

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pariwisata

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata sudah diakui sebagai industri terbesar abad ini, dilihat dari berbagai indikator, seperti sumbangan terhadap pendapatan dunia dan penyerapan tenaga kerja (Pitana dan Gayatri, 2005: 54). Pariwisata sangat dinamis dan sangat dipengaruhi oleh faktor ekonomi, politik, sosial, lingkungan dan perkembangan teknologi (Hall dan Page, 1999). Menurut beberapa sumber mengenai pengertian pariwisata, yaitu sebagai berikut :

1. Pariwisata adalah keseluruhan rangkaian kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan manusia yang melakukan perjalanan atau persinggahan sementara dan tempat tinggal, ke sesuatu atau beberapa tujuan di luar lingkungan tempat tinggal yang didorong beberapa keperluan tanpa bermaksud untuk mencari nafkah tetap (BPS 1981, 1984, 1991).
2. Pariwisata adalah E. Guyer-Freuler, yaitu pariwisata dalam artian modern merupakan fenomena dari jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa yang menimbulkan rasa keindahan alam atau mendapat kesenangan.
3. Pariwisata menurut Anomius (1992)
 - Wisata adalah kegiatan untuk menciptakan kembali baik fisik maupun psikis agar dapat berprestasi lagi.
 - Taman rekreasi adalah suatu usaha yang menyediakan tempat dan berbagai jenis fasilitas untuk memberikan kesegaran jasmani dan rohani yang mengandung unsur hiburan, pendidikan, kebudayaan sebagai usaha pokok di suatu kawasan tertentu dan dapat dilengkapi dengan jasa pelayanan makanan dan minuman serta akomodasi.
 - Kawasan pariwisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang dibangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan.
 - Usaha pariwisata adalah suatu kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan atau mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha barang pariwisata dan atau usaha lain yang terkait di bidang tersebut.

2.1.2 Jenis-Jenis Pariwisata

Pariwisata dapat dibedakan jenisnya berdasarkan berbagai hal misalnya berdasarkan motif tujuan perjalanan dan jenis pariwisata berdasarkan obyek yang ditawarkan. Menurut Dalen, (1989) jika dilihat dari motif dan tujuan perjalanannya pariwisata dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Pariwisata untuk menikmati perjalanan (*pleasure tourism*)

Jenis ini dilakukan oleh mereka yang meninggalkan tempat tinggalnya untuk berlibur, mencari udara segar yang baru, memenuhi kehendak ingin tahunya, mengendorkan ketegangan sarafnya, melihat sesuatu yang baru, menikmati keindahan alam, mengetahui hikayat rakyat setempat, mendapatkan ketenangan dan kedamaian di daerah luar kota, atau bahkan untuk menikmati hiburan di kota-kota besar dan ikut serta dalam keramaian pusat-pusat wisatawan. Jenis wisata ini menyangkut banyak unsur yang sifatnya berbeda, karena pengertian *pleasure* berbeda kadar pemuasnya sesuai dengan karakter, cita rasa, latar belakang kehidupan dan temperamen masing-masing individu.

2. Pariwisata untuk rekreasi (*recreation tourism*)

Jenis ini dilakukan oleh mereka yang menghendaki pemanfaatan hari liburnya untuk beristirahat, memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohaninya, menyegarkan kelelahannya. Biasanya mereka tinggal selama mungkin di tempat-tempat yang dianggap benar-benar menjamin tujuan rekreasi tersebut. Dengan kata lain mereka lebih menyukai *health resort*. Termasuk dalam kategori ini adalah mereka yang karena alasan kesehatan dan kesembuhan harus tinggal di tempat-tempat khusus untuk memulihkan kesehatannya (seperti daerah sumber air panas, dan lain sebagainya).

3. Pariwisata untuk kebudayaan (*cultural tourism*)

Jenis ini ditandai oleh adanya rangkaian motivasi seperti keinginan untuk belajar di pusat-pusat pengajaran dan riset, untuk mempelajari adat istiadat, kelembagaan dan cara hidup rakyat di negara lain, untuk mengunjungi monument bersejarah, peninggalan peradaban masa lalu atau sebaliknya untuk mengunjungi penemuan-penemuan besar masa kini, pusat-pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan, atau juga untuk ikut serta dalam festival-festival seni musik, teater, tarian rakyat dan sebagainya.

4. Pariwisata untuk olah raga (*sports tourism*)

Jenis ini dapat dibagi ke dalam dua kategori:

a. *Big Sports Events*

Yaitu peristiwa-peristiwa olah raga besar (misalnya, Olimpiade) yang menarik perhatian tidak hanya olahragawan sendiri, tetapi juga ribuan penonton atau penggemarnya.

b. *Sporting Tourism of The Practicioners*

Yaitu peristiwa olahraga bagi mereka yang ingin berlatih dan mempraktekkan sendiri, seperti pendaki gunung, naik kuda, berburu, dan sebagainya.

5. Pariwisata untuk usaha dagang (*business tourism*)

Yaitu perjalanan usaha dalam bentuk *professional travel* atau perjalanan karena ada kaitannya dengan pekerjaan atau jabatan yang tidak memberikan kepada pelakunya baik pilihan daerah maupun pilihan waktu perjalanan. Tersirat tidak hanya *professional trip* yang dilakukan kaum pengusaha atau industrialis, tetapi juga mencakup semua kunjungan ke pameran, ke instalasi teknis yang bahkan menarik orang-orang di luar profesi ini. Juga harus diperhatikan bahwa kaum pengusaha tidak hanya bersikap dan berbuat sebagai konsumen, tetapi dalam waktu sebebas-bebasnya, sering berbuat sebagai wisatawan biasa dalam pengertian sosiologis karena mengambil dan memanfaatkan keuntungan dari atraksi yang terdapat di negara tersebut.

6. Pariwisata untuk berkonvensi (*convention tourism*)

Sekarang berbagai *tourist resort* atau daerah-daerah wisata banyak yang menawarkan diri untuk dijadikan tempat konferensi. Bahkan untuk tujuan tersebut sudah banyak negara-negara yang membentuk asosiasi-asosiasi sebagai sarana yang dianggap penting untuk mencapai tingkat pengisian kamar yang layak pada hotel-hotel mereka, terutama pada musim-musim menurunnya jumlah wisatawan yang masuk ke dalam negara tersebut. Banyak negara yang menyadari besarnya potensi ekonomi dari jenis pariwisata konferensi ini, sehingga mereka saling berusaha untuk menyiapkan dan mendirikan bangunan-bangunan yang khusus diperlengkapi untuk tujuan ini atau membangun "pusat-pusat konferensi" lengkap dengan fasilitas mutakhir yang diperlukan untuk menjamin efisiensi operasi konferensi.

2.1.3 Komponen Pariwisata

Kegiatan pariwisata mencakup dua komponen utama yaitu penawaran (*supply*) dan permintaan (*demand*). Komponen penawaran merupakan produk wisata yang dapat ditawarkan, yang meliputi obyek wisata, sarana pariwisata, jasa pariwisata, serta sarana dan prasarana lingkungan. Komponen permintaan mencakup kegiatan serta aspirasi wisatawan dan masyarakat di sekitar kawasan pariwisata.

Segala sesuatu yang disajikan bagi kepentingan wisatawan, baik berupa benda-benda obyek, alat (sarana prasarana), tenaga (manusia, teknologi), kegiatan (*events*), maupun pelayanan (*service*), yang sudah dirangkum dipaketkan menjadi penawaran (*supply*) dan permintaan (*demand*) sang wisatawan, dapat dikatakan sebagai produk wisata (Marpaung, 2002 : 78). Salah satu studi kritis dalam rencana pengembangan sektor pariwisata adalah analisis *supply* dan *demand*.

