

UPAYA DESA GAMPLONG SEBAGAI DESA WISATA INDUSTRI ALAT TENUN BUKAN MESIN DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN MASYARAKAT

Emmita Devi Hari Putri

AKPAR BSI Yogyakarta

Jl. Ringroad Barat, Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta

Email: emmita.evr@bsi.ac.id

Abstract

Small and Medium Enterprises (SMEs) which was developed in a village can have a positive impact for the local community, especially in terms of the economy. But in reality still lack of innovation in the communities can inhibit the development of SMEs. In this study the authors took place in the village Gamplong research, Sumber Rahayu, Moyudan, Sleman, Yogyakarta. Methods of research used qualitative research methods which in this study the authors describe only on a natural phenomenon in a systematic, factual, and accurate. Explain or describe the study variables without seeking the association between the variables with other variables. This means that this study is limited to the disclosure of business problems and circumstances as in fact only a disclosure of facts. Hamlet Gamplong, Source Rahayu, Moyudan is one part of the development of natural and cultural tourism village crafts. Craft developed in the village is a tourist village which Weaving craft manufacturing process still uses Not Weaving Machine Tools (handloom). Given the hamlet Gamplong as a tourist attraction that can bring in more tourists, the community Gamplong develop a variety of facilities, infrastructure and facilities needed by tourists. With the development of tourist villages can help communities Gamplong industry in terms of improving people's income.

Keyword: *Tourist Village Industries , Not Weaving Machine Tools , Community Income*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia pariwisata yang sangat pesat membuat banyak investor yang mengembangkan bisnisnya di dunia pariwisata. Berbagai jenis usaha yang melibatkan manusia diseluruh dunia yang dapat memberikan investasi terhadap usahanya akan dilakukannya. Pariwisata merupakan suatu perjalanan sementara yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan kesenangan dalam hidupnya. Pesatnya dunia pariwisata yang semakin berkembang maka pada saat ini muncul suatu objek wisata baru yang tidak kalah untuk diminati oleh para wisatawan.

Objek wisata tersebut adalah objek wisata industri yang mana pada saat ini wisata industri sangat marak untuk dikunjungi oleh wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Perkembangan dunia usaha saat ini sangat pesat, dari perspektif dunia, bisa disebutkan bahwa usaha kecil, dan menengah memiliki peranan yang sangat besar dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi suatu bangsa. Perkembangan dunia usaha ini tidak hanya pada Negara- Negara berkembang saja seperti Indonesia, melainkan Negara maju pun juga melakukan usaha kecil

tersebut seperti Eropa, Jepang, Amerika Serikat dan Negara lain yang masih melakukan usaha tersebut. Usaha Kecil Menengah (UKM) sangat penting di Indonesia, terutama pada perluasan lapangan pekerjaan pada jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 200 juta jiwa.

Rendahnya produktivitas UKM di Indonesia dan negara berkembang pada umumnya adalah rendahnya inovasi yang dimiliki para pelaku usaha. Hal ini bisa dikarenakan inovasi yang mereka miliki itu berkualitas rendah. Biasanya saat mereka menghadapi kesulitan pemasaran karena produk-produk yang mereka buat tidak kompetitif dibandingkan produk- produk yang sama buatan luar negeri dan usaha besar, mereka akan mengatakan adanya kesenjangan modal. Wirausahawan harus mampu berinovasi dan berkreasi. Inovasi dan kekreastifan wirausahawan merupakan modal spesifik.

Inovasi merupakan tindakan yang memberi sumberdaya kekuatan dan kemampuan baru untuk menciptakan kesejahteraan. Saat ini kota Yogyakarta sudah mulai banyak para wirausahawan yang berkembang pada objek

