

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ruang Lingkup Desa Wisata

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Berkelanjutan fokus destinasi pariwisata di Indonesia adalah pada pengembangan destinasi pariwisata berkelanjutan. Dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa destinasi pariwisata berkelanjutan mencakup pengelolaan yang bertujuan untuk memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat lokal, melestarikan budaya bagi masyarakat dan wisatawan, serta menjaga kelestarian lingkungan. Pendekatan yang digunakan dalam pengembangan destinasi pariwisata mencakup pertumbuhan dan pemerataan ekonomi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan berfokus pada pengembangan wilayah. Pengembangan ini berpusat pada pemberdayaan masyarakat, melibatkan berbagai aspek seperti sumber daya manusia, pemasaran, destinasi, teknologi, keterkaitan lintas sektor, kerja sama antarnegeri, pemberdayaan usaha kecil, serta tanggung jawab dalam pemanfaatan sumber daya alam dan budaya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, destinasi wisata, yang juga dikenal sebagai destinasi pariwisata, adalah area geografis dalam satu atau lebih wilayah administrasi yang memiliki daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta komunitas masyarakat yang saling mendukung dan melengkapi untuk mengembangkan kepariwisataan. Destinasi ini dapat berupa negara, daerah seperti kota, kabupaten, atau pedesaan yang menawarkan berbagai produk dan layanan wisata yang menarik bagi wisatawan untuk tinggal sementara. (Bahri,A.S., Rianto, Abdillah, F., & Arianti,S.P.,2017).

Dalam bukunya yang berjudul “Pariwisata & Desa Wisata: Teori dan Praktek”, Asep Syaiful Bahri, bersama Rianto, Fitri Abdillah, dan Santi Palupi Arianti menjelaskan bahwa destinasi pariwisata adalah suatu kawasan geografis yang memiliki berbagai komponen yang diperlukan untuk menarik dan melayani wisatawan. Komponen-komponen ini mencakup daya tarik wisata yang unik,

fasilitas yang memadai, infrastruktur yang baik, serta masyarakat yang berperan aktif dalam mendukung kegiatan pariwisata. Destinasi pariwisata ini bisa berbentuk negara, kota, kabupaten, atau desa yang mampu menarik wisatawan untuk tinggal sementara dan menikmati berbagai produk serta layanan yang ditawarkan. Destinasi wisata juga dapat diartikan sebagai kawasan yang memiliki beragam objek dan daya tarik wisata, termasuk alam, budaya dan buatan seperti kuliner, kearifan lokal, adat istiadat, serta nilai-nilai masyarakat. Selain itu, destinasi wisata juga dilengkapi dengan berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung keberlangsungan objek wisata yang ada di kawasan tersebut.

2.1.1. Kriteria Desa Wisata di Indonesia

Destinasi wisata memiliki peran penting dalam meningkatkan kapasitas dan kesejahteraan masyarakat desa. Sehingga, setiap usaha pengembangan pariwisata desa harus berfokus pada kebutuhan dan keinginan masyarakat lokal. Dalam proses pengembangan ini, sangat penting untuk mengidentifikasi dan memanfaatkan potensi lokal seperti warisan budaya, kehidupan sehari-hari, tradisi adat, pertanian, kerajinan tangan, kearifan lokal, keindahan alam, dan elemen lainnya sebagai daya tarik wisata. Hal ini juga dapat dijadikan sebagai inspirasi penciptaan produk wisata di desa tersebut. Tradisi dan kebiasaan masyarakat serta kekayaan alam merupakan aset penting yang memperkuat kehidupan dan persatuan komunitas. Prinsip-prinsip ini menjadi pedoman bagi semua pihak yang terlibat dalam pengembangan desa wisata.

Tabel 2. 1 Kriteria dan Sub Kriteria Penilaian Desa Wisata

No.	Kriteria	Sub Kriteria
1.	Kepemilikan dan Pengelolaan Komunitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tersedianya pengelolaan yang efisien dan terbuka 2. Keabsahan lembaga atau kelompok desa 3. Menjalin kemitraan yang efektif
2.	Kontribusi terhadap kesejahteraan sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertahankan kehormatan manusia 2. Pembagian biaya dan keuntungan yang merata

		<ol style="list-style-type: none"> 3. Mengembangkan jaringan ekonomi setempat dan wilayah 4. Melindungi dan memperkaya tradisi serta budaya lokal
3.	Kontribusi dalam menjaga dan meningkatkan kualitas lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memelihara sumber daya alam 2. Upaya konservasi untuk memperbaiki kualitas lingkungan
4.	Mendorong Partisipasi Interaktif antara Masyarakat Lokal dan Pengunjung (wisatawan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terjalannya interaksi antara pengunjung dengan penduduk lokal 2. Keberlangsungan produk pariwisata yang berfokus pada komunitas
5.	Layanan <i>Tour</i> dan <i>Guide</i> berkualitas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mutu keterampilan pemandu wisata desa 2. Menjamin mutu perjalanan
6.	Kualitas Makanan dan Minuman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mutu layanan makanan dan minuman 2. Memastikan standar makanan dan minuman
7.	Kualitas Akomodasi (<i>homestay</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mutu layanan akomodasi 2. Memastikan pengelolaan akomodasi yang bermutu
8.	Performa <i>Tour Operator</i> yang Ramah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Komitmen terhadap prinsip-prinsip ideal desa wisata 2. Sikap melawan perlindungan masyarakat dan lingkungan 3. Menyokong perekonomian setempat 4. Memperkenalkan keelokan penemuan, pemahaman, dan penghargaan 5. Mempopulerkan pengalaman yang memuaskan serta aman bagi wisatawan dan masyarakat

Sumber : Kemenparekraf, 2020

2.1.2 Klasifikasi Desa Wisata di Indonesia

Pengembangan desa wisata dapat dikelompokkan ke dalam empat tahap yaitu perintis, berkembang, maju dan mandiri. Tindakan ini dilaksanakan untuk memantau dan mengevaluasi kemajuan desa wisata, yang bertujuan sebagai perbaikan, serta untuk menghasilkan data yang dapat digunakan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. Selain itu,

pengelompokan ini juga membuka kesempatan untuk mengimplementasikan program-program yang sesuai dan relevan di desa-desa yang termasuk dalam kategori tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan dalam Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Bisnis dengan judul “Penerapan Kriteria Desa Wisata Pada Desa Wisata Batulayang, Bogor, Jawab Barat” oleh Syaiful Bahri, A., Basalaman, A., Adilah A., F., & Rahmat, T.A. (2023) sebagai berikut:

