

Implementasi Model Pentahelix dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Banjarmasin

¹Mayogi Araffi, ²Fitria Mumtazah, ³Muhammad Noor

^{1,2,3}Universitas Sapta Mandiri, Kalimantan Selatan

E-mail: ¹mayogiaraffi@univsm.ac.id

ABSTRAK

Saat ini, pariwisata dianggap pendukung penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi. Kondisi alam kota Banjarmasin yang unik tentunya akan menciptakan keuntungan bagi daerah ini khususnya dalam industri pariwisata. Tetapi dalam lima tahun terakhir jumlah wisatawan di Kota Banjarmasin terus mengalami penurunan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran akademisi, bisnis, komunitas, pemerintah dan media dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini menggunakan studi kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akademisi di Kota Banjarmasin sudah menuangkan pemikirannya, ide-ide, dan formula terbaik di dalam sebuah penelitian. Para pelaku bisnis telah berinovasi dan berkreasi, baik dari sisi desain maupun infrastruktur untuk meningkatkan daya tarik wisatawan di setiap lokasi kulinernya. Masyarakat Kota Banjarmasin dalam mengembangkan pariwisata sudah berpartisipasi dalam hal pemikiran, tenaga, dana, barang, keahlian, dan jasa. Pemerintah telah mengeluarkan perencanaan pengembangan pariwisata Kota Banjarmasin melalui Roadmap Sistem Inovasi Daerah, dan telah dicanangkannya sektor Kriya. Serta merancang kembali *master plan* guna dalam mengembangkan pariwisata di Kota Banjarmasin memiliki rencana dan target yang jelas. Pemerintah, masyarakat, dan pelaku bisnis juga telah memanfaatkan media sebagai sarana promosi dalam mengembangkan pariwisata di Kota Banjarmasin, yaitu melalui Website, Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, Tiktok atau menayangkan video yang diputar pada saat kegiatan daring seperti seminar/webinar dan lainnya, serta membagikan brosur terkait wisata-wisata yang ada di Kota Banjarmasin ke hotel bintang 4 dan bintang 5.

Kata kunci : *Implementasi, Pentahelix, Pengembangan, Pariwisata, Banjarmasin*

ABSTRACT

Currently, tourism is considered an important contributor to economic growth. The unique natural conditions of the city of Banjarmasin will certainly create benefits for this region, especially in the tourism industry. However, in the last five years, the number of tourists in the city of Banjarmasin has continued to decline. This study aims to determine the role of academics, businesses, communities, government, and the media in the development of tourism in the city of Banjarmasin. This study is descriptive and qualitative in nature. This research uses a literature study. The results show that academics in Banjarmasin City have contributed their thoughts, ideas, and best practices in research. Businesses have innovated and created new designs and infrastructure to increase the appeal of tourist attractions at each culinary location. The people of Banjarmasin have participated in developing tourism in terms of ideas, energy, funds, goods, expertise, and services. The government has issued a plan for developing tourism in Banjarmasin through the Regional Innovation System Roadmap, and has launched the Kriya sector. It has also redesigned the master plan so that the development of tourism in Banjarmasin has clear plans and targets. The government, community, and business actors have also utilized media as a means of promotion in

developing tourism in Banjarmasin City, namely through websites, Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, TikTok, or by showing videos during online activities such as seminars/webinars and others, as well as distributing brochures related to tourism in Banjarmasin City to 4-star and 5-star hotels.

Keyword : *Implementation, Pentahelix, Development, Tourism, Banjarmasin*

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata dianggap sebagai pendukung penting dalam membantu perkembangan ekonomi yang berkelanjutan. Saat ini, pemerintah Indonesia lagi fokus mengembangkan pariwisata dengan harapan bisa menjadi pilar perekonomian Indonesia yang pada akhirnya akan mengubah Indonesia menjadi negara maju pada tahun 2045. Harapan yang besar tersebut juga ada dalam 7 Program Pembangunan RPJMN IV periode 2020-2024, terkhusus dalam program “Memperkuat Ketahanan Ekonomi untuk Pertumbuhan yang Berkualitas”. Agenda tersebut dengan jelas menyatakan bahwa pembangunan ekonomi akan didorong menjadi lebih tinggi, lebih inklusif, dan lebih kompetitif, salah satunya dengan mempercepat pertumbuhan nilai tambah pariwisata (Igarta & Handayani, 2020).

Undang-Undang Pariwisata No. 10 Tahun 2009 menyatakan bahwa pembangunan pariwisata diperlukan untuk mendorong pemerataan peluang usaha, dan mendapatkan manfaat, serta bisa menjawab tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional dan global. UU No. 10 Tahun 2009 Pasal 4 menyebutkan, tujuan dari pembangunan pariwisata untuk peningkatan pertumbuhan ekonomi, peningkatan kesejahteraan rakyat, pengentasan kemiskinan, penanggulangan pengangguran, pelestarian alam, lingkungan hidup serta sumber daya alam, melestarikan serta memajukan kebudayaan, meningkatkan harga diri bangsa, menanamkan kecintaan kepada tanah air, memperkuat jati diri, dan persatuan bangsa, serta mempererat

hubungan antarbangsa (Hartiningsih, 2019).

Selain itu, berdasarkan Rencana Strategis Kementerian Pariwisata Republik Indonesia Tahun 2015-2019, pariwisata yang mempunyai karakter multisektoral dan antardaerah, secara efektif dan konkret mendorong pengembangan infrastruktur, dan layanan pariwisata yang saat gilirannya mendorong arus investasi, dan pembangunan daerah. Dengan diketahuinya berbagai manfaat yang dihasilkan oleh pariwisata, menjadikan industri ini diminati oleh pemerintah daerah sebagai industri terdepan. Bagi daerah yang perekonomiannya bertumpu pada eksploitasi sumber daya alam, pariwisata (*tourist*) dianggap industri yang bisa memberikan kontribusi bagi perkembangan ekonomi ketika sumber daya alam yang dieksploitasi tersebut akan semakin menipis (Igarta & Handayani, 2020).

