi dalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang dengan mengadakan *event-event* di Desa Wisata Kubu Gadang dan membantu mendirikan Taman Baca Masyarakat.

Sebagai *stakeholder*, Camat Padang Panjang Timur mendukung kegiatan dengan menghadiri acara-acara yang dilaksanakan oleh Desa Wisata Kubu Gadang seperti *event-event* yang ada di Kubu Gadang, begitu juga dengan Lurahnyanya. Sampai sekarang belum ada dukungan yang berarti seperti bantuan berupa dana.

Pokdarwis Kubu Gadang adalah kelompok masyarakat yang berperan sebagai motivator, penggerak serta komunikator dalam upaya meningkatkan kesiapan dan kepedulian masyarakat desa Kubu Gadang agar dapat berperan sebagai tuan rumah yang baik bagi berkembangnya kepariwisataan dan menerapkan *sapta pesona* serta memiliki kesadaran akan peluang dan nilai manfaat yang dapat dikembangkan dari kegiatan pariwisata untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi masyarakat. Mereka adalah pengelola

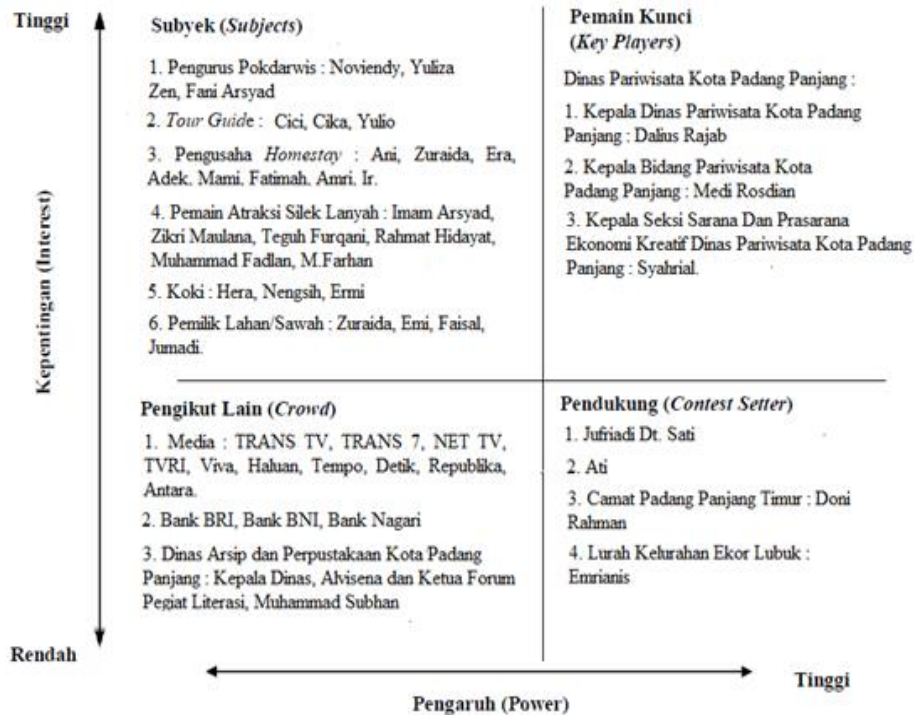
Tokoh masyarakat yang terlibat dalam pengembangan Desa Wisata ini adalah datuk atau *Niniak Mamak* dan *Bundo Kandung*. *Ninik Mamak* dan *Bundo Kandung* adalah teladan atau orang yang selalu diminta pendapat dan petunjuknya sebelum melakukan suatu pekerjaan yang menyangkut kepentingan masyarakat di desa Kubu Gadang.

Masyarakat desa Kubu Gadang yang terlibat terdiri dari penyedia *homestay*, pemain atraksi, pemilik lahan, koki, dan *tour guide*. Dari kontribusinya, masyarakat yang ikut terlibat dalam pengembangan dan pengelolaan wisata di desa Kubu Gadang adalah sebagai pelaksana dari desa wisata ini dengan penyediaan fasilitas seperti *homestay*, warung, lahan atau sawah untuk atraksi serta menjadi *tour guide* dan pemain dalam atraksi-atraksi yang terdapat di Desa Wisata.

Kontribusi media-media ini terhadap pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang adalah dengan mengekspos dan mempromosikan Desa Wisata Kubu Gadang melalui liputan, penulisan berita atau artikel mengenai atraksi dari Desa Wisata Kubu Gadang.