1. Klasifikasi Start-Up

Pengelompokan usaha rintisan (*start-up*) dalam pariwisata desa mengacu pada kategori yang telah membentuk struktur pengelolaan seperti Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS), dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1. Memiliki potensi yang bisa dijadikan tujuan pariwisata
2. Pengembangan infrastruktur pariwisata masih kurang
3. Kunjungan wisatawan masih jarang dan kebanyakan berasal dari penduduk sekitar
4. Kesadaran masyarakat tentang potensi wisata belum berkembang
5. Dukungan pihak terkait (pemerintah, sektor swasta) sangat dibutuhkan
6. Memanfaatkan anggaran dari dana desa untuk pengembangan pariwisata desa
7. Pengelolaan pariwisata desa masih dilakukan oleh penduduk desa sendiri

2. Klasifikasi Berkembang

Penetapan klasifikasi pengembangan desa wisata didasarkan pada kriteria berikut:

1. Desa tersebut sudah mulai diakui dan didatangi oleh penduduk lokal serta pengunjung dari luar wilayah
2. Ada peningkatan fasilitas dan infrastruktur pariwisata

3. Terdapat lapangan pekerjaan dan kegiatan ekonomi yang memberi manfaat kepada masyarakat luas

3. Klasifikasi Lanjutan

Penetapan klasifikasi tahap lanjutan dilakukan berdasarkan beberapa kriteria berikut:

1. Masyarakat memiliki pemahaman yang komprehensif tentang pariwisata dan cara mengembangkannya
2. Telah menjadi tujuan wisata yang terkenal dan ramai dikunjungi oleh wisatawan, termasuk turis asing
3. Sarana dan prasarana pariwisata telah memadai
4. Masyarakat memiliki kapasitas untuk mengelola kegiatan pariwisata melalui Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) atau kelompok lokal lainnya
5. Masyarakat mampu menggunakan dana desa untuk memajukan pariwisata di desa mereka
6. Sistem manajemen pariwisata desa memberikan dampak positif terhadap peningkatan ekonomi masyarakat desa dan pendapatan asli desa

4. Klasifikasi Mandiri

Penetapan klasifikasi desa wisata mandiri dilakukan dengan memperhatikan kriteria berikut:

1. Masyarakat telah menciptakan ide baru dan mengembangkannya potensi pariwisata (variasi produk) menjadi unit usaha yang mandiri
2. Telah menjadi tujuan wisata yang diakui secara global dan telah menerapkan prinsip keberlanjutan yang diakui oleh pemerintah dan dunia.
3. Infrastruktur dan fasilitas telah memenuhi standar minimal ASEAN
4. Pengelolaan desa pariwisata telah dilakukan secara sinergis antar sektor dan pentahelix telah berjalan dengan lancar

5. Dana desa telah menjadi komponen penting dalam pengembangan variasi produk wisata inovatif di desa pariwisata
6. Desa telah berhasil mengadopsi digitalisasi sebagai alat promosi dan penjualan mandiri (mampu membuat dan menjual materi promosi secara mandiri melalui digitalisasi dan teknologi)

Menurut klasifikasi yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, ada sejumlah kriteria yang harus dipenuhi oleh desa wisata agar bisa dikategorikan sebagai desa wisata. Kriteria-kriteria ini mengikuti standar yang telah ditetapkan oleh ASEAN. Berikut adalah daftar kriteria nilai yang diumumkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif:

Tabel 2. 2 Bobot Nilai Desa Wisata

Bobot Nilai	Keterangan
10	Jika Ya/Baik/Komplit
0	Jika Tidak

Sumber: Kemenparekraf, 2020

Tabel 2. 3 Klasifikasi Desa & Total Nilai

Klasifikasi Desa	Total Nilai
Desa Wisata Start-Up	380
Desa Wisata Berkembang	590
Desa Wisata Lanjutan	730
Desa Wisata Mandiri	790

Sumber: Kemenparekraf, 2020

2.2 Produk Desa Wisata

Produk wisata perdesaan terdiri dari lima komponen utama yang sering disebut sebagai 5A 1P, yaitu atraksi, aktivitas, amenitas, aksesibilitas, akomodasi, dan pengelolaan. Berikut penjabaran dari masing-masing komponen tersebut. (Bahri,A.S., Rianto, Abdillah, F., & Arianti, S.P., 2017 dalam buku “Pariwisata & Desa Wisata: Teori dan Praktek):

1. Atraksi atau daya tarik wisata

- a. Daya tarik wisata alam meliputi gunung, hutan, sungai, danau, air terjun, taman nasional, dan lainnya.
- b. Daya tarik wisata buatan meliputi museum, bangunan bersejarah, bangunan modern dengan nilai arsitektur tinggi, monumen, taman bermain, kolam renang, dan sebagainya.
- c. Daya tarik wisata budaya meliputi peninggalan bersejarah, ritual adat, cerita rakyat, kesenian tradisional, kehidupan sehari-hari masyarakat, festival kesenian, seni kriya, dan lain-lain.

2. Amenitas atau fasilitas pelayanan wisata

- a. Tempat makan dan minum seperti restoran, warung kopi, dan lainnya
- b. Transportasi lokal yang diperlukan oleh para pengunjung selama mengunjungi suatu lokasi seperti angkot, ojek, delman, becak, sepeda, dan lain sebagainya.
- c. Toko cinderamata
- d. Pusat informasi wisata
- e. Pusat pelayanan publik seperti kantor pos, puskesmas, kantor polisi, bank, ATM, pasar tradisional, terminal, dan sebagainya.

3. Aksesibilitas

- a. Jalan
- b. Komunikasi seperti papan petunjuk, peta wisata, jalur evakuasi, petunjuk mitigasi bencana, dan lainnya.
- c. Komunitas seperti kelompok orang yang membantu wisatawan mencapai tempat wisata, seperti komunitas tukang ojek, komunitas jeep, komunitas jasa pemandu, dan komunitas lainnya.

