

PERAN SERTA MASYARAKAT DALAM PENGEMBANGAN OBYEK WISATA KAMPUNG WARNA-WARNI KATULAMPA

¹ Muhamad Aditya Pratama, ² Aan Wasan

^{1,2} Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta

¹ aditcintaorek16@gmail.com

Abstrak. Obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa merupakan kampung yang awalnya sama seperti kampung pada umumnya terletak di Jalan Babadak, Katulampa Bogor Timur. Inisiatif dan kesadaran warganya mengusung inovasi Gerakan Masyarakat Sadar Wilayah (GEMARSAWI), yang kemudian mempercantik lingkungan kampung tersebut dengan khasnya sampai saat ini yaitu tembok warna-warni. Bentuk upaya yang dilakukan yaitu dengan adanya peran masyarakat meliputi perencanaan dan pelaksanaan, serta adanya aspek pengembangan meliputi pengelolaan dan pemanfaatan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih mendalam mengenai peran serta masyarakat dalam pengembangan yang dilakukan pada Kampung Warna-Warni Katulampa ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai peran masyarakat dan pengembangan obyek wisata. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dirancang melalui observasi langsung ke tempat penelitian, teknik wawancara data berupa wawancara, serta dokumentasi untuk melengkapi bukti penelitian. Temuan yang ditemukan pada penelitian ini adalah bagaimana peran masyarakat dalam ikut membantu mengembangkan obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa. Selain itu, penelitian ini dapat diketahui secara lengkap mengenai kelebihan lokasi yang strategis berada di pinggiran kota Bogor membuat masyarakat mudah mengaksesnya ketika ingin berkunjung ke Kampung Warna-Warni Katulampa, sedangkan kekurangannya yaitu program kerja banyak yang belum terlaksana.

Kata kunci; Peran, Masyarakat, Pengembangan Obyek Wisata, Kampung Warna-Warni Katulampa

Abstract. *The tourist object of the Colorful Village of Katulampa is a village that was originally the same as villages in general, located on Jalan Babadak, Katulampa, East Bogor. The initiative and awareness of its citizens brought about the innovation of the Region Awareness Community Movement or Gerakan Masyarakat Sadar Wilayah (GEMARSAWI), which later beautified the village environment with its trademark to this day, namely colorful walls. The form of efforts made is with the community's role including planning and implementation, as well as the development aspects including management and utilization. The purpose of this research is to find out more deeply about the role of the community in the development carried out in this Katulampa Colorful Village. The theory used in this study is about the role of society and the development of tourism objects. This study uses a qualitative descriptive method designed through direct observation to the research site, data interview techniques in the form of interviews, as well as documentation to complete research evidence. The findings found in this study are how the role of the community in helping to develop the tourism object of Kampung Warna-Warni Katulampa. In addition, this research can be known in full regarding the advantages of a strategic location on the outskirts of Bogor city making it easy for people to access it when they want to visit the Colorful Village of Katulampa, while the drawback is that many work programs have not been implemented.*

Keywords; *Role, Society, Tourism Object Development, Katulampa Colorful Village*

A. PENDAHULUAN

Seiring kemajuan zaman minat masyarakat akan olahraga rekreasi semakin meningkat dikarenakan olahraga rekreasi memberikan suatu yang berbeda dari olahraga pada umumnya, Olahraga rekreasi merupakan kegiatan olahraga waktu luang yang dilakukan secara sukarela oleh perseorangan, kelompok, atau masyarakat. Unsur rekreasi yang sangat sering dilakukan orang adalah berwisata.

Wisata salah satu kebutuhan manusia untuk mengurangi kejenuhan dari aktivitas rutin kehidupan, wisata sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari, karena melalui wisata, manusia dapat menjumpai atau menemukan kegembiraan hidup. Banyaknya orang berkunjung ke tempat wisata pasti memiliki unsur kesenangan untuk pengunjung, seperti akomodasi yang sangat dibutuhkan pengunjung, akomodasi

merupakan faktor yang sangat penting. Ia merupakan rumah sementara bagi wisatawan, akomodasi dapat berupa suatu tempat atau kamar dimana orang-orang, pengunjung, wisatawan dapat beristirahat atau tidur, mandi, makan, serta menikmati jasa pelayanan dan hiburan yang tersedia.