wisata industri terutama pada industri kerajinan. Karena pada dasarnya di setiap daerah pasti mempunyai daya tarik wisata tersendiri yang dapat mendatangkan wisatawan sehingga dapat meningkatkan pendapatan masyarakat setempat. Salah satu daerah yang ada di Yogyakarta yang memiliki daya tarik wisata industri adalah daerah moyudan, lebih tepatnya adalah dusun Gamplong, Sumber Rahayu, Moyudan, Sleman. Dusun tersebut merupakan dusun yang memiliki potensi wisata sebagai desa wisata industri kerajinan alattenun bukan mesin (ATBM). Mengingat sebagian besar masyarakat Gamplong bermata pencaharian sebagai buruh dan petani dengan penghasilan ekonomi yang tidak pasti, maka pengusaha ATBM berinisiatif untuk mengembangkan usahanya dan merangkul masyarakat setempat untuk ikut serta dalam pengelolaan industri kerajinan tersebut. Hal ini dimaksudkan supaya masyarakat setempat terlibat langsung dalam pengembangan industri kerajinan sehingga dapat menambah perekonomian masyarakat setempat. Pengembangan yang dapat dilakukan supaya dapat menarik perhatian wisatawan yaitu dari segi aksesibilitas dan amenities yang hingga saat ini ke dua komponen tersebut belum dapat memenuhi kebutuhan wisatawan. Berkembangnya desa wisata industri kerajinan yang dikelola oleh masyarakat Gamplong diharapkan dapat memberikan tambahan penghasilan bagi masyarakat dalam hal perbaikan ekonomi masyarakat Gamplong yang mana masyarakat Gamplong selama ini bermata pencaharian sebagai petani dan buruh.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Umum Pariwisata

2.1.1 Pariwisata

Pariwisata ini sendiri berhubungan erat dengan pengertian perjalanan wisata. Perjalanan wisata adalah sebagai suatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang di luar tempat tinggalnya karena suatu alasan tertentu dan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan upah (Suwanto, 2004: 3). Jutaan orang mengeluarkan triliunan dollar Amerika, meninggalkan rumah dan pekerjaan untuk memuaskan atau membahagiakan diri (*pleasure*) dan untuk menghabiskan waktu luang (*leisure*).

Menurut (Pitana dan Diarta, 2009: 45-46) ada beberapa komponen pokok yang secara

umum disepakati di dalam batasan pariwisata (khususnya pariwisata internasional), yaitu sebagai berikut:

1. *Traveler* adalah orang yang melakukan perjalanan antar dua atau lebih lokalitas.
2. *Visitor* adalah orang yang melakukan perjalanan ke daerah yang bukan merupakan tempat tinggalnya, kurang dari 12 bulan, dan tujuan perjalanannya bukanlah untuk terlibat dalam kegiatan untuk mencari nafkah, pendapatan, atau kehidupan di tempat tujuan.
3. *Tourist* adalah bagian dari *visitor* yang menghabiskan waktu paling tidak satu malam di daerah yang di kunjungi.

Menurut MacIntosh (1995) dalam Yoeti (2008: 9) pariwisata adalah sejumlah gejala dan hubungan yang timbul, mulai dari interaksi antara wisatawan di satu pihak, perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan dan pemerintah serta masyarakat yang bertindak sebagai tuan rumah dalam proses menarik dan melayani wisatawan. Menurut Suwanto (2004: 3) mengenai pariwisata adalah suatu proses kepergian sementara dari seseorang atau lebih menuju tempat lain di luar tempat tinggalnya.

2.1.2 Wisatawan

Menurut Smith (1977) dalam Pitana dan Gayatri (2005: 53) wisatawan pada intinya adalah orang yang sedang tidak bekerja, atau sedang berlibur, dan secara sukarela mengunjungi daerah lain untuk mendapatkan sesuatu yang lain. Berbagai macam wisatawan telah dikembangkan, dengan menggunakan berbagai klasifikasi. Namun Murphy (1985) dalam Pitana dan Gayatri (2005: 53) wisatawan tersebut dibagi menjadi dua yaitu atas dasar interaksi dan atas dasar kognitif-normative.

Menurut Smith (1997) dalam Pitana dan Diarta (2009: 47) mengklasifikasikan wisatawan dengan menggolongkan wisatawan menjadi tujuh, yaitu:

1. *Explorer*, yaitu wisatawan yang mencari perjalanan baru dan berinteraksi secara intensif dengan masyarakat lokal, bersedia menerima fasilitas seadanya serta menghargai norma dan nilai-nilai lokal.
2. *Elite*, yaitu wisatawan yang mengunjungi daerah tujuan wisata yang belum dikenal tetapi dengan peraturan terlebih dahulu dan bepergian dalam jumlah yang kecil.