Kota Banjarmasin merupakan kota dengan letak geografis yang unik yaitu kota yang mempunyai banyak sungai, oleh karena itu Banjarmasin dikenal dengan sebutan “Kota Seribu Sungai”. Bagi warga Banjarmasin, sungai tidak sekedar sumber air, tapi juga jalan hidup dan identitas diri. Disebut jalan hidup karena kegiatannya tiap hari banyak dilaksanakan di sungai, mulai mandi, mencuci, tangkap ikan, berjualan, jalur pelayaran dan menjadi wadah bermainnya anak-anak. Kondisi alam kota Banjarmasin yang unik tentunya akan menciptakan keuntungan bagi daerah ini khususnya dalam industri pariwisata, jika dikembangkan tentu akan menarik wisatawan dalam daerah maupun luar

daerah untuk berkunjung ke kota Banjarmasin (Wirandi, 2022).

Pada industri pariwisata terutama sektor susur sungai Pemerintah Kota Banjarmasin terlihat serius menanganinya yaitu dengan menerbitkan Peraturan Walikota Banjarmasin Nomor 25 Tahun 2016 terkait mengelola dan mengembangkan Wisata Sungai (Wirandi, 2022). Salah satu langkah yang saat ini dilakukan oleh Pemerintah Kota Banjarmasin agar wisatawan tertarik berwisata ke Kota Banjarmasin adalah mendirikan pasar terapung buatan yang terletak di pusat kota, yang dapat diakses saat siang menjelang malam hari, yaitu yang diberi nama "Pasar Terapung Siring Piere Tendean". (Hapipah, 2022).

Kota Banjarmasin memiliki banyak tempat wisata yang ditawarkan, namun tentunya 3 hari tidaklah cukup untuk mengunjungi semua tempat wisata yang ada. Saat ini wisatawan belum memiliki banyak informasi secara menyeluruh tentang tempat wisata di Banjarmasin. Meskipun Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan memiliki website, namun informasi yang tersedia masih kurang lengkap dan luas. Ada juga blog pribadi yang berisi informasi tentang tempat wisata di Banjarmasin, namun informasinya juga masih samar dan kurang lengkap bagi calon pengguna/wisatawan (Mantala, 2017).

Tabel 1. Data Wisatawan yang berkunjung di Kota Banjarmasin Tahun 2017 - 2021

Tahun	Mancanegara	Nusantara	Jumlah
2017	2.955	745.537	748.492
2018	3.417	862.220	865.637
2019	3.520	862.863	866.383
2020	1.161	346.949	348.110
2021	1.687	781.963	783.650

(Sumber: Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Banjarmasin, 2021)

Dapat dilihat dari tabel 1.1 bahwa jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Banjarmasin dalam 3 tahun terakhir

mengalami peningkatan yaitu tahun 2017 berjumlah 748.492 wisatawan, tahun 2018 berjumlah 865.637 wisatawan, tahun 2019 berjumlah 866.383 wisatawan, sedangkan pada tahun 2020 mengalami penurunan yang signifikan yaitu berjumlah 348.110 wisatawan, dan tahun 2021 kembali mengalami peningkatan yang signifikan yaitu berjumlah 783.650 wisatawan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa walaupun pada tahun 2021 jumlah wisatawan di Kota Banjarmasin meningkat signifikan tetapi pemerintah tetap perlu upaya untuk terus meningkatkan industri pariwisata di Kota Banjarmasin agar tidak lagi menurun signifikan seperti pada tahun 2020, dan agar tidak tertinggal dibandingkan dengan daerah-daerah lain di Indonesia.

Sejauh ini penelitian tentang pariwisata sudah banyak dilakukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Abbas *et al.*, (2021), Aulia (2020), Pasha *et al.*, (2021), Pradana (2020), Abbas dan Jumriani (2020), Mapaliey dan Idajati, (2022), Sugianti (2016), Mantala (2017), Mujahadah (2019), Rofi'i *et al.*, (2020), serta Anwar dan Irhamni (2020). Tetapi penelitian terkait pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin dengan menggunakan model pentahelix masih terbatas dilakukan. Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran akademisi, bisnis, komunitas, pemerintah dan media dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin.

2. LANDASAN TEORI

Definisi Pariwisata

Matheison dan Wall mengartikan pariwisata sebagai perjalanan sementara ke tempat tujuan selain tempat tinggal atau tempat kerja yang biasa, kegiatan yang dilakukan selama tinggal, dan fasilitas yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan wisatawan (Lestari & Firdausi, 2017). Musanef, (1995) mendefinisikan

pariwisata (*tourist*) sebagai perjalanan yang berlangsung sementara waktu, yang mana dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain untuk merasakan serunya tamasya dan rekreasi.

Istilah pariwisata secara etimologi berasal dari kata Sansekerta yang dipecah dari kata “pari” dan “wisata”. Pari sendiri memiliki arti seluruh, semua, ataupun penuh, sedangkan wisata memiliki arti yaitu perjalanan. Dari pembagian kata tersebut, pariwisata merupakan rangkaian kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh orang-orang. Pariwisata bisa diartikan sebuah perjalanan yang utuh dan lengkap, yaitu melakukan perjalanan dari satu daerah atau beberapa daerah lain, berhenti atau menetap selama waktu tertentu tanpa ada maksud untuk menetap, setelah itu kembali lagi ke tempat asalnya (Hapipah, 2022).

Definisi Pentahelix

Pentahelix adalah suatu strategi pada industri pariwisata yang mengikutsertakan warga serta organisasi nirlaba agar diterapkannya inovasi yang didukung oleh sumber daya, dan potensi pariwisata yang ada. Strategi pariwisata dengan model pentahelix di Indonesia biasa dikenal dengan strategi ABCGM yang merupakan singkatan dari (*Academic, Bussiness, Community, Government and Media*). Model Pentahelix ini pada awalnya berbentuk *Triple Helix* yang terdiri dari beberapa unsur yaitu *Academics, Business Sector, Government*, kemudian ditambah unsur *Civil Society* yang umumnya dikenal dengan *Quadruple Helix*. *Quadruple Helix* ini kemudian ditambahkan lagi unsur Media yang disebut dengan model Pentahelix (Rahu, 2021).

Model Pentahelix

Berikut penjelasan mengenai Model Pentahelix yang terdiri dari unsur ABCGM : Akademisi (*Academics*) adalah sumber ilmu. Akademisi pada model Pentahelix bertindak sebagai penyusun

konsep dan teori-teori terkini serta relevan dalam pengembangan potensi pariwisata untuk mendapatkan manfaat yang kompetitif dan berkelanjutan. Bisnis (*Business*) bertindak sebagai pendukung (*enabler*). Pelaku bisnis adalah entitas yang melaksanakan proses bisnis untuk membuat nilai tambah, dan mempertahankan pertumbuhan yang berkelanjutan. Pelaku bisnis juga bertindak sebagai fasilitator penyediaan infrastruktur.

