



Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Berbasis Industri Kreatif di Puro Mangkunegaran, Kota Surakarta Jawa Tengah

Maria Yosefina Rosari Mon¹, Saptono Nugroho², I Gusti Agung Oka Mahagangga³

Universitas Udayana, Indonesia

saptono_nugroho@unud.ac.id², okamahagangga@unud.ac.id³

Abstrak:

Penelitian ini berfokus pada strategi pengembangan berbasis industri kreatif di Puro Mangkunegaran, Kota Surakarta Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi variasi industri kreatif yang sudah dijalankan sehingga dapat dirumuskan strategi yang tepat untuk perkembangan daya tarik wisata berbasis Industri Kreatif di Puro Mangkunegaran. Hal tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan potensi industri kreatif yang dimiliki oleh Puro Mangkunegaran yang nantinya memberikan dampak pada peningkatan kunjungan wisatawan ke Puro Mangkunegaran serta pertumbuhan perekonomian penduduk lokal di masa yang akan datang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, kuesioner, studi pustaka, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan SWOT. Berdasarkan hasil perhitungan skor, bobot, dan rating diperoleh hasil bahwa Puro Mangkunegaran dapat dikatakan cukup kuat dan berpeluang untuk terus berkembang sebagai suatu daya tarik wisata berbasis industri kreatif, dibuktikan dengan hasil akhir perhitungan skor IFAS sebesar 2,53 dan skor EFAS sebesar 1,08. Dari hasil identifikasi dan analisis serta skoring faktor internal dan eksternal maka diperoleh strategi pengembangan yang tepat untuk mengembangkan Puro Mangkunegaran sebagai suatu daya Tarik wisata berbasis Industri Kreatif adalah strategi SO (strength-opportunity). Strategi ini meliputi, pengembangan produk digital kreatif seperti e-book tentang sejarah Puro Mangkunegaran, aplikasi virtualtour, menerapkan sistem pemesanan tiket online, berkolaborasi dengan agen perjalanan, dan hotel untuk mempromosikan Puro Mangkunegaran, Merancang dan menyelenggarakan program pendidikan formal dan non-formal yang fokus pada sejarah, seni, dan budaya Jawa, serta kearifan lokal, dan melibatkan sektor swasta seperti perusahaan lokal, perusahaan multinasional.

Kata Kunci: Strategi, Pengembangan, Industri Kreatif, Puro Mangkunegaran

Abstract:

This research focuses on the development strategy based on the creative industry in Puro Mangkunegaran, Surakarta City, Central Java. The aim is to identify the various creative industries already in operation, enabling the formulation of appropriate strategies for the development of tourism attractions based on the Creative Industry in Puro Mangkunegaran. This is intended to optimize the potential of the creative industry held by Puro Mangkunegaran, which will subsequently impact the increase in tourist visits to Puro Mangkunegaran and the growth of the local economy in the future. Data collection methods used in this research include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis technique employed is qualitative descriptive with a SWOT approach. Based on the results of score calculation, weight, and rating, it was found that Puro Mangkunegaran could be considered sufficiently strong and had the potential to continue developing as a tourist attraction based on the creative industry, as evidenced by the final score of IFAS calculation of 2.53 and EFAS score of 1.08. From the identification, analysis, and scoring of internal and external factors, the appropriate development strategy for developing Puro Mangkunegaran as a tourist attraction based on the Creative Industry is the SO strategy (strength-opportunity). This strategy includes the development of creative digital products such as e-books on

the history of Puro Mangkunegaran, virtual tour applications, implementing online ticket booking systems, collaborating with travel agents and hotels to promote Puro Mangkunegaran, designing and organizing formal and non- formal education programs focusing on Javanese history, art, culture, and local wisdom, and involving the private sector such as local and multinational companies.

Keywords: Strategy, Development, Creative Industry, Puro Mangkunegaran

Corresponding: Saptono Nugroho
E-mail: saptono_nugroho@unud.ac.id



PENDAHULUAN

Penelitian ini berfokus pada strategi pengembangan berbasis industri kreatif pada suatu situs *cultural heritage* (Laksmi & Arjawa, 2023). Strategi pengembangan ini sangat penting untuk dilakukan mengingat pelestarian warisan budaya merupakan permasalahan yang sangat penting karena apabila tetap dilestarikan nantinya akan menjadi identitas, menjadi karakter suatu budaya yang dapat memberikan manfaat bahkan bagi generasi mendatang. *Heritage* sendiri dianggap ideal atau normal jika sesuai dengan prinsip, norma, atau teori yang berlaku, namun pada kenyataannya yang terjadi saat ini adalah munculnya kecenderungan yang bertolak belakang dengan prinsip ataupun norma tersebut. Menanggapi hal tersebut, sangat penting untuk melihat peluang yang dimiliki suatu situs *cultural heritage* untuk terus dikembangkan menjadi suatu daya tarik yang tetap mempertahankan eksistensi keaslian budayanya (Mandaka & Ikaputra, 2021).

Strategi merupakan langkah yang harus terus dilakukan dan ditingkatkan. Selain itu, strategi juga merupakan proses perumusan rencana yang bertujuan pada pencapaian tujuan jangka panjang. Dalam pembentukan strategi ini, pengelola harus merancang rencana yang menjelaskan bagaimana konsep wisata akan dikembangkan (Asriandy, 2016). Pentingnya merumuskan strategi pengembangan berbasis industri kreatif di suatu situs *cultural heritage* disebabkan oleh beberapa alasan yaitu karena dinilai memiliki potensi yang sangat kuat dan ditinjau dari aspek kebudayaannya yang masih terjaga. Menyadari pentingnya strategi pengembangan pariwisata berbasis industri kreatif ini, maka diperlukan perumusan strategi yang nantinya dapat digunakan secara optimal untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

Pembangunan Industri Kreatif di Indonesia memegang peran penting sebagai motor penggerak pertumbuhan ekonomi. Industri kreatif memberikan kontribusi yang signifikan pada perekonomian negara, termasuk peningkatan nilai ekspor, penciptaan lapangan kerja dalam jumlah besar, serta berkontribusi terhadap Produk Domestik Bruto (PDB). Pernyataan ini didukung oleh Departemen Perdagangan (2008), yang mencatat bahwa kontribusi industri kreatif terhadap PDB pada periode 2002 hingga 2006 rata-rata mencapai 6,3%, setara dengan 152,5 triliun rupiah. Industri kreatif juga mampu menyerap tenaga kerja hingga 5,4 juta orang dengan tingkat partisipasi sebesar 5,8%. Menurut informasi yang terdapat dalam laporan OPUS Ekonomi Kreatif 2020, kontribusi subsektor Industri Kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional mencapai Rp1.211 triliun. Angka tersebut menunjukkan peningkatan dari tahun 2017 dan 2018, yang hanya mencapai Rp1.000 triliun dan Rp1.105 triliun.

