

Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan: Pendekatan Strategis Berbasis Analisis SOAR

Revitalization of Brajan Bamboo Craft Tourism Village Management: A Strategic Approach Based on SOAR Analysis

Silvester Ananda Gracio & Eko Murdiyanto*

Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Yogyakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: ekomur_upnyk@yahoo.com

Abstract:

Brajan Bamboo Craft Tourism Village has significant local potential but experiences post-pandemic management stagnation related to declining export markets, a youth regeneration crisis, and physical facility closures due to land regulations. This study aims to formulate a development strategy for the Brajan Bamboo Craft Tourism Village using the SOAR (Strengths, Opportunities, Aspirations, Results) analysis framework. This research applies a qualitative approach with a case study design. Primary and secondary data collection was conducted through in-depth interviews with purposively selected informants, observation, and documentation. Data validity was tested using source triangulation. The analysis results formulated the Tourism Village Management Revitalization Program with eight activities: land permit applications, accessibility development, youth cadre formation, school educational tourism partnerships, e-commerce mentoring, digital branding reinforcement, QR code digitalization, and open reseller partnerships. The strategy implementation is systematically designed in a five-year roadmap (2026-2030) involving cross-stakeholder synergy to achieve the ultimate goal of increasing local community income.

Keywords: SOAR Analysis, Roadmap, Revitalization

Abstrak:

Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan memiliki potensi lokal yang besar, tetapi mengalami stagnasi tata kelola pascapandemi terkait penurunan pasar ekspor, krisis regenerasi pemuda, dan penutupan fasilitas fisik akibat regulasi lahan. Penelitian ini bertujuan merumuskan strategi pengembangan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan menggunakan kerangka analisis SOAR (Strengths, Opportunities, Aspirations, Results). Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan model studi kasus. Pengumpulan data primer dan sekunder dilakukan melalui wawancara mendalam terhadap informan yang dipilih secara purposive, observasi, serta dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber. Hasil analisis merumuskan Program Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata dengan delapan kegiatan yaitu pengajuan izin lahan, pengembangan aksesibilitas, kaderisasi kepemudaan, kemitraan wisata edukasi sekolah, pendampingan e-commerce, penguatan branding digital, digitalisasi QR code, dan kemitraan reseller terbuka. Implementasi strategi dirancang secara sistematis dalam sebuah peta jalan (roadmap) berjangka lima tahun (2026-2030) yang melibatkan sinergi lintas pemangku kepentingan guna mencapai hasil akhir berupa peningkatan pendapatan masyarakat lokal.

Kata Kunci: Analisis SOAR, Peta Jalan, Revitalisasi



1. Pendahuluan

Pembangunan nasional melalui Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024 menetapkan sektor pariwisata berbasis potensi lokal sebagai instrumen utama dalam percepatan pemulihan ekonomi masyarakat (Kemenko PMK, 2021). Konsep pariwisata berkelanjutan ini diimplementasikan secara strategis melalui pengembangan desa wisata yang mengintegrasikan aspek atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung tanpa meninggalkan akar tradisi lokal. Desa wisata secara umum merupakan suatu kawasan pedesaan yang menawarkan keseluruhan suasana yang mencerminkan keaslian sosial budaya perdesaan yang dirangkai dengan kepariwisataan. Pemerintah Kabupaten Sleman merespons arahan tersebut dengan merumuskan kebijakan yang secara khusus mengintegrasikan sentra industri kecil ke dalam ekosistem kepariwisataan (Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman, 2017). Landasan integrasi ini diatur secara komprehensif dalam Peraturan Daerah Kabupaten Sleman Nomor 9 Tahun 2022 mengenai Rencana Induk Pengembangan Kepariwisata Daerah (RIPK) serta Rencana Strategis Dinas Pariwisata 2021–2026. Arah kebijakan tersebut secara eksplisit berfokus pada pembinaan desa kerajinan dengan memanfaatkan kekhasan, kearifan, dan sumber daya lokal agar memiliki daya saing global sebagai destinasi wisata edukasi.

Mekanisme pengembangan destinasi wisata edukasi merupakan implementasi nyata dari konsep pariwisata berbasis masyarakat atau *Community-Based Tourism* (CBT) yang menempatkan masyarakat lokal sebagai pemilik, pengelola, sekaligus penerima manfaat utama dari interaksi budaya dan ekonomi pariwisata. Tujuan utama dari integrasi tersebut adalah memastikan bahwa manfaat ekonomi pariwisata dapat dirasakan langsung oleh perajin lokal, sekaligus melestarikan keterampilan tradisional yang menjadi aset budaya. Pendekatan integratif ini pada akhirnya mendorong transformasi identitas sebuah wilayah sentra produksi kerajinan, seperti Dusun Brajan, menjadi desa wisata yang menawarkan pengalaman unik sebagai Desa Kerajinan. Padukuhan Brajan yang berlokasi di Kabupaten Sleman merupakan salah satu kawasan yang memiliki identitas kuat sebagai sentra industri kerajinan bambu. Kawasan ini tercatat telah terdaftar sejak tahun 2006 sebagai kawasan berpotensi wisata minat khusus dan telah resmi dikukuhkan sebagai Desa Wisata Kerajinan Bambu pada tahun 2010. Masyarakat Brajan secara turun-temurun menggantungkan sumber penghidupan pada produksi anyaman bambu bernilai seni tinggi yang dikombinasikan dengan daya tarik atraksi kebudayaan tradisional seperti kesenian Kuntulan. Kawasan ini bahkan memiliki program unggulan, yakni "Sekolah Bambu", di mana wisatawan diberikan kesempatan untuk praktik menganyam secara langsung dengan didampingi oleh instruktur perajin lokal.