2.1.3.1 Komponen Penawaran (*suplly*)

Supply kepariwisataan dapat diartikan sebagai unsur-unsur daya tarik wisata alam atau wisata buatan manusia, barang-barang dan jasa-jasa (*goods and services*) (Yoeti, 1996: 80). Definisi lain dari *supply*, yaitu apa-apa yang dapat disuguhkan oleh industri pariwisata (Pendit, 1994: 130-131), sedangkan menurut Troisi (1942) dalam (Pendit, 1994: 130-131) mengatakan bahwa *supply* industri pariwisata (selanjutnya disebut “benda-benda pariwisata”) baik yang bersifat material maupun bukan material adalah sebagai berikut :

1. Benda-benda yang dapat diperoleh dengan jalan bebas, seperti udara cuaca, iklim, panorama, keindahan alam sekitar,
2. Benda-benda pariwisata yang diciptakan, seperti misalnya monumen, tempat-tempat bersejarah, benda-benda arkeologi, koleksi budaya, tempat pemandian, gedung atau bangunan penting dan spesifik, candi, masjid, gereja,
3. Benda-benda dan pelayanan (*service*) kepariwisataan yang harus ditambahkan pada benda-benda dalam kategori (1) dan (2)

Komponen dalam *supply* menurut (Intosh et al., 1995: 269), terdiri dari :

1. Sumber daya alam (*natural resources*), kategori ini merupakan dasar dari sediaan atau penawaran yang dapat digunakan dan dinikmati wisatawan (obyek dan daya tarik wisata);
2. Infrastruktur, seperti sistem penyediaan air bersih, sistem pengolahan limbah, sistem drainase, jalan, pusat perbelanjaan/pertokoan;

3. Transportasi (*transportation*), termasuk didalamnya jaringan transportasi serta fasilitas pendukungnya; dan
4. Keramahtamahan dan sumber daya kebudayaan (*hospitality and cultural resources*), ditinjau dari masyarakat setempat dan termasuk seni murni, kesusastraan, sejarah, permainan dan pertunjukan sejarah.

2.1.3.2 Komponen Permintaan (*demand*)

Demand wisata merupakan banyaknya kesempatan wisata yang diinginkan masyarakat atau gambaran total partisipasi masyarakat dalam kegiatan pariwisata secara umum yang dapat diharapkan bila tersedia fasilitas-fasilitas memadai (Douglas,1982).

Permintaan kepariwisataan melihat dari jenisnya (Yoeti, 1996: 28) dibagi dua, yaitu :

1. *Potensial demand*, yaitu sejumlah orang yang memenuhi syarat minimal untuk melakukan perjalanan pariwisata karena mempunyai banyak uang, keadaan fisik masih kuat, hanya belum mempunyai senggang waktu bepergian sebagai wisatawan
2. *Actual demand*, yaitu sejumlah orang yang sedang melakukan perjalanan pariwisata ke suatu daerah tertentu.

Analisis *demand* menurut pengertiannya adalah analisis yang melihat secara tradisional, mengenai karakteristik sosial yang telah digunakan sebagai variabel untuk menjelaskan segmentasi pasar. Secara konvensional, perbedaan usia, berpengaruh terhadap harapan dan perilaku wisatawan pada segmen pasar usia muda, wisatawan dari luar negeri dan seterusnya. Dengan pendekatan ini pangsa pasar pariwisata dibagi dalam empat segmen utama yaitu :

1. *Segmen Modern Materialistis*, perilaku pilihannya cenderung pada *sun, sea, sex (beach attraction)*, *night club* dan lain-lain.
2. *Segmen Modern Idealist*, perilaku pilihannya cenderung kepada kemegahan dan hiburan yang lebih bersifat intelektual, akademik, seni dan budaya serta atraksi-atraksi yang bertemakan pelestarian lingkungan.
3. *Segmen Tradisional Idealist*, perilaku pilihannya lebih pada tempat-tempat atraksi yang terkenal dan monumental serta glorify pada keagungan masa lalu dan juga lingkungan yang masih alami.
4. *Segmen Tradisional Materialistist*, perilakunya pada tawaran karya murah seperti belanja elektronik, pakaian, makanan dan sebagainya yang terbentuk dalam bentuk paket wisata.

Secara teori keempat segmen pasar itu mempunyai orientasi nilai yang berbeda dan diharapkan akan mempunyai harapan dan perilaku pilihan yang berbeda pula terhadap tawaran : atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung pariwisata.

Faktor-faktor permintaan (*demand*) antara lain :

1. Lama Tinggal Wisatawan.

Semakin tinggi tingkat lama tinggal wisatawan maka akan semakin meningkatkan daya dukung kepariwisataan. Jika jumlah wisatawan sedikit tetapi tingkat lama tinggalnya tinggi akan lebih baik daripada jumlah wisatawan yang banyak dengan tingkat lama tinggal yang rendah.

2. Tipe Aktivitas Wisatawan.

Wisatawan dengan pengenalan obyek lebih dalam (wisata konvensi dan wisata budaya) sangat sedikit menyerap wisatawan dibandingkan dengan wisata alam

3. Tingkat Kepuasan Wisatawan.

4. Pemanfaatan Obyek Wisata oleh Wisatawan.

2.1.4 Unsur-unsur Pokok Pariwisata

Mengembangkan kepariwisataan disuatu obyek wisata berarti mengembangkan potensi fisik pada obyek tersebut, sehingga fungsinya makin meningkat sebagai obyek pariwisata yang dapat dipasarkan. Di setiap obyek atau lokasi pariwisata sebetulnya ada berbagai unsur yang saling tergantung, yang diperlukan agar para wisatawan dapat menikmati suatu pengalaman yang memuaskan.

Pariwisata adalah wahana utama pelestarian kebudayaan. Pariwisata tidak menghancurkan kebudayaan melainkan justru memberikan inspirasi untuk terjadinya proses pengayaan, konservasi, adaptasi, rekonstruksi dan reinterpretasi (Pitana dan Gayatri, 2005).

2.1.4.1 Atraksi/Daya Tarik Wisata (*attraction*)

Atraksi adalah penggerak pariwisata. Tanpa atraksi wisata, tidak ada pariwisata, tidak diperlukan transportasi, tidak diperlukan akomodasi dan pelayanan jasa pendukung wisata. Setiap komponen utama perlu diteliti dan dianalisis sebab komponen-komponen itu saling berkaitan dan ketergantungan, juga ada keterpaduan.

Atraksi adalah daya tarik wisatawan liburan. Atraksi yang diidentifikasi (sumber daya alam, sumber daya manusia-budaya, dan sebagainya) perlu dikembangkan untuk menjadi atraksi wisata.

Sehubungan dengan atraksi budaya ada 12 aspek budaya yang mampu menarik pengunjung yaitu (Murphy. Peter E., 1987 : 40) :

1. Kerajinan tangan, pada umumnya mampu menarik wisatawan karena dapat dijadikan sebagai cinderamata yang merupakan khas dari daerah setempat.
2. Bahasa, tiap tujuan wisata biasanya memiliki jenis bahasa yang berbeda, hal ini menjadi suatu hal yang menarik dan unik bagi para wisatawan.
3. Tradisi, tiap daerah satu dengan yang lain pada umumnya memiliki perbedaan. Dengan didorong rasa ingin tahu para wisatawan menyaksikan kebiasaan masyarakat tersebut dapat dikatakan bahwa tradisi merupakan salah satu faktor penarik pengunjung.
4. Gastronomi, adalah yang berhubungan dengan makanan khas daerah tersebut. Faktor ini bisa menjadi faktor pendorong bagi para wisatawan untuk mengunjungi tempat tersebut.
5. Kesenian, seperti halnya pada tradisi, tiap-tiap daerah tentunya juga memiliki seni khas masing-masing, baik itu seni musik, seni lukis, seni patung dan sebagainya. Aspek budaya ini mampu menjadi faktor penarik wisatawan karena mereka ingin menyaksikan langsung kesenian khas yang ada di daerah tersebut.
6. Sejarah, obyek wisata yang mencerminkan sejarah akan menumbuhkan daya tarik tersendiri untuk dikunjungi. Selain untuk mengetahui tentang sejarah daerah setempat kita juga bisa menyaksikan dan menikmati keindahan dan keunikan dari wisata ini.
7. Jenis pekerjaan masyarakat setempat, dimana dalam hal ini kita bisa melihat dan mengetahui bagaimana mereka melakukan aktivitas sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan cara khas mereka.
8. Arsitektur, merupakan hasil kebudayaan setempat sekaligus juga merupakan ciri khas bagi daerah tersebut. yang bisa dilihat langsung jika sedang mengunjungi suatu tempat.
9. Religius, agama atau kepercayaan suatu daerah juga dapat menjadi faktor pendorong bagi para wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut. Dalam hal ini, salah satu obyek yang menarik untuk disaksikan adalah tata cara melakukan ibadahnya.
10. Sistem pendidikan, Suatu daerah yang sudah maju pada umumnya memiliki sistem pendidikan tertentu yang mampu meningkatkan perkembangan daerah tersebut. Untuk itu sistem pendidikan menarik untuk diketahui dan dipelajari bagi para pengunjung dan juga sebagai perbandingan bagi daerah mereka masing-masing.