Wisata salah satu kebutuhan manusia untuk mengurangi kejenuhan dari aktivitas rutin kehidupan, wisata sangat penting di dalam kehidupan sehari-hari, karena melalui wisata, manusia dapat menjumpai atau menemukan kegembiraan hidup. Banyaknya orang berkunjung ke tempat wisata pasti memiliki unsur kesenangan untuk pengunjung, seperti akomodasi yang sangat dibutuhkan pengunjung, akomodasi merupakan faktor yang sangat penting. Ia merupakan rumah sementara bagi wisatawan, akomodasi dapat berupa suatu tempat atau kamar dimana orang-orang, pengunjung, wisatawan dapat beristirahat atau tidur, mandi, makan, serta menikmati jasa pelayanan dan hiburan yang tersedia.

Banyak wisata di Indonesia yang memiliki daya tarik yang luar biasa, salah satunya di kota yang sudah terkenal sebagai kota hujan di Jawa Barat yaitu Bogor. Masyarakat yang berada di sekitar Bendungan Katulampa Bogor, sebelum menjadi kampung yang memiliki *view* keren seperti sekarang, Kampung Katulampa Bogor berada di dekat anak sungai pecahan bendungan di Sungai Ciliwung yang dahulu terkenal pemukiman padat penduduk. Kini telah berubah menjadi kampung yang sangat cantik beragam lukisan berwarna pada dinding atau mural. Puluhan dinding rumah dari lima rukun tetangga di desa, dipoles menggunakan berbagai cat warnawarni yang menghasilkan gambar unik dan inovasi diantaranya seperti gambar kartun, pemandangan Gunung Salak, kujang, angkot dan lain-lain. Warga setempat juga menjadikan ruang terbuka sebagai spot perpustakaan dan permainan tradisional.

Peran serta masyarakat sangat penting untuk mengembangkan obyek wisata Kampung Warna Warni Katulampa, agar tempat tersebut tetap pada ciri khasnya sehingga menarik pengunjung kembali. Keunggulan dalam menjalankan peran serta masyarakat sekitar obyek wisata sangat dibutuhkan, seperti perencanaan, pengelolaan, serta pemanfaatan. Peran serta masyarakat yang cukup atraktif sehingga menarik penulis untuk mengkajinya lebih terperinci dan mendalam. Berdasarkan penjelasan dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai peran

serta masyarakat yang ada pada obyek wisata Kampung Warna Warni Katulampa Bogor, Jawa Barat. Penelitian tersebut diharapkan dapat mengembangkan peran serta masyarakat untuk daya tarik pengunjung di masa yang akan datang.

1. Peran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), peran merupakan sesuatu yang menjadi bagian atau yang memegang pimpinan yang terutama. Peran adalah bentuk dari perilaku yang diharapkan dari seseorang pada situasi sosial tertentu. Bila yang diartikan dengan peran adalah perilaku yang diharapkan dari seseorang dalam suatu status tertentu, maka perilaku peran yaitu perilaku yang sesungguhnya dari orang yang melakukan peran tersebut, hakekatnya peran juga dapat dirumuskan sebagai suatu rangkaian perilaku tertentu yang ditimbulkan oleh suatu jabatan tertentu (Sari, 2013).

Peran lebih menunjukkan pada fungsi penyesuaian diri, dan sebagai sebuah proses. Peran yang dimiliki oleh seseorang mencakup tiga hal antara lain : 1) Peran meliputi norma-norma yang dihubungkan dengan posisi seseorang di dalam masyarakat, 2) Peran adalah suatu yang dilakukan seseorang dalam masyarakat, 3) Peran juga merupakan perilaku seseorang yang penting bagi struktur sosial masyarakat. Dalam pengertian peran menurut definisi para ahli menyatakan bahwa pengertian peran adalah aspek dinamis dari kedudukan atau status. Seseorang yang telah melaksanakan hak dan kewajiban berarti telah menjalankan suatu peran (Bonita, 2016).

2. Masyarakat

Pendidikan rekreasi adalah suatu program pendidikan non-formal yang menyediakan kesempatan bagi setiap individu untuk mengembangkan keterampilan jasmani, sikap sosial, mental kebiasaan dan penghayatan (psikososial) dan keterampilan intelektual (kognitif) secara harmonis dan proposional yang pada gilirannya nanti akan membentuk kepribadian serta tingkah laku seseorang. Para ahli memandang bahwa rekreasi adalah aktivitas untuk mengisi waktu senggang. Akan tetapi rekreasi dapat pula memenuhi salah satu definisi “penggunaan berharga waktu luang” dalam pandangan itu, aktivitas diseleksi oleh individu sehingga tidak berarti membuang-buang waktu saja atau membunuh waktu.