Eksistensi dan pemanfaatan potensi besar tersebut faktanya belum berjalan secara optimal akibat benturan berbagai hambatan fundamental pascapandemi Covid-19. Akumulasi tantangan multi-sektoral ini menuntut adanya intervensi perencanaan yang terstruktur untuk menyelamatkan ekosistem destinasi. Perumusan strategi pengembangan yang komprehensif menjadi suatu urgensi penelitian guna memetakan langkah revitalisasi tata kelola dan memastikan arah keberlanjutan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan model studi kasus guna memperoleh pemahaman komprehensif terkait dinamika operasional dan manajerial di lapangan. Pelaksanaan penelitian berfokus pada kondisi alamiah (*natural setting*), menempatkan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan hingga interpretasi data (Sugiyono, 2019). Hasil studi kasus ini tidak ditujukan untuk generalisasi populasi secara statistik, melainkan dirancang agar dapat ditransferkan (*transferability*) pada konteks lain yang memiliki karakteristik serupa (Murdiyanto, 2020).

Penentuan subjek penelitian dilakukan melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan tingkat pengetahuan, keterlibatan, dan kapasitas reflektif partisipan (Sugiyono, 2013; Subakti dkk., 2023). Informan penelitian diklasifikasikan menjadi tiga kategori spesifik. Informan kunci diperankan oleh Ketua Pokdarwis (Bapak Ngadikin) guna menggali arah kebijakan makro, sejarah perintisan, dan relasi kelembagaan. Informan utama

diwakili oleh pengurus Pokdarwis (Bapak Tryanta dan Bapak Gede) pada ranah tata kelola wisata, serta pelaku UMKM (Bapak Bayu) pada ranah teknis produksi kerajinan. Kepala Dukuh Brajan (Bapak Aziz Suhendro) dilibatkan sebagai informan pendukung guna melengkapi tinjauan perlindungan hukum, dinamika sosial, serta regulasi pemanfaatan Tanah Kas Desa (TKD).

Jenis data yang digunakan sepenuhnya bersifat kualitatif (Sugiyono, 2019), yang bersumber dari penggabungan data primer dan sekunder. Pengumpulan data primer diimplementasikan secara langsung dari sumber asalnya melalui teknik observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi lapangan (Hardani dkk., 2020). Pemerolehan data sekunder difungsikan sebagai instrumen pelengkap analisis yang berupa kumpulan data historis dari pihak lain (Hardani dkk., 2020), mencakup laporan administratif perangkat desa, arsip instansi kepariwisataan terkait, serta literatur studi terdahulu.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Identifikasi Potensi

Berdasarkan hasil pengkajian potensi yang dimiliki Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan, terdapat 4 aspek fundamental yang menjadi daya tarik destinasi berupa potensi *tangible* dan *intangible*. Potensi *tangible* adalah potensi yang berwujud fisik antara lain potensi kerajinan serta sarana dan prasarana. Potensi *intangible* pada Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan adalah potensi yang tidak berwujud fisik antara lain potensi kebudayaan dan sumber daya manusia. Rincian potensi wisata bisa dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Potensi Desa Wisata Kerajinan bambu Brajan

No	Potensi	Macam Potensi	
1	Potensi Kerajinan	- Aneka produk kerajinan yang variatif. - Kepemilikan identitas produk berupa motif anyaman Kelerai Matahari. - Penggunaan material naturalis selaras tren gaya hidup ramah lingkungan. - Jangkauan pasar berskala nasional di wilayah Bali beserta Jakarta yang menyasar pelaku usaha perhotelan, restoran, dan cafe. - Kemampuan menembus pasar ekspor.	<i>Tangible</i>
2	Sarana dan Prasarana	- Joglo - Showroom - Homestay	
3	Potensi Kebudayaan	- Eksistensi kesenian Kuntulan yang terbilang masih cukup langka sebagai identitas budaya ikonis desa. - Keaktifan ragam seni pertunjukan tradisional pelengkap (karawitan, kuda lumping, sholawatan, dan tari kreasi). - Sistem kolaborasi pelestarian seni lintas generasi. - Prestasi dan partisipasi aktif kelompok kesenian tingkat daerah hingga nasional.	
4	Potensi Sumber Daya Manusia	- Kepemilikan keterampilan menganyam bambu warisan turun-temurun. - Keterlibatan generasi muda mengelola promosi pemasaran digital. - Regenerasi pengelolaan showroom oleh generasi muda.	<i>Intangible</i>

Sumber: Analisis Data Primer (2026)

Potensi kerajinan menunjukkan bahwa produk anyaman bambu terus menyesuaikan tuntutan tren pasar modern. Ragam produk telah berevolusi dari peralatan dapur sederhana menjadi barang dekorasi rumah bernilai seni tinggi layaknya kap lampu, hiasan dinding, dan keranjang hantaran. Produk ini diperkuat oleh identitas visual berupa motif anyaman Kelerai Matahari yang memancarkan kesan natural dan mendukung gaya hidup ramah lingkungan. Jangkauan pemasaran berhasil merambah pasar domestik pelaku usaha perhotelan, pengelola restoran, seperti Bali dan Jakarta, hingga meluas ke jangkauan ekspor menuju Amerika Serikat, Prancis, Belanda, dan Malaysia. Permasalahan ditemukan pada aspek potensi kerajinan di mana sejumlah perajin mengalami penurunan frekuensi pesanan dari luar negeri semenjak masa pandemi Covid-19. Penurunan pesanan ekspor ini terjadi akibat terhentinya jalur distribusi logistik dan melesunya daya beli global pasca pandemi. Adiyanto & Wicaksono (2023) menyatakan, beberapa perajin menjadi jarang menerima order dari luar negeri akibat terhentinya jalur distribusi dan lesunya permintaan global pasca pandemi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengemukakan bahwa pandemi Covid-19 menyebabkan disrupsi berskala besar pada rantai pasok logistik dan memicu restriksi mobilitas, yang secara langsung melumpuhkan jalur ekspor serta menurunkan daya beli pasar internasional. Penurunan omzet tersebut memicu ketergantungan perajin pada serapan pasar dalam negeri semata untuk mempertahankan kelangsungan usaha. Perajin disarankan memprioritaskan pemenuhan pangsa pasar lokal guna menjaga stabilitas omzet harian akibat belum pulihnya permintaan ekspor pascapandemi. Langkah pengamanan pasar lokal ini wajib diimbangi dengan konsistensi penerapan Standar Operasional Prosedur (SOP) produksi.