11. Pakaian atau mode, produk budaya lainnya adalah pakaian khas yang ada di suatu daerah, hal ini merupakan obyek yang menarik untuk disaksikan bahkan tidak jarang para wisatawan juga ikut mengenakan pakaian khas daerah setempat.
12. Hiburan, adalah berbagai aspek budaya lain yang mampu menimbulkan rasa senang bagi para wisatawan, sehingga mereka menjadi tertarik untuk datang ke daerah tersebut.

Pola persyaratan terhadap daya tarik pariwisata dapat dijadikan sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan-pertimbangan (Nyoman S. Pendit, 1994: 79), antara lain :

Tabel 2.1 Persyaratan Penelitian Daya Tarik Pariwisata

Faktor	Kriteria	Pertimbangan
Alam	Keindahan	Topografi umum seperti flora dan fauna di sekitar pantai, sungai, laut dsb
	Iklim	Sinar matahari, suhu udara, cuaca, angin, hujan, panas, kelembaban dsb
Sosial Budaya	Adat Istiadat	Pakaian, makanan dan tata cara hidup daerah, pesta rakyat, kerajinan tangan dan produk-produk lokal lainnya
	Seni Bangunan	Arsitektur setempat seperti candi, masjid, pura, gereja, monumen, bangunan adat, bangunan kuno dan sebagainya
	Pentas dan pagelaran, festival	Gamelan, musik, seni tari, pekan olahraga, kompetisi dan pertandingan dan sebagainya
Sejarah	Pameran, Pekan Raya	Pekan raya bersifat industri komersial
	Peninggalan Purbakala	Bekas-bekas istana, tempat peribadatan, kota tua dan bangunan-bangunan purbakala peninggalan sejarah, dongeng atau legenda
Agama	Kegiatan Masyarakat	Kehidupan beragama tercermin dari kegiatan penduduk setempat sehari-harinya dalam soal beribadat, upacara pesta dan sebagainya
Fasilitas Rekreasi	Olahraga	Berburu, memancing, berenang, voli pantai, berlayar dsb
Fasilitas kesehatan	Edukasi	Akuarium, Museum, dsb
Fasilitas Berbelanja	Untuk istirahat, berobat dan ketenangan	SPA mengandung mineral, piknik, istirahat dsb
Waktu Hiburan	Beli ini-itu	Toko-toko souvenir, toko-toko barang kesenian dan hadiah, kelontong toko-toko keperluan sehari-hari dsb
Infrastruktur	Waktu malam	Night club, diskotik, bioskop, teater, sandiwara dsb
Fasilitas Pangan dan Akomodasi	Kualitas Wisata	Jalan-jalan raya, taman, listrik, air, pelayanan keamanan, pelayanan kesehatan, komunikasi, kendaraan umum dsb
	Makanan dan Penginapan	Hotel, motel, bungalow, inn, cottage, restoran, coffeshop, rumah makan dsb.

Sumber : Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana

Biasanya wisatawan tertarik pada suatu lokasi karena ciri-ciri khas tertentu, seperti :

a. Keindahan alam

Alam adalah alam fisik, flora dan faunanya. Meskipun sebagai atraksi wisata ketiganya selalu berperan bersama-sama, bahkan biasanya juga bersama-sama dengan modal kebudayaan dan manusia. Alasan mengapa alam menarik bagi wisatawan adalah:



- Banyak wisatawan tertarik dengan kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan di alam terbuka, seperti pegunungan, hutan dan pantai,
- Dalam kegiatan pariwisata jangka pendek, pada akhir pekan atau dalam masa liburan, orang sering mengadakan perjalanan sekedar untuk menikmati pemandangan atau suasana pedesaan atau kehidupan di luar kota,
- Banyak wisatawan yang mencari ketenangan di tengah alam yang iklimnya nyaman, suasananya tentram, pemandangannya bagus dan terbuka luas,
- Ada wisatawan yang menyukai tempat-tempat tertentu dan setiap kali ada kesempatan untuk pergi, mereka kembali ke tempat-tempat tersebut,
- Pihak wisatawan tidak perlu ada pengeluaran biaya dan adanya keserbaragaman (variety) di suatu daerah bisa merupakan sesuatu yang menambah daya tarik dan dapat dipakai sebagai bagian pokok dari promosi,
- Alam menjadi bahan studi untuk wisatawan budaya, khususnya wisatawan widya.

b. Iklim atau Cuaca

Merupakan tema pemasaran yang paling umum sebagai dasar promosi suatu daerah wisata sesudah didirikan beberapa attraction pariwisata yang sesuai.

c. Kebudayaan

Yang dimaksud dengan kebudayaan disini adalah kebudayaan dalam arti luas, yaitu meliputi adat istiadat dan segala kebiasaan yang hidup ditengah-tengah suatu masyarakat seperti pakaiannya, cara berbicara, kegiatannya di pasar dan sebagainya. Dalam hal ini semua tingkah laku dan hasil karya (*act* dan *artifact*) suatu masyarakat dan tidak hanya kebudayaan yang hidup, akan tetapi juga kebudayaan yang berupa peninggalan-peninggalan atau tempat-tempat bersejarah.

Tiap daerah mempunyai suatu kebudayaan yang unik, adat istiadat, selera dan perkembangan intelektual. Kebudayaan dari suatu daerah sebetulnya sangat dipengaruhi oleh sejarahnya dan hal ini mempunyai implikasi bagi industri pariwisata, sehingga faktor yang paling menarik bagi wisatawan adalah perbedaan antara kebudayaan mereka dengan kebudayaan daerah yang dikunjungi.

d. Sejarah

Sumber daya historis (historical resources) dapat dibagi antara perang, agama, perumahan atau tempat tinggal dan pemerintah.

e. Sumber Daya Manusia

Bahwa manusia dapat menjadi atraksi wisata dan menarik kedatangan wisatawan bukan hal yang luar biasa. Manusia sebagai atraksi wisata yang baik apabila orang-orang tidak mengeksploitasi sifat-sifat manusia yang tidak baik untuk mencari keuntungan.

f. Kemampuan atau Kemudahan Mencapai Tempat Tertentu (*Accessibility*)

Beberapa daerah wisata tertentu sangat populer karena cukup dekat atau mudah dikunjungi dari daerah kota besar. Aksesibilitas dapat diukur menurut waktu, biaya, frekuensi dan kesenangan.