Masyarakat adalah sekelompok individu yang tinggal dalam suatu tempat tertentu, saling berinteraksi dalam waktu yang relatif lama, mempunyai adatistiadat dan aturan-aturan tertentu dan lambat laun membentuk sebuah kebudayaan (Cahyono, 2017). Masyarakat merupakan kumpulan dari manusia yang berada di wilayah sama atau di kelompok yang sama, secara sistem masyarakat tercipta dengan sendirinya, dari individu-individu yang merasa kesamaan rasa dan kesamaan tempat akan berkumpul di suatu wilayah dan berkelompok (Putra, 2019).

Masyarakat dapat dilihat dari beberapa ciri khas dari ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Hidup berkelompok. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak mampu hidup sendiri. Ketidakmampuan itu mendorong manusia hidup berkelompok. Sebab, manusia senantiasa membutuhkan bantuan orang lain. Konsep tersebut mengantarkan masing-masing individu hidup bermasyarakat.
- b) Terdapat suatu kebudayaan. Ketika manusia membentuk kelompok, mereka selalu berusaha mencari jalan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia akan berupaya menyatukan pikiran dan pengalaman bersama agar terbentuk suatu rumusan yang dapat menjadi pedoman tingkah laku mereka, yakni kebudayaan. Selanjutnya, budaya itu dipelihara dan diwariskan ke generasi-generasi berikutnya.
- c) Terdapat interaksi sosial. Interaksi adalah hal yang mendasar dari terbentuknya masyarakat. Interaksi ditempuh untuk mencapai keinginan, baik pribadi maupun kolektif. Dengan berinteraksi, masyarakat membentuk suatu entitas sosial yang hidup.
- d) Terdapat pemimpin. Masyarakat cenderung mengikuti peraturan yang diberlakukan di wilayahnya. Contohnya dalam lingkup keluarga, kepala keluarga mempunyai wewenang tertinggi untuk mengayomi keluarganya. Istri dan anak patuh kepada ayah atau suaminya. Hal itu menunjukkan bahwa dalam masyarakat, ada peran pemimpin yang membantu menyatukan individu-individu.
- e) Terdapat stratifikasi sosial. Stratifikasi sosial menempatkan seseorang pada kedudukan dan perannya di dalam masyarakat. Ketidakseimbangan hak dan kewajiban masing-masing individu atau kelompok menimbulkan adanya penggolongan masyarakat dalam kelas-kelas tertentu. Dalam kehidupan

bermasyarakat, stratifikasi sosial didasari atas kasta sosial, usia, suku, pendidikan, dan beberapa aspek lain yang memicu keberagaman (Putra, 2019).

3. Pengembangan Obyek Wisata

Saat ini manusia telah menyadari akan manfaat rekreasi dalam kehidupan seiring berkembangnya era globalisasi maka semakin banyak pula rutinitas yang dilakukan, sehingga manusia pada akhirnya membutuhkan waktu dimana mereka memerlukan sebuah penyegaran kembali baik secara kesehatan jasmani dan rohani. Rekreasi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja seperti melakukan aktifitas bermain, jalan-jalan, berolahraga untuk memperbaiki dan mempertahankan kondisi kesehatan jasmani, dan rohani sebagai kebutuhan pribadi yang harus dilakukan secara teratur sehingga tubuh kita akan merasa lebih sehat dan rileks.

Strategi dalam mengembangkan obyek wisata memerlukan suatu proses penentuan nilai pilihan dan pembuatan keputusan dalam pemanfaatan sumber daya. Sehingga, menimbulkan suatu komitmen bagi organisasi yang bersangkutan kepada tindakan-tindakan yang mengarah pada masa depan. Sedangkan, Amirullah (2004:4) menyatakan bahwa strategi dalam pengembangan obyek wisata menjadi suatu rencana dasar yang luas dari suatu tindakan organisasi untuk mencapai suatu tujuan. Perencanaan dalam mencapai tujuan tersebut sesuai dengan lingkungan internal dan eksternal perusahaan (Sinta, 2016).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2005:538), mendefinisikan pengembangan sebagai suatu proses, cara, perbuatan mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik, maju sempurna dan berguna, sehingga pengembangan merupakan suatu proses atau aktivitas memajukan sesuatu yang dianggap perlu untuk ditata sedemikian rupa dengan pengelolaan yang sudah berkembang agar menjadi menarik dan lebih berkembang (Sinta, 2016). Dalam pengelolaan pariwisata ini, Undang-Undang Nomor 32 pasal 1 tahun 2009 tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup bahwa upaya sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup. Pengembangan pariwisata yang berbasis pada masyarakat harus memperhatikan empat pertimbangan utama yaitu :