Hubungan antara industri kreatif dengan pariwisata saling berpengaruh dan dapat saling bersinergi. Dalam pengembangan industri kreatif melalui pariwisata, maka kreativitas akan merangsang daerah tujuan wisata untuk menciptakan produk-produk inovatif yang akan memberikan nilai tambah dan daya saing yang lebih tinggi. Dibanding dengan daerah tujuan wisata lainnya. Wisatawan pun akan merasa lebih tertarik untuk berkunjung ke daerah wisata yang memiliki produk khas untuk kemudian dapat dibawa pulang sebagai souvenir. Produk-produk kreatif tersebut secara tidak langsung melibatkan individual dan pengusaha bersentuhan dengan sektor budaya. Persentuhan tersebut akan membawa dampak positif pada upaya pelestari budaya sekaligus peningkatan ekonomi serta estetika daerah tujuan wisata (Agung, 2015).

Pengembangan industri kreatif sangat bergantung pada keberadaan budaya masyarakat setiap wilayah. Budaya lokal merupakan warisan yang penting untuk dijaga dan dilestarikan. Pengembangan industri kreatif berbasis budaya lokal atau budaya masyarakat dapat menjadi pilihan yang mendorong tumbuhnya ekonomi kreatif secara mandiri khususnya di daerah. Setiap daerah mempunyai produk yang mencerminkan identitas budayanya (Pemayun, 2018). Hal ini merupakan potensi yang dapat dikembangkan menjadi produk industri kreatif yang memiliki keunikan dan ciri khas suatu daya tarik wisata.

Adanya sektor pariwisata, terutama melalui pengembangan wisata budaya, memberikan dukungan penting bagi ekonomi lokal dan upaya pelestarian warisan budaya. Pertumbuhan industri kreatif di Kota Surakarta merupakan bagian dari strategi pembangunan perekonomian nasional, karena kota ini diyakini mempunyai potensi untuk berdaya saing di era perekonomian pasar bebas (Azizah & Muhfiatun, 2018). Kota Surakarta yang dahulu merupakan pusat Kerajaan Surakarta Hadiningrat mempunyai potensi budaya dan perekonomian yang cukup besar, khususnya di bidang pariwisata dan perdagangan yang masih terus berkembang hingga saat ini.

Berdasarkan PDRB Kota Surakarta, sektor industri (19,19%) menjadi sektor terbesar kedua setelah sektor perdagangan (26,81%) sebagai penyangga perekonomian. Kota Surakarta memiliki *branding* sebagai Kota Kreatif. Industri kreatif yang dikembangkan di kota Surakarta meliputi seni pertunjukan, fashion, batik, kuliner, dan kriya. Pemilihan subsektor seni pertunjukan dipilih karena dapat memberikan dorongan bagi subsektor industri kreatif lainnya. Sementara itu, subsektor batik, fashion, kuliner, dan kriya dipilih karena memiliki potensi pemasaran yang layak baik di tingkat nasional maupun internasional (Setiawan, 2020).

Salah satu daya tarik wisata di Kota Surakarta adalah adanya keberadaan Puro Mangkunegaran (Suprpto, Purnomo, & Pradipta, 2018). Puro Mangkunegaran merupakan salah satu obyek wisata budaya andalan dan ciri khas bagi Kota Surakarta. Obyek wisata ini sangat berpotensi untuk digali dan dikembangkan sebagai kawasan wisata seni dan budaya. Dikutip dari website resmi pemerintahan Kota Surakarta, Puro Mangkunegaran memang sedang aktif dalam menggelar berbagai event kebudayaan. Beberapa bentuk kegiatan yang dilaksanakan di Puro Mangkunegaran berupa pertunjukan Wayang Kulit, upacara adat Jawa, konser musik, festival budaya, festival kuliner, seminar pendidikan, dan *workshop*. Salah satunya adalah event "Satu dalam Cita" gelaran budaya yang dilaksanakan untuk mendukung program industri kreatif di Puro Mangkunegaran. Dikutip dari Media Indonesia (2023, Juni 16), keseluruhan rangkaian acara "Satu dalam Cita" melibatkan pementasan Epilog Calonarang Sudamala yang diproduksi oleh Happy Salma dan Nicolas Saputra, Pasar Kangen, dan *Royal Heritage Dinner*, serta berbagai kegiatan seni lainnya seperti Sudamala Tour, lokakarya, dan pameran koleksi sejarah tentang hubungan Mangkunegaran dan Bali. Saat ini, semua acara diadakan di Puro Mangkunegaran menjadi agenda yang dinantikan

oleh warga Solo. Seperti destinasi wisata budaya lainnya, Puro Mangkunegaran merupakan perwakilan dari kekayaan budaya yang memiliki nilai historis penting dan patut untuk di lestarikan di Kota Solo.

Meskipun demikian, dipandang dari praktik industri kreatif, Puro Mangkunegaran tampak belum optimal dalam mengembangkan pariwisata berbasis industri kreatif. Fakta yang terjadi di lapangan yaitu Puro Mangkunegaran masih sulit untuk menarik wisatawan asing untuk berkunjung. Selain itu masalah terkait sumber daya manusia di bidang pariwisata juga menjadi hal yang sampai saat ini masih belum maksimal dikembangkan. Dikutip dari Kompas.com (2022, Desember 30), Puro Mangkunegaran masih kekurangan *tour guide* sehingga pada saat terjadi peningkatan kunjungan wisatawan, pihak pengelola Puro Mangkunegaran menjadi kewalahan sementara permintaan kunjungan wisatawan semakin meningkat tiap hari nya (Kompas.com, n.d.). Hal ini menunjukkan Puro Mangkunegaran tampak belum cukup siap dalam menghadapi peningkatan kunjungan wisatawan sehingga berdampak pula terhadap pertumbuhan kawasan sekitarnya yang tidak terkendali dan semakin mengancam ekistensi istana sebagai suatu cagar budaya.