Atraksi wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan mereka di tempat atraksi dalam waktu yang cukup lama dan memberi kepuasan kepada wisatawan yang datang berkunjung. Untuk mencapai hasil itu, beberapa syarat harus dipenuhi, yaitu (Oka A. Yoeti, 1997,10):

1. Kegiatan (*act*) dan obyek (*artifact*) yang merupakan atraksi harus dalam keadaan baik,
2. Karena atraksi wisata itu harus disajikan di hadapan wisatawan maka cara penyajiannya (presentasinya) harus tepat,
3. Atraksi wisata merupakan terminal suatu mobilitas spasial, suatu perjalanan. Oleh karena itu juga harus memenuhi semua determinan mobilitas spasial, yaitu akomodasi, transportasi, dan promosi serta pemasaran,
4. Keadaan di tempat atraksi harus dapat menahan wisatawan cukup lama,
5. Kesan yang diperoleh wisatawan waktu menyaksikan atraksi wisata harus diusahakan supaya bertahan selama mungkin.

Menurut pengertiannya, atraksi mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Meliputi jenis obyek yang akan dijual, yang memenuhi 3 syarat antara lain (Oka A. Yoeti, 1997,10) :

- Apa yang dapat dilihat (*Something to see*)
- Apa yang dapat dilakukan (*Something to do*)
- Apa yang dapat dibeli (*Something to buy*)

Seorang wisatawan datang ke Daerah Tujuan Wisata (DTW) dengan tujuan untuk memperoleh manfaat dan kepuasan. Manfaat dan kepuasan tersebut dapat diperoleh apabila suatu DTW mempunyai daya tarik. Daya tarik suatu DTW disebut juga dengan istilah *attractive spontanee*, yaitu segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang

merupakan daya tarik agar orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Hal-hal yang dapat menarik orang untuk berkunjung ke suatu DTW antara lain:

- Benda yang terdapat di alam semesta, meliputi iklim, bentuk tanah dan pemandangan, hutan belukar, fauna dan flora serta pusat-pusat kesehatan
- Hasil ciptaan manusia, meliputi benda-benda bersejarah, kebudayaan dan keagamaan
- Tata cara hidup masyarakat, meliputi kebiasaan hidup, adat istiadat dan tata cara masyarakat

2.1.4.2 Kriteria Penilaian Daya Tarik Obyek Wisata

Faktor-faktor penentu daya tarik wisata (Heruwanto H. 1988:102):

1. Jenis atraksi yang ditampilkan. Parameter yang digunakan diamati sesuai dengan kecenderungan kedatangan wisatawan dan preferensi wisatawan, yaitu:
 - Benda peninggalan budaya
 - Kegiatan sosial budaya
 - Keindahan alam
 - Keunikan alam
2. Kemudahan pencapaian obyek wisata dilihat dari kriteria;
 - Jarak obyek wisata ke kota pintu gerbang terdekat
 - Jumlah kota pusat pelayanan yang terletak lebih kecil dari 100 km dari obyek wisata
 - Jarak obyek wisata ke kota pusat pelayanan terdekat
3. Kelengkapan fasilitas pelayanan wisata dilihat dari fasilitas lingkungan yang ada di obyek dan pusat pelayanan terdekat di kota, dengan kriteria:
 - a). Lingkungan obyek wisata;
 - Fasilitas minimal
 - Fasilitas listrik
 - Fasilitas komunikasi
 - Fasilitas penjualan cinderamata
 - b). Kota pusat pelayanan terdekat
 - Fasilitas minimal
 - Fasilitas biro atau agen perjalanan
 - Fasilitas pertunjukkan kesenian
 - Fasilitas perbelanjaan

2.2 Pariwisata Budaya

2.2.1 Pengertian Budaya

Beberapa pengertian budaya atau kebudayaan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kebudayaan adalah seluruh total pikiran, karya dan hasil karya manusia yang berakar kepada nalurnya dan dicetuskan oleh manusia sesudah suatu proses belajar (Koentjaraningrat, 1987:11).
2. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Tim Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1997:130), Kebudayaan adalah pikiran atau akal budi, kebudayaan atau yang mengenai kebudayaan yang sudah berkembang.
3. Kebudayaan menurut penjelasan UUD 1945 pasal 32 :
 - Kebudayaan bangsa adalah kebudayaan yang timbul dari buah hasil usaha budi rakyat Indonesia seluruhnya,
 - Kebudayaan lama dan asli yang terdapat sebagai puncak-puncak kebudayaan di daerah-daerah di seluruh Indonesia, terhitung sebagai kebudayaan bangsa, dan
 - Usaha kebudayaan harus menuju ke arah kemajuan adab, budaya dan persatuan dengan tidak menolak bahan-bahan baru dari kebudayaan asing yang dapat memperkembangkan atau memperkaya kebudayaan bangsa sendiri serta mempertinggi derajat kemanusiaan bangsa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kawasan wisata budaya adalah kawasan dengan luas tertentu yang memiliki fungsi utama lindung atau budidaya, dan di dalamnya terdapat hasil usaha budidaya rakyat Indonesia yang berupa pikiran, karya dan hasil karya yang diperoleh melalui proses belajar dan antara lain tercermin melalui gaya hidup, bangunan, *landscape* yang dimanfaatkan untuk menarik orang yang sedang melakukan perjalanan ke wilayah tersebut dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang serta mengenali hasil kebudayaan setempat.

2.2.2 Konteks Kebudayaan Pada Kawasan Wisata Budaya

Konteks kebudayaan dalam kawasan wisata budaya diuraikan berdasarkan pentingnya pelestarian budaya. Uraian di bawah ini akan menjelaskan karakteristik atau bentuk kebudayaan dan usaha pelestarian kebudayaan. Karakteristik atau bentuk kebudayaan merupakan suatu unsur-unsur yang universal. Unsur-unsur kebudayaan tersebut sebagai berikut (Koentjaraningrat, 1987:12):

- a. Sistem religi dan upacara keagamaan, yaitu sistem kepercayaan dengan segala bentuk pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Sistem dan organisasi kemasyarakatan, yaitu adanya tatanan masyarakat yang mempunyai pola hubungan tertentu.
- c. Sistem pengetahuan, yaitu hasil daya cipta, karya dan karsa manusia.
- d. Bahasa, yaitu alat komunikasi yang digunakan golongan masyarakat.
- e. Kesenian, yaitu berbagai bentuk produk seni.
- f. Sistem mata pencaharian hidup, yaitu sistem pemenuhan kebutuhan hidup masyarakat.
- g. Sistem teknologi dan peralatan, yaitu produk ciptaan manusia berdasarkan ilmu.

Unsur-unsur kebudayaan tersebut di atas, dalam kehidupan masyarakat selanjutnya akan terwujud menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut (Koentjaraningrat, 1987:11):

1. Kebudayaan sebagai kompleks ide-ide, gagasan, norma-norma dan peraturan yang bersifat abstrak, disebut *culture system*.
2. Kebudayaan sebagai kompleks aktifitas kelakuan yang berpola dari manusia dalam masyarakat, bersifat lebih konkrit dan disebut sebagai *social system*.
3. Kebudayaan benda-benda hasil karya manusia (artefak), mempunyai sifat paling konkrit, dapat diraba, diobservasi dan didokumentasi, disebut sebagai kebudayaan fisik atau *physical culture*.

Jadi dapat dikatakan bahwa kebudayaan semakin terwujud pada bentuk yang konkrit dan teraga, yaitu dari sistem budaya ke sistem sosial dan akhirnya kebudayaan fisik. Senada dengan pendapat Koentjaraningrat (1987:11), Rapoport (1990) menyatakan bahwa budaya sebagai suatu kompleks gagasan dan pikiran manusia bersifat tidak teraga. Kebudayaan ini akan terwujud melalui pandangan hidup (*world view*), tata nilai (*values*), gaya hidup (*life style*) dan akhirnya aktifitas (*activities*) yang bersifat konkrit.