4. Akomodasi

Akomodasi adalah kemudahan mendapatkan tempat penginapan yang layak, bersih (memenuhi persyaratan sanitasi sehat), ramah, dan menyenangkan. Akomodasi yang disediakan meliputi *homestay* (rumah tinggal masyarakat yang menyisihkan 1-5 kamarnya untuk disewakan kepada wisatawan, dengan pemilik rumah tetap tinggal di rumah tersebut) dan tenda berkemah.

5. Aktivitas

Aktivitas atau kegiatan yang dimaksud meliputi melihat desa, ikut terlibat dalam kegiatan masyarakat, membeli hasil karya masyarakat, mempelajari lingkungan perdesaan, dan membuat cerita tentang desa.

6. Pengelolaan

Pengelolaan mencakup sekelompok orang yang peduli dalam mengurus kegiatan wisata perdesaan atau desa wisata.



Gambar 2. 1 Proses Produk Wisata

Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor, 2020

2.3 Industri Kreatif

Menurut Junianto (2021), seperti yang tercatat dalam sebuah laporan mengenai strategi kebijakan pengembangan karya kreatif yang berperan sebagai daya tarik pariwisata dengan Labuan Bajo sebagai studi kasus, pertimbangan terhadap dampak ekonomi pariwisata telah menjadi krusial dalam perencanaan pembangunan di tingkat nasional, regional dan lokal, serta dalam konteks pengembangan ekonomi secara lebih luas. Efek ekonomi ini berperan penting dalam proses pengambilan keputusan di bidang pemasaran dan manajemen. Karena itu, penting bagi masyarakat untuk mengerti sepenuhnya tentang pentingnya pariwisata dalam konteks regional mereka, termasuk kontribusinya terhadap aktivitas ekonomi dan pertumbuhan ekonomi kreatif. Menurut Stynes (1997). Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merumuskan kebijakan ekonomi kreatif meliputi pelatihan dan pendidikan sumber daya manusia, produk inovatif, rantai pasokan yang efisien, inisiatif pemasaran dan pencitraan merek; pembiayaan yang memadai, dan insentif keuangan.

Ekonomi kreatif memegang peranan penting dalam perluasan industri pariwisata, dan pemerintah menyadari fakta ini. Berikut ini adalah penjelasan yang diberikan oleh OECD pada tahun 2024 tentang hubungan antara ekonomi kreatif dan pariwisata:

1. Mengubah profil wisatawan dan meningkatkan minat mereka untuk mengunjungi tempat-tempat baru: Ekonomi kreatif menciptakan pengalaman wisata baru yang menarik.
2. Menciptakan citra positif destinasi: Tempat-tempat dapat memperoleh manfaat dari pemasaran dan desain yang kreatif ketika mereka ingin menarik lebih banyak wisatawan.

3. Membangun fondasi: Jaringan kreatif terdiri dari perusahaan-perusahaan kreatif skala kecil, ruang-ruang kreatif, kelas-kelas, pengalaman, kafe, dan restoran. Simpul-simpul ini memungkinkan produsen dan konsumen untuk terhubung.
4. Penciptaan suasana: Lingkungan yang ramah diciptakan oleh ekonomi kreatif, yang pada gilirannya menarik pekerja-pekerja kreatif, pengunjung, dan penduduk.
5. Meningkatnya prospek di industri pariwisata dan kreatif, serta kualitas hidup secara umum, dapat menarik minat individu berbakat untuk bekerja di bidang ini.
6. Inovasi dalam pengembangan pariwisata didorong oleh dorongan kreatif dan teknologi baru, yang pada gilirannya mendorong inovasi di sektor kreatif, yang menghadapi masalah
7. Meningkatkan operasi bisnis pariwisata dan menemukan metode inovatif dalam mengelola pariwisata.
8. Mempromosikan ekspor: meningkatkan minat terhadap kreativitas dan pariwisata lokal dapat dicapai melalui produk yang memadukan konten kreatif, lokasi, dan budaya.
9. Jejaring dan pengelompokan membantu mempromosikan lokasi sebagai pusat jaringan kreatif, mendorong perjalanan komersial dan rekreasi, dan mengelompokkan materi promosi ke dalam kelompok permanen atau berbasis acara.
10. Memajukan pemahaman: Sektor kreatif dan pakar pariwisata dapat bekerja sama, seperti halnya produsen dan konsumen, serta konsumen dan masyarakat luas, untuk meningkatkan pemahaman dan keahlian.

Kita memerlukan kebijakan yang memprioritaskan penciptaan karya kreatif jika kita ingin menumbuhkan lingkungan tempat kreativitas tumbuh subur. Terdapat tiga cara utama di mana suatu lingkungan dapat menginspirasi kreativitas, sebagaimana disoroti oleh Santagata dan Bertacchini (2011):

1. **Tradisi Budaya (Local System of Cultural Tradition):** berupaya untuk menghormati dan memanfaatkan sejarah budaya seseorang untuk menumbuhkan orisinalitas dan kebanggaan atas karya seseorang.
2. **Penciptaan Karya Kreatif (Culture Factories):** Menyediakan ruang dan fasilitas untuk mendukung kegiatan penciptaan karya kreatif, seperti studio seni, ruang pertunjukan, dan *workshop*.
3. **Peningkatan Nilai Layanan Pariwisata (Value Enhancing Services):** Mengembangkan layanan pariwisata yang unik dan berkualitas tinggi, yang dapat meningkatkan pengalaman wisatawan dan memberikan nilai tambah bagi destinasi.

Ketiga pendekatan ini saling terkait dan perlu dipertimbangkan secara holistik dalam merancang kebijakan pengembangan karya kreatif. Oleh karena itu, diperlukan kajian kebijakan yang komprehensif untuk mengoptimalkan ketiga aspek tersebut, seperti yang diilustrasikan dalam diagram berikut:



Gambar 2. 2. Penciptaan Atmosfir Kreatif di Pariwisata

(Sumber: Junianto, 2021)

Potensi ekonomi kreatif dapat terwujud apabila diberikan dukungan pada tiga aspek utama yaitu pengetahuan kreatif (*knowledge creative*), tenaga kerja yang terampil (*skilled worker*), dan penggunaan intensif tenaga kerja (*labor intensive*).

