

PENGEMBANGAN GAMELAN JEGOG SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI KABUPATEN JEMBRANA

I Komang Edy Wirawan

Prodi Magister Kajian Pariwisata Universitas Udayana

Email: ikomang_edy@yahoo.com

N.L. Sutjiati Beratha

Fakultas Ilmu Budaya Universitas Udayana

Email: sutjiati59@gmail.com

Abstract

Jembrana have a number of cultural potentials that can be developed as tourist attractions, one of which is the art of *gamelan jegog* musical instrument. *Gamelan jegog* made of bamboo and produce a beautiful tone. This study aims to identify the potential and constraints *gamelan jegog* as a tourist attraction, and to formulate an effective development strategy to be implemented. Data collection techniques used in this study were the observation, structured interviews with 11 informants from the community and the government that has insights of *gamelan jegog*. The method used is descriptive-qualitative and SWOT analysis. The results showed that the *gamelan jegog* potential can be developed into a tourist attraction in Jembrana by minimizing the constraints owned. Through SWOT approach then obtained *jegog gamelan* development strategy in the form of SO (strength-opportunities) strategy, namely the development of tourism potential in the district of Jembrana and increase cooperation and utilization of technology.

Keywords: Development, Tourist Attractions, Gamelan Jegog

1. Pendahuluan

Kabupaten Jembrana adalah kabupaten yang terletak di barat pulau Bali yang memiliki potensi daya tarik wisata. Menurut Yoeti (2006:55) daya tarik wisata dapat dibagi menjadi empat bagian sebagai berikut; (1) daya tarik wisata alam, (2) daya tarik wisata dalam bentuk bangunan, (3) daya tarik wisata budaya, (4) daya tarik wisata sosial. Daya tarik wisata budaya yang menjadi andalan dari Kabupaten Jembrana adalah *gamelan jegog*.

Gamelan jegog telah berkembang di Kabupaten Jembrana sejak tahun

1912. Hampir diseluruh desa/kelurahan di Kabupaten Jembrana memiliki *jegog* sebagai hiburan masyarakat. Tahun 1989 Kelurahan Sangkaragung merupakan kelurahan yang pertama mengemas pertunjukan gamelan *jegog* sebagai daya tarik wisata. Hal ini ditandai dengan dibentuknya suatu yayasan yang bergerak dibidang kebudayaan dan pariwisata yang bernama Yayasan Suar Agung. Yayasan Suar Agung telah memperoleh izin dari Pemerintah Daerah Tingkat I Bali dan Pemerintah Daerah Tingkat II Jembrana dengan Akta Notaris No. 10 tanggal 4 September 1989. Pembentukan Yayasan Suar Agung bertujuan untuk mempromosikan gamelan *jegog* dan menjadikan *jegog* sebagai daya tarik wisata di Kabupaten Jembrana.

Sejak dibentuk, gamelan *jegog* Yayasan Suar Agung berkembang dengan baik. Eksistensi gamelan *jegog* Suar Agung sebagai daya tarik wisata semakin terlihat dari upaya Yayasan Suar Agung untuk menyiapkan panggung pentas gamelan *jegog*. Panggung pentas yang dikelola langsung oleh Yayasan Suar Agung dibuat secara profesional dengan konsep terbuka, sehingga memberikan kesan mewah pada setiap pertunjukan gamelan *jegog*.

Namun dalam perkembangannya, gamelan *jegog* suar agung belum mampu menjadi daya tarik wisata unggulan di Kabupaten Jembrana yang dapat dinikmati oleh wisatawan. Hal ini bisa dilihat dari adanya program-program Yayasan Suar Agung yang tidak dapat terlaksana. Salah satu program dari Yayasan Suar Agung adalah pentas yang dilaksanakan setiap hari kamis dan sabtu pada tiap minggunya. Namun dalam pelaksanaannya hanya pada bulan-bulan tertentu (Mei-Juli) program tersebut dapat terlaksana, mengingat jumlah kunjungan yang kurang mengakibatkan tidak berjalannya program tersebut. Hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pembentukan Yayasan Suar Agung.