Dalam kaitannya dengan penelitian ini, untuk mengkaji aspek budaya atau kebudayaan dapat menggunakan beberapa komponen kunci (Altman & Chemers, 1980):

1. Budaya mengacu pada kepercayaan dan persepsi, nilai dan norma, kebiasaan dan perilaku suatu kelompok masyarakat,
2. Budaya digunakan untuk menunjukkan bahwa secara konsensus kognisi, perasaan, dan perilaku dimiliki secara bersama oleh anggota kelompok,

3. Budaya menunjukkan bahwa nilai, kepercayaan dan gaya perilaku yang dimiliki oleh suatu kelompok diwariskan atau disebarluaskan pada pihak lain, terutama anak-anak dan bahwa sosialisasi dan pendidikan anggota baru pada kelompok tersebut dapat ikut serta memelihara kelangsungan konsensus tersebut pada generasi berikutnya,
4. Nilai, kepercayaan dan penerapannya dalam suatu kelompok masyarakat meliputi proses-proses yang tidak hanya berupa mental maupun *behavioral*, namun budaya juga dapat dikenali pada obyek dan lingkungan fisik.

Pada suatu kawasan wisata budaya, pembentukan kebudayaan juga dapat dilakukan dengan mengidentifikasi hal-hal sebagai berikut (Rapoport *dalam* Irawati, 1996:26):

1. Lokasi, yaitu keberadaan fisik diwujudkan dalam suatu lokasi,
2. Berhubungan dengan bentang alam, yaitu adanya unsur *landscape* dengan fungsi tertentu,
3. Memiliki elemen yang khusus, yaitu terdapat unsur fisik khusus yang menjadi ciri,
4. Memiliki letak yang khusus, yaitu penempatan ruang dengan maksud tertentu,
5. Memiliki ruang dari tipe yang khusus, yaitu jenis ruang sesuai dengan kegunaannya,
6. Pemberian nama dalam cara yang khusus, yaitu berlandaskan unsur fisik kawasan,
7. Menggunakan sistem orientasi yang khusus, yaitu sebagai landasan pembangunan fisik,
8. Memiliki warna, tekstur dan sebagainya yang khusus, yaitu penggunaan warna, tekstur khas sebagai bagian karakter fisiknya,
9. Memiliki suara, bau, temperatur, gerakan udara, dan segala hal yang berupa karakteristik fisik yang tidak terlihat,
10. Mempunyai orang yang pasti menarik dalam aktivitas yang khusus, yaitu pelaksanaan aktivitas masyarakat yang menarik perhatian karena kegiatan yang dilakukannya.

2.3 Daerah Sempadan Sungai

2.3.1 Sungai

Menurut Peraturan Pemerintah No. 35 Tahun 1991 tentang sungai, definisi sungai adalah tempat-tempat dan wadah-wadah serta jaringan pengaliran air mula : dari mata air sampai muara dengan dibatasi kanan dan kirinya serta sepanjang pengalirannya oleh garis sempadan. Dalam peraturan yang sama juga diatur mengenai pembangunan bangunan pada sungai, dimana pembangunan bangunan sungai tersebut ditujukan bagi kesejahteraan dan keselamatan umum.

Menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2004 tentang Sumberdaya Air, wilayah sungai merupakan gabungan dari beberapa Daerah Aliran Sungai (DAS). Sedangkan sistem alur sungai (gabungan antara alur badan sungai dan alur sempadan sungai) merupakan sistem *river basin* yang membagi DAS menjadi beberapa sub-DAS yang lebih kecil. Oleh karenanya segala perubahan yang terjadi di DAS akan berakibat pada alur sungai. Areal DAS meliputi seluruh alur sungai ditambah areal dimana setiap hujan yang jatuh di areal tersebut mengalir ke sungai yang bersangkutan. Alur sempadan sungai didefinisikan sebagai alur pinggir kanan dan kiri sungai yang terdiri dari bantaran banjir, bantaran longsor, bantaran ekologi serta bantaran keamanan (Maryono, 2005).

Jika dilihat dari bentuknya sungai yang terkait dalam studi merupakan sungai yang tidak bertanggung yaitu sungai yang tidak memiliki bangunan pengendali yang berfungsi sebagai pelindung daerah sekitar sungai terhadap limpasan air sungai. Dalam rangka upaya perlindungan, penggunaan dan pengendalian sumber daya sungai maka dilakukan suatu penetapan garis sempadan sungai agar berbagai aktivitas yang terjadi di sekitar sungai tidak mengganggu fungsi sungai. Berdasarkan Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.63/PRT/1993 tentang Garis Sempadan Sungai, Daerah Manfaat Sungai, Daerah Penguasaan Sungai dan Bekas Sungai Pasal 8, penetapan garis sempadan sungai tak bertanggung di dalam kawasan perkotaan didasarkan pada kriteria:

1. Sungai yang mempunyai kedalaman tidak lebih dari 3 meter, garis sempadan ditetapkan sekurang-kurangnya 10 meter dihitung dari tepi sungai pada waktu ditetapkan.
2. Sungai yang mempunyai kedalaman lebih dari 3 meter sampai dengan 20 meter, garis sempadan ditetapkan sekurang-kurangnya 15 meter dihitung dari tepi sungai pada waktu ditetapkan.
3. Sungai yang mempunyai kedalaman maksimum lebih dari 20 meter, garis sempadan ditetapkan sekurang-kurangnya 30 meter dihitung dari tepi sungai pada waktu ditetapkan.

Pada bagian IV Peraturan Menteri Pekerjaan Umum No.63/PRT/1993, diatur mengenai pemanfaatan daerah sempadan sungai, dimana kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan pada wilayah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Untuk budidaya pertanian, dengan jenis tanaman yang diijinkan.
2. Untuk kegiatan niaga, penggalian dan penimbunan.
3. Untuk pemasangan reklame, papan penyuluhan dan peringatan serta rambu pekerjaan.

4. Untuk pemasangan rentangan kabel listrik, kabel telpon dan pipa air minum.
5. Untuk pemasangan tiang atau pondasi jalan/jembatan baik umum maupun kereta api.
6. Untuk penyelenggaraan kegiatan-kegiatan yang bersifat sosial dan masyarakat yang tidak menimbulkan dampak merugikan bagi kelestarian dan keamanan fungsi dan fisik sungai.
7. Untuk pembangunan prasarana lalu lintas air dan bangunan, pengambilan dan pembuangan air.

Pada bagian yang sama dalam Peraturan Menteri tersebut disebutkan beberapa kegiatan yang dilarang pada daerah sempadan sungai yaitu:

1. Membuang sampah, limbah padat dan atau cair,
2. Mendirikan bangunan permanen untuk hunian dan tempat usaha.

Disamping itu, dalam pedoman lainnya yaitu Peraturan Pemerintah Nomor 47 Tahun 1997 mengenai Rencana Tata Ruang Wilayah Nasional, serta Keputusan Presiden Nomor 32 Tahun 1990 tentang pengelolaan Kawasan Lindung, disebutkan bahwa sempadan sungai termasuk dalam salah satu jenis kawasan lindung, yaitu kawasan perlindungan setempat. Dalam ketentuan tersebut, kawasan lindung dibagi menjadi 4 (empat) macam yaitu:

1. Kawasan yang memberikan perlindungan kawasan bawahannya, yang terbagi lagi menjadi kawasan hutan lindung, bergambut dan resapan air. Kawasan perlindungan setempat, yang terdiri atas sempadan pantai, sempadan sungai, kawasan sekitar danau/waduk, kawasan sekitar mata air dan kawasan terbuka hijau kota.
2. Kawasan suaka alam dan cagar budaya, yang meliputi cagar alam, suaka margasatwa, taman nasional, taman hutan raya dan taman wisata alam.
3. Kawasan rawan bencana alam, antara lain kawasan rawan letusan gunung berapi, gempa bumi, longsor serta gelombang pasang dan banjir.

Adapun pada pasal 15 dalam Keputusan Presiden tentang Pengelolaan Kawasan Lindung, disebutkan bahwa perlindungan terhadap sempadan sungai dilakukan untuk melindungi sungai dari kegiatan manusia yang dapat mengganggu dan merusak kualitas air sungai, kondisi fisik pinggir dan dasar sungai, serta mengamankan aliran sungai. Dalam hal penetapannya, pihak yang berwenang adalah Pemerintah Daerah Tingkat I Baik melalui pertimbangan teknisnya maupun sosial ekonomisnya.