Potensi berupa sarana dan prasarana sempat diperkuat oleh kehadiran Taman Wisata beserta area *outbound* yang dibangun menggunakan pendanaan CSR PT Jasa Raharja. Permasalahan timbul ketika fasilitas ruang terbuka publik ini harus ditutup secara permanen. Penutupan tersebut terjadi karena operasional fasilitas terbentur oleh aturan pelarangan mendirikan bangunan permanen yang menempati aset tanah kas desa berdasarkan Peraturan Gubernur DIY No. 34 Tahun 2017. Selain itu, berhentinya aliran pemasukan pariwisata selama masa pandemi mengakibatkan pengelola kesulitan membayar beban pembiayaan sewa lahan. Penutupan area ini secara langsung berkontribusi pada penyusutan ragam daya tarik wisata dan memotong salah satu sumber pendapatan utama operasional Desa Wisata. Perihal ini, sejalan dengan temuan kajian hukum mengenai pemanfaatan tanah kas desa di Kalurahan Condongcatur, yang mengonfirmasi bahwa penegakan Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 34 Tahun 2017 memberikan batasan yang sangat ketat terhadap tata ruang, termasuk larangan pendirian bangunan dan pengalihfungsian lahan yang tidak sesuai dengan izin peruntukannya. Ketidakmampuan pihak pengelola atau penyewa dalam memenuhi kewajiban administratif, kelalaian dalam pembayaran sewa, hingga ketidaksesuaian struktur bangunan fisik dengan regulasi yang ada, akan berujung pada sanksi tegas dari pemerintah daerah yang mencakup pencabutan izin, pengembalian aset, hingga penyegelan atau penutupan paksa fasilitas tersebut. Kesamaan fenomena ini mempertegas bahwa penyelesaian urusan legalitas dan kepatuhan terhadap aturan tata ruang tanah kas desa merupakan tantangan mutlak yang harus diurai demi menjamin keberlanjutan infrastruktur fisik desa wisata (Hilmi, 2023). Pokdarwis menjalin komunikasi proaktif ke Kalurahan untuk mengajukan perizinan pemanfaatan aset tanah kas desa, guna mereaktivasi fasilitas Taman Wisata dan area *outbound* tanpa melanggar aturan.

Potensi kebudayaan disokong oleh eksistensi seni Kuntulan sebagai identitas budaya paling ikonis yang mengadaptasi gerak pencak silat kuno, seni pertunjukan lain layaknya Karawitan, Kuda Lumping, Sholawatan, hingga tari kreasi turut mewarnai kesenian masyarakat setempat. Pelestarian warisan budaya ini berjalan secara harmonis melalui sistem kolaborasi lintas generasi, di mana anak-anak hingga remaja berperan sentral sebagai penari utama, sementara kelompok usia lanjut mengambil porsi membimbing dan menabuh instrumen. Kelompok kesenian tradisional rutin mengikuti berbagai panggung kebudayaan penting tingkat daerah maupun nasional. Momen peringatan hari besar agama Islam sering menjadi wadah utama penampilan grup sholawatan beserta tari

Kuntulan. Agenda rutin Gelar Budaya selalu melibatkan partisipasi aktif para seniman Brajan setiap tahunnya. Perayaan hari ulang tahun kabupaten turut memberikan ruang berekspresi bagi pelaku seni mempertontonkan kekayaan budaya mereka. Ajang budaya semacam Selo Wagen kawasan Malioboro pernah mencatatkan rekor juara 1 keikutsertaan seniman desa wisata ditingkat Provinsi. Pengelola desa wisata akhirnya mengintegrasikan suguhan seni ini merapat rancangan paket wisata edukasi menyambut wisatawan. Kesenian lokal berfungsi menyempurnakan nilai jual desa wisata sekaligus menyuguhkan pengalaman autentik kehidupan kampung pedesaan.