3. *Off-beat* yaitu wisatawan yang mencari atraksi sendiri tidak mau ikut ke tempat-tempat sudah ramai dikunjungi. Biasanya wisatawan seperti ini siap menerima fasilitas seadanya di tempat lokal.
4. *Unusual* yaitu wisatawan yang dalam perjalanannya sekali waktu juga mengambil aktivitas tambahan untuk mengunjungi tempat-tempat baru atau melakukan aktivitas yang agak berisiko. Meskipun dalam aktivitas tambahannya bersedia menerima fasilitas apa adanya tetapi program pokoknya tetap harus memberikan fasilitas standar.
5. *Incipient mass* yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan secara individual atau dalam kelompok kecil, mencari daerah tujuan wisata yang mempunyai fasilitas standar tetapi masih menawarkan keaslian.
6. *Mass* yaitu wisatawan yang bepergian ke daerah tujuan wisata dengan fasilitas yang sama seperti di daerahnya atau bepergian ke daerah tujuan wisata dengan *environmental bubble* yang sama. Interaksi dengan masyarakat lokal kecil, terkecuali dengan mereka yang langsung berhubungan dengan usaha pariwisata.
7. *Charter* yaitu wisatawan yang mengunjungi daerah tujuan wisata dengan lingkungan yang mirip dengan daerah asalnya, dan biasanya hanya untuk bersantai/ bersenang-senang. Mereka bepergian dalam kelompok besar dan meminta fasilitas berstandar internasional.

Wisatawan menurut Suwanto (2004:4) adalah seseorang atau kelompok orang yang melakukan suatu perjalanan wisata dengan lama tinggal sekurang-kurangnya 24 jam di daerah atau negara yang dikunjungi, sedangkan peloncong adalah seseorang yang melakukan perjalanan wisata lebih dari 24 jam.

Menurut Pitana dan Diarta (2009: 39) mengungkapkan bahwa seseorang dapat disebut sebagai wisatawan (dari sisi prilakunya) apabila memenuhi beberapa kriteria berikut:

1. Melakukan perjalanan jauh dari tempat tinggal normalnya sehari-hari
2. Perjalanan tersebut dilakukan paling sedikit semalam tetapi tidak secara permanen
3. Dilakukan pada saat tidak bekerja atau mengerjakan tugas rutin lain tetapi dalam rangka mencari pengalaman mengesankan

dari interaksinya dengan beberapa karakteristik tempat yang dipilih untuk dikunjungi.

Konsep ini memiliki cakupan yang sangat luas, mulai dari perjalanan atau kunjungan dari *traveller* dan *visitor* yang hanya untuk tujuan *leisure* seperti seseorang yang melakukan perjalanan saat hari libur, sampai pada sekelompok orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan bisnis yang menggunakan sebagian waktu perjalanan tersebut untuk tujuan *leisure* seperti berjalan-jalan di tempat tujuan. Dalam kondisi tersebut pebisnis adalah wisatawan dalam aspek perilaku.

2.2 Atraksi Wisata

2.2.1 Daya Tarik Wisata

Menurut Inskeep (1991:27) dalam Pitana (2009: 125) mengatakan bahwa suatu objek wisata harus mempunyai 5 unsur penting, yaitu:

1. Daya Tarik

Daya tarik merupakan faktor utama yang menarik wisatawan mengadakan perjalanan mengunjungi suatu tempat, baik suatu tempat primer yang menjadi tujuan utamanya, atau tujuan sekunder yang dikunjungi dalam suatu perjalanan primer karena keinginannya untuk menyaksikan, merasakan, dan menikmati daya tarik tujuan tersebut. Sedangkan daya tarik sendiri dapat diklasifikasikan kedalam daya tarik lokasi yang merupakan daya tarik permanen.

