

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang kaya akan warisan budaya yang mencerminkan identitas setiap suku masyarakat. Setiap kelompok etnis di Indonesia memiliki ciri khas yang unik, yang tercermin dalam berbagai aspek kehidupan, mulai dari ritual sakral hingga kegiatan sehari-hari. Keberagaman ini tidak hanya menjadi sumber kekayaan budaya, tetapi juga menciptakan dinamika sosial yang menarik. Indonesia sebagai negara dengan budaya dan tradisi yang beragam, hampir setiap suku masyarakat memiliki budaya dan tradisi yang berbeda sesuai dengan ciri khasnya masing-masing, dimana wujud eksistensi setiap masyarakat itu dapat dilihat dalam setiap acara sakral ataupun kegiatan sehari-hari masyarakatnya. Aridiantari et al., (2020:68).

Kehidupan disusun oleh manusia dan kebudayaan satu sama lain. Orang-orang membentuk masyarakat dan kumpulan sosial-budaya. Kebudayaan diciptakan, dikembangkan, oleh masyarakat. Tak ada manusia tanpa kebudayaan, dan begitu juga sebaliknya. Kebudayaan sangat berkaitan dengan adanya desa wisata. Desa wisata merupakan desa yang diatur dan dikelola agar dapat menarik para wisatawan. Menurut Yoeti dalam Inti Krisnawati (2021:213), desa wisata adalah sebuah kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus untuk menjadi daerah tujuan wisata. Desa wisata dikembangkan dan dikelola sebagai destinasi wisata yang bertujuan untuk menampilkan adanya potensi lokal

desa tersebut, baik dari segi kebudayaan, alam, maupun kehidupan masyarakat dalam suatu desa.

Menurut Antara & Arida dalam Krisnawati (2021:13), mengembangkan suatu desa menjadi desa wisata harus menggali dan mengidentifikasi potensi-potensi desa yang dimiliki (alam, budaya, buatan manusia) yang kelak menarik dilihat dan dikunjungi oleh wisatawan yang memang memiliki keunikan tidak ada duanya di tempat lain.

Saat ini, pengembangan desa wisata menghadapi banyak masalah. Pertama, tidak ada standar untuk pemetaan desa wisata, sehingga pengembangannya cenderung bergantung pada duplikasi, yang mengacu pada desa wisata yang sudah ada sebelumnya, tanpa mengangkat keunikan lokal. Persoalan kedua adalah bahwa belum ada model pengembangan desa wisata yang dapat berfungsi sebagai *blueprint*, terutama untuk pengembangan kelembagaan lokal, yaitu pengelola desa wisata. Ini jelas menantang dan memerlukan waktu yang lama untuk terwujud. Desa wisata dan acara seni terkait dan berdampak satu sama lain. Untuk mengembangkan suatu desa wisata, pagelaran seni adalah cara yang lebih praktis untuk dinikmati oleh banyak orang.

Keberadaan “pergelaran” berkaitan erat dengan kehidupan seni pertunjukan dan komunitas kesenian yang melibatkan kerja komunal. Perkembangan dan kelangsungan hidup komunitas kesenian sangat bergantung pada kondisi lingkungan masyarakat sebagai pendukung utamanya, sehingga setiap perubahan dalam lingkungan masyarakat membawa pengaruh pula terhadap keberadaan komunitas Purnomo & Subari, (2019:112).

Manajemen atau mengelola adalah kegiatan mengatur yang dapat diterapkan dimana saja dan kapan saja. Banyak hal dapat dilakukan dan digarap dengan baik melalui kegiatan manajemen, mulai manajemen komunitas keseniannya, manajemen pertunjukannya, dan manajemen proses kekearyaanannya, hingga pada manajemen penataan ruangnya Purnomo & Subari, (2019:118). Dalam manajemen pagelaran seni, mengatur pengelolaan sumber daya adalah suatu hal yang penting untuk memastikan bahwa acara seni dapat terlaksana dengan baik.

Management is also concerned about financial figures. These depend both on funding through the government, philanthropists and sponsors, and on the direct income from ticket sales. Chiaravalloti, (2005 : 3). Menurut penelitian diatas dikatakan bahwa Manajemen juga memperhatikan angka-angka keuangan. Ini tergantung pada pendanaan melalui pemerintah, filantropis, dan sponsor, serta pada pendapatan langsung dari penjualan tiket.

Selain itu manajemen seni juga mencakup banyak aspek, baik dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan semua tahapan kegiatan. Tentunya dalam manajemen pagelaran seni, dibutuhkan adanya peran kelompok untuk dapat menyukseskan suatu kegiatan.

Peran adalah bagian penting dari interaksi sosial karena memberikan panduan tentang bagaimana individu seharusnya bertindak sesuai dengan status mereka. Memahami peran dapat membantu kelompok atau organisasi mencapai tujuan bersama. Penulis menyadari sejak awal betapa pentingnya para pemangku kepentingan dalam manajemen pagelaran dalam membangun desa wisata. Membangun desa wisata adalah cara penting untuk meningkatkan kualitas dan

potensi desa di era globalisasi. Salah satu cara untuk membangun desa wisata adalah dengan adanya pagelaran. Diharapkan penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih luas tentang manajemen pagelaran dan peran pihak berwenang dalam membangun desa wisata.