Komunitas (*Community*) bertindak sebagai akselerator. Komunitas terdiri dari kumpulan orang yang mempunyai minat (*intention*) yang relevan dengan isu atau kasus yang sedang berkembang/beredar. Berperan sebagai penyambung atau perantara antar pemangku kepentingan (*stakeholders*) agar mempermudah tujuan dan rencana yang ingin dicapai. Pemerintah (*Government*) bertindak sebagai pengatur (*regulator*) maupun pengontrol (*kontroler*). Pemerintah adalah salah satu pemangku kepentingan (*stakeholders*) yang memiliki regulasi dan tanggung jawab (*responsibility*) terhadap pengembangan pariwisata.

Media bertindak sebagai *expenders*. Media berperan membantu publikasi, promosi, dan menciptakan citra merek (*brand image*) pada suatu program melalui situs web atau media lain, juga sebagai alat periklanan dan informasi, serta berperan penting untuk promosi pengembangan pariwisata (Rochaeni *et al.*, 2022).

3. METODOLOGI

Jenis penelitian ini deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis suatu peristiwa sesuai dengan kenyataan berdasarkan kondisi suatu keadaan pada saat itu (Hartiningsih, 2019). Lokasi penelitian ini berada di Kota Banjarmasin. Lokasi tersebut dipilih

untuk meunjukkan sepenuhnya peran akademisi, bisnis, komunitas, pemerintah, dan media dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin.

Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan (*library research*) yaitu penulisan dilakukan dengan mengumpulkan data dari buku, jurnal, dan referensi pendukung lainnya yang ada kaitannya dengan penelitian. Setelah pengumpulan data, dilakukan analisis data. Analisis data dilakukan dengan cara mensintesis data yang terkumpul kemudian menarik kesimpulan untuk mencapai tujuan penelitian (Hapipah, 2022).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Pariwisata di Kota Banjarmasin

Kota Banjarmasin memiliki beberapa pariwisata yang menarik dikunjungi oleh para wisatawan. Kota Banjarmasin terdiri dari banyak wisata yang terdiri dari 66 wisata yang bisa dikunjungi oleh para wisatawan dari Kota Banjarmasin dan daerah-daerah lainnya. Beberapa wisata yang ada di Kota Banjarmasin diantaranya :

No	Nama Objek Wisata	Lokasi
1	Makam Habib Basirih	Kecamatan Banjarmasin Barat
2	Pelabuhan Trisakti	Kecamatan Banjarmasin Barat
3	Pelelangan Ikan Banjar Raya	Kecamatan Banjarmasin Barat
4	Soto Rina Kuin	Kecamatan Banjarmasin Barat
5	Sungai Duyung	Kecamatan Banjarmasin Barat
6	Kampung Tanggui	Kecamatan Banjarmasin Barat
7	Mesjid Jami Haur kuning	Kecamatan Banjarmasin Selatan
8	Kampung Sungai Kelayan	Kecamatan Banjarmasin Selatan

9	Kampung Baras Muara Kelayan	Kecamatan Banjarmasin Selatan
10	Kampung Air Pulau Tanjung Pandan (Bromo)	Kecamatan Banjarmasin Selatan
11	Kuin Kacil	Kecamatan Banjarmasin Selatan
12	Pelelangan Ikan – RK Ilir	Kecamatan Banjarmasin Selatan
13	Masjid Raya Sabilal Muhtadin	Kecamatan Banjarmasin Tengah
14	Siring Sungai Martapura	Kecamatan Banjarmasin Tengah
15	Taman Siring O Km	Kecamatan Banjarmasin Tengah
16	Pasar Terapung Siring Tendean	Kecamatan Banjarmasin Tengah
17	Menara Pandang	Kecamatan Banjarmasin Tengah
18	Rumah Anno 1925	Kecamatan Banjarmasin Tengah
19	Maskot Bekantan	Kecamatan Banjarmasin Tengah
20	Klenteng Soetji Nurani	Kecamatan Banjarmasin Tengah
21	Duta Mall	Kecamatan Banjarmasin Tengah
22	Kampung Sasirangan	Kecamatan Banjarmasin Tengah
23	Kampung Ketupat	Kecamatan Banjarmasin Tengah
24	Klenteng Po An Kiong	Kecamatan Banjarmasin Tengah
25	Gereja Katedral Keluarga Kudus	Kecamatan Banjarmasin Tengah
26	Rumah Lanting	Kecamatan Banjarmasin Tengah
27	Taman Edukasi Lalu Lintas	Kecamatan Banjarmasin Tengah
28	Sentra Antasari	Kecamatan Banjarmasin Tengah
29	Taman Kamboja	Kecamatan Banjarmasin Tengah
30	Rumah Makan Idah	Kecamatan Banjarmasin Tengah