Potensi sumber daya manusia berpusat pada keterampilan menganyam masyarakat yang dijadikan sebagai mata pencaharian pokok penopang ekonomi keluarga. Kendala struktural muncul pada tahapan produksi pembuatan kerajinan yang terlampaui didominasi oleh kalangan usia lanjut. Regenerasi tenaga kerja bagian produksi murni ini berjalan lambat akibat minimnya minat generasi muda yang cenderung lebih mengutamakan pekerjaan di sektor formal dengan pertimbangan sosial dan kepastian upah bulanan. Paskari dkk. (2020) menyatakan bahwa Regenerasi ini dibutuhkan mengingat seluruh pengurus dan perajin di Desa Wisata Brajan merupakan sebagian besar orang tua sehingga peran pemuda dibutuhkan agar eksistensi Desa Wisata Brajan tetap terjaga. Di Dusun Brajan sebenarnya ada sebuah organisasi karang taruna namun sudah sejak lama tidak aktif, karena tidak aktifnya karang taruna banyak pemuda yang sudah merantau untuk bekerja sementara pemuda yang masih tinggal di Dusun Brajan sendiri juga sudah sibuk dengan pekerjaan dan sekolahnya. Minat pemuda desa untuk melanjutkan industri kerajinan bambu sangat minim. Mereka lebih memilih bekerja di pabrik, retail, guru, dan pekerjaan lain yang dianggap lebih menjanjikan. Krisis regenerasi ini berpotensi mengancam keberlanjutan industri karena kapasitas produksi desa rentan terhambat apabila dihadapkan pada lonjakan permintaan masif. Perajin fokus pada kemampuan sumber daya masing masing, dengan memetakan tugasnya, untuk bagian produksi dikerjakan oleh kalangan tua yang sudah mahir, untuk urusan manajemen terkait usaha UMKM dan pengelolaan pasar digital digarap oleh kalangan muda yang sudah mahir dalam akses teknologi digital, meskipun demikian. Keterlibatan pemuda perlahan mulai menunjukkan perkembangan positif melalui adaptasi peran menyentuh sektor non produksi terutama pada manajemen usaha beserta penyelesaian akhir produk (*finishing*), termasuk tanggung jawab promosi yang memanfaatkan teknologi digital untuk memperluas jangkauan pasar.

3.2. Matriks SOAR

Permintaan terhadap program wisata edukasi Sekolah Bambu menduduki posisi peluang pasar potensial. Institusi pendidikan formal secara konsisten menunjukkan minat besar menjadikan kawasan wisata sebagai sarana pemenuhan kurikulum Muatan Lokal. Perubahan tren desain interior sektor properti komersial memunculkan perluasan pasar bagi komoditas kerajinan bambu. Pemanfaatan strategi pemasaran digital menawarkan peluang kemandirian ekonomi bagi pelaku usaha kerajinan lokal. Optimalisasi jangkauan pasar ekspor turut menjadi target pengembangan potensial guna memaksimalkan volume pendistribusian produk berskala internasional.

Masyarakat Brajan memiliki harapan besar mengenai peningkatan taraf hidup beserta kondisi perekonomian melalui aktivitas kepariwisataan. Target kunjungan wisatawan diharapkan dapat kembali stabil setiap pekannya. Proses regenerasi pelaku usaha kerajinan perlu berjalan secara efektif guna menjamin masa depan industri. Penguatan kapasitas sumber daya manusia menjadi kebutuhan mendesak bagi pengelola desa wisata. Pembenahan kualitas sarana beserta prasarana fisik turut menjadi sasaran perbaikan krusial. Penyelesaian kendala birokrasi perizinan pemanfaatan Tanah Kas Desa (TKD) sangat dibutuhkan guna mendukung reaktivasi ruang publik destinasi secara legal.

Indikator keberhasilan utama bagi kelompok perajin berwujud peningkatan pendapatan beserta omzet penjualan secara nyata. Tolak ukur keberhasilan dari sisi pengelolaan ditandai oleh stabilitas angka kunjungan tamu. Seluruh elemen strategis tersebut diidentifikasi dan dirangkum ke dalam matriks komponen SOAR pada Tabel 2.

Tabel 2. Matriks SOAR

Strenghts (Kekuatan)	Aspirations (Aspirasi)
1. Memiliki Potensi Bidang Kerajinan 2. Memiliki Potensi Kebudayaan dan Prestasi Bidang Kebudayaan 3. Memiliki Potensi Sumber Daya Manusia 4. Potensi fisik berupa fasilitas yang dimiliki (joglo, showroom, dan homestay)	1. Terwujudnya regenerasi SDM pada tata kelola kelembagaan desa wisata dan sentra kerajinan. 2. Tersedianya aksesibilitas jalan dan area parkir pariwisata yang memadai. 3. Tercapainya kemandirian pelaku UMKM kerajinan dalam pemanfaatan pemasaran digital guna pemulihan dan perluasan pangsa pasar. 4. Terealisasinya legalitas pemanfaatan tanah kas desa untuk reaktivasi Taman Wisata sebagai fasilitas penunjang kawasan pariwisata.
Opportunities (Peluang)	Results (Hasil)
1. Minat tinggi institusi pendidikan terhadap wisata edukasi pemenuhan Kurikulum Muatan Lokal. 2. Tren desain interior naturalis dan tradisional. 3. Ada peluang pemasaran digital. 4. Tren permintaan pasar global.	Peningkatan pendapatan di kegiatan Desa Wisata.

Langkah konkret yang perlu dilakukan: Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan

Sumber: Analisis Data Primer (2026)

Perancangan strategis dalam pengembangan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan memiliki elemen kekuatan (*strengths*), peluang (*opportunities*), aspirasi (*aspirations*), dan hasil (*result*) yang akan diuraikan dirangkum secara terstruktur melalui tabel matriks SOAR. Komponen ini membantu mengidentifikasi untuk mengukur kapasitas yang dimiliki Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan dalam perancangan strategi pengembangan.

3.2. Rumusan Strategi Pengembangan

Matriks keterkaitan disusun untuk melihat sejauh mana korelasi antar program turunan yang diformulasikan. Arah pengembangan desa wisata dapat berjalan secara sinergis tanpa tumpang tindih melalui penyusunan silang kerangka ini. Rincian persilangan antar komponen disajikan pada Tabel 3.