Artikel ini akan menganalisis potensi dari *jegog* Yayasan Suar Agung dengan melihat kendala-kendala yang dihadapi *jegog*, serta dapat memberikan strategi pengembangan dan juga strategi alternatif gamelan *jegog* Suar Agung sehingga dapat diterapkan gamelan *jegog* guna menjadi daya tarik wisata di Kabupaten Jembrana.

2. Teori dan Metode

Teori yang digunakan dalam artikel ini adalah teori perencanaan. Menurut Paturusi (2008:28) suatu perencanaan memiliki dua syarat utama yaitu. (1) Logis yaitu bisa dimengerti dan sesuai dengan kenyataan yang berlaku, luwes yaitu dapat mengikuti perkembangan. (2) Obyektif yaitu didasarkan pada tujuan dan sasaran yang dilandasi pertimbangan yang sistematis dan ilmiah. Dengan demikian akan diketahui perencanaan yang layak diterapkan untuk pengembangan gamelan *jegog* sebagai daya tarik wisata. Potensi yang ada akan dapat dikembangkan dengan suatu perencanaan yang baik, sehingga kedepannya dapat dirumuskan suatu strategi yang tepat untuk diterapkan

kedalam strategi pengembangan gamelan *jegog* sebagai daya tarik wisata di Kabupaten Jembrana.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Wawancara mendalam dibantu dengan pedoman wawancara dilakukan dengan memilih informan menggunakan metode *porposive sampling*. Informan dalam penelitian ini adalah ketua dan wakil ketua Yayasan Suar Agung (2 orang), kepala Kelurahan Sangkaragung (1 orang), masyarakat (5 orang) dan Dinas Pendidikan, Pemuda Olahraga, Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jembrana (3 orang). Informan akan diberikan pertanyaan terkait dengan *jegog* Yayasan Suar Agung menggunakan pedoman wawancara terstruktur dan bersifat terbuka, artinya setiap pertanyaan dapat terus berkembang seiring dengan jawaban yang didapatkan.

Selanjutnya akan dianalisis melalui pendekatan SWOT, dengan menggali informasi untuk mengetahui potensi, kendala, kekuatan, kelemahan, peluang, dan tantangan serta rencana strategi pengembangan Yayasan Suar Agung sebagai daya tarik wisata di Kabupaten Jembrana (Rangkuti, 2006:19).

3. Potensi dan Kendala Panggung Pementasan *Jegog* sebagai Daya Tarik Wisata

Potensi adalah kemampuan yang mempunyai kemungkinan untuk dikembangkan sedangkan kendala merupakan suatu keadaan yang membatasi, menghalangi, atau mencegah pencapaian sasaran. Berikut akan dijelaskan potensi panggung pementasan *jegog* serta kendalanya sebagai daya tarik wisata di Kabupaten Jembrana.

3.1 Potensi Panggung Pementasan *Jegog* sebagai Daya Tarik Wisata

Potensi panggung pementasan Gamelan *Jegog* Yayasan Suar Agung dianalisis melalui pendekatan 4A (*Attraction, Accessibility, Amenities, Ancillary service*) Suwena (2010:85). Berdasarkan komponen destinasi pariwisata tersebut akan diuraikan potensi dari gamelan *jegog* di Kabupaten Jembrana.

Pertama, potensi dari atraksi gamelan *jegog* adalah (a). *Jegog* mebarung yaitu pertarungan dua sampai dengan tiga perangkat gamelan *jegog* yang dilakukan dengan memainkan gamelan *jegog* secara bersamaan tanpa berhenti, dan kemenangan akan didapatkan dari gamelan *jegog* yang paling lama bertahan (b). Kolaborasi dengan musik modern, telah berkembang dari tahun 1995 dengan memadukan musik dari gamelan *jegog* dengan berbagai jenis musik modern dan juga musik tradisional (Lihat Foto 1). (c). *Jegog*



Foto 1. Kolaborasi *jegog* dengan musik tradisional Jepang (Kodo) di Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.

sebagai media pengobatan merupakan potensi yang dapat dikembangkan yaitu terapi dengan cara memainkan salah satu instrumen gamelan *jegog* yang disebut *kancilan* (instrument dalam gamelan *jegog* sebagai pengatur irama) dilakukan selama 30 menit terapi selama 4 kali dalam sebulan. Tercatat dalam lima tahun terakhir (2010-2015) terdapat 2 wisatawan yang telah melakukan terapi dengan media musik dari gamelan *jegog*.