Menurut DCMS (Creative Digital Industries National Mapping Project ARC Centre of Excellence for Creative Industries and Innovation, 2007), industri kreatif adalah sektor ekonomi yang berkembang dari pemanfaatan kreativitas, keahlian, dan bakat

individu untuk menciptakan kesejahteraan dan peluang pekerjaan melalui penggunaan dan eksploitasi potensi kreasi dan kreativitas individu tersebut (BPEN/WRT/001 1112009 edisi Januari). Mohammad Adam Jerusalem (2009) menyatakan bahwa industri kreatif adalah sektor ekonomi yang menonjolkan keaslian dalam kreativitas individu, ketrampilan, dan bakat serta memiliki potensi untuk menghasilkan pendapatan dan menciptakan lapangan kerja melalui pemanfaatan kekayaan intelektual. Menurut UNCTAD (United Nations Conference on Trade and Development), yang dikutip oleh Mohammad Adam Jerusalem (2009), industri kreatif merupakan:

1. Produksi, distribusi, dan pengembangan komoditas dan layanan yang terutama bergantung pada modal intelektual dan pemikiran kreatif
2. Serangkaian usaha berbasis pengetahuan yang berorientasi artistik dengan kemungkinan pendapatan komersial dan berbasis IP
3. Barang dan layanan berwujud dan tidak berwujud yang kreatif, bernilai ekonomi, dan berorientasi pasar
4. Interaksi antara seni, sektor jasa, dan bisnis
5. Terlibat dalam bidang perdagangan internasional yang berkembang pesat

Pandangan ini menunjukkan bahwa industri kreatif adalah jenis bisnis yang bergantung pada konsep dan penemuan baru yang dibuat oleh orang-orang dengan pikiran kreatif. Menurut Ooi (2006), terdapat dampak timbal balik dan potensi sinergi antara ekonomi kreatif dan industri pariwisata. Tiga hal; sesuatu untuk dilihat, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk dibeli; membentuk gagasan tentang aktivitas wisata (Yoeti, 1985).

- a. Daya tarik di lokasi wisata;
- b. Hal-hal yang dapat dilakukan di kawasan wisata; dan
- c. Suvenir untuk dijual sebagai kenang-kenangan pribadi atau wisata sebagai hasil dari daya tarik dan aktivitas tersebut.

Salah satu cara ekonomi kreatif dapat berkontribusi pada ketiganya adalah melalui hal-hal yang dapat dibeli melalui pengembangan barang-barang baru yang bersumber dari daerah setempat

2.3.1 Klasifikasi Industri Kreatif

Menurut Cahyaningrum dan Fajarianto yang mengutip Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, bahwa telah diidentifikasi 16 subsektor dalam industri kreatif dan kemudian menambahkan satu subsektor tambahan seiring dengan perkembangannya, sehingga klasifikasi industri kreatif menjadi 17 subsektor. Di Indonesia, sektor unggulan terdiri dari kuliner, *fashion*, dan kerajinan (*craft*) / kriya. Sementara itu, sektor yang menjadi prioritas mencakup permainan, musik, aplikasi, film, animasi, dan video. Sepuluh subsektor lainnya yang tidak termasuk dalam kedua kategori tersebut melibatkan periklanan (*advertising*), arsitektur, penerbitan, desain komunikasi visual, fotografi, desain produk, seni pertunjukan, desain interior, seni rupa, serta televisi dan radio.

2.3.2 Sub Sektor Industri Kreatif a. Kuliner



Gambar 2. 3. Kuliner

Sumber : Radio Republik Indonesia

<https://www.rri.go.id/kuliner/458991/ini-kuliner-indonesia-yang-mendunia>

Bedasarkan jurnal Eksplorasi Sub-Sub Industri Kreatif di Pusat-Pusat Keramaian Kabupaten Progo (2017), kegiatan kuliner dapat dibagi menjadi dua ruang lingkup, yakni layanan jasa kuliner dan

produk kuliner. Layanan jasa kuliner mencakup restoran dan jasa boga. sedangkan produk kuliner biasanya memusatkan perhatian pada makanan khusus atau *specialty foods*. Wisata kuliner, seperti dijelaskan oleh Hall et al. (2003), merupakan jenis pariwisata yang dipicu oleh keinginan untuk mengunjungi lokasi produksi makanan, menghadiri festival makanan, menjelajahi restoran, atau mengalami kegiatan mencicipi makanan di tempat-tempat tertentu. Lebih lanjut, Pendit (2003) memperluas definisi wisata kuliner untuk mencakup semua elemen yang berkaitan dengan makanan, termasuk perjalanan ke destinasi kuliner, partisipasi dalam festival makanan, eksplorasi kuliner selama perjalanan, dan kegiatan memasak, baik itu di restoran etnik maupun di rumah.

Menurut Sumantri (2010), Karakteristik makanan seringkali dipengaruhi oleh ketersediaan bahan baku lokal, yang membuat setiap daerah memiliki keunikan kuliner tersendiri dan dapat disebut dengan makanan tradisional. Makanan tradisional diproses dengan teknik yang dikuasai oleh komunitas setempat, menonjolkan cita rasa, penampilan, dan mode penyajian yang khas, yang menjadi karakteristik khas dari suatu kelompok masyarakat.