31	Rumah Makan Cendrawasih	Kecamatan Banjarmasin Tengah	53	Museum Wasaka	Kecamatan Banjarmasin Utara
32	Lontong Orari	Kecamatan Banjarmasin Tengah	54	Makam Surgi Mufti	Kecamatan Banjarmasin Utara
33	Rumah Makan Rudi Hermanto	Kecamatan Banjarmasin Tengah	55	Makam Pahlawan Nasional Pangeran Antasari	Kecamatan Banjarmasin Utara
34	Pondok Bahari	Kecamatan Banjarmasin Tengah	56	Kampung Banjar Sungai Jingah	Kecamatan Banjarmasin Utara
35	Makam Anggah Amin	Kecamatan Banjarmasin Timur	57	Masjid Jami Sungai Jingah	Kecamatan Banjarmasin Utara
36	Rumah Makan Soto Bawah Jembatan	Kecamatan Banjarmasin Timur	58	Masjid Kanas	Kecamatan Banjarmasin Utara
37	Rumah Makan Soto Abang Amat	Kecamatan Banjarmasin Timur	59	Makam Tumenggung Ronggo	Kecamatan Banjarmasin Utara
38	Tugu 9 Nopember 1945	Kecamatan Banjarmasin Timur	60	Pembuatan Tug Boat	Kecamatan Banjarmasin Utara
39	Kebun Rambutan	Kecamatan Banjarmasin Timur	61	Kampung Arah & Kampung Tradisional Banjar	Kecamatan Banjarmasin Utara
40	Jembatan Gantung Sungai Lulut	Kecamatan Banjarmasin Timur	62	Rumah Makan Pondok Patin	Kecamatan Banjarmasin Utara
41	Rumah Makan Tambak Yuda	Kecamatan Banjarmasin Timur	63	Rumah Makan Sari Patin	Kecamatan Banjarmasin Utara
42	Kampung Hijau	Kecamatan Banjarmasin Timur	64	Kampung Sasirangan Sungai Jingah	Kecamatan Banjarmasin Utara
43	Kampung Biru	Kecamatan Banjarmasin Timur	65	Kampung Alamiah Sei Biuku	Kecamatan Banjarmasin Utara
44	Keramba Ikan Banua Anyar	Kecamatan Banjarmasin Timur	66	Rumah Makan Sambal Acan Raja Banjar	Kecamatan Banjarmasin Utara
45	Rumah Makan Jukung Julak	Kecamatan Banjarmasin Timur	Sumber: Dinas Komunikasi, Informasi, dan Statistik, (2021).		
46	Warung Batang Banyu	Kecamatan Banjarmasin Timur			
47	Pasar Terapung Muara Kuin	Kecamatan Banjarmasin Utara	Pengembangan Pariwisata di Kota Banjarmasin Melalui Model Pentahelix Analisis Pentahelix (<i>Pentahelix Analytics</i>) merupakan alat analisis untuk menilai potensi keberlanjutan industri pariwisata di Kota Banjarmasin. Ada lima hal penting yang perlu diingat ketika menggunakan analisis ini, lima elemen tersebut disingkat ABCGM. Hasil analisis model pentahelix pada pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin adalah sebagai berikut:		
48	Pembuatan Tajau Kampung Kuin	Kecamatan Banjarmasin Utara			
49	Pembuatan Tanggui Kampung Kuin	Kecamatan Banjarmasin Utara			
50	Makam Sultan Suriansyah	Kecamatan Banjarmasin Utara			
51	Masjid Sultan Suriansyah	Kecamatan Banjarmasin Utara			
52	Taman Satara Jahari Saleh	Kecamatan Banjarmasin Utara			

Pengembangan Pariwisata di Kota Banjarmasin Melalui Model Pentahelix

Analisis Pentahelix (*Pentahelix Analytics*) merupakan alat analisis untuk menilai potensi keberlanjutan industri pariwisata di Kota Banjarmasin. Ada lima hal penting yang perlu diingat ketika menggunakan analisis ini, lima elemen tersebut disingkat ABCGM. Hasil analisis model pentahelix pada pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin terhadap

peran dan tanggung jawab masing-masing lini/sektor meliputi :

a. Akademisi (*Academics*)

Akademisi dalam model Pentahelix berperan sebagai konseptor (*drafter*). Dalam hal ini akademisi merupakan universitas atau perguruan tinggi terutama yang berada di daerah tersebut (Mukti *et al.*, 2020). Akademisi mempunyai peran atau tugas untuk mengkaji permasalahan-permasalahan pariwisata pada masing-masing daerah khususnya Kota Banjarmasin, lalu juga mengkaji berbagai kebijakan dan regulasi yang dirasa penting demi mengembangkan pariwisata di Kota Banjarmasin (Rochaeni *et al.*, 2022).

Berdasarkan penelusuran *literatur review*, saat ini para akademisi sudah ada melakukan beberapa penelitian yang mengkaji tentang pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin, seperti penelitian yang dilakukan Abbas *et al.*, (2021) mengkaji peran pengusaha kuliner di kawasan kuliner Banua Anyar bagi pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin, penelitian Aulia (2020) mengkaji peran serta masyarakat membangun wisata Kampung Bunga Kota Banjarmasin.

Selanjutnya, penelitian Pasha *et al.*, (2021) mengkaji peran promosi dalam meningkatkan kunjungan wisatawan Rumah Anno 1925 di Siring Tendean Banjarmasin, penelitian Pradana (2020) mengkaji pengembangan pariwisata Pasar Terapung Kota Banjarmasin, penelitian Abbas dan Jumriani (2020) mengkaji *Culinary Identification in the Banua Anyar Culinary Tourism Area; a Contribution for Tourism in Banjarmasin City*, penelitian Mapaliey dan Idajati (2022) mengkaji potensi dan kendala pengembangan kampung wisata

sebagai upaya pemeliharaan kualitas lingkungan permukiman di Kampung Sasirangan Banjarmasin.

Selain itu, penelitian Sugianti (2016) juga mengkaji strategi pengembangan kawasan wisata Pasar Terapung berbasis kearifan lokal di Kota Banjarmasin, penelitian Mantala (2017) mengkaji pengembangan sistem informasi pariwisata Kota Banjarmasin berbasis android, penelitian Mujahadah (2019) mengkaji pelaksanaan pembangunan kepariwisataan daerah berbasis budaya dan kearifan lokal (studi di kawasan wisata siring sungai Martapura Kota Banjarmasin),

Kemudian, penelitian Rofi'i *et al.*, (2020) mengkaji pemanfaatan teknologi informasi dalam upaya pengembangan angkutan kelotok untuk meningkatkan wisata air di Kota Banjarmasin, penelitian Anwar & Irhamni (2020) mengkaji pengembangan produk ekonomi kreatif kain sasirangan dan penerapan strategi komunikasi pemasaran terpadu dalam meningkatkan daya tarik Kota Banjarmasin sebagai destinasi Pariwisata, penelitian Rahman (2022) mengkaji aktivitas masyarakat tepian sungai Martapura melalui kegiatan susur sungai sebagai pengembangan Pariwisata di Banjarmasin.

b. Bisnis (*Business*)

Pelaku Bisnis dalam model Pentahelix berperan sebagai pendukung (*enabler*). Peran inilah yang akan menjadikan pariwisata menjadi terus bertumbuh. Banyaknya tempat wisata di kawasan perkotaan Banjarmasin memberikan peluang bagi masyarakat untuk meningkatkan perekonomian daerah dengan menjadi wirausahawan. Pelayanan yang bisa ditawarkan kepada

konsumen, seperti keunikan produknya, tersedianya transportasi (*tour & travel*), pemandu wisata, penginapan, usaha kuliner dan kebutuhan lainnya bagi wisatawan (Maturbongs & Lekatompessy, 2020).

Berdasarkan penelusuran *literatur review* peran pelaku bisnis dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin adalah ditandai dengan upaya para pengusaha kuliner di kawasan Banua Anyar untuk menghasilkan produk kuliner non tradisional dan tradisional. Kue tradisional seperti salad gumbili, laksa, putri mayang dan lupis, serta kuliner soto banjar, itu semua adalah kuliner daerah yang menjadi ciri khas di kawasan kuliner Banua Anyar. (Abbas et al., 2021).