Kedua, dilihat dari aksesibilitas tempat pementasan gamelan *jegog* berada di Kelurahan Sangkaragung, Kabupaten Jembrana yang kurang lebih menempuh jarak 100 km dari Nusa Dua dan Kuta. Selain itu, gamelan *jegog* telah mengadakan kerjasama dengan restoran untuk mempermudah akses wisatawan yang hendak menikmati pementasan gamelan *jegog*, namun selalu dianjurkan kepada wisatawan untuk langsung melihat pertunjukan gamelan *jegog* di Kelurahan Sangkaragung. Gamelan *jegog* Suar Agung memiliki website resmi yaitu www.jegogsuaragung.com yang menjadi media yang digunakan oleh pengelola yayasan untuk dapat diakses oleh wisatawan. Di dalamnya terdapat menu *home*, *bio*, *store*, *photo gallery*, *reviews* sampai dengan menu pemesanan untuk wisatawan.

Ketiga, *amenities* (Fasilitas penunjang) pariwisata yang terdapat di kelurahan sangkaragung yaitu berupa tempat pementasan yang memiliki luas 400 m²/4 are dengan kapasitas penonton mencapai 50 wisatawan duduk atau 200 wisatawan berdiri. Selain itu juga untuk pendistribusian wisatawan yang menginap ke Kelurahan Sangkaragung disebar dirumah-rumah warga yang diubah menjadi penginapan dengan konsep *homestay*. Terdapat sekitar 10 *homestay* yang tersebar di Kelurahan Sangkaragung



Foto 2 Yayasan Suar Agung Kabupaten Jembrana

Keempat, *ancillary service* (kelembagaan) yang terdapat di Kelurahan Sangkaragung yang langsung menyentuh gamelan *jegog* adalah Yayasan Suar Agung yang diketuai oleh I Ketut Suwentra yang sepenuhnya bertanggung jawab pada setiap kerjasama yang dilakukan. Yayasan Suar Agung juga memfasilitasi masyarakat yang ingin belajar menabuh maupun menari. Masyarakat dapat langsung terlibat di dalamnya sehingga langsung mengetahui perkembangan tentang gamelan *jegog*. Selain itu juga manfaat ekonomi bagi masyarakat akan menjadi nilai tambah dari keberadaan Yayasan Suar Agung (Foto 2).

3.2 Kendala Pangnya Pementasan *Jegog* sebagai Daya Tarik Wisata

Selain dari keempat potensi yang dimiliki gamelan *jegog* terdapat pula kendala dalam pengembangannya. Terdapat tiga kendala utama dalam



Foto 3. Ketut Suwentra berfoto dengan gamelan *jegog* di Yayasan Suar Agung Kelurahan Sangkaragung.

pengembangan gamelan *jegog* antara lain:

Pertama, kendala fisik yang didapatkan dari hasil analisis, observasi dan wawancara antara lain: jarak yang jauh dari ibu kota propinsi, kurangnya tanda petunjuk jalan, belum adanya daya tarik pendamping, sumber daya bambu yang makin sedikit dan tempat pementasan gamelan *jegog*. Kendala fisik yang terdapat pada pengembangan gamelan *jegog* merupakan kendala yang terkait dengan jarak, tempat dan sumber daya alam yang sangat mempengaruhi dalam pengembangan gamelan *jegog* kedepannya.

Kedua adalah kendala sumber daya manusia yang juga merupakan suatu kendala yang harus diantisipasi lebih cepat. Adapaun kendala sumber daya manusia antara lain; kemampuan membuat gamelan *jegog*, pemahaman tentang kepariwisataan, serta kemampuan dan kompetensi. Peningkatan kompetensi masyarakat tentunya dapat meningkatkan gamelan *jegog* sehingga dapat dikembangkan dengan baik.