Desa Penadaran memiliki destinasi kuliner yang dikenal dengan Warung Tugu Lumpang, dengan makanan khasnya adalah Ayam Panggang dan Botox, sedangkan untuk minuman tradisional khas desa yaitu Wedang Jlung.

a. Kerajinan (*craft*) / Kriya

Kegiatan kerajinan berkaitan dengan kerajinan seni dan desain. Kerajinan seni meliputi *limited edition craft* dan *individual craft* yang berbentuk dua dimensi (ukir, relief, lukisan ukiran), sedangkan kerajinan desain meliputi *mass craft*, *limited edition craft*, dan *individual craft* yang berbentuk tiga dimensi (*furniture*, keris, perhiasan, *toys*, busana adat, *kitchenware*, dan lain-lain)



Gambar 2. 4. Seni Ukir

Sumber: Indonesia.go.id

<https://indonesia.go.id/ragam/seni/seni/seni-ukir-jepara-berkelas-dunia>



Gambar 2. 5. Relief

Sumber: National Geographic Indonesia

<https://nationalgeographic.grid.id/read/132872879/menilik-gaya-berbusana-kuno-melalui-relief-karmawibhanga?page=all>



Gambar 2. 6. Lukisan Ukiran

Sumber: carousell

<https://www.carousell.com.my/p/lukisan-ukiran-kayu-203576021/>



Gambar 2. 7. Furniture

Sumber: Bramble Furniture

<https://www.bramblefurniture.com/journal/kualitas-furniture-kayu-jat>



Gambar 2. 8. Keris

Sumber: iNews.id

<https://mojokerto.inews.id/read/>



Gambar 2. 9. Perhiasan

Sumber: El-samsi

<https://el-samsi.com/konsultasi-muamalah-hukum-tukar-tambah-perhiasan-emas-di-toko-emas/>

Kerajinan merupakan proses kreatif yang mencakup desain, produksi, dan distribusi produk yang diproduksi oleh para pengrajin. Produk-produk ini melibatkan berbagai bahan, termasuk batu berharga, serat alam atau buatan, kulir, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu, besi), kaca, porselen, marmer, tanah liat, dan kapur.

Berdasarkan jenis bahan baku yang digunakan, produk kerajinan dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Keramik: tanah liat, earthenware, pottery, stoneware, dan porselen.



Gambar 2. 10. Keramik

Sumber: Bandung.go.id

<https://www.bandung.go.id/news/read/7663/cicuwi-studio-rekomendasi-kelas-keramik-baru-di-kota-bandung>

- b. Logam: emas, perak, tembaga, perunggu, dan besi



Gambar 2. 11. Logam

Sumber: Cermin-dunia.github

<https://cermin-dunia.github.io/serat/post/gambar-kerajinan-logam/>

- c. Serat Alam: bambu, akar-akaran, dan rotan



Gambar 2. 12. Serat Alam

Sumber: sahabatsains.com

https://www.sahabatsains.com/2020/11/kerajinan-dari-serat-alam-kelas-vii.html#google_vignette

- d. Batu-batuan: batu mulia, batu permata setengah, dan jade



Gambar 2. 13. Batu-batuan

Sumber: Popbela.com

<https://www.popbela.com/career/inspiration/mademoiselle-d/diy-kerajinan-dari-batu-kerikil>

- e. Tekstil: katun, sutra, dan linen



Gambar 2. 14. Tekstil

Sumber: Jojonomic.com

<https://www.jojonomic.com/blog/kerajinan-tekstil/>

f. Kayu: kertas, dan lacquerware:



Gambar 2. 15. Kayu
Sumber: Linkumkm.id

<https://linkumkm.id/ecommerce/detail/20896/tatakan-gelas-kayu>

Kerajinan tangan yang ada di Desa Penadaran pada umumnya menggunakan bahan dasar kayu Jati.

C. Arsitektur



Gambar 2. 16. Arsitektur Tradisional Omah Adat Jawa
Sumber: Arsitag

<https://www.arsitag.com/article/arsitektur-tradisional-omah-adat-jawa>

Hasil bangunan dari arsitektur khususnya yang berada di daerah-daerah merupakan ekspresi budaya yang mencakup nilai-nilai budaya setempat. Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam struktur akan dilestarikan dengan cara yang berbeda, karena akan disesuaikan dengan nilai-nilai budaya yang dianut oleh generasi saat ini.

Satu aliran pemikiran dalam komunitas arsitektur menganjurkan untuk membawa kembali fitur-fitur klasik ke dalam modern dalam kerangka modernisme yang ramah lingkungan. Abel menjelaskan gagasan ini dalam bukunya tahun 1977 "Regional Transformation" yang diterbitkan dalam Architectural Review. Buku tersebut menunjukkan bagaimana arsitektur regional sering kali dipengaruhi oleh gaya-gaya luar, yang dapat mengubah model dan jenis regionalisme yang dikenal (Abel, 1986:37). Solusi untuk pengembangan desa wisata adalah dengan menggunakan gagasan Arsitektur Regionalisme, yang bertujuan untuk merancang secara harmonis dengan lingkungan sekitar sambil mempertahankan aspek-aspek tradisional. Tujuan akhirnya adalah untuk menyediakan peluang bagi pembangunan ekonomi regional sekaligus melindungi warisan budaya.

Menurut Ozkan, dua cabang regionalisme, yang dikenal sebagai Beton dan Abstrak, yang mengutip sebuah artikel oleh Agus Dharma berjudul "Penerapan Regionalisme dalam Desain Arsitektur" di majalahnya. Istilah "Regionalisme Beton" mengacu pada kategori luas yang mencakup banyak aliran pemikiran berbeda yang menekankan ekspresi lokal melalui penyelidikan aset-aset daerah, baik secara kolektif maupun individual. Selain itu, Regionalisme Abstrak adalah tentang pemrosesan ulang dan penggabungan komponen-komponen abstrak seperti massa, padat dan hampa, proporsi, pencahayaan, pengalaman spasial, dan prinsip-prinsip struktural ke dalam desain arsitektur. Keberlanjutan yang sejalan dengan perkembangan zaman juga diperhitungkan oleh metode ini.

Sebagian besar rumah di Desa Penadaran bergaya Joglo klasik. Bentuk atapnyalah yang membuat rumah ini unik.

D. Desain



Gambar 2. 17. Desain Komunikasi Visual

Sumber: Rencanamu.id

<https://rencanamu.id/post/jurusan-dan-perkuliahan/pengen-kuliah-desain-komunikasi-visual-dkv-cek-plus-minus-dan-prospeknya>



Gambar 2. 18. Desain Produk

Sumber: Sevima

<https://sevima.com/jurusan/desain-produk/>



Gambar 2. 19. Desain Interior

Sumber: Arsitag

<https://www.arsitag.com/media/desain-interior-ruang-tamu-dan-kamar-tidur/>

Desainer komunikasi visual, desainer produk, dan desainer interior semuanya merupakan bagian dari subsektor kreatif ini. Penerbitan, periklanan, animasi, permainan interaktif, arsitektur film, fotografi, desain kemasan, kriya, dan mode semuanya merupakan subsektor yang terhubung dengan yang satu ini. Selain itu, bisnis lain yang menghasilkan barang, gambar, atau prosedur dan proses juga terkait dengan desain. Ini termasuk sektor transportasi dan otomotif, antara lain.