Untuk membantu pariwisata tersebut, pelaku bisnis di kawasan kuliner Banua Anyar bukan hanya berperan sebagai pemasok produk-produk kuliner. Tetapi, mereka juga aktif mempromosikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu diantara sistem promosi yang mereka gunakan adalah pemanfaatan sosial media untuk melakukan promosi berbagai jenis kuliner yang di tawarkan (Abbas et al., 2021).

Selain itu, para pelaku bisnis berinovasi dan berkreasi, baik berupa desain ataupun infrastruktur pendukung untuk meningkatkan daya tarik wisatawan di setiap lokasi kulinernya. Salah satunya di tempat usaha kuliner Soto Bang Amat yang menyuguhkan alunan musik panting, sehingga wisatawan dapat menikmati iringan lagu banjar sambil mencicipi kulinernya. Tersedia juga tempat foto yang menarik di beberapa tempat usaha kuliner di kawasan Banua Anyar (Abbas et al., 2021).

c. Komunitas (*Community*)

Komunitas dalam model Pentahelix berperan sebagai akselerator (*accelerator*). Komunitas yang dimaksud pada penelitian ini adalah komunitas lokal dalam arti luas, serta komunitas adat, dan kelompok yang terbentuk berdasarkan kesamaan minat atau hobi, seperti Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) atau komunitas sadar wisata yang terkait dengan pengembangan desa wisata. Bertujuan untuk mengeksplorasi atau mempromosikan pariwisata di wilayah tersebut (Khusniyah, 2020).

Berdasarkan penelusuran *literatur review* peran komunitas dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin adalah seperti di wisata kampung bunga berupa dukungan moral, berperan dalam hal pemikiran yaitu hadir diskusi dan rapat, peran dalam hal barang yang diawali dari pemanfaatan barang-barang bekas seperti kaleng, gelas, botol, dan potongan kayu sisa yang sudah tidak layak pakai kemudian diolah sekreatif mungkin sehingga menciptakan suatu benda yang berguna.

Peran dalam bentuk tenaga yaitu ikut andil kerja bakti dalam melaksanakan pembangunan, peran serta dalam hal dana, peran serta dalam hal keahlian/keterampilan yaitu mendesain untuk menghias kawasan kampung bunga, dan peran serta dalam hal jasa yaitu pengorbanan dan pemberian waktu luang untuk orang lain (Aulia, 2020).

Selain itu, di kawasan wisata Kampung Sasirangan, masyarakat berperan aktif saat pengenalan produk kain sasirangan, yaitu ikut macam-macam festival/kompetisi tiap tahun, merevitalisasi kerajinan lokal, dan berpartisipasi dalam kerja bakti untuk pengembangan kampung sasirangan (Mapaliey & Idajati,

2022). Kemudian, di kawasan wisata pasar terapung, warga menyediakan dermaga (Sugianti, 2016).

Pasal 35 Peraturan Daerah Kota Banjarmasin No. 28 Tahun 2012 mengatur bahwa semua pengusaha wisata juga berkewajiban menjaga lingkungan yang sehat dan bersih. Pos pelayanan kesehatan dan keselamatan sudah disediakan pemerintah karena banyaknya kasus pencurian yang sering terjadi di kawasan wisata siring sungai Martapura (Mujahadah, 2019).

Warga di tempat wisata kampung biru begitu antusias mendukung pemerintah dalam mengembangkan tempat wisata di Kampung Biru. Apalagi warga sekitar sangat ramah dan membuat pengunjung betah saat datang ke destinasi wisata Kampung Biru. Masyarakat juga ikut serta gotong royong yang dijalankan oleh pemerintah (Wirandi, 2022).

d. Pemerintah (Government)

Pemerintah pada model Pentahelix mempunyai peran sebagai regulator dan pengontrol. Dalam kasus ini mencakup segala macam kegiatan seperti kemitraan publik-swasta, mendukung jaringan inovasi, kebijakan inovasi publik, pengetahuan, perkembangan, undang-undang, program, perizinan, alokasi keuangan, promosi, mengendalikan, memantau, implementasi, dan perencanaan (Rochaeni et al., 2022).

Berdasarkan penelusuran *literatur review* peran pemerintah dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin adalah membuka ruang terbuka publik di area Siring Tende (di depan Masjid Raya Sabilal Muhtadin), sebagai wilayah pasar terapung buatan dengan waktu akses saat siang menjelang malam hari, khusus pada hari sabtu dan

minggu (saat *car free day*). Hal demikian tercermin dari pembangunan berbagai fasilitas pendukung seperti akses para pejalan kaki (*city walking*) di sekitar taman dan sungai martapura, air mancur yang berbentuk bekantan raksasa sebagai ikon Kalimantan Selatan, diresmikannya pojok baca Bank Indonesia, dibangunnya fasilitas untuk olahraga, perbaikan rumah banjar anno, dan menara pandang.

Menyediakan hotel, pusat oleh-oleh (*souvenir*), pusat kerajinan, pusat kuliner dan berita tentang pariwisata baik melalui website, juga pada lokasi-lokasi wisata. Selain itu, pula menciptakan Lembaga Pariwisata (*Ancillary*). Menumbuhkan daya tarik pasar terapung Kuin melalui wisata terpadu susur sungai. Menciptakan kerjasama antara pemerintah dengan pengusaha melalui forum diskusi. Meningkatkan efektivitas pelatihan pada warga dengan membentuk paguyuban hingga ke taraf yang terbawah. Revitalisasi wahana dan prasarana sungai. Menjaga kualitas *souvenir*, dan cendera mata, serta penjualan barang wisata yang bersih. Pengembangan kualitas atau mutu produk. Mengembangkan IKM atau UMKM agar bisa bersaing.

Melakukan pengadaan prototype perahu wisata yang layak pakai dan membuat nyaman. Mengusung warna dan identitas yang sama khusus perahu di kawasan wisata pasar terapung, memperpanjang waktu kunjungan wisata pasar terapung, dan mendiversifikasi para pedagang dalam menjual produknya. Kemudian, Kampung Alalak dan Kuin diubah menjadi kampung cagar budaya, sehingga akan dilestarikan, dan direvitalisasi dengan konsep kearifan lokal. Paket wisata susur sungai juga telah dikembangkan

untuk wisata Pasar Terapung.