Ketiga, kendala lainnya meliputi kendala yang dirasa sangat mempengaruhi gamelan *jegog* untuk dapat dikembangkan. Adapun kendala lainnya adalah: pengiriman gamelan *jegog*, dengan ukuran yang cukup besar gamelan *jegog* memiliki kendala dalam hal pengiriman kelokasi pementasan yang telah ditentukan. Hal ini merupakan salah satu kendala yang perlu diminimalkan dengan pengembangan gamelan *jegog* yang lebih mudah untuk dibawa sehingga memudahkan dalam pengiriman gamelan *jegog*. (Foto 3) adapun kendala lain yaitu keterbatasan dana.

4. Strategi Pengembangan Gamelan *Jegog* sebagai Daya Tarik Wisata

Untuk menyusun suatu strategi diperlukan pendekatan SWOT (*strength, weaknesses, opportunity, dan threat*) dalam Pengembangan gamelan *jegog*. pendekatan SWOT merupakan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis faktor internal dari gamelan *jegog* yang dibagi menjadi kekuatan gamelan *jegog* serta kelemahan gamelan *jegog*. Adapun faktor eksternalnya berupa peluang dan juga ancaman dari gamelan *jegog*.

Faktor internal dari gamelan *jegog* berupa kekuatan (*strength*) adalah; keunikan gamelan, sebagai identitas budaya di kabupaten jembrana, dan partisipasi aktif dari masyarakat lokal. Sedangkan faktor internal berupa kelemahan (*weaknesses*) gamelan *jegog* adalah; aksesibilitas tempat pementasan yang jauh, keterbatasan sumber daya alam, dan belum adanya peran Pemerintah Provinsi Bali dalam mempromosikan gamelan *jegog*.

Faktor eksternal dari gamelan *jegog* berupa peluang (*opportunity*) adalah; target Kementerian Pariwisata Indonesia, kerjasama dengan Jepang, dan kemajuan teknologi informasi. Sedangkan faktor eksternal gamelan *jegog* berupa ancaman (*threat*) adalah; adanya duplikasi kesenian serupa dan menurunnya kualitas pertunjukan wisata kesenian. Faktor internal dan eksternal dari gamelan *jegog* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Matrik SWOT gamelan *jegog* sebagai daya tarik wisata

Internal	Strenght / Kekuatan (S)	Weaknesses / Kelemahan (W)
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keunikan gamelan 2. Sebagai identitas budaya di Kabupaten Jembrana 3. Partisipasi masyarakat lokal 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aksesibilitas tempat pementasan yang jauh 2. Keterbatasan sumber daya alam 3. Belum adanya peran Pemerintah Provinsi Bali dalam mempromosikan gamelan <i>jegog</i>
Eksternal	Strategi S-O	Strategi W-O
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Target Kementerian Pariwisata Indonesia 2. Kerjasama dengan Jepang 3. Kemajuan teknologi informasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggalian dana dalam pengembangan gamelan <i>jegog</i> 2. Peran serta Pemerintah Provinsi Bali dalam promosi gamelan <i>jegog</i>
Threats / Ancaman (T)	Strategi S-T	Strategi W-T
<ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya Duplikasi Kesenian Serupa 2. Menurunnya kualitas pertunjukan wisata kesenian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penetapan gamelan <i>jegog</i> sebagai warisan budaya Indonesia 2. Penetapan standarisasi pementasan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperkuat <i>Branding</i> terhadap kesenian gamelan <i>jegog</i> 2. Melakukan pembenahan SDA dan SDM

Sumber: Hasil penelitian 2015

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, kekuatan gamelan *jegog* merupakan potensi yang dapat berkembang serta terdapat berbagai peluang

dalam pengembangannya. Strategi SO (*strength-Opportunity*) merupakan strategi yang dapat diterapkan melihat dari kekuatan dan juga peluang dari gamelan *jegog*. berikut adalah strategi pengembangan gamelan *jegog* kabupaten jembrana.