- a) Aksesibilitas dengan isu pokok kenyamanan dan keadaan.
- b) Pelestarian lingkungan isu pokok manfaat dan siklus bisnis.
- c) Kemajuan ekonomi isu pokok manfaat dan siklus bisnis.
- d) Pengelolaan yang berkesinambungan isu pokok tujuan dan metode (Wisata, 2009).

4. Kampung Warna-Warni Katulampa Bogor

Sifat-sifat khusus rekreasi yaitu sebagai sarana penyaluran pelepas lelah, ketegangan, kesibukan, pencairan suasana dan sebagai pemanfaat waktu luang. Rekreasi memiliki nilai-nilai yang penting dalam upaya memperoleh keseimbangan hidup, yaitu nilai fisik yang di dalamnya terdapat nilai positif yaitu keahlian meningkatkan kesegaran jasmani dan rohani, psikis, sosial dan intelektual. Rekreasi itu sendiri harus dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip yang terkandung didalamnya yaitu dilakukan diwaktu luang, dilakukan secara sukarela tanpa paksaan, memberi kesenangan, kegembiraan, kepuasan, bersifat konstruktif atau tidak bertentangan dengan norma-norma sosial, dan mewujudkan kesegaran, fisik, mental, emosional dan sosial bagi pelakunya.

Kampung warna-warni ini awalnya sama seperti kampung pada umumnya yang menjadi salah satu kampung padat penduduk di Kota Bogor. Namun, dengan inisiatif dan kesadaran warganya yang mengusung inovasi Gerakan Masyarakat Sadar Wilayah (GEMARSAWI), mereka kemudian mempercantik lingkungan tempat tinggalnya yang dihuni selama puluhan tahun itu dengan cat warna-warni (Kompas.com, 01 Mei 2021). Pengembangan potensi wisata kampung warna-warni di Desa Katulampa itu memang tak lepas dari ide sejumlah pemuda yang tinggal disana. Semenjak masyarakat setempat sadar akan menata kampung, sehingga sungai pun terlihat jauh lebih bersih. Warga pun sekarang tak pernah lagi membuang sampah ke sungai, pasalnya kesadaran tersebut muncul setelah mereka melihat potensi wisata berpihak kepada mereka menjadi wisata kampung kreatif.

Pada umumnya pengunjung mendatangi Kampung Warna-Warni melakukan kegiatan berfoto dan berselfie ria, disana juga terdapat warung yang menyajikan beragam jajanan dan menu makanan khas Bogor. Sedangkan pengunjung yang suka bermain air disana juga menyediakan ban karet agar pengunjung dapat mengitari sungai

menggunakan ban karet. Kualitas air di sungai sudah jauh berbeda, sumber air sangat bersih dan di pinggir sungai dapat menyaksikan warna-warni lukisan dinding.

Obyek wisata Kampung Warna-Warni ini biasanya ramai setiap pagi dan sore hari, para pengunjung khususnya orang tua biasanya akan mengajak anaknya bermain air di pinggiran sungai Katulampa. Di obyek wisata Kampung Warna-Warni ini juga menyediakan beberapa fasilitas pendukung kegiatan rekreasi pengunjungnya seperti kamar ganti, toilet umum, dan penyewaan ban karet untuk melakukan kegiatan *river tubing*. Lantaran wisata ini berupa kampung pemukiman penduduk, maka tidak ada biaya retribusi tiket masuk alias gratis. Namun jika wisatawan hendak menyusuri sungai atau orang setempat menyebutnya kegiatan “Ngalun” maka akan dikenakan biaya sebesar Rp.5.000 untuk sewa ban karet (datawisata.com, 03 Mei 2021).

B. METODE

1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode survei, penentuan sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *Accidental Sampling*. *Accidental Sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu konsumen yang secara kebetulan/insidental bertemu dengan peneliti dapat digunakan sebagai sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2012).

Metode yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui peran masyarakat dalam pengembangan obyek wisata Kampung Warna-Warni. Penelitian ini dilakukan di Kampung Warna-Warni Katulampa Bogor pada bulan Juni 2021.