Mengeluarkan perencanaan pengembangan pariwisata Kota Banjarmasin melalui Roadmap Sistem Inovasi Daerah, dan telah dicanangkannya sektor Kriya. Membuat dan memantapkan *Branding* Pariwisata Kota Banjarmasin, salah satu diantaranya berupa *tagline* yang berguna untuk memperkenalkan pariwisata di Kota Banjarmasin kepada wisatawan lokal maupun luar negara. Memberantas pungutan liar atau preman. Serta pembangunan bandara baru. (Pradana, 2020).

Dibangunnya kawasan kuliner di Banua Anyar pada tahun 2017 dan hingga saat ini pengembangannya semakin ditingkatkan oleh pemerintah setempat (Abbas et al., 2021). Penataan objek wisata Rumah Anno 1925 (Pasha et al., 2021). Mengembangkan Kampung Sasirangan menjadi wisata dan menjadi salah satu diantara titik destinasi wisata susur sungai (Mapaliey & Idajati, 2022).

Serta menampilkan berbagai atraksi wisata di sekitar pasar terapung. Membantu sarana berjualan seperti memperbaiki dan memberi perahu, serta memberikan dana buat pedagang supaya bersedia dan tetap untuk berjualan di wilayah wisata Pasar Terapung Kuin. Menyediakan toilet untuk umum dan tukang parkir yang diletakkan di sekeliling area Siring Piere Tendeau. Rutin membekali para pedagang dengan dana lima puluh ribu rupiah pada awal pembentukan pasar terapung Siring Piere Tendeau (Sugianti, 2016).

Membuat kawasan bebas kendaraan (*car free day*) misalnya sekitar 300 meter untuk mengelola tempat parkir yang masih belum terkelola dengan baik, agar para wisatawan bisa menikmati

pemandangan siring di sungai Martapura tanpa terganggu oleh ribuan kendaraan yang telah parkir. Perbaiki sistem koordinasi di Rumah Anno lantai 2 agar tidak terjadi kekosongan penjaga.

Kemudian, mengurangi pemakaian sampah plastik, maka pemerintah menghimbau pedagang pasar terapung untuk menggunakan keranjang purun sebagai gantinya. Untuk menjamin keselamatan dan keamanan wisatawan pada wisata susur sungai, bisa dibuat *safety jacket* dengan cara yang lebih kreatif, misalnya dengan menambahkan unsur kearifan lokal seperti jaket pelindung dengan motif sasirangan. Meningkatkan keindahan dan desain kelotok dengan memasukkan unsur budaya.

Memberi subsidi pada tempat tinggal di sepanjang sungai yang dilewati oleh wisata susur sungai dari jembatan pasar lama ke jembatan Pangeran Antasari. Subsidi bisa digunakan untuk memperbaiki bagian belakang rumah supaya dihiasi dengan berbagai jenis tanaman/tumbuhan.

Menyelenggarakan *event* tiap bulan di sekitar sungai dan di atas sungai pada destinasi wisata siring seperti membuka pasar wadai ramadhan, pemilihan duta putra-putri Kota Banjarmasin, festival sungai, festival budaya pasar terapung, festival perahu hias tanglong, dan festival perahu bunga Indonesia (Mujahadah, 2019).

Mendirikan kampung biru dan kampung hijau. Kemudian adapula wisata susur sungai berbasis religi, berbasis edukasi, serta berbasis tumbuhan dan satwa. (Hapipah, 2022). Menyiapkan penggerak pokdarwis supaya lebih atraktif dan inovatif. Menyelenggarakan acara Banjarmasin *Village Festival* di Kampung Biru. Acara ini adalah

acara bazar yang akan menampilkan kesenian, kuliner tradisional khas Kota Banjarmasin, budaya, serta Usaha Kecil Menengah (UKM). Pada tahun 2020 memaksimalkan perbaikan jalan di destinasi wisata Kampung Biru. Serta memanfaatkan kenikmatan kuliner soto banjar supaya mendorong minat para wisatawan dengan membangun rumah apung (Wirandi, 2022).

Pemerintah juga mengenalkan tempat wisata melalui dua cara, yakni Asosiasi Hotel dan Travel serta media digital atau cetak. Dengan mendistribusikan *soft file* ke hotel di Kota Banjarmasin terkait pariwisata. Penyebaran brosur wisata di hotel bintang 4 dan 5 Kota Banjarmasin. Menyusun paket wisata yang telah diikuti 13 Kabupaten/Kota dalam setahun sekali oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan. Menyelenggarakan kegiatan penyuluhan terkait cara meningkatkan niat wisatawan untuk tinggal berwisata dan lama tinggal wisatawan. Serta menyelenggarakan pelatihan pemandu wisata (*guide*) dan pelatihan sadar wisata (Pokdarwis) tentang penggunaan sapta pesona setahun sekali (Mujahadah, 2019).

Untuk mengatasi kendala pembangunan wisata Kampung Biru, pemerintah telah melakukan banyak usaha, diantaranya pembangunan sarana peduli lingkungan untuk mengedukasi wisatawan dalam menjaga kebersihan dan melestarikan lingkungan. Pengajuan proposal dana dan kerjasama dengan pihak swasta agar pembangunan wisata dapat terus berlanjut. Memberi pemahaman kepada masyarakat yang menolak menyerahkan sebagian daripada tanahnya untuk dilaksanakan pembangunan (Wirandi, 2022).

e. Media (*Media*)

Media dalam model Pentahelix berperan sebagai penyedia informasi keluar (*expenders*). Media juga berperan untuk membantu publikasi dalam mempromosikan dan membangun citra merek (Rizkiyah et al., 2019). Media juga berperan sebagai alat untuk menyebarluaskan dan mengkomunikasikan kebijakan, serta sebagai jembatan antara pemerintah dan masyarakat (Howlett et al., 2009).

Berdasarkan penelusuran *literatur review* peran media dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin adalah pemerintah bisa melakukan promosi melalui Website, Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, Tiktok atau menayangkan video pada saat acara online seperti seminar/webinar dan lainnya (Pradana, 2020).

Untuk mempromosikan wisata kuliner di Banua Anyar, para pengusaha kuliner menggunakan jejaring sosial. Tercatat semua pengusaha kuliner di Banua Anyar memiliki akun Instagram seperti @warungbatangbanyu dan @sotobangamat_ (Abbas et al., 2021). Sistem Informasi Pariwisata Kota Banjarmasin telah dirilis di halaman googleplay, bisa didownload gratis melalui smartphone android untuk membantu wisatawan yang ingin mengunjungi Kota Banjarmasin (Mantala, 2017).