Strategi SO (*strength-opportunity*)

(1) Pengembangan potensi wisata di Kabupaten Jembrana

Sebagai identitas budaya di Kabupaten Jembrana, gamelan *jegog* telah menjadi modal utama dalam promosi Kabupaten Jembrana untuk menarik wisatawan. Keunikan gamelan yang tidak dimiliki oleh kabupaten lain yang ada di Bali merupakan nilai tambah tersendiri bagi gamelan *jegog*. Hal ini didukung oleh rencana Kementerian Pariwisata Indonesia yang memiliki target jumlah kunjungan wisatawan mancanegara yaitu 20 juta wisatawan dan 275 juta perjalanan wisatawan domestik. Hal ini akan menjadi peluang besar bagi Kabupaten Jembrana. Pengembangan potensi wisata lainnya perlu dilakukan, guna memudahkan wisatawan untuk menikmati jembrana secara utuh tidak hanya melihat kesenian gamelan *jegog*. Perlu adanya pengembangan potensi wisata lain yang ada di Kabupaten Jembrana.

(2) Meningkatkan kerjasama dan pemanfaatan teknologi

Kemajuan teknologi menjadi peluang besar bagi perkembangan daerah menjadi daya tarik wisata, tidak terkecuali bagi suatu kesenian daerah. Perkembangan informasi yang cepat tersebar ke seluruh dunia melalui media sosial (*facebook, twitter, path, instagram, website*) merupakan peluang bagi Yayasan Suar Agung untuk mempromosikan gamelan *jegog* ke seluruh dunia tanpa memerlukan biaya yang tinggi. Dengan pemanfaatan teknologi serta kerjasama dengan media terkait dapat mempermudah mengenalkan gamelan *jegog* dan juga mengembangkannya.

5. Strategi Alternatif Pengembangan Gamelan *Jegog* sebagai Daya Tarik Wisata

Berdasarkan pendekatan analisis SWOT, selain strategi SO (*strength-opportunity*) terdapat tiga (3) alternatif strategi yang dapat diberikan dalam upaya pengembangan gamelan *jegog*. Antara lain adalah strategi WO (*weaknesses-opportunity*), strategi ST (*strength-treath*), dan Strategi WT (*weaknesses-treath*). Berikut ini adalah strategi-strategi pengembangan yang dapat di terapkan yang diperoleh dari analisis faktor-faktor kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari gamelan *jegog*. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1.

5.1 Strategi WO (*weaknesses-opportunity*)

Strategi W-O merupakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang, diimplementasikan berikut ini.

(1) Penggalan dana dalam pengembangan gamelan *jegog*

Dana adalah salah satu komponen penting dalam mengembangkan suatu daya tarik wisata, baik dalam perawatan maupun dalam promosi. Kerjasama yang baik dengan Pemerintah Indonesia dan Pemerintah Jepang merupakan kesempatan baik dalam mengajukan dana untuk pengembangan gamelan *jegog*. Yayasan Suar Agung juga dapat mengajukan proposal bagi perusahaan yang akan melakukan CSR (*corporate social responsibility*). Dengan cara tersebut, Yayasan Suar Agung dapat mengajukan dana penanaman bambu sehingga sumber daya alam yang menjadi dasar pembuatan gamelan *jegog* dapat ditemukan di Kabupaten Jembrana.

(2) Peran serta Pemerintah Provinsi Bali dalam promosi gamelan *jegog*

Workshop Kementerian Pariwisata Deputi Bidang Pengembangan Kelembagaan Kepariwisata, tanggal 16 oktober 2015 dijelaskan beberapa strategi Kementerian Pariwisata Indonesia untuk memperoleh jumlah kunjungan 20 juta wisatawan pada tahun 2019. Salah satu yang menjadi strategi adalah dana yang dikeluarkan oleh Indonesia untuk Kementerian Pariwisata di tahun 2016 adalah 5 triliun. Sekitar 60% diperuntukkan bagi promosi dan sisanya untuk pengembangan destinasi pariwisata. Hal ini dapat dimanfaatkan oleh Provinsi Bali dalam mengajukan kesenian yang terdapat di Bali yang layak untuk dipromosikan baik di dalam maupun luar negeri oleh Kementerian Pariwisata Indonesia.