2. Prasarana Wisata

Prasarana wisata ini dibutuhkan untuk melayani wisatawan selama perjalanan wisata. Fasilitas ini cenderung berorientasi pada daya tarik wisata di suatu lokasi, sehingga fasilitas ini harus terletak dekat dengan objek wisatanya. Prasarana wisata cenderung mendukung kecenderungan perkembangan pada saat yang bersamaan. Prasarana wisata ini terdiri dari:

a. Prasarana akomodasi

Prasarana akomodasi ini merupakan fasilitas utama yang sangat penting dalam kegiatan wisata. Proporsi terbesar dari pengeluaran wisatawan biasanya dipakai untuk kebutuhan menginap, makan dan minum. Daerah wisata yang menyediakan tempat istirahat yang nyaman dan mempunyai nilai estetika tinggi, menu yang cocok, menarik, dan asli daerah tersebut merupakan salah satu yang

- menentukan sukses tidaknya pengelolaan suatu daerah wisata
- b. Prasarana pendukung
Prasarana pendukung harus terletak ditempat yang mudah dicapai oleh wisatawan. Pola gerakan wisatawan harus diamati atau diramalkan untuk menentukan lokasi yang optimal mengingat prasarana pendukung akan digunakan untuk melayani mereka. Jumlah dan jenis prasarana pendukung ditentukan berdasarkan kebutuhan wisatawan
 3. Sarana Wisata
Sarana Wisata merupakan kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Lebih dari itu, selera pasar pun dapat menentukan tuntutan berbagai sarana yang dimaksud. Berbagai sarana wisata yang harus disediakan di daerah tujuan wisata antara lain biro perjalanan, alat transportasi, dan alat komunikasi, serta sarana pendukung lainnya. Tidak semua objek wisata memerlukan sarana yang sama atau lengkap. Pengadaan sarana wisata tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan.
 4. Infrastruktur
Infrastruktur adalah situasi yang mendukung fungsi sarana dan prasarana wisata, baik yang berupa sistem pengaturan maupun bangunan fisik diatas permukaan tanah dan dibawah tanah, seperti: sistem pengairan, sumber listrik dan energi, sistem jalur angkutan dan terminal, sistem komunikasi, serta sistem keamanan atau pengawasan. Infrastruktur yang memadai dan terlaksana dengan baik di daerah tujuan wisata akan membantu meningkatkan fungsi sarana wisata, sekaligus membantu masyarakat dalam meningkatkan kualitas hidupnya.
 5. Masyarakat, Lingkungan, dan Budaya
Daerah dan tujuan wisata yang memiliki berbagai objek dan daya tarik wisata akan mengundang kehadiran wisatawan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam kaitannya dengan masyarakat, lingkungan dan budaya adalah sebagai berikut:
 - a. Masyarakat
Masyarakat di sekitar obyek wisatalah yang akan menyambut kehadiran wisatawan tersebut, sekaligus akan memberikan layanan yang diperlukan oleh para wisatawan. Layanan yang khusus dalam penyajiannya serta mempunyai kekhasan sendiri akan memberikan kesan yang mendalam. Untuk itu masyarakat di sekitar objek wisata perlu mengetahui berbagai jenis dan kualitas layanan yang dibutuhkan oleh para wisatawan.
 - b. Lingkungan
Di samping masyarakat di sekitar objek wisata, lingkungan alam di sekitar objek wisata pun perlu diperhatikan dengan seksama agar tidak rusak dan tercemar. Lalu-lalang manusia yang terus meningkat dari tahun ke tahun dapat mengakibatkan rusaknya ekosistem dari fauna dan flora di sekitar objek wisata. Oleh sebab itu perlu adanya upaya untuk menjaga kelestarian lingkungan melalui penegakan berbagai aturan dan persyaratan dalam pengelolaan suatu objek wisata
 - c. Budaya
Lingkungan masyarakat dalam lingkungan alam di suatu objek wisata merupakan lingkungan budaya yang menjadi pilar penyangga kelangsungan hidup suatu masyarakat. Oleh karena itu lingkungan budaya ini pun kelestariannya tak boleh tercemar oleh budaya asing, tetapi harus ditingkatkan kualitasnya sehingga dapat memberikan kenangan yang mengesankan bagi setiap wisatawan yang berkunjung.