Agar promosi berjalannya efektif, komunitas angkutan kelotok Sultan Suriansyah dan kelompok Masjid Sultan Suriansyah mendampingi wisatawan dalam penggunaan WhatsApp (WA), membuat web yaitu pasarterapungkuin.com, pengoptimalan web dengan metode *Search Engine Optimization* (SEO), dan penyediaan smartphone sebagai sarana komunikasi dalam promosi (Rofi'i et al., 2020). Kemudian,

pihak pengelola pariwisata ekonomi kreatif Kota Banjarmasin juga telah melakukan serangkaian promosi untuk mengenalkan apa yang dimiliki kepada seluruh calon wisatawan melalui berbagai media. Melakukan promosi wisata Kampung Biru di Instagram dan sosial media lainnya (Wirandi, 2022).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan dibawah ini :

1) Akademisi

Akademisi pada model pentahelix berperan sebagai konseptor. Dalam hal ini para akademisi di Kota Banjarmasin sudah menjalankan tugasnya dengan baik sebagai konseptor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa akademisi di Kota Banjarmasin sudah menuangkan pemikirannya, ide-ide, dan formula terbaik di dalam sebuah penelitian, berdasarkan tinjauan literatur ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan oleh akademisi terkait permasalahan pariwisata di Kota Banjarmasin, yang membahas tentang bagaimana potensi, kendala, dan strategi dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin. Dengan harapan hasil penelitian tersebut akan bermanfaat untuk para pemangku kepentingan, khususnya pemerintah selaku pembuat regulasi atau pembuat kebijakan.

2) Bisnis

Bisnis pada model pentahelix berperan sebagai pendukung (*enabler*). Dalam hal ini para pelaku bisnis sudah berkontribusi dalam mendukung pariwisata di Kota Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pengusaha berinovasi dan berkreasi, baik dari sisi desain maupun infrastruktur untuk meningkatkan daya tarik wisatawan di setiap lokasi kulinernya. Para pelaku

bisnis menggunakan sosial media untuk melakukan promosi, disana tertera berbagai jenis kuliner yang ditawarkan.

Mereka juga menyediakan lokasi yang menarik dan indah untuk wisatawan bisa berfoto, sehingga hal tersebut menjadi daya tarik bagi wisatawan supaya ingin lagi kembali berwisata di Kota Banjarmasin. Selain itu, ada juga salah satu kawasan kuliner yang menyuguhkan musik-musik daerah yang mengiringi wisatawan saat makan, dan ini menjadi kesempatan untuk memperkenalkan lagu khas daerah Banjarmasin kepada para wisatawan.

3) Komunitas

Komunitas pada model pentahelix berperan sebagai akselelator. Dalam hal ini komunitas sudah berpartisipasi dalam pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas/masyarakat Kota Banjarmasin dalam mengembangkan pariwisata adalah berpartisipasi dalam hal pemikiran, tenaga, dana, barang, keahlian/keterampilan, dan jasa. Masyarakat berperan saat pengenalan produk kain sasirangan, yaitu ikut macam-macam festival/kompetisi tiap tahun, merevitalisasi kerajinan lokal, dan berpartisipasi dalam kerja bakti untuk pengembangan kampung sasirangan. Masyarakat di tempat wisata Kampung Biru sangat antusias mendukung pemerintah mengembangkan tempat wisata di Kampung Biru.

4) Pemerintah

Pemerintah pada model Pentahelix mempunyai peran sebagai regulator dan pengontrol. Dalam kasus ini mencakup segala macam kegiatan seperti kemitraan publik-swasta, mendukung jaringan inovasi, kebijakan inovasi publik, pengetahuan, perkembangan, undang-undang, program, perizinan, alokasi keuangan, promosi, mengendalikan, memantau, implementasi, dan

perencanaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemerintah telah membuka ruang terbuka publik di area Siring Tende (di depan Masjid Raya Sabilal Muhtadin), sebagai wilayah pasar terapung buatan dengan waktu akses saat siang menjelang malam hari, khusus pada hari Sabtu dan Minggu (saat *car free day*).

Hal demikian tercermin dari pembangunan berbagai fasilitas pendukung seperti akses para pejalan kaki (*city walking*) di sekitar taman dan sungai martapura, air mancur yang berbentuk bekantan raksasa sebagai ikon Kalimantan Selatan, diresmikannya pojok baca Bank Indonesia, dibangunnya fasilitas untuk olahraga, perbaikan rumah banjar anno, dan menara pandang. Mengeluarkan perencanaan pengembangan pariwisata Kota Banjarmasin melalui Roadmap Sistem Inovasi Daerah, dan telah dicanangkannya sektor Kriya. Serta merancang kembali *master plan* guna dalam mengembangkan pariwisata di Kota Banjarmasin memiliki rencana dan target yang jelas.

5) Media

Media dalam model Pentahelix berperan sebagai penyedia informasi keluar (*expenders*). Dalam hal pengembangan pariwisata di Kota Banjarmasin, media sangat diperlukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemerintah, masyarakat, dan pelaku bisnis telah memanfaatkan media sebagai sarana promosi dalam mengembangkan pariwisata di Kota Banjarmasin, yaitu melalui Website, Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp, Tiktok atau menayangkan video yang diputar pada saat kegiatan daring seperti seminar/webinar dan lainnya, serta membagikan brosur terkait wisata-wisata yang ada di Kota Banjarmasin ke hotel bintang 4 dan bintang 5.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, E. W., & Jumriani. (2020). Culinary Identification in the Banua Anyar Culinary Tourism Area; a Contribution for Tourism in Banjarmasin City. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i1.2309>
- Abbas, E. W., Jumriani, Putra, M. A. H., Mutiani, & Handy, M. R. N. (2021). Peran Pengusaha Kuliner Di Kawasan Kuliner Banua Anyar Bagi Pengembangan Pariwisata di Kota Banjarmasin. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah*, 6(1), 1–6. <http://snllb.ulm.ac.id/prosiding/index.php/snllb-lit/article/view/435>
- Anwar, K., & Irhamni, G. (2020). Pengembangan produk ekonomi kreatif kain sasirangan dan penerapan strategi komunikasi pemasaran terpadu dalam meningkatkan daya tarik Kota Banjarmasin sebagai destinasi Pariwisata. *JIEB : Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 6(1), 12–25. <https://doi.org/10.35972/jieb.v6i1.310>
- Aulia, N. (2020). Peran Serta Masyarakat Membangun Wisata Kampung Bunga Kota Banjarmasin Sebagai Sumber Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(1), 36–45. <http://dx.doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7653>
- Dinas Komunikasi, I. dan S. K. B. (2021a). *Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kota Banjarmasin Tahun 2017-2021*. <https://satudata.banjarmasinkota.go.id/data-statistik/3b62757e-ef0d-430d-9205-44c97dcc11ca>
- Dinas Komunikasi, I. dan S. K. B. (2021b). *Satu Data Kota Banjarmasin*. Dinas Komunikasi, Informasi Dan Statistik Kota