Permasalahan utama yang dihadapi oleh Puro Mangkunegaran terkait dengan pengembangan industri kreatif yaitu pertama, perlu mengidentifikasi variasi industri kreatif yang sudah dijalankan di Puro Mangkunegaran, agar dapat dirumuskan strategi yang tepat untuk pengembangan daya tarik wisata berbasis Industri Kreatif. Kedua, perlu mengoptimalkan potensi industri kreatif yang dimiliki oleh Puro Mangkunegaran, agar dapat memberikan dampak pada peningkatan kunjungan wisatawan ke Puro Mangkunegaran serta pertumbuhan perekonomian penduduk lokal di masa yang akan datang. Ketiga, dibutuhkan strategi pengembangan yang tepat untuk mengembangkan Puro Mangkunegaran sebagai suatu daya tarik wisata berbasis Industri Kreatif, agar dapat terus berkembang secara optimal. Fokus penelitian ini menjadi penting karena Puro Mangkunegaran merupakan situs warisan budaya yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui industri kreatif. Pengembangan industri kreatif di Puro Mangkunegaran dapat memberikan manfaat ganda, yaitu melestarikan warisan budaya sekaligus meningkatkan perekonomian lokal. Oleh karena itu, identifikasi variasi industri kreatif yang sudah ada serta perumusan strategi pengembangan yang tepat menjadi hal krusial untuk dilakukan.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas, keuntungan dari perumusan strategi pengembangan di era industri kreatif ini sangat diperlukan dan penting untuk dikaji lebih dalam lagi, sehingga potensi yang dimiliki oleh Puro Mangkunegaran sebagai aset budaya bangsa tetap eksis, dapat tumbuh dan berkembang. Apabila penelitian ini tidak dilakukan, hilangnya kesempatan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait *cultural heritage* bagi peneliti, dan tidak dapat diketahui variasi industri kreatif apa saja yang sudah dijalankan di Puro Mangkunegaran sehingga sulit untuk merumuskan strategi yang tepat dalam pengembangannya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menganggap penting untuk mengidentifikasi variasi industri kreatif apa saja yang sudah dijalankan sehingga dapat dirumuskan strategi yang tepat untuk pengembangan daya tarik wisata berbasis industri kreatif di Puro Mangkunegaran, Kota Surakarta Jawa Tengah. Hal tersebut bertujuan untuk mengoptimalkan potensi industri kreatif yang dimiliki oleh Puro Mangkunegaran, yang nantinya memberikan dampak pada peningkatan kunjungan wisatawan ke Puro Mangkunegaran serta pertumbuhan perekonomian penduduk lokal di masa yang akan datang.

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Menganalisis inovasi industri kreatif apa saja yang sudah dikembangkan di daya tarik wisata Puro Mangkunegaran. 2) Merumuskan strategi pengembangan daya tarik wisata berbasis industri kreatif di Puro Mangkunegaran. Tujuan-tujuan ini disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara akademis maupun praktis. Secara akademis, penelitian ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan mahasiswa mengenai pengembangan daya tarik wisata berbasis industri kreatif. Mahasiswa juga berkesempatan untuk menerapkan konsep dan teori yang relevan dengan situasi di lapangan, serta melatih kemampuan dalam menganalisis fenomena pariwisata dan mencari solusi akademis. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan, terutama pelaku pariwisata dan pengelola daya tarik wisata di Puro Mangkunegaran, terkait dengan pengembangan daya tarik wisata berbasis industri kreatif.

METODE PENELITIAN

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Puro Mangkunegaran yang berlokasi di Keprabon, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta Jawa Tengah. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di Puro Mangkunegaran karena peneliti sangat tertarik dengan keunikan yang ditawarkan di Puro Mangkunegaran khususnya aspek budayanya yang sangat ditonjolkan.

Jenis dan Sumber Data

Penelitian ini menggunakan data kualitatif meliputi data: gambaran umum Puro Mangkunegaran, data mengenai variasi industri kreatif Puro Mangkunegaran, serta data mengenai klasifikasi industri kreatif Puro Mangkunegaran. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. data primer yang diperoleh yaitu; data gambaran umum Puro Mangkunegaran, data variasi industri kreatif, dan kriteria industri kreatif. Dalam penelitian ini data sekunder yang diperoleh peneliti meliputi; profil Puro Mangkunegaran, kuesioner pendukung.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti mengobservasi untuk mengetahui atraksi, akses dan fasilitas yang dimiliki serta tingkat perkembangan Puro Mangkunegaran. Selanjutnya, data yang diperoleh melalui wawancara meliputi data mengenai bentuk pengelolaan untuk pengembangan di Pura Mangkunegaran, atraksi, akses dan jumlah fasilitas yang dimiliki Puro Mangkunegaran. Peneliti juga akan membuat beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk diberikan kepada responden untuk mengisi jawabannya melalui kuesioner. Selain itu, data dalam penelitian ini yang diperoleh melalui studi kepustakaan adalah data jumlah kunjungan wisatawan, tinjauan pustaka, dan sejarah Puro Mangkunegaran. Dokumentasi juga digunakan sebagai pelengkap penelitian, di mana peneliti dapat memperoleh dokumen dari para narasumber dan informan.

Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling*. Informan yang dimaksud adalah informan yang terlibat langsung atau informan yang dianggap mempunyai kemampuan dan mengerti permasalahan terkait. Adapun orang-orang yang dipilih sebagai informan dalam penelitian ini adalah: Pihak Pengelola Pariwisata, guna memperoleh data terkait struktur organisasi pengelola Pura Mangkunegaran, visi misi, fasilitas, atraksi, serta bentuk aktivitas wisata industri kreatif yang ada di Puro Mangkunegaran. Selanjutnya, Dinas Pariwisata Kota Surakarta, guna memperoleh data terkait keterlibatan pemerintah dalam pengembangan daya tarik wisata berbasis Industri kreatif di

Puro Mangkunegaran. Badan Riset dan Pengembangan Daerah Kota Surakarta juga dipilih guna mendapatkan data pendukung terkait penelitian sebelumnya yang sudah dilakukan di Puro Mangkunegaran. Selain itu, Wartawan Solopos dipilih guna mendapatkan data terkait aktivitas industri kreatif yang sudah dijalankan di Puro Mangkunegaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Pengumpulan data, di mana peneliti mencatat semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi di lapangan. 2) Reduksi data, di mana data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dipilih dan disesuaikan menurut topik dan tujuan penelitian, seperti gambaran umum Puro Mangkunegaran, variasi industri kreatif dan klasifikasi industri kreatif, serta strategi pengembangan yang dilakukan di Puro Mangkunegaran. 3) Penyajian data, di mana data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk naratif terkait dengan hal-hal tersebut. 4) Penarikan kesimpulan, di mana data yang sudah diperoleh dikategorikan sesuai dengan masing-masing poin ruang lingkup agar pembahasan dapat ditarik menjadi kesimpulan yang dapat disajikan dalam bentuk teks.