Tujuan yang lebih spesifik dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan, pengelolaan dan pemanfaatan di obyek wisata Kampung Warna-Warni ini. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi dan wawancara. Pertama wawancara dengan ketua pengelola obyek wisata Kampung Warna-Warni, Ketua Pemuda Kampung Warna-Warni, dan Ketua RT 04/09 Kampung Warna-Warni.

Instrumen dalam penelitian sangatlah penting dan harus dipikirkan karena instrumen berfungsi sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Bentuk instrumen penelitian berkaitan dengan metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2006).

Menurut Miles dan Huberman dalam (Univ Dharmawangsa, 2016), ada tiga macam kegiatan dalam analisis data kualitatif, yaitu:

1. Reduksi data

Reduksi data adalah suatu bentuk analisis yang mempertajam, memilih, memfokuskan, membuang, dan menyusun data dalam suatu cara dimana kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasikan.

2. Model data

Model sebagai suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan.

3. Penarikan kesimpulan

Kesimpulan sering digambarkan sejak awal, bahkan ketika seorang peneliti menyatakan telah memroses secara induktif (Univ Dharmawangsa, 2016). Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini, yaitu: Kepastian (*confirmability*) dan Kepercayaan (*Credibility*).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan penelitian dan olah data, kemudian terdapat hasil penelitian sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada perencanaan, penelitian ini mengetahui perencanaan pelaku modal yang dilakukan oleh pengelola, seperti yang disampaikan oleh Udin, Ketua RT04/09 Kampung Warna-Warni sebagai berikut:

“Dulu pertamanya dari masyarakat untuk masyarakat, jadi masyarakat terutama anak muda di kampung yang mulai, lalu timbal balik lagi untuk masyarakat di sekitar sini. Dahulu hanya iseng-iseng aja awalnya ngecat lapangan terus lanjut menjadi ngecat rumah-rumah disini biar lebih berwarna dan unik. Selain ngecat juga ada papan petunjuk dengan tulisantulisan yang unik agar masyarakat sadar akan kebersihan” (Udin, wawancara data primer, 14 Juni 2021).

Pelaku modal yang mengoperasikan wahana di Kampung Warna-Warni sudah cukup efektif dan perencanaan yang dibuat masyarakat berjalan dengan cukup baik sehingga obyek wisata tersebut ramai pengunjung serta dikenal orang banyak.

Melihat banyaknya peminat dari pengunjung untuk bermain wahana Ngalun dan ingin berfoto-foto di rumahrumah warga, maka dari itu pengelola ingin melengkapi fasilitas demi kebutuhan pengunjung yang mana fasilitas-fasilitas tersebut juga membutuhkan modal. Maka dari itu pengelola menentukan harga untuk wahana Ngalun sebagai perputaran dana di obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa. Seperti yang dikatakan ketua pengelola Kampung Warna-Warni:

“Jadi awalnya kami patungan anak muda dan juga dibantu sama orang tua juga untuk membeli ban dalam mobil untuk wahana Ngalun ini, kami juga melihat obyek wisata lain yang hampir mirip dengan Ngalun ini harganya berapa, terus juga jaraknya berapa meter nah disitu kami berdiskusi untuk menentukan harganya Rp 5.000 untuk dua jam Ngalun, dan untuk penyewaan saung dikenakan harga Rp 15.000”. (Saepul Bahri, wawancara data primer, 12 Juni 2021).

2. Pelaksanaan

Pada pelaksanaan, terdapat program kerja yang telah disusun oleh pengelola demi pelaksanaan obyek wisata menjadi lebih baik, salah satunya seperti yang dikatakan oleh Saepul Bahri selaku ketua pengelola, yaitu:

“Dari awal terbentuknya obyek wisata ini program kerjanya bersihin kampung dan sebutannya sebagai GEMARSAWI yaitu Gerakan Masyarakat Sadar Wilayah yang mana program kerja tersebut secara tidak sadar dapat merangkul masyarakat sekitar, yang awalnya cuek dan tidak ikut berpartisipasi dalam program kerja ini jadinya masyarakat tersebut perlahan sadar akan lingkungan.”. (Saepul Bahri, wawancara data primer, 12 Juni 2021).