2.3 Desa wisata

Menurut Fandeli (2002: 53) secara lebih komprehensif menjabarkan desa wisata sebagai suatu wilayah pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian desa, baik dari segi kehidupan sosial budaya, adat istiadat, aktifitas keseharian, arsitektur bangunan, dan struktur tata ruang desa, serta potensi yang mampu dikembangkan sebagai daya tarik wisata, misalnya: atraksi, makanan dan minuman, cinderamata, penginapan, dan kebutuhan wisata lainnya (Fandeli, 2002: 79).

Menurut Asyari(2010: 2) pengertian desa wisata dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Desa Wisata : apa bila tamu menginap di suatu objek wisata desa

2. Wisata Desa : apa bila tamu hanya berkunjung di desa

Masyarakat adalah penggerak utama dalam desa wisata. Masyarakat itu sendiri yang mengelola pariwisata tersebut, sehingga tidak ada investor yang bisa masuk untuk mempengaruhi perkembangan desa wisata itu sendiri. Apabila ada suatu desa wisata yang dikelola oleh investor berarti desa tersebut bukanlah desa wisata dalam arti sebenarnya.

2.4 Pengertian Industri

Pengertian industri Menurut UU No. 5 Tahun 1984 tentang Perindustrian, industri adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi, dan/atau barang jadi menjadi barang dengan nilai yang lebih tinggi untuk penggunaannya, termasuk kegiatan rancang bangun dan perekayasaan industri. Sedangkan (Pambudi, 2006:46) mendefinisikan industri adalah bagian dari sebuah proses yang mengolah barang mentah menjadi barang jadi sehingga menjadi sebuah barang baru yang memiliki nilai lebih bagi kebutuhan masyarakat.

2.5 Pendapatan Masyarakat

Tidak dapat kita pungkiri bahwasannya manusia itu membutuhkan sandang, pangan dan papan. Tanpa adanya pendapatan maka manusia tidak akan dapat bertahan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Oleh karenanya pendapatan sangatlah menjadi kebutuhan yang sangat vital bagi manusia. Dengan memiliki pendapatan maka manusia dapat memenuhi kebutuhannya untuk mempertahankan hidup. Menurut Winardi (2003:153) yang dimaksud dengan pendapatan adalah hasil berupa uang atau hasil berupa materiil lainnya yang di capai dari pada penggunaan kekayaan atau jasa-jasa manusia. pendapatan perseorangan bersih adalah pendapatan perseorangan yang tersedia untuk konsumsi atau investasi atau tabungan.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa pengertian pendapatan itu mempunyai aneka ragam, hal ini tergantung orientasi dari permasalahan yang di hadapi, antara lain seperti :

1. Bila di tinjau dari beban biaya yang dikeluarkan dari hasil pendapatan yang diterima, maka pengertian pendapatan itu dapat dibagi atas :

a. Pendapatan dalam arti revenue, yaitu pendapatan yang belum di kurangi biaya-biaya untuk memperoleh pendapatan tersebut.

b. Pendapatan dalam arti income adalah pendapatan yang sudah di kurangi dengan biaya-biaya untuk memperoleh pendapatan itu. Pengertian income itu sendiri di bagi atas dua bagian, yaitu income sebelum di potong pajak dan income sesudah di potong pajak.

2. Bila di tinjau dari cara memperolehnya, maka pengertian pendapatan itu dapat dibagi atas dua bagian, yaitu :

a. Pendapatan yang di peroleh dengan mempergunakan modal.

b. Pendapatan yang di peroleh dengan mempergunakan jasa-jasa.

III. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif diskriptif, menganalisis hanya sampai pada taraf diskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan. (Azwar, 2010: 6). Menjelaskan atau mendiskripsikan variabel penelitian tanpa mencari jalinan hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lainnya. Artinya penelitian ini hanya terbatas pada usaha pengungkapan masalah dan keadaan sebagaimana adanya sehingga hanya merupakan penyingkapan fakta.