Rumusan strategi pengembangan diklasifikasikan ke dalam empat kuadran matriks persilangan. Persilangan antara kekuatan dan aspirasi (strategi S-A) diarahkan untuk mengoptimalkan potensi sumber daya manusia, kekayaan budaya, serta infrastruktur fisik yang telah ada guna mewujudkan regenerasi tata kelola dan penyediaan aksesibilitas yang memadai. Pemenuhan aspirasi tersebut diwujudkan melalui program kaderisasi pengelola berbasis kepemudaan serta advokasi pengembangan infrastruktur jalan. Persilangan kekuatan dengan hasil (strategi S-R) berfokus pada pemanfaatan keunggulan kerajinan dan nilai histori desa untuk mendongkrak pendapatan masyarakat secara terukur. Implementasi strategi ini diterjemahkan ke dalam upaya penguatan identitas merek (*branding*) digital dan penyediaan panduan informasi fasilitas melalui sistem kode pindai (QR Code).

Kuadran persilangan antara peluang eksternal dan aspirasi (strategi O-A) dirancang guna merespons pergeseran tren pasar menuju ranah digital bersanding dengan tingginya minat kunjungan wisata edukasi. Respons strategis ini diaplikasikan melalui penyelenggaraan pendampingan perdagangan *e-commerce* bagi pelaku UMKM serta pengajuan izin legalitas lahan Taman Wisata berkonsep laboratorium belajar terbuka. Integrasi antara peluang dan hasil (strategi O-R) ditujukan untuk mengeksekusi ceruk pasar potensial agar secara langsung berkontribusi pada peningkatan omzet desa wisata. Langkah taktis pada kuadran ini direalisasikan melalui pembentukan kemitraan wisata edukasi yang terpadu dengan kurikulum sekolah, yang didukung oleh pembukaan jaringan kemitraan penjualan bersistem *reseller* atau *dropship*.

Tabel 3. Matriks Keterkaitan Antar Komponen SOAR

Aspirations (Aspirasi)		Results (Hasil)
1. Terwujudnya regenerasi SDM pada tata kelola kelembagaan desa wisata dan sentra kerajinan. 2. Tersedianya aksesibilitas jalan dan area parkir pariwisata yang memadai. 3. Tercapainya kemandirian pelaku UMKM kerajinan dalam pemanfaatan pemasaran digital guna pemulihan dan perluasan pangsa pasar. 4. Terealisasinya legalitas pemanfaatan tanah kas desa untuk reaktivasi Taman Wisata sebagai fasilitas penunjang kawasan pariwisata.		Peningkatan pendapatan di kegiatan Desa Wisata.
Strengths (Kekuatan)	S – A	S – R
1. Memiliki Potensi Bidang Kerajinan 2. Memiliki Potensi Kebudayaan dan Prestasi Bidang Kebudayaan 3. Memiliki Potensi Sumber Daya Manusia 4. Potensi fisik berupa fasilitas yang dimiliki (joglo, showroom, dan homestay)	1. Kaderisasi pengelola desa wisata berbasis kepemudaan. (S3, A1) 2. Pengembangan aksesibilitas pariwisata berbasis portofolio prestasi desa. (S1, S2, S4, A2)	1. Penguatan Branding dan Promosi Digital Terpadu. (S1, S2, S3, R1) 2. Digitalisasi Informasi Produk dan Fasilitas melalui sistem Quick Response (QR) Code. (S1, S3, S4, R1)
Opportunities (Peluang)	O – A	O – R
1. Minat tinggi institusi pendidikan terhadap wisata edukasi pemenuhan kurikulum Muatan Lokal. 2. Tren desain interior naturalis dan tradisional. 3. Ada peluang pemasaran digital. 4. Tren permintaan pasar global.	1. Pendampingan Pemanfaatan E-Commerce dan Pemasaran Online Mandiri. (O3, A3) 2. Pengajuan Izin Lahan Taman Wisata Berkonsep "Laboratorium Belajar Terbuka" (O1, A4)	1. Kemitraan Wisata Edukasi "Sekolah Bambu" Terpadu dengan Sekolah. (O1, R1) 2. Kemitraan Penjualan Terbuka Sistem "Reseller / Dropship." (O3, R1)

Sumber: Analisis Data Primer (2026)

Keseluruhan formulasi strategi dari keempat kuadran tersebut saling berkesinambungan dan tidak dapat diimplementasikan secara terpisah. Pemetaan silang ini membuktikan bahwa setiap potensi lokal memiliki jalur penyelesaian yang spesifik untuk mengatasi stagnasi pascapandemi yang tengah dihadapi oleh pengelola dan masyarakat perajin. Delapan rancangan program hasil analisis matriks tersebut kemudian dikompilasi secara utuh menjadi sebuah kerangka intervensi terpadu. Kerangka komprehensif ini selanjutnya didefinisikan sebagai program revitalisasi pengelolaan desa wisata yang rincian teknis operasional beserta pembagian wewenang pemangku kepentingannya akan dijabarkan lebih lanjut pada tahapan implementasi.

3.3. Program Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata

Desain perumusan strategi menghasilkan delapan program utama. Program ini secara kolektif dinamakan Program Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan. Implementasi setiap kegiatan tidak dapat dilepaskan dari peran aktif lintas pemangku kepentingan (*stakeholder*). Rincian turunan kegiatan dijabarkan pada tabel 4.