5.2 Strategi ST (*strength-treath*)

Merupakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman, adapun strateginya sebagai berikut.

(1) Penetapan gamelan *jegog* sebagai warisan budaya Indonesia

Kesenian gamelan *jegog* harus dapat diajukan untuk menjadi warisan budaya Indonesia ataupun warisan budaya Unesco seperti yang telah dilakukan untuk angklung di Bandung. Adanya pengakuan dari Indonesia maupun Unesco akan meminimalkan adanya duplikasi kesenian sejenis yang dapat diakui oleh daerah maupun Negara lain, sehingga kelestarian gamelan *jegog* dapat dinikmati oleh masyarakat Kabupaten Jembrana, Indonesia, dan dunia.

(2) Penetapan standarisasi pementasan

Standarisasi pementasan adalah perlunya peningkatan kualitas pertunjukan kesenian tanpa mengurangi nilai-nilai budaya yang ada. gamelan *jegog* harus menetapkan standar yang tepat dalam setiap pementasan, sehingga dapat mempengaruhi harga yang dibayarkan oleh wisatawan. Adanya standarisasi tersebut, menjamin setiap pementasan gamelan *jegog* difasilitasi dengan baik oleh pihak penyelenggara yang hendak menggunakan jasa dari gamelan *jegog*.

5.3 Strategi WT (*weaknesses-treath*)

Merupakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman, diimplementasikan sebagai berikut.

(1) Memperkuat *branding* terhadap kesenian gamelan *jegog*

Pemberian *branding* merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan Gamelan *jegog* untuk menarik wisatawan. Meskipun dengan lokasi yang jauh dari bandara dan pusat pariwisata Bali, dengan penggunaan *branding* yang tepat dapat menarik minat wisatawan untuk menikmati gamelan *jegog*. *Branding* yang dibuat haruslah bersifat perwakilan dari apa yang sebenarnya ada pada gamelan *jegog*, membuat penasaran, dan juga gampang untuk diingat baik dalam penggunaan kata maupun penggunaan gambar-gambar. Dengan *branding* inilah masyarakat, Pemerintah Kabupaten Jembrana dan juga Provinsi Bali dapat mempromosikan gamelan *jegog* pada setiap event promosi yang diikutinya.

(2) Melakukan pembenahan sumber daya alam dan sumber daya manusia

Kurangnya sumber daya alam di Kabupaten Jembrana dan juga kualitas pentas gamelan *jegog* harus disikapi dengan melakukan pembenahan. Harus diadakan latihan terus-menerus guna meningkatkan kualitas penampilan kesenian gamelan *jegog*. Ketersediaan sumber daya alam yang semakin berkurang harus disikapi dengan cara melakukan pembibitan maupun penanaman pohon bambu dengan tujuan tersedianya bahan utama pembuatan gamelan *jegog*. Pelatihan-pelatihan pentas dan pembinaan generasi muda supaya dapat melanjutkan kesenian gamelan *jegog*, sehingga gamelan *jegog* akan tetap lestari dan dapat meningkatkan kualitas pentasnya.

6. Penutup

Gamelan *jegog* Suar Agung sebagai daya tarik wisata di Kabupaten Jembrana masih belum optimal, sehingga perlu digali potensi yang ada sehingga dapat dikembangkan, namun tidak terlepas juga kendala yang harus diidentifikasi sehingga dapat diminimalkan masalah dalam pengembangannya. Gamelan *jegog* memiliki potensi yang layak untuk dikembangkan dengan menggali setiap atraksi yang dimiliki gamelan *jegog*. Kemudahan akses, layanan penunjang dan juga kelembagaan yang jelas akan memudahkan wisatawan untuk dapat mengakses dan mengetahui keberadaan gamelan *jegog*. Keinginan wisatawan akan semakin bertambah untuk dapat menikmati pentas gamelan *jegog*. Pengembangan gamelan *jegog* kedepan tentunya akan lebih baik dengan cara meminimalkan kendala fisik, kendala sumber daya manusia maupun kendala lainnya yang menjadi kendala utama dalam pengembangan gamelan *jegog*.