3.1 Tehnik Pengumpulan Data

Tehnik pengumpulan data menurut (Bagus dan Mahadewi, 2012:52) ada beberapa metode, dalam penelitian ini penulis hanya menggunakan dua metode, metode tersebut yaitu:

1. Metode Observasi

Menurut Nawawi (2005: 100) observasi adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Penulis mendatangi langsung salah satu produksi alat tenun bukan mesin di dusun Gamplong, Sumber Rahayu, Moyudan, Sleman. Penulis menyaksikan langsung proses pembuatan kain tenun dan bahkan penulis juga mencoba untuk menjalankan alat tenun bukan mesin yang ada di salah satu warga. Observasi dilakukan penulis selama kurang lebih 3 bulan, hal ini dilakukan

supaya dalam penelitian ini penulis mendapatkan hasil yang akurat.

2. Metode Wawancara

Menurut Bagus dan Mahadewi (2012: 58) Wawancara adalah proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan. Tehnik wawancara ini banyak dilakukan sebab tehnik ini merupakan salah satu bagian terpenting dalam setiap penelitian. Tanpa wawancara penelitian akan kehilangan informasi yang hanya dapat diperoleh dengan bertanya langsung kepada responden. Untuk memperkuat data riset maka penulis melakukan wawancara langsung pada pemilik usaha industri kerajinan alat tenun bukan mesin di Gamplong, Sumber Rahayu, Moyudan, Gamping, Sleman yang memproduksi kain tenun dengan alat tenun bukan mesin. Penulis juga melakukan wawancara kepada beberapa karyawan yang bekerja di industri kerajinan ATBM untuk mencari informasi seberapa besar dampak pengembangan industri kerajinan ATBM terhadap perekonomian masyarakat.

3.2 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif ini, menggunakan dua instrument yaitu:

1. Instrumen utama, instrument utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, dimana peneliti sebagai human instrument berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih sumber data, mengumpulkan data, menilai kualitas data, menganalisis dan menafsirkan data dan membuat simpulan.
2. Intrument pelengkap, setelah fokus penelitian di lapangan menjadi jelas dikembangkan instrumen penelitian sederhana lain guna melengkapi dan membandingkan data, yakni; questioner, buku catatan, tape recorder, handycam, kamera dan lain sebagainya

Peneliti sebagai instrumen utama dalam menentukan kualitas penelitian. Oleh karena itu peneliti harus benar- benar divalidasi mengenai proses pengambilan data supaya informasi yang didapatkan peneliti dapat untuk dipertanggungjawabkan dan kredibel.

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis mengambil tempat penelitian di lokasi Desa Gamblong, Sumber Rahayu, Moyudan Sleman untuk dikembangkan menjadi suatu objek wisata industri atau desa

wisata industri yang berada di Moyudan, Sleman. Penelitian kualitatif membutuhkan waktu yang relatif lama karena penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat penemuan bukan sekedar pengujian hipotesis. Penulis membutuhkan waktu kurang lebih 6 bulan yaitu pada bulan September-Februari 2014.

3.4 Tehnik Analisa Data

Data yang telah diperoleh akan di analisa dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif ini akan memberikan gambaran yang representatif dan lebih detail tentang sebuah kasus. Neuman (1997:58). Analisa yang didapat dari penelitian ini tidak mendasarkan pada perhitungan kuantitatif, akan tetapi lebih kepada kemampuan peneliti dalam menghubungkan data dan informasi yang diperoleh.

IV. PEMBAHASAN DAN HASIL

4.1 Diskripsi Objek Wisata

Moyudan adalah sebuah [kecamatan](#) di [Kabupaten Sleman](#), [Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta](#), [Indonesia](#). Kecamatan Moyudan berada di sebelah Barat daya dari Ibukota Kabupaten Sleman. Jarak Ibukota Kecamatan ke Pusat Pemerintahan (Ibukota) Kabupaten Sleman adalah 16 Km. Lokasi ibu kota kecamatan Moyudan berada di Ngentak, Sumberagung pada 7.77306° LS dan 110.25373° BT. Dusun Gamplong, Sumber Rahayu, Moyudan merupakan salah satu bagian pengembangan Desa Wisata Budaya alam dan kerajinan. Dengan batas wilayah sebagai berikut:

1. Sebelah Utara : Dusun Karang Kemas, Desa Sumber Rahayu
2. Sebelah Selatan : Dusun Argosari Kecamatan Moyudan
3. Sebelah Timur : Desa Argosari
4. Sebelah Barat : Sungai Progo Kabupaten Sleman.