1. Pengajuan Izin Lahan Taman Wisata Berkonsep "Laboratorium Belajar Terbuka"

Program ini merupakan langkah awal yang penting untuk menyediakan fasilitas fisik berupa tempat wisata edukasi khusus kerajinan bambu. Kegiatan ini berfokus pada pengurusan izin resmi agar sebuah lahan dapat digunakan secara sah sebagai area belajar dan pelestarian lingkungan. Pelaksana utama, pengelola desa wisata (Pokdarwis) bersama pemuda desa bertugas menyusun rencana penggunaan lahan, kemudian mengajukan permohonan izin kepada Pemerintah Desa selaku pihak yang berhak memberikan izin penggunaan aset desa (tanah kas desa). Para perajin bambu turut dilibatkan untuk merancang tata letak taman dan panduan praktik

langsung bagi pengunjung. Proses ini juga dapat didampingi oleh Dinas Pariwisata atau pihak kampus untuk memastikan tempat tersebut layak dijadikan lokasi wisata. Nantinya, taman wisata ini dirancang sebagai tempat interaktif di mana wisatawan tidak hanya sekedar berkunjung, tetapi bisa langsung belajar proses pengolahan bambu dari awal hingga akhir praktik membuat kerajinan tangan. Tujuan akhirnya adalah menciptakan daya tarik wisata baru yang mengedukasi, membuat pengunjung betah, dan membuka peluang pemasukan baru bagi warga desa. Implementasi program ini mengandalkan peran Pemerintahan Kalurahan sebagai pemohon legalitas lahan, Pemerintahan Kapanewon sebagai pemberi rekomendasi tata ruang, serta Dinas Pertanahan dan Tata Ruang Kabupaten Sleman selaku eksekutor penerbit izin resmi.

2. Pengembangan Aksesibilitas Pariwisata Berbasis Portofolio Prestasi Desa

Langkah advokasi difokuskan pada penyusunan dokumen usulan perbaikan kualitas infrastruktur jalan dan penyediaan area parkir bus pariwisata. Maksud program ini adalah memanfaatkan rekam jejak prestasi ekonomi dan budaya desa sebagai daya tawar (*bargaining power*) kepada Pemerintah Daerah. Tujuan utamanya berupa pemenuhan fasilitas aksesibilitas yang memadai guna menampung lonjakan volume kunjungan rombongan wisatawan skala besar. Proses pelaksanaan meliputi pengumpulan bukti jangkauan ekspor dan sertifikat kejuaraan seni, sertifikasi perajin, perumusan proposal resmi yang disetujui pimpinan kalurahan, hingga pelaksanaan audiensi dan pengawalan usulan anggaran ke instansi pemerintah terkait. Pemerintahan Kalurahan berperan menginisiasi usulan perbaikan, Pemerintahan Kapanewon mengawal usulan melalui forum Musrenbang, dan Dinas PUPR Kabupaten Sleman bertugas mengeksekusi pembangunan infrastruktur fisik secara langsung.

3. Kaderisasi Pengelola Desa Wisata Berbasis Kepemudaan

Upaya sistematis dirancang untuk mengintegrasikan kelompok pemuda ke dalam struktur tata kelola kelembagaan desa wisata dan sentra kerajinan. Maksud utama program ini adalah menjamin keberlanjutan pengelolaan pariwisata melalui peran aktif generasi muda yang inovatif. Tujuan yang ingin dicapai berupa terwujudnya estafet kepemimpinan pengurus yang solid tanpa menghilangkan identitas asli desa. Alur pelaksanaan diawali dengan identifikasi pemuda potensial yang aktif dalam pelestarian kesenian maupun pengelolaan ruang pamer (*showroom*). Tahapan selanjutnya mencakup pemberian pelatihan dasar manajemen pariwisata, yang bermuara pada penyelenggaraan musyawarah desa untuk memberikan mandat strategis secara resmi kepada perwakilan pemuda tersebut. Pokdarwis mengambil peran sebagai fasilitator utama transisi kepengurusan, sementara Dinas Pariwisata memberikan pembinaan teknis dan legitimasi kelembagaan pariwisata.

Tabel 4. Kegiatan Program Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata

No	Kegiatan	Stakeholder
1.	Pengajuan Izin Lahan Taman Wisata Berkonsep "Laboratorium Belajar Terbuka."	Pemerintahan Kalurahan, Pemerintahan Kapanewon dan Dinas Dinas Pertanahan dan Tata Ruang Kabupaten Sleman.
2.	Pengembangan Aksesibilitas Pariwisata Berbasis Portofolio Prestasi Desa.	Pemerintahan Kalurahan, Pemerintahan Kapanewon, Dinas PUPR Sleman
3.	Kaderisasi Pengelola Desa Wisata Berbasis Kepemudaan.	Kaderisasi Pengelola Desa Wisata Berbasis Kepemudaan.
4.	Kemitraan Wisata Edukasi "Muatan Lokal" Terpadu dengan Sekolah.	Instansi Pendidikan (Sekolah-sekolah), Pemerintahan Kalurahan, Dinas Pariwisata.
5.	Pendampingan Pemanfaatan E-Commerce dan Pemasaran Online Mandiri	Praktisi Entrepreneur, Instansi Perguruan Tinggi (AMIKOM).
6.	Penguatan Branding dan Promosi Digital Terpadu.	Praktisi Entrepreneur, Instansi Perguruan Tinggi (AMIKOM) dan Dinas Pariwisata.
7.	Digitalisasi Informasi Produk dan Fasilitas melalui Sistem Quick Response (QR) Code.	Praktisi Entrepreneur, Instansi Perguruan Tinggi (AMIKOM) dan Dinas Kominfo Sleman.
8.	Kemitraan Penjualan Terbuka Sistem Reseller/ Dropship.	Dinas Koperasi dan UMKM serta BUMDes (Badan Usaha Milik Desa).