Walaupun program kerja tersebut sudah dilaksanakan secara maksimal tetapi ada saja kendala yang dialami oleh pengelola obyek wisata Kampung WarnaWarni, dari faktor *internal* maupun *eksternal* apalagi yang paling berdampak yaitu dari masalah yang mewabah seperti pandemi Covid-19 yang sampai saat ini masih melanda dunia. Faktor-faktor tersebut diungkapkan juga oleh Udin :

“Kendala yang sangat berpengaruh di obyek wisata ini sudah pasti wabah Covid-19 ini apalagi Pemerintah menganjurkan tidak boleh berkerumunan di suatu tempat apalagi obyek wisata, jadinya para pengelola membatasi pengunjung dan juga sempat menutup sementara karena anjuran Pemerintah. Lalu ada juga pengunjung yang tidak mematuhi protokol kesehatan karena wisata ini dekat dengan rumah warga jadi para pengelola sempat takut terpapar juga wabah covid ini, apalagi pengunjung tidak tahu darimana-darimana saja”. . (Udin, wawancara data primer, 14 Juni 2021).

Pada pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa program kerja yang sedang dilaksanakan dan ingin dilaksanakan oleh pengelola cukup baik dan efektif karena mengajak masyarakat sekitar kampung tersebut untuk ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan program kerja. Program kerja yang ingin dilaksanakan juga sangat menarik karena akan dibuatnya *jogging track* di sekitaran kampung warna-warni dan juga membuat *camping ground* di sekitar kampung warna-warni yang mana itu bermanfaat untuk pengunjung untuk lebih dekat dengan alam.

3. Pengelolaan

Dalam pengelolaan, masing-masing obyek wisata mempunyai ciri khas dan wahana yang berbeda-beda salah satunya yang ada di obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa yang mempunyai ciri khas warna-warni yang di cat pada dinding rumah-rumah masyarakat kampung tersebut. Tidak hanya di cat warna-warni, pengelola juga menggambar mural di setiap sudut rumahnya yang berisikan pesan untuk selalu jaga lingkungan. Ciri khas tersebut membutuhkan pengelolaan yang baik agar selalu menarik pengunjung, seperti yang dikatakan oleh Udin sebagai berikut: “Untuk menarik pengunjung sih kita merawat dan ngembangin fasilitas-fasilitas yang ada kang, contohnya kita selalu mengecek ban-ban dalam mobil yang dipakai untuk wahana Ngalun ini kang, agar tidak terjadi ban bocor atau kecelakaan pada saat pengunjung bermain wahana Ngalun ini. Kita sih nerapin juga *mouth to mouth* gitu kang biar para pengunjung mengajak saudara, keluarga, atau temantemannya untuk berkunjung ke obyek wisata kami. (Udin, wawancara data primer, 14 Juni 2021).

Setiap obyek wisata tentunya terdapat masyarakat yang mengelola, agar obyek wisata tersebut berjalan dengan baik dan demi berkembangnya obyek wisata tersebut. Dalam pengelolaan tersebut tentunya ada salah seorang yang ditunjuk sebagai ketua

pengelola untuk merangkul dan memberi arahan kepada para pengelola dan masyarakat sekitar agar ikut berpartisipasi dalam mengembangkan obyek wisata tersebut. Akan tetapi obyek wisata Kampung Warna-Warni ini tergolong wisata yang beroperasionalnya masih belum lama. Oleh karena itu para pengelola dan ketua pengelola belum melakukan pergantian menjadi ketua pengelola karena masih banyak belajar dari pengalaman serta obyek wisata lainnya. Jadi para pengelola pun tidak ingin sembarangan menunjuk untuk menjadi ketua pengelola, dan tentunya belum ada perbandingan cara mengelola obyek wisata yang dilakukan ketua pengelola, seperti yang dikatakan Sepul Bahri:

“Kalau untuk regenerasi kesitu sih ada, cuma harus dilihat dulu kepercayaannya anak-anak aja, belum sih kalau untuk pergantian kesitu. Jadi dari dulu sih kita membaaur gitu ketua pengelola tuh hanya untuk sekedar tulisan di struktur organisasi saja. Jadi kalau udah di lapangan mah kami semuanya bergerak, jadi cara kerjanya semua anggota megang semua” (Saepul Bahri, wawancara data primer, 12 Juni 2021).