Selain itu, teknik analisis data SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*) juga digunakan. Matriks SWOT dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman yang dihadapi Pura Mangkunegaran yang dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Matriks ini dapat menghasilkan empat set kemungkinan alternatif strategis. Dalam analisis SWOT, terdapat empat kuadran yang dapat menggambarkan posisi Puro Mangkunegaran. Pertama, Kuadran 1 (positif, positif) yang menandakan Puro Mangkunegaran memiliki potensi yang kuat dan berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah strategi progresif, di mana Puro Mangkunegaran dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan, dan meraih kemajuan secara maksimal. Kedua, Kuadran II (positif, negatif) yang menandakan Puro Mangkunegaran yang kuat namun menghadapi tantangan yang besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah diversifikasi strategi, di mana Puro Mangkunegaran disarankan untuk segera memperbanyak ragam strategi taktisnya. Ketiga, Kuadran III (negatif, positif) yang menandakan Puro Mangkunegaran yang lemah namun sangat berpeluang. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah ubah strategi, di mana Puro Mangkunegaran disarankan untuk mengubah strategi sebelumnya. Keempat, Kuadran IV (negatif, negatif) yang menandakan Puro Mangkunegaran yang lemah dan menghadapi tantangan besar. Rekomendasi strategi yang diberikan adalah strategi bertahan, di mana Puro Mangkunegaran disarankan untuk menggunakan strategi bertahan dan mengendalikan kinerja internal agar tidak semakin terperosok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identifikasi Faktor Internal dan Eksternal di Puro Mangkunegaran berdasarkan Kriteria Industri Kreatif

1. Kekuatan (*strength*)

Adapun kekuatan yang dimiliki Pura Mangkunegaran sebagai berikut:

- a. Memiliki warisan budaya yang hingga saat ini masih terjaga keasliannya.
- b. Memiliki aksesibilitas yang sangat mudah dijangkau.
- c. Arsitektur seni bangunan bergaya Eropa yang hingga kini masih terjaga.

- d. Memiliki tatanan sosial yang di dalamnya berisi segala aturan dan hukum adat yang kuat.
- e. Salah satu institusi budaya yang dihormati dengan reputasi yang kuat di kalangan masyarakat setempat dan nasional.

2. Kelemahan (*weakness*)

- a. Keterbatasan dalam melakukan pemasaran dan promosi yang efektif untuk menarik pengunjung, terutama wisatawan mancanegara.
- b. Kurangnya sumber daya manusia yang terlatih dalam bidang industri pariwisata.
- c. Fasilitas akomodasi pendukung pariwisata belum dikembangkan secara optimal.
- d. Belum ada perencanaan lebih lanjut terkait rancangan pengembangan pariwisata.
- e. Distribusi produk kreatif yang masih belum menjangkau pasar yang lebih luas.

3. Peluang (*opportunities*)

- a. Diversifikasi produk kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan produksi dan daya saing Puro Mangkunegaran.
- b. Perkembangan teknologi dapat menjadi peluang untuk pemasaran digital yang lebih optimal.
- c. Membangun kemitraan dan kolaborasi dengan pihak luar untuk keberlanjutan pengembangan Puro Mangkunegaran.
- d. Dapat menjadi pusat pendidikan budaya yang penting dan semakin menjangkau banyak orang.
- e. Dukungan dari pihak luar untuk program pemeliharaan dan restorasi.

4. Ancaman (*Threats*)

- a. Persaingan dengan produk serupa dari daerah lain atau produksi massal dapat mengurangi daya tarik produk kreatif Puro Mangkunegaran.
- b. Kerusakan lingkungan ketika terjadi peningkatan wisatawan.
- c. Pelanggaran etika yang dapat merusak citra Puro Mangkunegaran sebagai salah satu warisan budaya yang dijaga.
- d. Pengelolaan keuangan yang efektif sangat penting untuk menjaga keberlanjutan Puro Mangkunegaran.
- e. Menjaga keseimbangan antara nilai-nilai tradisional dan mengadopsi inovasi modern dalam pengembangan Puro Mangkunegaran.

Analisis Dengan Pendekatan SWOT

Dari identifikasi faktor internal dan eksternal, maka dapat disusun strategi yang disajikan dalam bentuk matriks dan menghasilkan empat (4) set kemungkinan alternatif strategis sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Matriks Swot Puro Mangkuengaran

	<i>Strength (S)</i>	<i>Weakness (W)</i>
Faktor Internal	- Memiliki warisan budaya yang hingga saat ini masih terjaga keasliannya. - Memiliki aksesibilitas yang sangat mudah dijangkau. - Arsitektur seni bangunan bergaya Eropa yang masih terjaga. - Memiliki tatanan sosial yang di dalamnya berisi segala aturan dan hukum adat yang kuat.	- Keterbatasan dalam melakukan pemasaran dan promosi yang efektif untuk menarik pengunjung, terutama wisatawan mancanegara. - Kurangnya sumber daya manusia yang terlatih dalam bidang industri pariwisata. - Fasilitas akomodasi pendukung pariwisata belum dikembangkan secara optimal.
Faktor Eksternal	Salah satu institusi budaya yang dihormati dengan reputasi yang kuat di kalangan masyarakat setempat dan nasional.	- Belum ada perencanaan lebih lanjut terkait rancangan pengembangan pariwisata. - Distribusi produk kreatif yang masih belum menjangkau pasar yang lebih luas.
<i>Opportunity (O)</i>	<i>SO</i>	<i>WO</i>
- Diversifikasi produk kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan produksi dan daya saing Puro Mangkunegaran. - Perkembangan teknologi dapat menjadi peluang untuk pemasaran digital yang lebih optimal. - Membangun kemitraan dan kolaborasi dengan pihak luar untuk keberlanjutan pengembangan Puro Mangkunegaran. - Dapat menjadi pusat pendidikan budaya yang penting dan semakin menjangkau banyak orang. - Dukungan dari pihak luar untuk program pemeliharaan dan restorasi.	- Mengembangkan produk digital kreatif seperti <i>e-book</i> tentang sejarah Puro Mangkunegaran, dan aplikasi <i>virtual tour</i>. - Menerapkan sistem pemesanan tiket online yang memungkinkan pengunjung untuk memesan dan membayar tiket masuk secara mudah melalui internet. Ini tidak hanya memudahkan pengunjung, tetapi juga membantu dalam manajemen kapasitas dan pengaturan kunjungan. - Berkolaborasi dengan agen perjalanan, dan hotel untuk mempromosikan Puro Mangkunegaran sebagai destinasi wisata utama dengan menyediakan paket tour khusus, penawaran diskon, atau promosi bersama di media sosial dan situs web. Selain itu, bermitra dengan desainer, seniman, musisi, dan produsen konten kreatif untuk mengembangkan produk-produk baru dan pengalaman-pengalaman inovatif yang terinspirasi oleh sejarah dan budaya Puro Mangkunegaran. - Merancang dan menyelenggarakan program pendidikan formal dan non-formal yang fokus pada sejarah, seni, dan budaya Jawa, serta kearifan lokal, seperti	- Melakukan promosi yang lebih intensif di pasar internasional dengan memanfaatkan media, pameran pariwisata internasional, dan kerjasama dengan agen perjalanan internasional untuk meningkatkan <i>eksposure</i> Puro Mangkunegaran di kalangan wisatawan potensial. - Bergabung dengan asosiasi pariwisata lokal dan nasional untuk mengakses sumber daya dan jaringan yang dapat mendukung pengembangan sumber daya manusia dalam industri pariwisata. Asosiasi ini juga dapat menyediakan pelatihan, seminar, dan konferensi untuk meningkatkan kompetensi karyawan. - Mendirikan pusat informasi pengunjung yang lengkap dengan peta, brosur, dan informasi tentang atraksi utama, jam buka, harga tiket, dan kebijakan lainnya untuk memandu pengunjung selama kunjungan mereka. - Menetapkan prioritas pengembangan berdasarkan analisis situasi dan tujuan jangka panjang yang telah ditetapkan. Ini dapat meliputi pelestarian bangunan bersejarah, pengembangan infrastruktur