Sumber: Analisis Data Primer (2026)

4. Kemitraan Wisata Edukasi "Muatan Lokal" Terpadu dengan Sekolah

Penjalinan kerja sama institusional dilakukan melalui pengikatan Nota Kesepahaman (*Memorandum of Understanding*) dengan sejumlah sekolah di tingkat dasar dan menengah guna menetapkan Brajan sebagai lokasi percontohan praktik muatan lokal. Maksud kegiatan ini adalah menerapkan sistem pemasaran proaktif ke instansi pendidikan yang senantiasa membutuhkan wadah pembelajaran pelestarian budaya. Tujuan program ini berupa jaminan stabilitas volume kunjungan rombongan siswa setiap pergantian semester kalender akademik, yang bermuara pada kepastian sirkulasi ekonomi desa wisata. Alur eksekusi dimulai dengan penyusunan rencana pembelajaran paket wisata yang kompatibel dengan kurikulum sekolah, pengiriman berkas penawaran kerja sama, hingga penjadwalan penerimaan rombongan secara berkala. Instansi pendidikan berperan menyepakati komitmen kunjungan rutin, Pemerintahan Kalurahan memfasilitasi payung hukum kerja sama, dan Dinas Pariwisata memvalidasi kelayakan standar kurikulum pariwisata edukasi.

5. Pendampingan Pemanfaatan E-Commerce dan Pemasaran Online Mandiri

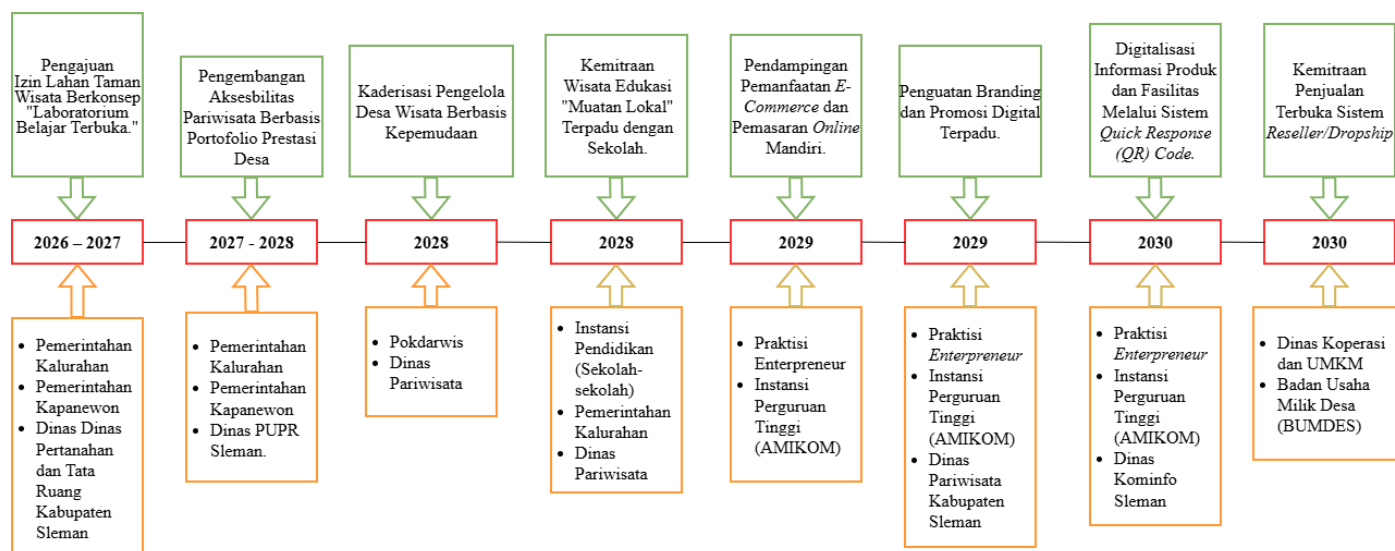
Pelatihan operasional *e-commerce* ditujukan bagi para pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) kerajinan bambu guna memperluas kanal distribusi produk secara virtual. Maksud program ini adalah membekali masyarakat dengan kemampuan adaptasi teknis dalam menghadapi pergeseran preferensi konsumen yang semakin bertumpu pada aplikasi perdagangan online. Tujuan utamanya berupa penguatan literasi digital perajin agar sanggup menjangkau konsumen akhir secara mandiri. Rangkaian kegiatan berawal dari pengadaan kelas bimbingan, simulasi pembuatan etalase digital, pendampingan tata cara penyelesaian transaksi virtual, hingga tahap evaluasi kinerja lapak secara berkala. Instansi Perguruan Tinggi (AMIKOM) bertugas menyalurkan literasi teknologi informasi, sedangkan praktisi *entrepreneur* memberikan bimbingan taktis mengenai strategi negosiasi dan manajemen transaksi daring.

6. Penguatan Branding dan Promosi Digital Terpadu

Pembangunan identitas merek (*branding*) destinasi wisata dilakukan melalui penciptaan aset visual profesional yang memuat narasi penceritaan (*storytelling*) daya tarik desa. Maksud kegiatan ini adalah mengubah citra Desa Wisata Brajan menjadi pusat kerajinan bambu autentik yang dikenal luas oleh publik dari berbagai demografi. Tujuan yang ingin dicapai berupa lonjakan volume kunjungan wisatawan secara berkesinambungan melalui kampanye pemasaran digital yang masif. Pelaksanaan program meliputi perumusan narasi sejarah motif anyaman, produksi video profil berskala sinematik, hingga pendistribusian konten promosi tersebut secara terstruktur melalui berbagai platform media sosial. Instansi Perguruan Tinggi (AMIKOM) berperan memproduksi desain komunikasi visual, praktisi *entrepreneur* mengarahkan target segmentasi pasar, dan Dinas Pariwisata mendukung amplifikasi publikasi melalui saluran resmi daerah.