2.3.2 Komponen Sungai

Komponen sungai berpengaruh terhadap segala sistem, mekanisme dan proses yang berjalan di sungai yang bersangkutan. Komponen yang dimaksud adalah (Maryono, 2005) :

1. Komponen Hidraulik

Komponen hidraulik sungai meliputi berbagai hal yang berhubungan dengan aliran air, seperti debit aliran, kecepatan aliran, tinggi muka air, tekanan air, turbulensi aliran makro memanjang maupun melintang sungai, distribusi kecepatan mikro pada lokasi-lokasi tertentu dan gelombang sungai. Komponen hidraulik ini tidak hanya aliran air yang mengalir pada badan atau palung sungai dan bantaran banjir, namun juga aliran yang mengalir di lapisan bawah dasar sungai.

2. Komponen Sedimen dan Morfologi Sungai

Komponen sedimen yaitu semua yang mengalir dan terlarut dalam aliran sungai yang meliputi sedimen anorganik dan organik. Sedimen anorganik misalnya lumpur, pasir, kerikil dan batu. Sedangkan sedimen organik adalah serasah daun yang sedang dan telah membusuk, kayu-kayuan yang ikut terbawa hanyut, humus yang terlarut, serta mikroorganisme, benthos dan plankton yang terbawa aliran air.

Komponen sedimen berinteraksi langsung dengan komponen morfologi sungai. Sedimen yang terangkut akan mengalir menyusuri sungai, diantaranya akan mengendap di berbagai tempat. Pengendapan sedimen anorganik akan membentuk berbagai komponen morfologi sungai, misalnya *riffle*, *dune*, *antidune*, *bar*, pulau, meander dan lain-lain. Pengendapan sedimen organik akan menjadi bahan makanan bagi fauna sungai.

3. Komponen Ekologi Sungai

Komponen ekologi adalah segala komponen biotik yang hidup di sungai, baik flora maupun fauna sungai. Keberlangsungan hidup flora dan fauna sungai sangat tergantung dengan keberadaan sungai yang menjadi habitatnya. Mereka hidup pada berbagai tempat atau bagian dari sungai, misalnya berbagai jenis pohon bambu hidup di pinggir sungai, namun pohon mahoni lebih banyak ditemukan di bagian luar sempadan sungai.

4. Komponen Sosial

Komponen sosial sangat berpengaruh terhadap sungai, baik hidraulik, sedimen, morfologi, kualitas air sungai dan ekologi flora dan fauna sungai. Eksistensi sungai dipengaruhi oleh sejauh mana kesadaran dan persepsi masyarakat terhadap sungai.

2.3.3 Waterfront

Waterfront adalah suatu lahan atau area yang terletak berbatasan dengan air terutama merupakan bagian kota yang menghadap ke laut, sungai, danau atau sejenisnya (Suselo, Hedropranoto dan Ichsan, M., 1993:13 dalam Prakasa, Darmanjah Tjahja, 2000,63). Prinsip alamiah yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan dalam area *Waterfront* adalah masalah iklim, arah angin, arah arus sungai, tingkah laku air, perbedaan pasang surut, banjir tahunan, penggenangan, topografi, geografi, fisiografi, hidrologi, struktur tanah, vegetasi, lansekap, sosio teknik dan lain-lain. Elemen-elemen *waterfront* yang akan menjadi fasilitas yang memberikan nuansa ciri kegiatan yang memanfaatkan air sebagai kolam, vegetasi, *tugu/schulture*, jembatan, retail, parkir, *street furniture*, pedestrian, *open space*, plaza, dermaga, *shelter*, lampu dan tower informasi.

Ada beberapa jenis dan tipe *waterfront* yakni sebagai berikut (Breen, Ann Rigby, 1994 dalam Prakasa, Darmanjah Tjahja, 2000:64) :

1. *The Cultural Waterfront*

Waterfront dianggap sebagai hal yang sudah membudaya dan sudah menjadi kebiasaan bagi masyarakat setempat.

2. *The Environmental Waterfront*

Waterfront yang bercirikan pada pemanfaatan lingkungan alamiah dan di dalamnya yang menjadi perhatian adalah perlindungan terhadap bahaya pencemaran.

3. *The Historic (educational) Waterfront*

Waterfront yang mencerminkan pelestarian karakter unik dasar pada tempat tersebut.

4. *The Mixed Use Waterfront*

Tipe *waterfront* yang bercirikan pencampuran penggunaan pada satu tempat *dimana* pencampuran tersebut tidak saling merugikan.

5. *The Recreational Waterfront*

Jenis *waterfront* yang sifatnya rekreatif dan cenderung mempertahankan kealamiahannya.

6. *The Residential Waterfront*

Waterfront yang terdapat dominasi dari fasilitas untuk tempat tinggal.

7. *The Working Waterfront*

Waterfront yang merupakan area kerja, industri dan perkantoran yang berbatasan dan terkait dengan air.

2.4 Persepsi

2.4.1 Pengertian Persepsi

Berbicara tentang persepsi, akan menyinggung tentang subyektifitas individu/seseorang terhadap sesuatu hal. Menurut Ruch (1967: 300), persepsi adalah suatu proses tentang petunjuk-petunjuk inderawi dan pengalaman masa lampau yang relevan diorganisasikan untuk memberikan kepada kita gambaran yang terstruktur dan bermakna pada suatu situasi tertentu. Karena persepsi berhubungan dengan cara mendapatkan pengetahuan khusus tentang kejadian pada saat tertentu, maka persepsi terjadi kapan saja stimulus menggerakkan indera. Dalam hal ini persepsi diartikan sebagai proses mengetahui atau mengenali obyek dan kejadian obyektif dengan bantuan indera (Chaplin, 1989: 358).

Sebagai cara pandang, persepsi timbul karena adanya respon terhadap stimulus. Stimulus yang diterima seseorang sangat kompleks, stimulus masuk ke dalam otak, kernudian diartikan, ditafsirkan serta diberi makna melalui proses yang rumit baru kemudian dihasilkan persepsi (Atkinson dan Hilgard, 1991 : 209). Proses pembentukan persepsi dijelaskan oleh Feigi (1991: 108) sebagai pemaknaan hasil pengamatan yang diawali dengan adanya stimuli. Setelah mendapat stimuli, pada tahap selanjutnya terjadi seleksi yang berinteraksi dengan *interpretation* (pemaknaan), begitu juga berinteraksi dengan *closure* (penyimpulan). Proses seleksi terjadi pada saat seseorang memperoleh informasi, maka akan berlangsung proses penyeleksian pesan tentang mana pesan yang dianggap penting dan tidak penting. Proses *closure* terjadi ketika hasil seleksi tersebut akan disusun menjadi satu kesatuan yang berurutan dan bermakna, sedangkan *interpretation* berlangsung ketika yang bersangkutan memberi tafsiran atau makna terhadap informasi tersebut secara menyeluruh. Menurut Asngari (1984: 12-13) pada fase interpretasi ini, pengalaman masa silam memegang peranan yang sangat penting.

2.4.2 Unsur-unsur Persepsi

Dihadapan sesorang, persepsi dapat dinyatakan dalam tiga tahap sebagaimana dinyatakan oleh Assael (1992:45) yaitu *attention* (perhatian), *comprehension* (pemahaman), dan *retention* (ingatan). Adapapun penjelasan dari masing-masing unsur tersebut adalah:

- Perhatian, pada dasarnya perhatian dapat dikatakan sebagai suatu proses pemberitahuan dan stimulus atau rangsangan, stimulus tersebut disaring, kemudian dicocokkan apakah stimulus tersebut sesuai dengan keinginan dan pengalaman yang dimiliki oleh seseorang.
- Pemahaman, meruakan penafsiran suatu stimulus. Makna atau arti ini akan bergantung pada bagaimana suatu stimulus dikategorikan dan diuraikan berkenaan dengan pengetahuan yang sudah ada. Sesuai dengan kategori tersebut, maka terdapat dua aspek penting dari pemahaman yaitu organisasi dan interpretasi.
- Ingatan, pada prinsipnya pesan yang telah dicatat dan dipahami mungkin akan dilupakan. Pesan harus benar-benar sesuai dengan keinginan atau kebutuhan masyarakat sehingga akan lebih mudah untuk diingat. Perlu diketahui bahwa setiap informasi yang bermakna bagi individu akan disimpan di dalam otak dalam bentuk ingatan. Ingatan merupakan fungsi tertebal dalam mengenang pengalaman masa lalu, karena adanya pemindahan tafsiran stimulus ke dalam ingatan jangka panjang.