Desa Wisata Gamplong adalah desa wisata kerajinan tenun yang berada di Padukuhan Gamplong Desa Sumber Rahayu Kecamatan Moyudan Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Desa wisata yang terletak di sebelah barat Kota Yogyakarta ini cukup menarik untuk disinggahi wisatawan terlebih karena masih adanya industri kerajinan tenun tradisional dengan menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Dengan ATBM, masyarakat perajin Gamplong mampu

menghasilkan kain tenun sebagai bahan stagen (kain panjang untuk melilit bagian perut wanita). Selain kerajinan tenun, perajin juga mampu memproduksi kerajinan anyaman untuk suvenir.

Tak hanya terkenal dengan ATBM-nya, Desa Wisata yang terletak di Jl. Raya Wates Yogya Km 14 ini juga terkenal dengan kreativitas warganya yang mampu memanfaatkan eceng gondok, lidi kelapa, mendong, dan akar wangi yang hingga menjadi sejumlah produk istimewa yang mempunyai jual bahkan ekspor. Produk yang dapat mereka hasilkan berupa tas, dompet, aksesoris wanita, gorden, tikar, dll. Hasil produksi mereka tak hanya dipasarkan di Yogyakarta saja, tapi juga banyak dipesan oleh pembeli dan pengusaha lain dari Bali dan Jakarta. Sejumlah wisatawan dan pengusaha dari negeri tetangga Australia juga telah menjadi pelanggan tetap perajin di Gamplong.

Menurut Pembina Kelompok Perajin "Tegar" (Teguh Ekonomis Gigih Amanah dan Rajin) Gamplong I, Sumber Rahayu, Moyudan, Sleman, dalam sebulan masing-masing dapat menghasilkan omset sekitar 75-100 juta. Rata-rata, tiap-tiap perajin mempekerjakan sekitar 50 pekerja yang berasal dari Gamplong dan dari daerah lain. Di Desa Wisata Gamplong terdapat tak kurang dari 24 perajin yang menggeluti usaha kecil yang umumnya bergerak dalam bidang tenun. Usaha dan kemampuan mereka umumnya didapatkan secara turun temurun dari leluhur mereka.

4.2 Sarana dan prasarana

Mengingat dusun Gamplong merupakan salah satu dusun yang memiliki daya tarik wisata tersendiri yang telah dinobatkan sebagai desa wisata yang bertaraf nasional dan bahkan internasional maka sebagai desa wisata, dusun Gamplong mengembangkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh wisatawan. Sarana dan prasarana yang tersedia di dusun Gamplong meliputi:

1. Air Bersih

Pemanfaatan sarana air bersih oleh masyarakat bersumber dari pengairan setempat berupa sumur-sumur penduduk yang airnya cukup bersih, jernih dan air sungai yang cukup untuk pengairan persawahan

2. Sarana Kesehatan

Ada 1 puskesmas di wilayah Kecamatan Moyudan (dusun Gamplong, desa Sumber Rahayu Kecamatan

3. Listrik

Penerangan warga masyarakat dusun Gamplong adalah Listrik dari PLN. Rata-rata terpasang 450 watt, 900 watt dengan tegangan 220 volt

4. Sarana Lainnya

Jumlah sarana ibadah baik desa induk maupun dusun terdiri dari bangunan Masjid dan Musholla

5. Sarana Transportasi

Sepeda, sepeda motor, mobil dapat dipergunakan untuk menuju lokasi

6. Sarana Akomodasi

Penginapan yang berupa *home stay* milik warga Gamplong yang disewakan untuk wisatawan yang hendak bersinggah sementara di dusun Gamplong yang berjumlah 6 rumah.