	seminar, lokakarya, dan kursus pendidikan informal.	pariwisata, peningkatan layanan pengunjung, dan program pendidikan budaya. Selain itu, dapat Melibatkan semua stakeholder terkait, termasuk pemerintah daerah, ahli waris budaya, masyarakat lokal dalam proses perencanaan untuk memastikan keberhasilan implementasi rancangan jangka panjang.
	5. Melibatkan sektor swasta seperti perusahaan lokal, perusahaan multinasional, dan lembaga keuangan untuk berkontribusi dalam program pemeliharaan dan restorasi.	5. Menggunakan konten visual yang menarik, cerita, dan promosi khusus untuk menarik perhatian audiens yang lebih luas.
Threath (T)	ST	WT
1. Persaingan dengan produk serupa dari daerah lain atau produksi massal dapat mengurangi daya tarik produk kreatif Puro Mangkunegaran.	1. Mengutamakan kualitas tinggi dalam setiap produk kreatif yang dihasilkan, baik dari segi desain, bahan, maupun proses produksi. Memastikan bahwa setiap produk mencerminkan standar keunggulan yang tinggi dan memberikan nilai tambah kepada pelanggan.	1. Melakukan promosi yang intensif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang warisan budaya dan keunikan Puro Mangkunegaran, sehingga meningkatkan daya tarik destinasi tersebut di tengah persaingan yang ketat.
2. Kerusakan lingkungan ketika terjadi peningkatan wisatawan.	2. Melakukan monitoring dan evaluasi secara teratur terhadap kondisi lingkungan untuk memantau dampak dari kegiatan pariwisata.	2. Meningkatkan infrastruktur pariwisata seperti fasilitas transportasi, akomodasi, dan sarana pendukung lainnya untuk meningkatkan kenyamanan dan aksesibilitas bagi pengunjung.
3. Pelanggaran etika yang dapat merusak citra Puro Mangkunegaran sebagai salah satu warisan budaya yang dijaga. Kondisi alam yang kurang mendukung	3. Menetapkan kebijakan yang jelas dan standar etika yang harus dipatuhi oleh semua karyawan, staf, dan pengunjung Puro Mangkunegaran. Memastikan bahwa semua orang memahami harapan etika yang ditegakkan.	3. Melakukan pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi karyawan dan masyarakat lokal untuk meningkatkan pelayanan, memahami kebutuhan wisatawan, dan mempromosikan budaya lokal dengan baik.
4. Pengelolaan keuangan yang efektif sangat penting untuk menjaga keberlanjutan Puro Mangkunegaran.	4. Meningkatkan sumber pendapatan dengan diversifikasi, seperti penjualan tiket masuk, penjualan souvenir dan merchandise, penyewaan ruang untuk acara, dan sponsor dari perusahaan atau individu.	4. Mengintegrasikan prinsip-prinsip keberlanjutan dalam pengelolaan destinasi pariwisata, termasuk pelestarian lingkungan, pengelolaan limbah, dan pemberdayaan masyarakat lokal.
5. Menjaga keseimbangan antara nilai-nilai tradisional dalam mengadopsi inovasi modern dalam pengembangan Puro Mangkunegaran.	5. Mengembangkan inovasi berbasis budaya yang menggabungkan nilai-nilai tradisional dengan teknologi dan tren modern. Misalnya, mengadopsi teknologi digital untuk menyebarkan cerita-cerita budaya, pertunjukan seni tradisional, atau mengembangkan produk kreatif yang terinspirasi dari warisan budaya.	5. Mengembangkan sumber pendapatan baru di luar sektor pariwisata, seperti pengembangan produk-produk kreatif berbasis budaya untuk dijual sebagai souvenir atau pengembangan program pendidikan dan pelatihan.

Sumber : Hasil Olahan Data Pribadi, 2024

Setelah menganalisis faktor internal dan eksternal akan dilakukan skoring dengan menggunakan kuadran SWOT dan menentukan strategi yang tepat untuk digunakan dalam pengembangan Puro Mangkunegaran. Berikut skoring faktor internal dan eksternal:

Tabel 2 Internal Factor Analysis Strategi (IFAS) Daya Tarik Wisata Puro Mangkunegaran

Faktor Internal		Bobot	Rating	Skor
No	Kekuatan (<i>Strength</i>)			
a.	Memiliki warisan budaya yang hingga saat ini masih terjaga keasliannya.	0,15	4,8	0,72
b.	Memiliki aksesibilitas yang sangat mudah dijangkau	0,14	4,7	0,65
c.	Arsitektur seni bangunan bergaya Eropa yang masih terjaga.	0,14	4,6	0,64
d.	Memiliki tatanan sosial yang di dalamnya berisi segala aturan dan hukum adat yang kuat.	0,12	4	0,48
e.	Salah satu institusi budaya yang dihormati dengan reputasi yang kuat di kalangan masyarakat setempat dan nasional.	0,13	4,4	0,57
Total Kekuatan				3,06
Kelemahan (<i>Weakness</i>)		Bobot	Rating	Skor
No				
a.	Keterbatasan dalam melakukan pemasaran dan promosi yang efektif untuk menarik pengunjung, terutama wisatawan mancanegara.	0,05	1,6	0,08
b.	Kurangnya sumber daya manusia yang terlatih dalam bidang industri pariwisata.	0,07	2,3	0,16
c.	Fasilitas akomodasi pendukung pariwisata belum dikembangkan secara optimal.	0,06	2	0,12
d.	Belum ada perencanaan lebih lanjut terkait rancangan pengembangan pariwisata.	0,04	1,4	0,05
e.	Distribusi produk kreatif yang masih belum menjangkau pasar yang lebih luas.	0,06	2,1	0,12
Total Kelemahan				0,53
Skor IFAS				2,53

Sumber: Hasil Olahan Data Pribadi, 2024

Dari hasil perhitungan IFAS yang tertera dalam Tabel 2, terlihat bahwa skor akhir untuk komponen kekuatan (*strength*) lebih tinggi, yaitu mencapai 2,53. Hal ini menunjukkan bahwa Puro Mangkunegaran memiliki keunggulan dalam aspek-aspek tertentu, terutama dalam hal melestarikan keaslian budaya dan penerapan aturan adat yang kuat yang masih berlangsung hingga kini. Sedangkan, untuk kelemahan (*weakness*), skor totalnya adalah 0,53. Total skor perhitungan IFAS sebesar 2,53 didapatkan dari pengurangan total skor *strength* dengan total skor *weakness*.