Sementara kontribusi yang dilakukan oleh lembaga keuangan yang terlibat tersebut adalah melalui program *Corporate Social Responsibility* (CSR) mereka. Pihak Bank ini memberikan bantuan untuk pembangunan infrastruktur di desa Kubu Gadang dimana bantuan tersebut digunakan untuk membangun saung-saung yang bertujuan untuk memperindah Desa Wisata Kubu Gadang.

Para *stakeholder* ini perlu dikelompokkan terlebih dahulu sesuai tingkat kepentingan dan pengaruh mereka didalam pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang. Hal ini penting agar organisasi dapat menentukan siapa *stakeholder* yang paling penting untuk dilibatkan sesuai pengaruh dan kepentingan mereka, hal ini dapat dilakukan dengan melihat tugas pokok, fungsi dan kontribusi dari masing-masing *stakeholder* yang sudah teridentifikasi dan membagi para *stakeholder* kedalam matriks empat kali empat oleh Bryson sebagai berikut :



**Gambar 1**  
**Matriks Pengaruh dan Kepentingan Stakeholders**

Setelah berhasil melakukan identifikasi terhadap tingkat kepentingan dan pengaruh *stakeholder*. Maka masyarakat desa Kubu gadang dapat menentukan bentuk pelibatan dari masing-masing stakeholder dengan cara sebagai berikut:

1. *Collaborate with the Key player*

Pemangku kepentingan dengan kepentingan tinggi dan pengaruh yang tinggi terhadap sebuah proyek disebut *Key Player/Players*. Kelompok atau individu ini adalah mitra penting bagi kita sebagai pelaku usaha atau proyek. Oleh karena itu, kita harus melakukan berkolaborasi dengan mereka, misalnya, dengan mengundang mereka kedalam rapat strategi promosi produk dan berbagai macam kegiatan *workshop* serta mengadakan rapat untuk meninjau ulang proyek kita. Tujuan kita dalam melibatkan mereka adalah untuk mendapatkan komitmen dari mereka dalam membantu pengembangan proyek, meningkatkan ide dan pengetahuan mereka, serta membangun hubungan yang dekat dan terpercaya dengan mereka.

## 2. *Involve the Subjects*

Subyek adalah individu atau kelompok *stakeholder* dengan minat dan kepentingan tinggi tetapi memiliki pengaruh rendah dalam proyek. Mereka merasa terpengaruh oleh produk atau pengembangan yang terjadi dalam proyek dan ingin mempengaruhi itu tetapi mereka tidak dapat melakukan veto atau mengubah keputusan. *Subject* dapat menjadi sekutu atau mitra yang dapat membantu kita. Cara melibatkan mereka dapat dengan mengundang mereka dalam mengadakan rapat tinjauan ulang atau review proyek dan mendorong mereka untuk memberikan *feedback* atau umpan balik mereka terhadap perkembangan proyek.

## 3. *Consult the Context Setter*

*Context Setter* adalah individu/kelompok dengan minat dan kepentingan rendah tetapi memiliki pengaruh dan kekuatan yang tinggi. Mereka mempengaruhi konteks proyek tetapi mereka kurang tertarik pada proyek itu sendiri. Kita harus memastikan pendapat, gagasan dan ide kelompok atau individu *context setters* ini diperhatikan. Selama pengerjaan proyek kita harus berkonsultasi dengan mereka secara teratur. Hal ini untuk memastikan bahwa ide, gagasan dan saran yang mereka berikan didengarkan dan agar tidak ada gangguan maupun intimidasi dari pihak *stakeholder* ini.

## 4. *Inform the Crowd*

*Crowd* atau kerumunan adalah *stakeholder* dengan minat atau kepentingan rendah serta memiliki kekuatan atau pengaruh yang juga rendah terhadap proyek yang kita kerjakan. Karena mereka tidak terlalu tertarik dengan proyek yang kita kerjakan dan tidak memiliki kekuatan untuk mempengaruhi keputusan dalam pengerjaan proyek, biasanya cukup untuk menjaga informasi kepada individu atau kelompok ini, misalnya, dengan memberi mereka akses ke situs atau web proyek kita atau memberi mereka informasi mengenai tentang perkembangan penting dalam bentuk dari publikasi, berita maupun brosur.