Keterkaitannya subsektor Desain dengan Desa Wisata Penadaran adalah sebuah tempat wisata memiliki petunjuk arah dan juga *sign board* yang tertera pada setiap tempat wisata. Hal ini merupakan suatu hasil dari desain produk.

1. Produk Penunjuk Arah



Gambar 2. 20. Signage

Sumber: i.pining

<https://i.pining.com/originals/>

Produk penunjuk arah salah satu dari jenis aksesibilitas yang merupakan sarana dan infrastruktur menuju suatu destinasi. Penunjuk jalan berperan penting bagi sebuah destinasi, karena dapat membantu wisatawan untuk mencapai tempat tujuan. Banyak wilayah di Indonesia yang memiliki keindahan alam dan budaya namun, tidak memiliki aksesibilitas yang baik sehingga wisatawan tidak tertarik untuk berkunjung.

Desa Penadaran merupakan objek wisata yang memadukan bangun ruang dan pejalan kaki, sehingga memerlukan sistem informasi (*sign system*) untuk memudahkan wisatawan dalam berkomunikasi dengan ruang publik. *Sign system* pada area wisata ialah papan penanda arah, serta papan nama atau informasi. *Sign system* memberikan informasi yang bersifat deskriptif, seperti penggunaan ikon serta simbol yang menyerupai dan mewakili bentuk asli. Jika *sign system* tidak ada ataupun kurang *representative* dalam suatu wilayah, pengunjung akan kesulitan untuk menentukan arah tujuannya. Oleh karena itu, diperlukannya pengaplikasian *sign system* yang mendukung agar pengunjung dapat dengan mudah mengerti mengenai informasi, penanda wilayah, serta mengetahui fasilitas apa saja yang tersedia dalam kawasan tersebut. (Nursabila, Kusumandyoko, 2022)

2. Kemasan Makanan atau Minuman



Gambar 2. 21. Kemasan Minuman

Sumber: [packagingoftheworld](https://packagingoftheworld.com/2020/08/ally-fruit.html)

<https://packagingoftheworld.com/2020/08/ally-fruit.html>

Melindungi barang selama transportasi, penyimpanan, dan penjualan merupakan tujuan pengemasan, yang mencakup seni dan sains (Kementerian Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah, 2009). Mengirimkan produk kepada pelanggan dalam kondisi sebaik mungkin merupakan salah satu interpretasi yang mungkin dari pengemasan sederhana. Kemasan yang dirancang dengan baik dapat memberikan keajaiban bagi reputasi, nilai moneter, dan keamanan suatu produk. Produk harus dikemas dengan cara yang mencegahnya rusak oleh unsur-unsur seperti sinar matahari, panas, tetesan, kotoran, serangga, kuman, dan tumpukan. Membawa, membuka, dan menutup kemasan harus mudah. Proporsi yang indah yang menarik pembeli. Agar suatu produk menonjol dari pesaing, kemasannya harus memiliki label yang terbaca dan lengkap.

Kemasan produk memiliki banyak tujuan: membungkus barang selama pengiriman dari produsen ke konsumen, melindunginya dari bahaya lingkungan, benturan, tumpukan, dll., dan menyampaikan informasi tentang produk dan mereknya dengan cara yang mudah dipahami dan diingat. Ini menyoroti pentingnya label produk, informasi, dan merek.

Karena berfungsi sebagai media komunikasi antara produk dan pembeli, desain kemasan harus lugas. Nama produk, komposisi, dan isi bersih hanyalah beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam desain kemasan.

Menurut Direktorat Jenderal Pengolahan dan Pemasaran Hasil Pertanian Kementerian Pertanian (2012), kemasan memiliki banyak fungsi.

1. Mengawetkan dan menjaga barang dari hal-hal yang dapat merusaknya, seperti panas, kelembaban, benturan, serta kotoran dan mikroba yang dapat menurunkan kualitasnya.
2. Terkait identitas produk, kemasan dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi dan penyebaran informasi kepada konsumen melalui merek yang tertera di dalamnya.
3. Meningkatkan produktivitas, misalnya dengan memudahkan penghitungan, pendistribusian, dan penyimpanan barang.

Jenis kemasan dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Kemasan Primer (*consumer pack*)



Gambar 2. 22. Kemasan Primer

Sumber: yellowimage

<https://yellowimages.com/>

Berkaitan langsung dengan kemasan produk, terkadang berukuran lebih kecil dan sering disebut sebagai kemasan ritel. Beberapa contoh kemasan utama adalah kantong makanan ringan, sachet sampo dan deterjen, mi instan, gelas plastik, saus tomat, kecap, dan masih banyak lagi.

2. Kemasan Sekunder (*transport pack*)



Gambar 2. 23. Kemasan Sekunder

Sumber: behance.net

<https://www.behance.net/n>

Wadah yang fungsinya tidak terkait dengan barang di dalamnya. Kemasan untuk mi instan, air, dan produk lainnya adalah salah satu contohnya.

3. Kemasan Tersier

Kemasan sekunder yang dikemas dalam jumlah banyak untuk pengiriman lokal, antar pulau atau antar negara. Memiliki syarat tahan benturan, tahan cuaca, dan berkapasitas besar. Contoh karton bergelombang dan kontainer.