2.4.3 Hasil dari Persepsi

Adapun hasil dari persepsi yaitu berupa tanggapan dan pembentukan sikap yang selanjutnya menjadi dasar pengetahuan dalam proses persepsi. Sikap adalah determinan perilaku, sebab sikap berkaitan dengan persepsi kepribadian dan motivasi. Sikap adalah perasaan positif dan negatif atau keadaan mental yang selalu disiapkan, dipelajari dan diatur melalui pengalaman yang memberikan pengaruh khusus pada respon seseorang terhadap orang, obyek-obyek, dan keadaan. (Gibson:1991).

Sedangkan dampak dari adanya persepsi yang terdapat dalam diri seseorang sangatlah beragam. Gibson (1991) menyebutkan bahwa persepsi berperan dalam penerimaan rangsangan, mengaturnya dan menginterpretasikan rangsangan yang sudah teratur itu untuk mempengaruhi perilaku dan membentuk sikap. Dengan kata lain persepsi berpengaruh terhadap perilaku dan dapat membentuk sikap.

Teori tentang persepsi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pandangan / pendapat / kesan masyarakat terhadap unsur-unsur kebudayaan Kalimantan Timur yang dapat diangkat sebagai jenis dan bentuk atraksi.

Dari hasil tersebut dan berdasarkan tinjauan teori yang lainnya serta hasil analisis, maka akan membantu dalam memberikan arahan penataan kawasan pariwisata budaya di DAS Karang Mumus.

2.5 Pengembangan Pariwisata

2.5.1 Komponen Pengembangan Pariwisata

Rencana komprehensif mengenai pengembangan pariwisata harus memuat tiga kriteria antara lain (R.W. Mc. Intosh, C.R Goeldener & JRB Ritchie, 1995 : 294):

1. Batas daya dukung lingkungan, yaitu intensitas konstruksi yang didukung oleh panorama,
2. Fisik, batas perluasan wisata sesuai dengan sumber daya kawasan,
3. Kenyamanan, batas-batas dari kepadatan wisata terhadap lahan, kepadatan penduduk dan ketersediaan ruang untuk menghindari kepenuhesakan dan menurunnya mutu daya tarik wisata.

Pengembangan memiliki makna pemekaran (kuantitatif) atau perbaikan (kualitatif) (Kasus Tata Ruang: 1997). Jadi pengembangan pariwisata adalah kegiatan dan usaha yang terkoordinasi untuk pemekaran/perbaikan daya tarik wisata.

Pengembangan pariwisata adalah kegiatan penentuan suatu konsepsi perumusan, penyusunan atau rencana perkembangan pariwisata dalam rangka mewujudkan bentuk pariwisata yang berwawasan lingkungan serta peningkatan kemampuan secara serasi dan seimbang untuk dapat menunjang pembangunan secara berkesinambungan (Oka, 1987: 95).

Dalam pengembangan pariwisata harus diupayakan penyesuaian kelengkapan komponen penawaran dengan permintaan (Mc. Intosh, *et al*, 1995:294).

a. Penawaran (*supply*) Kepariwisataan

Menurut A. Yoeti (1996:80), penawaran kepariwisataan adalah unsur-unsur daya tarik wisata alam atau buatan manusia, barang-barang dan jasa. Menurut Mc. Intosh, *et al* (1995:269) komponen penawaran kepariwisataan terdiri dari:

- 1) Sumber Daya Alam, merupakan dasar dari penawaran yang dapat digunakan dan dinikmati wisatawan (obyek dan daya tarik wisata). Elemen dasar dari kategori ini adalah udara dan iklim, bentang alam, ruang bebas, flora dan fauna, air bersih, keindahan alam dan sanitasi.
- 2) Infrastruktur, seperti sistem penyediaan jaringan air bersih, sistem pengolahan limbah, sistem drainase, jaringan jalan, resort, hotel, motels, restoran, pusat belanja, pertokoan.
- 3) Transportasi termasuk didalamnya jaringan transportasi serta fasilitas pendukungnya.

4) Keramahtamahan dan sumber daya kebudayaan, Keramahtamahan dari masyarakat setempat dan termasuk seni murni, kesusastraan, sejarah, musik, permainan dan pertunjukan sejarah.

b. Permintaan (*demand*) Kepariwisataan

Menurut Douglas: 1982, permintaan (*demand*) wisata merupakan banyaknya kesempatan wisata yang diinginkan masyarakat atau gambaran total partisipasi masyarakat dalam kegiatan pariwisata secara umum yang dapat diharapkan bila fasilitas-fasilitas rekreasi memadai. Menurut A. Yoeti, 1996: 28, permintaan kepariwisataan melihat dari jenisnya dibagi kedalam dua, yaitu sebagai berikut:

1. *Pontensial Demand*, yaitu sejumlah orang yang memenuhi syarat minimal untuk melakukan perjalanan pariwisata karena mempunyai banyak uang, keadaan fisik masih kuat, hanya belum mempunyai senggang waktu bepergian sebagai wisatawan.
2. *Actual Demand*, yaitu sejumlah orang yang sedang melakukan perjalanan pariwisata ke suatu daerah tertentu.

Data vital permintaan (*demand*) terdiri dari (Mc. Intosh, *et al*, 1995:294):

1. Kunjungan wisatawan,
2. Moda angkutan yang digunakan,
3. Lama tinggal dan akomodasi yang digunakan,
4. Jumlah uang yang dibelanjakan.

Melihat dari pengertian, jenis dan data vital tentang permintaan (*demand*), batasan pengertian permintaan (*demand*) adalah wisatawan dan banyaknya kesempatan wisata dalam kegiatan wisata secara umum yang dapat diharapkan bila tersedia fasilitas-fasilitas rekreasi yang memadai untuk mendukung kegiatannya berwisata.

Tujuan pengembangan pariwisata antara lain (Mc. Intosh, *et al*, 1995: 342) :

1. Menyediakan lapangan pekerjaan untuk meningkatkan standar hidup manusia dan keuntungan ekonomis dari pariwisata.
2. Pengembangan penyediaan infrastruktur wisata bagi wisatawan dan penduduk.
3. Menyesuaikan program pengembangan dengan sosial-budaya, kebijaksanaan pemerintah, ekonomi wilayah dan masyarakat setempat.
4. Optimalisasi kepuasan wisatawan.

Pengembangan pariwisata bertujuan agar suatu obyek wisata akan berkembang. Perkembangan yang akan terjadi diharapkan akan sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Permasalahan seringkali muncul dalam bidang pembangunan, begitu pula pengembangan pariwisata memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada tiga aspek, yaitu ekonomi, fisik dan sosial, meskipun agak sulit untuk memberikan batasan yang jelas mengenai pengelompokan dampak ini karena masing-masing memiliki keterkaitan sebab-akibat yang kuat. Adanya pengaruh pariwisata ini, setiap daerah yang mempunyai potensi wisata berusaha mengembangkan obyek wisata yang ada, baik alam maupun budaya. Dikembangkannya suatu obyek wisata, diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perekonomian masyarakat setempat (Marpaung, 2000:2).