Setelah membagi *stakeholder* kedalam empat jenis sesuai tingkat kepentingan dan pengaruh menurut Bryson selanjutnya adalah melakukan *engagement* atau pelibatan terhadap *stakeholder* sesuai dengan tingkat kepentingan dan pengaruh *stakeholder* tersebut dalam pengembangan desa wisata Kubu gadang ini. Bentuk-bentuk pelibatan setiap *stakeholder* dalam pengembangan desa wisata Kubu gadang adalah sebagai berikut:

1. *Engagement* dengan *Key Players*

Berdasarkan pendekatan *Stakeholder Engagement* oleh Roman Pichler, bentuk *engagement* yang harus dilakukan terhadap *Key Player* adalah dengan *collaborate* (kolaborasi). Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang sebagai *Key Player* yang memiliki pengaruh (*power*) dan kepentingan (*interest*) tinggi merupakan *stakeholder* yang dilibatkan oleh Pokdarwis Kubu Gadang dan masyarakat desa Kubu Gadang dengan cara mengadakan kolaborasi dalam bentuk *meeting* dan *workshop* atau pelatihan bagi masyarakat dalam hal pengelolaan sebuah destinasi wisata. Selama masa pembentukan Desa Wisata Kubu Gadang ini rapat yang diadakan sesuai dengan rentang waktu *engagement* terhadap *Key Player* yaitu *per sprint* atau sekali seminggu. Dalam *Stakeholder Engagement*, orang yang menjadi perwakilan dari masing-masing *stakeholder* harus ditetapkan agar adanya keberlanjutan dalam komunikasi dan menghindari hilangnya pengetahuan akan perkembangan yang terjadi terhadap proyek, dalam hal ini adalah pengetahuan akan pengembangan Desa Wisata Kubu Gadang. Dalam *engagement* yang dilakukan antara masyarakat desa Kubu Gadang dengan Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang, Kepala Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang, Kasi Sarana dan Prasarana Ekonomi Kreatif dan Kepala Bidang Pariwisata yang ditetapkan sebagai perwakilan yang menjadi *point of contact* atau orang yang mewakili instansi mereka dan merupakan orang-orang yang akan dikontak ketika akan melakukan *engagement*.

## 2. *Engagement* dengan *Subject*

Dalam *Stakeholder Engagement*, pelibatan pihak *subject* dalam sebuah proyek adalah dengan melibatkan mereka dengan cara *involvement*, *involvement* dilakukan untuk mencari tahu gagasan dan ide dari pihak *subject* agar mereka merasa dilibatkan dalam pengembangan sebuah proyek. *Engagement* yang terjadi pada *subject* adalah *engagement* internal antara masyarakat sendiri yang terdiri dari pengurus Pokdarwis Kubu Gadang dengan masyarakat desa Kubu Gadang. Dalam pariwisata, *subject* merupakan pihak yang terkena dampak secara langsung dari sebuah proyek baik secara positif maupun negatif atau menjadi pelaksana dalam sebuah proyek. *Engagement* yang dilakukan oleh Pokdarwis terhadap masyarakat adalah dengan sosialisasi mengenai pariwisata dan penyuluhan mengenai sapta pesona yang bertujuan untuk menjaga keamanan, ketertiban, kebersihan, kesejukan, keindahan, keramahan, kenangan yang ada di desa.

## 3. *Engagement* dengan *Context Setter*

*Context Setter* adalah *stakeholder* yang memiliki pengaruh yang tinggi namun memiliki kepentingan yang rendah. Dalam *Stakeholder Engagement* pelibatan kelompok atau individu yang termasuk kedalam *Context Setter* ini adalah dengan cara melakukan konsultasi untuk mencari tahu pendapat, gagasan dan kekhawatiran mereka terhadap perkembangan proyek. Bentuk *engagement* yang dilakukan antara masyarakat desa Kubu Gadang melalui Pokdarwis Kubu Gadang adalah dengan melibatkan Tokoh Masyarakat, Kecamatan Padang Panjang timur dan Kelurahan Ekor Lubuk dengan cara mengundang dalam rapat-rapat yang diadakan untuk meminta pendapat dan ide dari kedua pihak tersebut. Hasil dari *engagement* yang dilakukan adalah kesepakatan antar masyarakat untuk menjadikan desa mereka menjadi desa wisata dengan mengusung tradisi dan adat masyarakat setempat sebagai atraksi yang akan diangkat di Desa Wisata Kubu Gadang. Selain

itu hasil konsultasi yang dilakukan dengan tokoh masyarakat ini adalah pembentukan Pokdarwis Kubu Gadang sebagai kelompok yang akan bertanggung jawab mengelola desa wisata nantinya.