4. Pemanfaatan

Pada pemanfaatan, para pengelola juga memanfaatkan fasilitas yang ada untuk menarik pengunjung dengan berbagai cara, seperti yang dikatakan Saepul Bahri:

“Memanfaatkannya dengan cara dishare ke *sosial media*, dan juga mempercantik kampungnya dengan ngecat ulang pinggir-pinggiran sungai dan juga rumah-rumah warga agar menarik perhatian pengunjung. Lalu dibuatkan juga saung untuk pengunjung beristirahat atau sekedar menikmati suasana sungai mengalir, dan juga dibuatkannya papan pemberitahuan yang mempunyai makna tersendiri yang bertujuan untuk masyarakat lebih sadar akan kebersihan lingkungan”. (Saepul Bahri, wawancara data primer, 12 Juni 2021).

Manfaat dari dibangunnya obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa ini juga memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar karena masyarakat sekitar menjadi sadar akan lingkungan sungai dan juga menambah pemasukkan untuk masyarakat yang berjualan di pinggir sungai Katulampa. Menurut ketua pemuda Kampung WarnaWarni juga menjelaskan mengenai manfaat dibangunnya obyek wisata tersebut terhadap masyarakat sekitar:

“Manfaat untuk masyarkat sekitar sini sih Alhamdulillah ya kang, masyarakatnya pada sadar akan lingkungan sungai, yang tadinya pada buang sampah ke sungai sekarang

sudah tidak pernah lagi karena pemerintah menginstruksikan petugas kebersihan untuk lebih memperhatikan daerah sini kang, terus juga masyarakat jadi bikin usaha gitu ya kang karena banyak pengunjung seperti warungwarung di pinggiran sungai banyak sih manfaat dari dibuatnya obyek wisata ini kang” (Supriyatna, wawancara data primer, 12 Juni 2021).

Untuk manfaat dibangunnya obyek wisata Kampung Warna-Warni ini sangat berpengaruh baik terhadap masyarakat sekitar, pasalnya sejak dibangunnya obyek wisata ini masyarakat sekitar lebih peduli akan lingkungan terutama lingkungan sungai karena tidak ada lagi masyarakat yang membuang sampah ke sungai. Dan juga menambah pendapatan masyarakat dari hasil berjualan di sekitar obyek wisata Kampung Warna-Warni.

D. KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa peran serta masyarakat dalam pengembangan obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa dalam perencanaan, pelaksanaan, pengelolaan, dan pemanfaatan yang ditetapkan dan dilakukan oleh pengelola Kampung Warna-Warni Katulampa. Perencanaan yang dibuat masyarakat berjalan dengan cukup baik sehingga obyek wisata tersebut ramai pengunjung serta dikenal orang banyak. Manajemen harga yang telah dilakukan oleh pengelola Kampung Warna-Warni juga sangat terjangkau, karena dengan membayar Rp 5.000,- pengunjung dapat memainkan wahana Ngalun selama dua jam. Program kerja yang ingin dilaksanakan juga sangat menarik karena akan dibuatnya *jogging track* di sekitaran kampung warna-warni dan juga membuat *camping ground* di sekitar kampung warna-warni yang mana itu bermanfaat untuk pengunjung untuk lebih dekat dengan alam. Proses pengelolaan terhadap obyek wisata Kampung Warna-Warni terbilang cukup baik karena pengelola obyek wisata Kampung Warna-Warni selalu mengecek ban-ban dalam untuk wisata Ngalun agar tidak ada ban bocor yang mengakibatkan kecelakaan pada saat bermain wahana Ngalun, serta selalu mengecat tembok atau gambar mural yang sudah mulai luntur. Manfaat dibangunnya obyek wisata Kampung Warna-Warni ini sangat berpengaruh baik terhadap masyarakat sekitar, pasalnya sejak dibangunnya obyek wisata ini masyarakat sekitar lebih peduli akan lingkungan terutama lingkungan sungai karena tidak ada lagi masyarakat yang membuang sampah ke sungai.

2. Saran

Berdasarkan temuan hasil evaluasi yang dilakukan terhadap peran serta masyarakat dalam pengembangan obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa mengenai perencanaan, pelaksanaan, pengelolaan dan pemanfaatan, guna mengembangkan obyek wisata Kampung Warna-Warni Katulampa yang sudah diterapkan dan yang perlu direkomendasikan yaitu:

Pertama, ketua pengelola mempertahankan yang sudah bagus dan baik serta memperbaiki kekurangankekurangannya. Kedua, agar program kerja yang belum terlaksana segera terealisasikan untuk menambah daya tarik pengunjung dengan adanya *camping ground* dan *jogging track*. Ketiga, penelitian ini dapat dilanjutkan mengenai aspek yang lain dan mengembangkannya untuk penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhir, T. (2011). *Peran serta masyarakat dalam pengelolaan kawasan wisata bukit gundaling kabupaten karo*. Angelia, T., & Santoso, E. I. (2019). Strategi Pengembangan Obyek Wisata Religi Bukit Surowiti di Kecamatan Panceng, Gresik. *Jurnal Planoearth*, 4(2), 102. <https://doi.org/10.31764/jpe.v4i2.1118>
- Ali, B. S. (2016). Strategi Pengembangan Fasilitas Guna Meningkatkan Daya Tarik Minat Wisatawan Di Darajat Pass (Waterpark) Kecamatan Pasirwangi Kabupaten Garut. *Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu*, 10, 9–30.
- Bonita, N. (2016). Peran Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Labuan Cermin Di Kabupaten Berau. *EJournal Ilmu Pemerintahan*, 4(4), 1499–1510. [https://ejournal.ip.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2016/10/NitaBonita\(10-21-16-10-23-20\).pdf](https://ejournal.ip.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2016/10/NitaBonita(10-21-16-10-23-20).pdf)
- Cahyono, A. S. (n.d.). *Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*. 140–157.
- Fandeli, C. (2005). *Pengembangan ekowisata berbasis konservasi di taman nasional*.
- Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Motivasi Pasienhipertensidalam Mengontroltekanan Darahdi

Puskesmas Sikumanakotakupang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Herdiana, D. (2019). Peran Masyarakat dalam Pengembangan Desa Wisata Berbasis Masyarakat. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, July, 63.

<https://doi.org/10.24843/jumpa.2019.v06.i01.p04>

Layola, L., Suarto, E., & Suryani, A. I. (2017). *Partisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Daya Tarik Objek Wisata Musiduga Di Kecamatan Sijunjung Kabupaten Sijunjung*. 1–11.

Perpustakaan Universitas Sumatera Utara. (2019). *Perpustakaan Universitas Sumatera Utara*. <https://library.usu.ac.id>

Ii, B. A. B., & Teoritis, L. (2003). *No Title*. 1982, 7–34.

Ikawanty, B. A. (2013). Desain Kontrol Pintu Bendungan Otomatis Untuk Mencegah Banjir Menggunakan Vhdl. *Jurnal ELTEK*, 11(01), 1693– 4024.

Modeling., J. of C. I. and. (2019). 済無 No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Mustikawati, T. A., Pangestuti, E., & Sunarti. (2017). Analisis Pengembangan Sarana Prasarana Obyek Wisata Alam Telaga Ngebel Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Ekonomi Masyarakat. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 53(2), 1–10.

No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. (1999). 1(10), 9–39.

Pelajar, D., & Kabupaten, D. I. (2018). *The role of social media in the improvement of selected participation of students based on students in bogor regency*. 20(2), 154–161.

Pradikta, A. (2013). *Gunungrowo Indah Dalam Upaya Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (Pad)*.

Putra, A. S. (2019). *SMART CITY : KONSEP KOTA PINTAR DI DKI JAKARTA*. 20(2), 73–79.

Rahardjo Adisasmita. (2018). Pengertian Pelaksanaan. *Graha Ilmu*, 1–42. <http://id.shvoong.com/socialsciences/sociology/2205936pengertian-pelaksanaan-actuating/>, diakses 28 oktober 2018 pukul 11.15

- Sari, D. D. (2013). Kelompok Informasi Masyarakat (KIM) sebagai perpanjangan tangan pemerintah menggunakan teknologi komunikasi dan informasi dalam mengolah informasi – informasi pembangunan untuk menambah wawasan masyarakat dan mampu menjadikan masyarakat yang sadar betap. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- W, A. Y., Daerah, P., Jawa, P., & Rawa, K. (2005). *PRIORITAS PENGEMBANGAN OBYEK OBYEK WISATA AIR DI KAWASAN RAWA PENING KABUPATEN SEMARANG*
Oleh : Wiedjaja, A., Handy, M., Jonathan, L., Ahmad, I. I., & Simatupang, J. A. H.
- (2012). Pemantauan Tinggi Air Otomatis Untuk Bendungan Katulampa. *Jurnal Teknik Komputer*, 20(2), 93–101. file:///D:/DATA I/WORK/SABO/DAS Katulampa Pak Hatma Suryatmojo 16-1115/03_Wiedjaja, Jonathan L., Handi M._OK.pdf
- Wisata, P. O. (2009). *BAB II LANDASAN TEORI 2.1 Pengelolaan Objek Wisata*. 12–38.