7. Digitalisasi Informasi Produk dan Fasilitas melalui Sistem Quick Response (QR) Code

Penerapan teknologi kode pindai difokuskan pada penyediaan layanan informasi interaktif yang melekat pada setiap produk unggulan maupun titik fasilitas pariwisata desa. Maksud penerapan sistem ini adalah memberikan pengalaman pemandu wisata virtual bagi pengunjung yang ingin mengetahui sejarah motif atau proses pembuatan anyaman secara mendetail. Tujuan akhirnya berupa peningkatan minat beli wisatawan secara spontan akibat adanya ikatan edukatif setelah memahami nilai histori produk melalui HP mereka. Tahapan operasional mencakup penyusunan teks narasi sejarah, perekaman video dokumentasi singkat, perancangan tautan kode QR, serta pemasangan label kode tersebut di titik strategis area *showroom*. Instansi Perguruan Tinggi (AMIKOM) bertugas merancang arsitektur perangkat lunak QR Code, praktisi *entrepreneur* merumuskan titik penempatan komersial, dan Dinas Kominfo Sleman menyediakan fasilitas integrasi pangkalan data pada peladen publik



Gambar 1. Roadmap Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan

Sumber: Analisis Data Sekunder (2026)

8. Kemitraan Penjualan Terbuka Sistem Reseller/ Dropship

Program ini merupakan upaya perluasan jaringan distribusi dengan membuka peluang menjadi mitra *reseller* atau *dropshipper* bagi masyarakat luas di luar kawasan desa perajin. Penerapan sistem kemitraan ini bertujuan untuk melipatgandakan jangkauan pemasaran secara online tanpa harus membebani para perajin dengan rumitnya manajemen pesanan. Tujuan utamanya adalah meningkatkan volume penjualan secara signifikan melalui bantuan pemasar pihak ketiga yang bertugas mencari pembeli, sehingga para perajin dapat tetap fokus pada proses produksi dan menjaga kualitas produk. Adapun tahapan kegiatan ini meliputi perumusan sistem bagi hasil yang transparan, penyediaan materi promosi (foto dan video produk), serta pembukaan pendaftaran mitra yang dilakukan secara *online*. Dinas Koperasi dan UMKM berperan merumuskan pedoman regulasi tata niaga yang sehat, sementara BUMDes berfungsi sebagai instrumen legal yang menjamin transparansi pembagian keuntungan dan mencegah manipulasi harga.

3.4. Peta Jalan (Roadmap) Pelaksanaan Strategi

Implementasi berbagai kegiatan strategis dalam rangka revitalisasi pengelolaan desa wisata tersebut membutuhkan suatu rancangan pelaksanaan yang sistematis dan terukur. Penyusunan *roadmap* menjadi instrumen manajerial yang penting guna memastikan setiap tahapan kegiatan dapat berjalan selaras dan tidak saling tumpang tindih. Rancangan *roadmap* kegiatan untuk program Revitalisasi Pengelolaan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan diproyeksikan berjangka waktu selama 5 tahun (2026-2030) bisa dilihat pada gambar 1.

4. Kesimpulan dan Saran

Strategi pengembangan Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan diformulasikan melalui program revitalisasi pengelolaan yang bertujuan akhir untuk meningkatkan pendapatan masyarakat dari aktivitas pariwisata. Upaya revitalisasi tersebut diwujudkan melalui regenerasi sumber daya manusia pada tata kelola kelembagaan, penyediaan aksesibilitas jalan dan area parkir yang memadai, pencapaian kemandirian pemasaran digital bagi pelaku UMKM, realisasi legalitas pemanfaatan Tanah Kas Desa (TKD), serta penguatan kemitraan program Sekolah Bambu dengan institusi pendidikan.

Guna mendukung keberhasilan program tersebut, para perajin disarankan untuk memprioritaskan pemenuhan pangsa pasar lokal demi menjaga stabilitas omzet harian pascapandemi yang wajib diimbangi dengan konsistensi penerapan Standar Operasional Prosedur (SOP) produksi. Optimalisasi kinerja operasional juga

menuntut adanya pemetaan tugas berdasarkan kapasitas sumber daya, di mana tahapan produksi dikerjakan oleh kalangan tua yang telah mahir, sementara urusan manajemen UMKM dan pemasaran digital dikelola secara berkesinambungan oleh generasi muda. Pemenuhan target revitalisasi infrastruktur pada akhirnya mengharuskan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) untuk menjalin komunikasi proaktif dengan pihak Kalurahan dalam mengurus perizinan aset TKD, sehingga reaktivasi fasilitas Taman Wisata beserta area outbound dapat dioperasikan kembali tanpa melanggar ketentuan hukum yang berlaku.

Daftar Pustaka

- Adiyanto, W., & Wicaksono, B. (2023). Pengembangan Strategi Pemasaran di Desa Wisata Kerajinan Bambu Brajan dengan Media Digital. *Altifani: Jurnal Pengabdian Masyarakat Ushuluddin, Adab, dan Dakwah*, 3(2), 109-120.
- Hardani, N. H. A., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV Pustaka Ilmu.
- Hilmi, R. F. (2023). Problem Hukum Pemanfaatan Tanah Kas Desa yang Terjadi di Kalurahan Condongcatur Kapanewon Depok Kabupaten Sleman. *Skripsi*. Universitas Islam Indonesia.
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Aplikasi Disertai Contoh Proposal*. LPPM UPN "Veteran" Yogyakarta Press.
- Paskasari, C. S., Guntoro, B., & Witjaksono, R. (2020). Kapasitas Kelembagaan Pengelola Desa Wisata Brajan Kabupaten Sleman. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 4(1), 12-24.
- Subakti, H., Hurit, R. U., Eni, G. D., Yufrinalis, M., Maria, S. K., Adwiah, R., Syamil, A., Mbari, M. A. F., Putra, S. H. J., Solapari, N., Musriati, T., & Amane, A. P. O. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Media Sains Indonesia.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.