Pelibatan kelompok atau individu yang termasuk kedalam kelompok ini adalah dengan memberikan informasi mengenai perkembangan proyek serta kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan proyek. Desa Wisata Kubu Gadang telah melakukan Kerjasama dengan Dinas Arsip Dan Perpustakaan Kota Padang Panjang, namun kerjasama tersebut bukan mengenai pariwisata tetapi mengenai pembentukan desa Kubu Gadang menjadi desa literasi. Kerjasama pihak Desa Wisata Kubu Gadang dengan Bank BRI dan BNI juga bukan khusus mengenai pengembangan Desa Wisata namun program CSR yang diberikan kepada Desa Wisata Kubu Gadang adalah bantuan pembangunan infrastruktur, bantuan tersebut digunakan untuk membangun saung-saung yang ada di Desa Wisata Kubu Gadang. Media-media yang melakukan liputan ke Desa Wisata Kubu Gadang mengetahui tentang kegiatan-kegiatan yang ada di Desa Wisata Kubu Gadang melalui promosi yang dilakukan Oleh Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang dan promosi oleh Desa Wisata Kubu Gadang sendiri melalui situs dan media sosial milik Desa Wisata Kubu Gadang. Bentuk penyediaan informasi ini dapat berupa situs web, media sosial, brosur, dan berita-berita yang dipublikasikan oleh media.

#### **D. KESIMPULAN**

Dari hasil penelitian diketahui bahwa di dalam pengembangan desa wisata Kubu Gadang terdapat 9 (sembilan) *stakeholder* yang terlibat. *Stakeholder* yang termasuk dalam *key player* adalah Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang yang diwakili oleh Kepala Dinas Pariwisata, Kepala Bidang Pariwisata, dan Kepala Seksi Sarana Dan Prasarana Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata Kota Padang Panjang. *Stakeholder* yang termasuk dalam *subject* adalah Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Desa Wisata Kubu Gadang dan masyarakat desa wisata Kubu Gadang 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. *Stakeholder* yang termasuk dalam *context setter* adalah Camat kecamatan Padang Panjang Timur, Lurah Kelurahan Ekor Lubuk dan tokoh masyarakat desa Kubu Gadang yaitu *Datuk* dan *Bundo Kanduang*. *Stakeholder* yang termasuk dalam *crowd* adalah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Padang Panjang, Media-media dan Bank yang terdiri dari Bank BRI dan Bank BNI. Kelompok Sadar Wisata Kubu Gadang merupakan *stakeholder* yang mempunyai peran utama dalam hubungan yang terjadi antar *stakeholder* pada pengelolaan desa wisata Kubu Gadang. Hal ini terlihat dari peran dan kerjasama dan komunikasi yang dilakukan oleh pokdarwis sebagai kelompok penggerak pariwisata di desa Kubu Gadang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Naila. 2013. *Stakeholder Perspectives On Tourism Development In Waterloo Region*. Recreation And Leisure Studies.
- Aditya, Ardiansyah Prima. 2016. *Komunikasi Kelompok Pada Komunitas Instameet Dalam Meningkatkan Kemampuan Fotografi Anggota (Studi Pada Komunitas Instameet Di Bandar Lampung)*, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung.
- Afrizal. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Amalyah, Reski, dkk. 2016. Peran Stakeholder Pariwisata Dalam Pengembangan Pulau Samalona Sebagai Destinasi Wisata Bahari. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)*, Vol. 37 (1).
- Asman, Rayhani Aulia. 2017. *Pengembangan Desa Wisata Oleh Stakeholder di Desa Wisata Kubu Gadang Kelurahan Ekor Lubuk Kota Padang Panjang*. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas.
- Friedman, Andrew L. dan Samantha Miles. 2006. *Stakeholders: Theory and Practice*. New York: Oxford University Press.
- Gracia, Adiati. 2016. Developing Tourism Village From Arts And The Citizens' Activities (Case Of Dago Pojok, Bandung, Indonesia), *Special Issue Volume 2 Issue 1*, Pp. 794 -808 Date Of Publication: 21st December, 2016 Doi-<https://Dx.Doi.Org/10.20319/Pijss.2016.S21.794808>.

- Iwan, Kustiwana, dkk. 2014. *Identification Of The Creative Capacity Of Kampong's Community Towards Sustainable Kampong (Case Studies: Cicadas And Pasundan Kampong, Bandung): A Preliminary Study*, 5th Arte Polis International Conference And Workshop - "Reflections On Creativity: Public Engagement And The Making Of Place", Arte-Polis 5, 8-9 August 2014, Bandung, Indonesia.
- Mahfud, Ali Zuhri, dkk. 2014. Peran dan Koordinasi Stakeholder dalam Pengembangan Kawasan Minapolitan di Kecamatan Nglegok, Kabupaten Blitar. *Jurnal Administrasi Publik (JAP)*, Vol. 3 (12), Hal. 2070-2076.
- Murniati. 2008. *Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Di Desa Wirun Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukoharjo)*, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Pujileksono, Sugeng. 2015. *Metode Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Malang: Intrans Publishing.
- United Nation Educational, Scientific And Cultural Organization, 2017, *Stakeholder Engagement Guide*. Unesco Scientific Institute.