Strategi pengembangan gamelan *jegog* Kabupaten Jembrana adalah sebagai berikut. Strategi SO (*strength-opportunities*) yaitu dengan

pengembangan potensi wisata di Kabupaten Jembrana dan meningkatkan kerjasama dan pemanfaatan teknologi. Pengembangan potensi di Kabupaten Jembrana dan pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai media promosi akan menjadi strategi yang tepat untuk mengembangkan gamelan *jegog* di Kabupaten Jembrana.

Strategi SWOT bagi pengembangan gamelan *jegog* di Kabupaten Jembrana dapat dibagi menjadi tiga strategi alternative. Adapaun beberapa strategi yang dapat diterapkan antara lain: Strategi WO (*weaknesses-opportunities*) dengan cara penggalan dana dalam pengembangan gamelan *jegog* dan memaksimalkan peran serta pemerintah Provinsi Bali dalam promosi gamelan *jegog*. Strategi ST (*strength-threats*) dapat dilakukan dengan alternatif strategi yaitu penetapan Gamelan *Jegog* sebagai warisan budaya Indonesia dan penetapan standarisasi pementasan. Strategi WT (*weaknesses-threats*) memperkuat *branding* terhadap kesenian *jegog* serta melakukan pembenahan sumber daya alam dan sumber daya manusia.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Dr. N.L. Sutjiati Beratha, M.A. dan Dr. I Nyoman Madiun, M.Sc. selaku pembimbing I dan II tesis yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dan saran kepada penulis selama penyelesaian tesis dan penulisan artikel ini. Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga disampaikan kepada anggota penguji; Prof. Dr. I Nyoman Darma Putra, M.Litt. Prof. Dr. I Nyoman Kutha Ratna, SU. dan Dr. Ir. I Made Adhika, MSP atas bimbingan, saran sanggahan, koreksi, dan masukan, sehingga tesis ini dapat terselesaikan, para dosen dan staf administrasi Kajian Pariwisata atas segala bantuannya dalam memperlancar proses perkuliahan

Daftar Pustaka

- Paturusi, Syamsul Alam. 2008. *Perencanaan Kawasan Pariwisata*. Denpasar : Press UNUD
- Rangkuti, Freddy. 2001. *Analisis SWOT: Teknik Membelah Kasus Bisnis: Reorientasi Konsep Perencanaan Strategi Untuk Menghadapi Abad 21*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Subagyo, Joko. 2006. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Sugiarto, Endar dan Kusmayadi. 2000. *Metode Penelitian Dalam Bidang Kepariwisata*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suwena, I Ketut. 2010. *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Denpasar: Udayana University Press.
- Undang-Undang No.10 Tahun 2009. Tentang Kepariwisata. Jakarta. Kementerian

Kebudayaan dan Pariwisata.

Yoeti, Oka A, 1997. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.

Yoeti, Oka A. 2006. *Tour and Travel Marketing*, cetakan kedua. Jakarta: PT. Pradnya Paramitha.

Profil Penulis

I Komang Edy Wirawan menyelesaikan Program Studi S-2 Kajian Pariwisata Universitas Udayana tahun 2016. Tahun 2013 menyelesaikan kuliah Diploma Empat (DIV) di Sekolah Tinggi Pariwisata Nusa Dua Bali (STPND) dan jurusan yang diambil adalah Manajemen Kepariwisata dengan gelar Sarjana Sains Terapan Pariwisata (SST.Par). Pada tahun 2015 bekerja di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Karangasem pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata.

Prof. Dr. Ni Luh Sutjiati Berata adalah dosen prodi Magister Kajian Pariwisata, dosen Prodi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya (FIB) Universitas Udayana. Sejak tahun 2015, beliau menjadi Dekan FIB Unud. Bersama I wayan Ardika dan I Nyoman Dhana, beliau menulis buku *Dari Tatapan Mata Ke Pelaminan Sampai di Desa Pakraman: Studi tentang Hubungan antara Orang Bali dengan Orang Cina di Bali* (2010, Udayan University Press). Minat penelitiannya adalah bidang linguistik, linguistik budaya, dan seni dan kebudayaan Bali. Email: sutjiati59@gmail.com