3. *Furniture*

Perabot adalah perabot yang memiliki posisi tertentu untuk menyimpan benda atau bahan yang memiliki lokasi tertentu di suatu ruang dan dapat digunakan secara mandiri. Dari sudut pandang fungsional, ada empat kategori utama furnitur: furnitur yang berfungsi sebagai permukaan tempat penyimpanan, furnitur yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan interior, furnitur yang menyediakan tempat duduk, dan furnitur yang berfungsi sebagai tempat tidur atau sofa (Jamaludin; 2007; 27)

Dua tujuan utama sebagian besar furnitur adalah untuk menempati ruang dan memfasilitasi pergerakan dan pekerjaan manusia. Saat membuat furnitur, ada berbagai detail yang perlu dipikirkan:

1. Siapa yang akan mempergunakan mebel tersebut
 - a. Umur
 - b. Jenis Kelamin
 - c. Status (contoh: orang penting, berstrada, dll)
 - d. Kondisi tubuh (sehat atau penderita cacat)
2. Bentuk Ruang
 - a. Faktor geografi
 - b. Tipe dan jenis bangunan
 - c. Gaya arsitektur dan interiornya
3. Bagaimana bentuk *furniture* yang diinginkan dan suasana ruang yang ingin dicapai
4. Biaya yang dibutuhkan
5. Menurut Joyce (1970), *furniture* dibedakan menjadi empat kelompok berdasarkan jenisnya, yaitu:
 - a. Kelompok kursi (meliputi berbagai jenis kursi)



Gambar 2. 24. Kursi

Sumber: frontgate

<https://www.frontgate.com/cassara-set-of-two-dining-arm-chairs/>

- b. Kelompok pendukung (meliputi berbagai jenis meja)



Gambar 2. 25. Meja

Sumber: chadwomackdesign.com

<https://chadwomackdesign.com/wright-oak-dining-table/>

- c. Kelompok tempat istirahat (meliputi berbagai tempat tidur)



Gambar 2. 26. Tempat Tidur

Sumber: williams-sonoma.com

<https://www.williams-sonoma.com/products/kennedy-low-bed-upholstery/>

- d. Kelompok tempat simpan (meliputi berbagai jenis lemari)



Gambar 2. 27. Lemari

Sumber: homedepot.com
<https://www.homedepot.com/>

E. Seni Pertunjukan



Gambar 2. 28. Seni Pertunjukan

Sumber:tfr.news

<https://tfr.news/berita/id/seni-pertunjukan-tradisional-indonesia-yang-mendunia>

Masalah pembentukan genre, dinamika ansambel, komposisi bentuk, dan gaya penyajian/konsumsi semuanya merupakan hal mendasar bagi seni pertunjukan. Seni pertunjukan disajikan sebagai produk seni yang dipentaskan untuk dinikmati/dikonsumsi sebagai produk seni, bukan sebagai jasa seni. Sebagai layanan, seni pertunjukan dapat dilihat dalam beberapa konteks, seperti pengisi acara budaya non-seni, acara TV, grup musik pernikahan, dan konser rumah. Tari, teater, musik, dan bentuk-bentuk interdisipliner (seperti wayang, drama tari, dan tulisan lisan) merupakan andalan pendidikan seni pertunjukan.

Asal kata “Budaya” dapat ditemukan dalam bahasa Sanskerta, yaitu “budhayah” yang berarti pemikiran atau logika. Sedangkan dalam bahasa Latin, kata “budaya” berasal dari kata “colere” yang berarti mengolah tanah. Dalam pengertian umum, budaya dapat dijelaskan sebagai “segala sesuatu yang dihasilkan oleh kemampuan berpikir manusia untuk mengolah tanah atau wilayah tempat tinggalnya.” Budaya juga mencakup kumpulan

pengalaman belajar dan pola-pola sikap yang ditularkan secara sosial, yang merupakan karakteristik khas dari kelompok sosial tertentu (Keesing, 1989:68). Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang ada dalam suatu masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu. Budaya adalah sintesis dari pengetahuan, kepercayaan, seni, moral hukum, adat istiadat, serta kemampuan dan kebiasaan lain yang diciptakan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. (EB Tylor, 1971).

Di Indonesia, hampir setiap provinsi memiliki kebudayaan tradisional sendiri. Keanekaragaman ini membuat Indonesia terkenal sebagai negara yang kaya akan warisan budaya. Berdasarkan penjelasan ini, dapat dipahami bahwa kebudayaan dihasilkan oleh masyarakat dan mencerminkan kehidupan dalam lingkungannya. Budaya juga berakar dari tradisi dan kebiasaan yang diwariskan melalui unsur-unsur budaya. Oleh karena itu, budaya dapat dinilai dari dua perspektif, yaitu budaya yang memiliki dampak positif dan budaya yang memiliki dampak negatif. Dalam kehidupan sehari-hari, masyarakat memandang kebudayaan sebagai warisan sejarah yang bersifat konvensional, seperti contohnya tarian daerah, alat musik tradisional, senjata tradisional, bahasa daerah, dan unsur-unsur lain yang melambangkan identitas lokal. Contoh-contoh tersebut dapat disatukan dengan sebutan Kesenian Tradisional.

Kesenian tradisional merupakan bagian dari aspek budaya yang terbentuk melalui inovasi kreatif yang muncul dari masyarakat dan kondisi lingkungan mereka. Kesenian tradisional merujuk pada karya seni yang dihasilkan oleh sekelompok individu dalam suatu wilayah, didasarkan pada ekspresi perasaan mereka. Perasaan ini cenderung bersifat lokal, sehingga hasil karyanya biasanya hanya diminati oleh kelompok atau penduduk tertentu. Kesenian tradisional di Indonesia diturunkan dari generasi ke generasi. Hal ini menjadi suatu tradisi bermanifestasi sebagai barang dan jasa dan kombinasi keduanya. Sebagai tradisi, kesenian tradisional lahir di tengah

masyarakat dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan estetika masyarakat itu sendiri (Irianto et al., 2020).

Desa Penadaran memiliki Omah Budaya yang di dalamnya terdapat kegiatan seni Singo Barong, yang merupakan kegiatan turun temurun menjadi warisan budaya di Desa Wisata Penadaran. Selain itu, terdapat Paguyuban yang dibentuk di dalam kegiatan singo barong ini, yaitu paguyuban seni Singo Barong Kartiko Condro Dusun Mbantengan. Di dalam kegiatan Singo Barong terdapat kesenian Karawitan yang memiliki filosofi keharmonisan pada saat alat musik dimainkan.