- Banjarmasin.
<https://satudata.banjarماسinkota.go.id/>
- Hapipah, R. (2022). Analisis Strategi Pengembangan Pariwisata Pasar Terapung dan Susur Sungai Kota Banjarmasin. *Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin*, 1(1), 193–204.
<http://publikasipips.ulm.ac.id/index.php/tmkm/article/view/387>
- Hartiningsih. (2019). Potensi Dan Kendala Pengembangan Destinasi Wisata Candi Agung Di Kabupaten Hulu Sungai Utara. *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, 14(2), 231–247.
<http://www.jkpjournal.com/index.php/menu/article/view/37>
- Howlett, M., Ramesh, M., & Perl, A. (2009). *Studying public policy: Policy cycles and policy subsystems* (3rd ed.). Oxford university press.
<https://doi.org/10.1017/S0008423900007423>
- Igarta, K. R. R., & Handayani, F. (2020). Analisis Spasial Sektor Pariwisata di Provinsi Kalimantan Selatan. *Jurnal Borneo Administrator*, 16(1), 81–100.
<http://samarinda.lan.go.id/jba/index.php/jba/article/view/628>
- Khusniyah. (2020). Implementasi Model Pentahelix Sebagai Landasan Pengembangan Potensi Pariwisata Di Kabupaten Kediri (Studi Literatur). *Prosiding Seminar Nasional Kahuripan*, 1–5.
- Lestari, A. W., & Firdausi, F. (2017). *Peran Pemerintah Kota Batu Dalam Implementasi Kebijakan Pembangunan Pariwisata Berdasarkan Paradigma Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development)*. 30(3), 260–265.
<https://doi.org/10.20473/mkp.V30I3.2017.260-265>
- Mantala, R. (2017). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Kota Banjarmasin Berbasis Android. *At-Tadbir : Jurnal Ilmiah Manajemen*, 1(1), 81–92.
<http://dx.doi.org/10.31602/atd.v1i1.796>
- Mapaliey, V. L., & Idajati, H. (2022). Potensi dan Kendala Pengembangan Kampung Wisata Sebagai Upaya Pemeliharaan Kualitas Lingkungan Permukiman di Kampung Sasirangan, Banjarmasin. *Jurnal Penataan Ruang*, 17(1), 1–7.
<https://doi.org/10.12962/j2716179X.v17i1.9301>
- Maturbongs, E. E., & Lekatompessy, R. L. (2020). Kolaborasi Model Pentahelix Dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Kearifan Lokal di Kabupaten Merauke. *Transparansi : Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 3(1), 55–63.
<https://doi.org/10.31334/transparansi.v3i1.866>
- Mujahadah. (2019). Pelaksanaan pembangunan kepariwisataan daerah berbasis budaya dan kearifan lokal (studi di kawasan wisata siring sungai Martapura Kota Banjarmasin). *As Siyasa*, 4(2), 66–72.
<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/Asy/article/view/2448>
- Mukti, A. B., Rosyid, A. N., & Asmoro, E. I. (2020). Model Pentahelix Dalam Sinergi Pariwisata Di Indonesia Untuk Pemberdayaan Perekonomian Lokal : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(1), 1–8.
<https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIH/article/view/21>
- Musanef. (1995). *Manajemen Pariwisata di Indonesia*. Gunung Harta.
- Pasha, M. F., Munawaroh, R. S., & Thoria, A. (2021). Peran Promosi Dalam Meningkatkan Kunjungan Wisatawan Rumah Anno 1925 di Siring Tendea Banjarmasin. *Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 22(1), 70–75.
<http://journal.stiei-kayutangi-bjm.ac.id/index.php/jma/article/view/653>

- Pradana, H. A. (2020). Pengembangan Pariwisata Pasar Terapung Kota Banjarmasin. *Jurnal Kebijakan Pembangunan*, 15(1), 63–76. <https://doi.org/10.47441/jkp.v15i1.56>
- Rahman, M. (2022). Aktivitas Masyarakat Tepian Sungai Martapura Melalui Kegiatan Susur Sungai Sebagai Pengembangan Pariwisata Di Banjarmasin. *OSF Preprints*, 1–9. <https://doi.org/10.31219/osf.io/vx24z>
- Rizkiyah, P., Liyushiana, & Herman. (2019). Sinergitas Pentahelix Dalam Pemulihan Pariwisata Pasca Bencana Erupsi Gunung Api Sinabung Di Kabupaten Karo, Sumatera Utara. *Jurnal IPTA*, 7(2), 247–256. <https://doi.org/10.24843/IPTA.2019.v07.i02.p15>
- Rochaeni, A., Yamardi, & Fujilestari, N. A. (2022). Model Pentahelix dalam Pengembangan Pariwisata di Kecamatan Rongga Kabupaten Bandung Barat. *NeoRespublica: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 4(1), 124–134. <https://doi.org/10.52423/neores.v4i1.38>
- Rofi'i, Huwaida, H., Imelda, S., & Pratama, R. N. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Upaya Pengembangan Angkutan Kelotok Untuk Meningkatkan Wisata Air Di Kota Banjarmasin. *Jurnal Impact: Implementation and Action*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.31961/impact.v2i1.814>
- Sugianti, D. (2016). Strategi Pengembangan Kawasan Wisata Pasar Terapung Berbasis Kearifan Lokal di Kota Banjarmasin. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 2(2), 20–34. <https://doi.org/10.24821/jtks.v2i2.1820>
- Wirandi, M. F. A. (2022). Pengembangan Destinasi Wisata Kampung Biru Kecamatan Banjarmasin Tengah Oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Banjarmasin Provinsi Kalimantan Selatan. *Institut Pemerintahan Dalam Negeri*, 1–20. <http://eprints.ipdn.ac.id/id/eprint/9882>