PT Indonesia Asahan Aluminium (INALUM) adalah perusahaan produsen aluminium terbesar di Indonesia yang didirikan pada tanggal 6 Januari 1976. Awalnya, perusahaan ini merupakan hasil kerjasama antara pemerintah Indonesia dan Nippon Asahan Aluminium dari Jepang. Pada tahun 2013, PT INALUM resmi menjadi bagian dari Badan Usaha Milik Negara (BUMN) setelah pemerintah Indonesia mengambil alih saham dari konsorsium Jepang. PT INALUM merupakan bagian dari *Holding* Industri Pertambangan Indonesia (MIND ID) dan memiliki peran penting dalam pengelolaan sumber daya alam dan pembangunan berkelanjutan di Indonesia, termasuk menjaga ekosistem danau Toba.

Berdasarkan observasi awal PT INALUM merupakan salah satu faktor pendorong sektor *eco-cultural tourism* dengan mendukung transformasi wisata Desa Meat Toba Sumatera Utara. Hal ini diwujudkan oleh PT INALUM dengan menciptakan inovasi-inovasi sosial di desa tersebut dengan optimis bahwa desa meat bisa menjadi desa wisata berskala nasional. Tidak banyak penelitian yang secara menyeluruh membahas peran *stakeholder* perusahaan dalam manajemen acara seni, terutama festival budaya. Penelitian ini akan memeriksa bagaimana PT Inalum, sebagai *stakeholder* utama, dapat membantu manajemen dan keberhasilan Meat Geopark Toba Art Festival 2025.

Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik menjadikan masalah tersebut menjadi topik yang akan diteliti lebih lanjut. Adapun judul yang akan diteliti adalah Manajemen Pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival 2025* : Peran *Stakeholder* PT INALUM dalam Membangun Desa Wisata.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penting untuk penelitian. Ini dilakukan untuk meningkatkan fokus pada masalah yang akan diteliti. Menurut Sudaryono (2021:111) “Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti”. Jika peneliti terjun langsung ke lapangan, masalah mungkin berubah dan berkembang. Proses identifikasi masalah adalah proses dokumentasi yang sistematis mencatat masalah penting yang akan diteliti dalam suatu bidang keahlian dan kemudian dipilih untuk menjadi fokus penelitian. Berdasarkan latar belakang yang ada, maka masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Peran *Stakeholder* pada kegiatan Meat *Geopark Toba Art Festival 2025* dalam membangun desa wisata.
2. Peran PT INALUM dalam Manajemen Pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival 2025*.
3. Fungsi *Stakeholder* terhadap pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival 2025*.
4. Dampak pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival 2025* dalam membangun desa wisata.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah artinya membatasi jenis masalah yang dapat diteliti. Ini dilakukan untuk membuat peneliti lebih fokus dan terkonsentrasi pada masalah yang akan diteliti sehingga mereka dapat menghasilkan hasil yang tepat dan mendalam tentang subjek yang akan diteliti. Sugiyono (2020:55) menyatakan bahwa "Batasan masalah dalam penelitian kualitatif biasa disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang bersifat umum". Fokus dalam penelitian sebagai berikut :

1. Peran *Stakeholder* pada kegiatan Meat *Geopark Toba Art Festival* 2025 dalam membangun desa wisata.
2. Peran PT INALUM dalam Manajemen Pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival* 2025.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah bagian terakhir dari perumusan masalah yang akan diteliti . Ini merupakan subjek utama yang akan diteliti oleh penulis agar mereka dapat fokus pada rumusan masalah yang akan diselesaikan. Menurut Sujarweni (2024:54), rumusan masalah adalah bagian penting dari penelitian. Ini mencakup pertanyaan apa pun yang akan diteliti.

1. Bagaimana Peran *Stakeholder* pada kegiatan Meat *Geopark Toba Art Festival* 2025 dalam membangun desa wisata?
2. Bagaimana Peran PT INALUM dalam Manajemen Pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival* 2025?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah pernyataan yang menjelaskan hasil yang diharapkan dari penelitian setelah selesai. Ini termasuk keinginan peneliti untuk menemukan jawaban atas masalah yang diajukan, menemukan variabel yang relevan, dan menemukan konteks penelitian. Menurut Sugiyono (2017:290) bahwa : “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan. Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui Peran *Stakeholder* pada kegiatan Meat *Geopark Toba Art Festival* 2025 dalam membangun desa wisata.
2. Untuk mengetahui Peran PT INALUM dalam Manajemen Pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival* 2025.

F. Manfaat Penelitian

Penggunaan atau kontribusi yang dihasilkan dari penelitian, baik dalam bentuk teori maupun praktik, yang dapat berdampak positif pada ilmu pengetahuan, masyarakat, dan berbagai sektor kehidupan lainnya dikenal sebagai manfaat penelitian. Sependapat dengan Sugiyono (2020:387) yang mengatakan bahwa "manfaat penelitian bersifat teoritis, dan praktis, yaitu untuk pengembangan ilmu dan untuk memecahkan masalah". Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Secara teoritis

1. Bagi penulis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan khususnya tentang Peran *stakeholder* pada kegiatan Meat *Geopark Toba Art Festival 2025* dalam membangun desa wisata.
2. Bagi mahasiswa musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pagelaran, dalam membangun desa wisata.
3. Memberi motivasi bagi setiap pembaca dalam rasa keingintahuan terhadap manajemen pagelaran seni.
4. Sebagai bahan referensi untuk menjadi acuan pada penelitian berikutnya yang relevan dengan manajemen pagelaran seni.

b. Secara praktis

1. Masyarakat diharapkan mampu melestarikan desa wisata yang ada di desa meat.
2. Masyarakat diharapkan mengetahui Manajemen Pagelaran Meat *Geopark Toba Art Festival*.