Tabel 3 Eksternal Factor Analysis Strategi (EFAS) Daya Tarik Wisata Puro Mangkunegaran

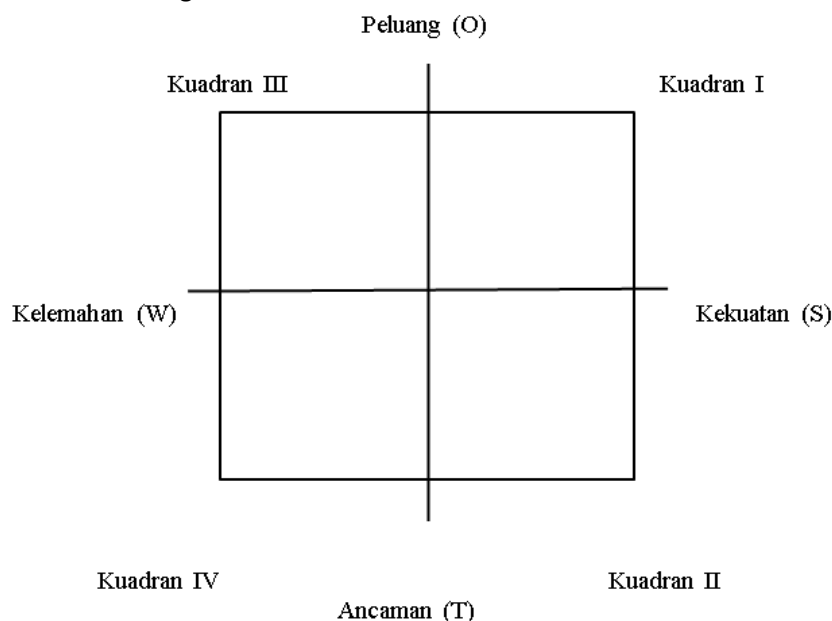
Faktor Eksternal		Bobot	Rating	Skor
No	Peluang (<i>Opportunity</i>)			
a.	Diversifikasi produk kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan produksi dan daya saing Puro Mangkunegaran.	0,13	4,4	0,57
b.	Perkembangan teknologi dapat menjadi peluang untuk pemasaran digital yang lebih optimal.	0,13	4,4	0,57
c.	Membangun kemitraan dan kolaborasi dengan pihak luar untuk keberlanjutan pengembangan Puro Mangkunegaran.	0,13	4,4	0,57
d.	Dapat menjadi pusat pendidikan budaya yang penting dan semakin menjangkau banyak orang.	0,13	4,3	0,07
e.	Dukungan dari pihak luar untuk program pemeliharaan dan restorasi.	0,12	4	0,48
Total Peluang				2,26
Ancaman (<i>Threats</i>)		Bobot	Rating	Skor
No				
a.	Persaingan dengan produk serupa dari daerah lain atau produksi			

	massal dapat mengurangi daya tarik produk kreatif Puro Mangkunegaran.	0,08	2,8	0,22
b.	Kerusakan lingkungan ketika terjadi peningkatan wisatawan.	0,06	2	0,12
c.	Pelanggaran etika yang dapat merusak citra Puro Mangkunegaran sebagai salah satu warisan budaya yang dijaga.	0,04	1,6	0,06
d.	Pengelolaan keuangan yang efektif sangat penting untuk menjaga keberlanjutan Puro Mangkunegaran.	0,06	2,1	0,12
e.	Menjaga keseimbangan antara nilai-nilai tradisional dalam mengadopsi inovasi modern dalam pengembangan Puro Mangkunegaran.	0,06	2,1	0,12
	Total Ancaman			1,18
	Skor EFAS			1,08

Sumber: Hasil Olahan Data Pribadi, 2024

Berdasarkan Tabel 3 untuk perhitungan EFAS, terlihat bahwa skor akhir untuk peluang (opportunity) lebih tinggi, mencapai total skor 2,26. Hal ini menunjukkan bahwa Puro Mangkunegaran memiliki potensi untuk mengambil keuntungan dari berbagai peluang yang ada, terutama melalui diversifikasi produk kreatif yang dapat meningkatkan kapasitas produksi dan daya saingnya. Sedangkan, untuk ancaman (threats), skor totalnya adalah 1,18. Oleh karena itu, total skor perhitungan EFAS adalah 1,08, yang diperoleh dengan mengurangi total skor peluang dengan total skor ancaman.

Berdasarkan hasil skoring yang dilakukan terhadap faktor-faktor internal dan eksternal, maka diperoleh kuadran SWOT sebagai berikut :



Gambar 1 Kuadran Analisis SWOT Puro Mangkunegaran

Dari Gambar 1 pada diagram SWOT, diperoleh skor nilai kekuatan sebesar 3,06 dan untuk kelemahan sebesar 0,53, dengan selisih nilainya adalah 2,53. Sedangkan untuk faktor peluang, skornya adalah 2,26, dan nilai skor ancaman sebesar 1,18, dengan selisih 1,08. Selanjutnya, nilai-nilai selisih ini membentuk titik koordinat (1,08 : 2,53).

Setelah dilakukan perhitungan SWOT, hasilnya menunjukkan bahwa posisi strategi pengembangan Puro Mangkunegaran yang optimal terletak pada kuadran I, yaitu pada posisi SO (Strengths and Opportunities). Rekomendasi strategi yang diberikan adalah Agresif/Progresif, artinya Puro Mangkunegaran dalam kondisi prima dan mantap sehingga sangat dimungkinkan untuk terus melakukan ekspansi, memperbesar pertumbuhan dan meraih kemajuan secara maksimal.

Berdasarkan keterangan pada tabel 4.2 matriks SWOT dapat diketahui bahwa strategi pengembangan yang tepat untuk mengembangkan Puro Mangkunegaran sebagai daya Tarik wisata berbasis Industri Kreatif adalah Strategi strength- opportunity. Strategi strength-opportunity ini menggunakan kekuatan yang dimiliki Puro Mangkunegaran untuk menangkap dan memanfaatkan peluang yang ada.