2.3.3. Pemetaan Potensi Industri Kreatif

Salah satu cara untuk mempelajari potensi sumber daya manusia di suatu daerah adalah dengan membuat peta potensi industri kreatif. Memahami potensi suatu wilayah memungkinkan pemanfaatan sumber daya manusia dan kreatif yang paling efisien, yang pada gilirannya akan mendorong perekonomian lokal. Tujuan memahami potensi industri kreatif adalah untuk menemukan potensi ekonomi, yang kemudian dapat digunakan untuk memperluas setiap wilayah dengan lebih mudah.

Untuk membuat peta, pertama-tama kita harus membuat katalog semua sumber daya yang tersedia, termasuk tanah, manusia, teknologi, dan uang. Semua industri yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan ekonomi lokal termasuk dalam kategori ini, termasuk pertanian, perkebunan, pariwisata, dan lainnya. Untuk membantu meningkatkan potensi lokal, penting juga untuk membuat peta di mana sumber daya seperti modal manusia, modal alam, teknologi, dan lainnya didistribusikan.

2.4. Sejarah Desa Penadaran

Desa Penadaran bermula dari seorang tokoh penting, Suwargi Mbah Karjo Redjo, yang dengan ketekunannya membuka hutan belukar menjadi lahan pemukiman dan pertanian. Perkembangan Desa Penadaran dipicu oleh

kedatangan berbagai pelarian yang memutuskan untuk menetap, mengembangkan pemukiman yang kemudian berkembang menjadi perkampungan. Berasal dari tradisi lokal yang mengadakan nadzar sebagai bentuk syukur atas keamanan dan keselamatan mereka, nama Penadaran terbentuk, merujuk pada tradisi berujar atau bernadzar tersebut.

Perkampungan ini terus semakin berkembang dan terbagi menjadi beberapa dusun. Dusun Bantengan mendapat namanya dari kejadian Banteng yang mati dan dikubur di lokasi tersebut. Dusun Kedungkakap dinamai menurut legenda adanya Ikan Kakap di daerah tersebut. Dusun Tempel, yang terletak di dekat gunung, memperoleh namanya karena lokasi yang seolah 'menempel' pada gunung. Dusun Sasak dinamai karena karakteristik hutan lebatnya yang sulit ditembus. Terakhir, Dusun Tegalrejo, yang dijadikan area permukiman terakhir, menandai perluasan desa ini menjadi sebuah komunitas yang mapan dan terstruktur.

2.4.1. Kondisi Desa Penadaran

Desa Penadaran yang berada Kecamatan Gubug, Kabupaten Grobogan, Provinsi Jawa Tengah memiliki populasi sebanyak 5.053 jiwa menurut data Administrasi Pemerintahan Desa per Juli 2019. Sebagian besar penduduk desa ini bekerja di sektor pertanian dengan komoditas utama seperti padi, polowija, jagung, pisang, dan lainnya. Selain itu juga terdapat pelaku atau kelompok yang bekerja di bidang industri kreatif, yang dapat dilihat di bawah ini:

JUMLAH PELAKU INDUSTRI KREATIF DI DESA WISATA PENADARAN



Gambar 2. 29. Diagram Lingkaran Jumlah Pelaku Industri Kreatif

Sumber: Dokumen Pribadi

Diagram lingkaran diatas menjelaskan jumlah pelaku industri kreatif di Desa Penadaran. Jumlah pelaku industri kreatif terendah adalah pengrajin, dan yang terbanyak adalah seni pertunjukan. Jumlah pelaku industri terendah diduduki oleh pengrajin yaitu 2.2% dan jumlah pelaku terendah kedua adalah desain yaitu 11.2%. Jumlah pelaku industri yang cukup banyak ada pada kuliner yaitu 13.5% dan disusul oleh arsitek sebanyak 16.9%. Seni Pertunjukan merupakan industri kreatif yang memiliki jumlah pelaku paling banyak yaitu 56.2%.

2.4.2 Visi Desa Penadaran

Visi Desa Penadaran yang terdapat dalam dokumen administratif Desa Penadaran, yaitu:

“Mewujudkan Desa Penadaran yang maju, aman, rukun, sejahtera, dalam kehidupan yang Demokratis, Harmonis, dan Berkeadilan”.

Visi Desa Penadaran bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang maju dalam berbagai sektor, termask pertanian, agama, wirausaha, dan ekonomi, dengan harapan mampu membawa kemakmuran bagi seluruh warga. Selain itu, visi ini juga mengharapkan adanya inovasi dalam pembangunan desa, terutama di bidang pertanian, dan kebudayaan.

2.4.3 Misi Desa Penadaran

Misi Desa Penadaran yang tercantum dalam dokumen administratif Desa Penadaran, yaitu:

1. Menjaga toleransi antar umat beragama.
2. Menyelenggarakan tata kelola pemerintahan desa yang baik, bersih, jujur, dan transparan.
3. Melanjutkan pembangunan infrastruktur desa, infrastruktur pertanian, sarana pendidikan dan sarana perekonomian desa, untuk meningkatkan perekonomian masyarakat demi terwujudnya kesejahteraan masyarakat secara adil dan merata.
4. Mewujudkan dan mengembangkan program Desa Wisata secara nyata.
5. Memberi wadah serta membangun fasilitas olah raga dan kepemudaan.
6. Membangun sarana air bersih yang menjangkau seluruh warga masyarakat desa.
7. Meningkatkan kualitas kesehatan, pendidikan serta menyediakan mobil siaga
8. Memanfaatkan peran lembaga-lembaga desa yang ada serta lembaga masyarakat (LMBDH) sebagai mitra perhutani.
9. Melaksanakan Pemberdayaan masyarakat melalui pengembangan usaha kecil dan menengah, pertanian, dan peternakan serta pengolahan limbah dalam mengurangi angka kemiskinan.
10. Mengembangkan dan memberdayakan seluruh potensi desa, untuk meningkatkan kemakmuran masyarakat Desa Penadaran demi terciptanya Desa Penadaran yang lebih maju, berdaya saing dan sejahtera.

2.4.4 Penilaian Desa Wisata Penadaran

Tabel 2. 4. Klasifikasi Desa Wisata Penadaran

Tanggal	Klasifikasi
13-02-2023	Maju
12-02-2023	Maju
22-02-2023	Maju

Sumber: jadesta.kemenparekraf.go.id

<https://jadesta.kemenparekraf.go.id/desa/penadaran>