4.3 Budaya Masyarakat Gamplong

Dusun Gamplong merupakan salah satu desa yang memiliki kekerabatan masyarakat tinggi dan sampai sekarang masih dijunjung, dipertahankan baik, misalnya tradisi wiwit untuk menuai padi mbok Sri sebagai perwujudan rasa syukur atas karunia rahmat hasil bumi berupa padi. Peninggalan sejarah Pangeran Diponegoro dan beberapa bangunan yang masih terjaga baik. Kebudayaan ini yang hingga saat ini masih dipertahankan oleh masyarakat Gamplong. Dengan mempertahankan kebudayaan yang mereka miliki, maka masyarakat Gamplong menjadikan kebudayaan ini sebagai daya tarik wisata selain Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM).

4.4 Pendapatan yang Dicapai

Saat ini para perajin ATBM Gamplong yang tergabung dalam Paguyuban TEGAR (Tekun Ekonomis Gigih Amanah dan Rajin) ada 24 perajin, dengan produk plismet, taplak meja, tas, serbet, setagen, korden, bok multiguna, pigura, dan bahan setengah jadi. Kebanyakan adalah perajin turun-temurun sejak kakek dan nenek mereka, sejalan dengan masa kejayaan tenun Gamplong sekitar tahun 60-an.

Rumah Produksi dalam setiap harinya mampu mengolah perwanaaan bahan baku, mendong 2 bengkok, eceng gondok 15 kilogram, lidi 50-100 ikat dan tamar agel 50

unting. Sedangkan untuk pemutihan, lidi gebang dan bambu masing-masing 50 ikat. Dengan demikian selain menekan biaya produksi, juga meningkatkan produksi dari rata-rata 15 pcs menjadi 20 pcs. Hasil produksi kerajinan ATBM Gamplong selama ini selain menguasai produk lokal atau domestik, juga melalui eksportir dikirim ke Amerika Serikat, Australia, Malaysia dan Singapura.

V. PENUTUP

Upaya pengembangan desa wisata industri kerajinan alat tenun bukan mesin di desa Gamplong, Sumber Rahayu, Minggir, Sleman yang dapat menarik perhatian para wisatawan

Daftar Pustaka

Azwar, Saifuddin. 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Fandeli, C. 2002. Perencanaan Kepariwisata Alam. Yogyakarta : Fakultas Kehutanan Universitas Gadjah Mada

Hasbullah, 2010. Teknologi tepat guna Agroindustri kecil Sumatera Barat Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Industri Sumatera

Barat. <http://www.iptek.net.id/ind/warintek/?mnu=6&ttg=6&doc=6a6>.

Diakses Pada Tanggal 30 Maret 2015

Pitana, I Gde dan Putu G. Gayatri. 2005. *Sosiologi Pariwisata : Kajian Sosiologis Terhadap Struktur, Sistem, dan Dampak-Dampak Pariwisata*. Yogyakarta : CV. Andi.

Suwantoro, Gamal. 2004. Dasar-Dasar Pariwisata. Yogyakarta: Andi Offset

Yoeti, Oka. 2008. Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata. Jakarta : PT Pradnya Paramita.

asing maupun wisatawan domestik memberikan dampak positif terhadap pertumbuhan perekonomian masyarakat setempat yang pada dasarnya masyarakat Gamplong bermata pencaharian sebagai petani dan tidak memiliki penghasilan yang tetap, Desa wisata industri kerajinan alat tenun bukan mesin ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan dikelola oleh masyarakat Gamplong sebagai potensi desa wisata Gamplong sehingga dapat lebih meningkatkan perekonomian masyarakat setempat.

Mahadewi, E. Ni Made dan Rai Utama, I.G. Bagus. 2012. Metode Penelitian Pariwisata dan Perhotelan. Yogyakarta. Penerbit: CV Andi Offset.

Nawawi, Hadari. 2005. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta. Gadjah Mada University Press

Pambudi, Teguh S. 2006. Perjalanan si Konsep Seksi.SWA Sembada.No. 26/XII/19 Desember 2005-11 Januari 2006. Sajian Utama. hal. 46-50

Pitana, I Gde. 2009. Pengantar Ilmu Pariwisata. Yogyakarta: Andi Offset.

Pitana, I Gde.dan Surya Diarta, I Ketut. 2009. Pengantar Ilmu Pariwisata. Yogyakarta : Penerbit Andi.