Mengembangkan produk digital kreatif seperti e-book tentang sejarah Puro Mangkunegaran, dan aplikasi virtual tour . Salah satu kriteria industri kreatif adalah penggunaan teknologi. Teknologi yaitu kumpulan teknik metode atau aktivitas yang meningkatkan nilai budaya (Liritzis, Al-Otaibi, & Volonakis, 2015). Teknologi yang dimaksud dapat dilakukan dalam kegiatan kreasi, produksi, kolaborasi, mencari informasi, distribusi atau pun sarana sosialisai (Tao, Cheng, Zhang, & Nee, 2017). Strategi ini penting dilakukan karena mengingat masalah yang terjadi pada saat ini di Puro Mangkunegaran adalah sulitnya menarik wisatawan asing untuk berkunjung. Dengan pembuatan produk kreatif digital ini, memungkinkan orang dari berbagai belahan dunia untuk mengenal dan mengapresiasi budaya Jawa. Ini tidak hanya mendukung pariwisata budaya, tetapi juga memperluas pemahaman lintas budaya, selain itu mengembangkan produk digital kreatif juga dapat menjadi sumber pendapatan alternatif bagi Puro Mangkunegaran (Utama, 2017). Dengan menjual produk digital seperti aplikasi, e-book, atau konten multimedia lainnya, Puro Mangkunegaran dapat mendapatkan pemasukan tambahan untuk memelihara dan memperluas aktivitas budaya mereka.

Menerapkan sistem pemesanan tiket online yang memungkinkan pengunjung untuk memesan dan membayar tiket masuk secara mudah melalui internet. Ini tidak hanya memudahkan pengunjung, tetapi juga membantu dalam manajemen kapasitas dan pengaturan kunjungan di Puro Mangkunegaran (Filep & Pearce, 2014). Menerapkan sistem pemesanan tiket secara online merupakan implikasi dari pentingnya penggunaan teknologi dalam pengembangan industri kreatif. Pada saat ini sistem pembelian tiket di Puro Mangkunegaran masih bersifat konvensional, dan setelah mendapat tiket wisatawan masih harus mengantri untuk mendapatkan tour guide , dengan menerapkan sistem pemesanan tiket online memungkinkan pengunjung untuk membeli tiket secara mudah dan cepat dari mana saja, tanpa harus datang langsung ke lokasi. Hal ini dapat meningkatkan aksesibilitas bagi wisatawan lokal maupun mancanegara sehingga pada saat berkunjung sudah langsung mendapatkan tour guide tanpa harus mengantri.

Berkolaborasi dengan agen perjalanan, dan hotel untuk mempromosikan Puro Mangkunegaran sebagai destinasi wisata utama dengan menyediakan paket tour khusus, penawaran diskon, atau promosi bersama di media sosial dan situs web (Rahayu, 2015). Selain itu, bekerja sama dengan desainer, seniman, musisi, dan produsen konten kreatif untuk mengembangkan produk-produk baru dan pengalaman- pengalaman inovatif yang terinspirasi oleh sejarah dan budaya Puro Mangkunegaran. Berdasarkan konsep industri kreatif dijelaskan bahwa pengembangan industri kreatif dibutuhkan dukungan kerja sama antara cendekiawan (intellectuals), bisnis (business) dan pemerintah (government), yang disebut sebagai sistem Triple Helix, yang merupakan aktor utama penggerak lahirnya kreativitas, ide, ilmu pengetahuan. Puro Mangkunegaran dapat bekerja sama dengan beberapa agen travel yang lokasi nya tidak jauh dari Istana, seperti Mekaya Tour and Travel, Lyamar Ais Tour and Travel, dan masih banyak lagi agen travel yang bisa bekerja sama sehingga dapat membantu dalam promosi dan penjualan tiket ke Puro Mangkunegaran, hal ini tentu saja akan membantu meningkatkan kunjungan wisatawan. Selain itu, Puro Mangkunegaran dapat bekerja sama dengan hotel-hotel di sekitar untuk menawarkan paket akomodasi yang lebih lengkap. Beberapa rekomendasihotel terdekat yaitu, The Royal Surakarta Heritage, The Sunan Hotel Solo, danIbis Styles Solo Hotel. Hotel dapat membantu dalam menawarkan fasilitas tambahan seperti makanan, dan transportasi.

Merancang dan menyelenggarakan program pendidikan formal dan non-formal yang fokus pada sejarah, seni, dan budaya Jawa, serta kearifan lokal, seperti seminar, lokakarya, dan kursus pendidikan informal (Hasanah, 2015). Salah satu aktor penggerak industri kreatif adalah

cendekiawan (intellectuals). Peran cendekiawan dalam konteks industri kreatif adalah keinginan menerapkan ilmu dan menularkannya. Cendekiawan mencakup budayawan, seniman, para pendidik di lembaga pendidikan, para pelopor di paguyuban, pedepokan, sanggar budaya dan seni, individu atau kelompok studi dan penulis, dan tokoh lainnya di bidang seni, budaya dan ilmu pengetahuan. Puro Mangkunegaran memiliki beberapa kelas seni yang masih bertahan pada saat ini namun masih belum bisa menjangkau banyak orang. Kegiatan ini dikelola oleh Kemantren Langenpraja, sebuah badan yang didirikan di lingkungan Puro Mangkunegaran untuk mengelola dan menjaga kelestarian seni, terutama dalam bidang karawitan dan seni tari. Kemantren Langenpraja membantu wisatawan untuk memperoleh pemahaman langsung tentang budaya lokal melalui keterlibatan mereka dalam kegiatan budaya tersebut. Selain itu terdapat juga Akademi Seni Mangkunegaran yang berada dibawah naungan Puro Mangkunegaran. Harapannya, Akademi Seni Mangkunegaran dapat memperluas relasi nya dengan Lembaga Budaya yang ada di Surakarta seperti, Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta, Sanggar Seni dan Budaya Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Surakarta, Bentara Budaya Balai Soedjatmoko milik Kompas Gramedia, dan Taman Budaya Jawa Tengah (Kompas.com, n.d.). Melalui relasi dengan lembaga pendidikan, Puro Mangkunegaran dapat menciptakan ruang untuk inovasi dan kolaborasi dalam pengembangan program-program pendidikan baru yang memadukan elemen-elemen budaya dan seni tradisional dengan pendidikan formal. Dengan demikian, relasi dengan lembaga pendidikan di sekitar Puro Mangkunegaran tidak hanya penting untuk melestarikan warisan budaya dan sejarah, tetapi juga untuk menginspirasi, mendidik, dan melibatkan generasi muda dalam kegiatan budaya yang kaya dan berharga.

Melibatkan sektor swasta seperti perusahaan lokal, perusahaan multinasional, dan lembaga keuangan untuk berkontribusi dalam program pemeliharaan dan restorasi. Dalam konsep industri kreatif, selain cendekiawan terdapat juga business sebagai aktor penggerak industri kreatif. Bisnis pariwisata dapat berperan dalam mengembangkan destinasi wisata sekitar Puro Mangkunegaran dengan menyediakan akomodasi, restoran, dan layanan lainnya yang mendukung kunjungan wisatawan. Dengan bekerja sama, PuroMangkunegaran dan pihak swasta dapat melakukan promosi bersama untuk meningkatkan kunjungan wisata dan mendapatkan dukungan masyarakat yang lebih luas. Ini dapat mencakup promosi melalui media sosial, situs web, dan kampanye pemasaran yang ditujukan kepada wisatawan lokal maupun mancanegara. Pihak swasta dapat menjadi mitra dalam pengelolaan Puro Mangkunegaran secara keseluruhan. Ini termasuk pengelolaan kunjungan wisata, perawatan bangunan, dan penyelenggaraan acara budaya. Kemitraan semacam ini memungkinkan Puro Mangkunegaran untuk fokus pada misi budaya dan sejarahnya, sementara pihak swasta dapat membantu dalam aspek operasional dan manajemen. Beberapa lembaga atau perusahaan yang dapat menjalin kerjasama dengan Puro Mangkunegaran adalah, UNESCO, BUMN khususnya PT KAI, karena pada saat ini KGPAA Mangkunegaran X ditunjuk sebagai komisisaris PT KAI dengan demikian akan sangat kuat ikatan kerjasamanya.

Hasil analisis SWOT menunjukan bahwa kekuatan yang dimiliki Puro Mangkunegaran mampu bersaing dengan destinasi wisata lainnya yang ada di Indonesia. Hal itu disebabkan komponen daya tarik wisata, aksesibilitas, fasilitas maupun sumber daya manusia nya cukup dalam mendukung pengembangan Puro Mangkunegaran yang berbasis Industri Kreatif.

CONCLUSIONS

Variasi industri kreatif di Puro Mangkunegaran menunjukkan kekayaan budaya dan seni yang khas dari daerah Jawa Tengah, terutama dalam hal pakaian tradisional, seni pertunjukan, dan kerajinan tangan. Puro Mangkunegaran sebagai pusat kebudayaan dan tradisi Jawa menggambarkan pentingnya melestarikan warisan budaya melalui industri kreatif, yang tidak hanya mempertahankan nilai-nilai tradisional tetapi juga menginspirasi inovasi dan pengembangan baru dalam seni dan kerajinan. Sepuluh dari sebelas variasi industri kreatif sudah dijalankan di lingkungan Puro Mangkunegaran. Hal ini menunjukan Puro Mangkunegaran cukup siap dalam mengembangkan pariwisata berbasis industri kreatif.

Dari hasil analisis SWOT Puro Mangkunegaran bahwa strategi pengembangan yang tepat berada pada posisi kuadran I yaitu strategi strength-opportunity (SO) yang merupakan strategi yang digunakan untuk menggunakan seluruh kekuatan yang ada dengan menangkap dan memanfaatkan peluang. Maka strategi pengembangan yang perlu digunakan untuk mengembangkan Puro Mangkunegaran sebagai daya tarik wisata berbasis Industri Kreatif adalah sebagai berikut: mengembangkan produk digital kreatif seperti e-book tentang sejarah Puro Mangkunegaran dan membuat aplikasi virtual tour; menerapkan sistem pemesanan tiket online yang memungkinkan pengunjung untuk memesan dan membayar tiket masuk secara mudah melalui internet; bermitra dengan desainer, seniman, musisi, dan produsen konten kreatif untuk mengembangkan produk-produk baru dan pengalaman-pengalaman inovatif yang terinspirasi oleh sejarah dan budaya Puro Mangkunegaran; merancang dan menyelenggarakan program pendidikan formal dan non-formal yang fokus pada sejarah, seni, dan budaya Jawa, serta kearifan lokal; dan melibatkan sektor swasta seperti perusahaan lokal, perusahaan multinasional, dan lembaga keuangan untuk berkontribusi dalam program pemeliharaan dan restorasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Anak Agung Gede. (2015). Pengembangan model wisata edukasi-ekonomi berbasis industri kreatif berwawasan kearifan lokal untuk meningkatkan ekonomi masyarakat. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2).
- Asriandy, Ian. (2016). Strategi Pengembangan Obyek Wisata Air Terjun Bissapu di Kabupaten Bantaeng. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Makassar: UNHAS.
- Azizah, Siti Nur, & Muhfiatun, Muhfiatun. (2018). Pengembangan ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal pandanus handicraft dalam menghadapi pasar modern perspektif ekonomi syariah (Study Case di Pandanus Nusa Sambisari Yogyakarta). *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(2), 63–78.
- Filep, Sebastian, & Pearce, Philip. (2014). Tourist experience and fulfilment. *Insights from Positive*.
- Hasanah, Aan. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter berbasis kearifan lokal Budaya Sunda untuk mengembangkan Life Skill siswa madrasah: Penelitian Pada Madrasah Aliyah di Kota Bandung. *Ilib. Uinsgd. Ac. Id*, (3), 1–130.
- Kompas.com. (n.d.). Pura Mangkunegaran Dipadati Wisatawan, Pengunjung Capai 1.000 Orang hingga Kekurangan "Tour Guide." Retrieved November 1, 2023, from Kompas.com website: <https://regional.kompas.com/read/2022/12/30/135048778/pura-mangkunegaran-dipadati-wisatawan-pengunjung-capai-1000-orang-hingga>
- Laksmi, Putu Ayu Sita, & Arjawa, I. Gde Wedana. (2023). Kearifan Lokal dalam Mendukung Pengembangan Industri Kreatif di Provinsi Bali. *Journal Scientific of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-5955 / p-ISSN 2809-0543*, 4(1), 1–15.
- Liritzis, Ioannis, Al-Otaibi, F. M., & Volonakis, P. (2015). Digital technologies and trends in cultural heritage. *Mediterranean Archaeology and Archaeometry*, 15(3), 313.
- Mandaka, Mutiawati, & Ikaputra, Ikaputra. (2021). URBAN HERITAGE TOURISM Sebuah konsep pelestarian melalui pendekatan pariwisata. *Jurnal Arsitektur Kolaborasi*, 1(2), 67–75.
- Pemayun, A. G. P. (2018). Ekonomi Kreatif dan Kearifan Lokal dalam Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan di Bali. *Universitas Pendidikan Nasional*.

Rahayu, Anita. (2015). *Strategi komunikasi pemasaran kota solo sebagai destinasi mice (Meeting, Incentive Trip, Conference, Exhibition)*. UNS (Sebelas Maret University).

Setiawan, Heri Cahyo Bagus. (2020). *Manajemen Industri Kreatif: Teori dan Aplikasi*. PT. Berkas Mukmin Mandiri.

Suprpto, Monica Hadi, Purnomo, Budi, & Pradipta, Made Prasta Yostitia. (2018). Peran Kelompok Sadar Wisata Dalam Merevitalisasi Kampung Pecinan Sebagai Objek Dan Daya Tarik Wisata di Kota Surakarta. *Jurnal Pariwisata Indonesia*, 14(1), 60–65.

Tao, Fei, Cheng, Ying, Zhang, Lin, & Nee, Andrew Y. C. (2017). Advanced manufacturing systems: socialization characteristics and trends. *Journal of Intelligent Manufacturing*, 28, 1079–1094.

Utama, I. Gusti Bagus Rai. (2017). *Pemasaran pariwisata*. Penerbit Andi.