Pengembangan pariwisata berdasarkan komponen penawaran dan permintaan, tujuan pengembangan dan dampak perkembangan dapat diberikan batasan sebagai berikut:

- a. Penawaran (*supply*)
 - Obyek dan daya tarik wisata,
 - Prasarana dan sarana transportasi,
 - Prasarana dan sarana pendukung pariwisata,
 - Sikap keramahan masyarakat setempat dan sumber daya kebudayaan.
- b. Permintaan (*demand*)
 - Wisatawan (kunjungan, frekuensi dan pola kunjungan),
 - Moda angkutan yang digunakan,
 - Lama tinggal dan akomodasi yang digunakan,
 - Besarnya uang yang dibelanjakan.

2.5.2 Konsep Pengembangan Pariwisata

Menurut A. Yoeti, 1995:106 di dalam konsep pengembangan pariwisata, perlu dipertimbangkan aspek-aspek berikut:

- Penentuan Fungsi Kawasan

Dalam pengembangan kawasan wisata perlu memperhatikan kelestarian ekosistem lingkungan. Untuk itu, diperlukan arahan pemanfaatan ruang secara detail.

- Kesesuaian Lahan

Agar suatu kawasan dapat dimanfaatkan sesuai dengan fungsinya sebagai obyek wisata, maka setiap pengalokasian blok-blok perlu disesuaikan dengan kondisi lahannya.

- Kependudukan
Meliputi penduduk asal/asli maupun pengunjung. Kependudukan perlu diperhatikan untuk merencanakan pengembangan kawasan terutama agar infrastruktur mencukupi.
- Kebutuhan Ruang Pengembangan
Kebutuhan ruang dalam pengembangan kawasan wisata akan ditentukan oleh kebutuhan ruang bagi zona-zona lahan untuk kegiatan pariwisata, kebutuhan kegiatan permukiman dan kebutuhan fasilitas yang akan dibangun sesuai dengan fungsi kawasan.
- Kendala Pengembangan
Dalam pengembangan suatu kawasan perlu dipertimbangkan kendala-kendala yang melingkupi rencana pengembangan tersebut.

Pemerintah Indonesia menetapkan dua pola pengembangan pariwisata nasional yang bersifat partisipatoris dan berkesinambungan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Negara Pariwisata dan Kesenian No.S-29/MNPK/1999 tentang Program Pariwisata Inti Rakyat (PIR) dan Program Desa Wisata. Pola pengembangan pariwisata partisipatoris adalah suatu pola yang menuntut keterlibatan masyarakat dalam kegiatan pengembangan pariwisata atau yang lebih dikenal dengan istilah *Community Based Tourism*. Sedangkan pola pengembangan pariwisata yang berkesinambungan atau *Sustainable Tourism Development* adalah suatu pola yang berwawasan lingkungan, menyesuaikan dengan daya dukung lingkungan, menumbuhkan dan melestarikan alam serta disusun dengan zonasi atau pemetaan pembangunan yang jelas tertuang dalam Rencana Induk Pengembangan Pariwisata (RIPP).

2.5.2.1 Pengembangan pariwisata terpadu lintas sektor (*Integrated tourism development*)

Pengembangan pariwisata di kawasan DAS Karang Mumus harus dilaksanakan secara terpadu lintas sektor agar hasil yang optimal dapat tercapai. Pengembangan lintas sektor dilakukan dengan membentuk sinergitas antara sektor pariwisata dengan sektor-sektor terkait lainnya termasuk perhubungan, lingkungan, seni kerajinan dan seni pertunjukan. Di samping itu, pengelolaan terpadu juga melibatkan unsur pemerintah dan swasta serta masyarakat sebagai *stakeholder* yang memiliki peran penting.

Hal ini dimaksudkan agar tanggung jawab pembangunan tidak senantiasa menjadi beban dan tugas pemerintah semata melainkan dipikul bersama oleh semua pihak terkait. Perencanaan pembangunan pariwisata secara terpadu seringkali terhambat oleh berbagai kondisi, seperti rendahnya tingkat pemahaman masyarakat mengenai pembangunan

pariwisata itu sendiri. Di samping itu masyarakat pada umumnya masih beranggapan bahwa mereka tidak memiliki tanggung jawab dan kewajiban untuk ikut membangun pariwisata di daerahnya. Hal ini antara lain disebabkan oleh sedikitnya keterlibatan masyarakat dalam proses pembangunan pariwisata mulai dari tahap perencanaan sampai dengan tahap pengelolaan dan pemantauan serta evaluasi. Oleh karena itu, hal yang penting dalam mengelola dan mengembangkan pariwisata budaya di kawasan DAS Karang Mumus adalah melibatkan masyarakat dan semua komponen pembangunan lainnya dalam setiap tahapan pengelolaan dan pengembangan pariwisata. Keterlibatan masyarakat dalam setiap proses pembangunan akan meningkatkan partisipasi dan rasa tanggung jawab untuk mengembangkan pariwisata.

2.5.2.2 Pengembangan pariwisata berbasis masyarakat (*Community based tourism*)

Agar aset dan sumber daya pembangunan pariwisata budaya di kawasan DAS Karang Mumus dapat terpelihara dan terjaga kesinambungannya, pengembangan pariwisata di wilayah tersebut harus berbasis masyarakat setempat. Dalam setiap tahapan pembangunan mulai dari perencanaan, pembangunan, pengelolaan dan pengembangan sampai dengan pemantauan dan evaluasi, masyarakat setempat harus dilibatkan secara aktif.

Masyarakat setempat mempunyai peran penting dalam menunjang keberhasilan pembangunan pariwisata di daerahnya. Hal yang terpenting adalah upaya memberdayakan masyarakat setempat dengan mengikutsertakan mereka dalam berbagai kegiatan pembangunan pariwisata. Untuk itu pemerintah dan *stakeholder* lain harus dapat menghimbau masyarakat agar bersedia berpartisipasi aktif secara positif. Walaupun tidak berarti bahwa masyarakat setempat memiliki hak mutlak, pembangunan pariwisata lestari tidak akan terwujud apabila penduduk setempat merasa diabaikan dan hanya dimanfaatkan serta merasa terancam oleh kegiatan pariwisata di daerah mereka.

Dalam mengembangkan pariwisata budaya di DAS Karang Mumus, masyarakat setempat harus disadarkan atas potensi yang dimiliki, sehingga mereka mempunyai rasa memiliki terhadap sumber daya yang ada. Di samping itu perlu menekankan pada upaya memberikan keuntungan kepada penduduk setempat baik secara langsung maupun tidak langsung yang dapat dipahami dan dirasakan oleh masyarakat. Selain itu juga, pihak pengelola dan pemerintah memiliki kewajiban untuk memfasilitasi dan meningkatkan peran aktif masyarakat.

2.5.2.3 Konsep pengembangan pariwisata berwawasan sapta pesona

Sapta Pesona sebagai dasar pembinaan sadar wisata terdiri atas 7 (tujuh) unsur, yaitu (Dinas Pariwisata Propinsi Jawa Tengah, 2000) :

1. Aman, yaitu suatu keadaan yang membuat seseorang merasa terlindungi baik jiwa, raga maupun hartanya. Keadaan yang tidak aman akan menyebabkan wisatawan enggan untuk berkunjung. Oleh karena itu, untuk mewujudkan rasa aman, perlu kontribusi berupa:
 - a. Memahami bahwa kunjungan wisatawan dapat memberi manfaat kepada masyarakat,
 - b. Tanggap terhadap tanda atau gejala yang menunjukkan rasa tidak aman dan segera melaporkannya kepada petugas,
 - c. Memberi informasi kepada wisatawan tentang tempat yang tidak aman,
 - d. Memberi informasi pada wisatawan tentang perilaku yang dapat diterima masyarakat,
 - e. Mengajak masyarakat untuk menjamin keamanan agar wisatawan merasa aman.
2. Tertib, yaitu keadaan yang mencerminkan suasana teratur dalam berbagai segi kehidupan. Untuk mewujudkan keadaan yang tertib perlu adanya upaya :
 - a. Menanamkan dan menumbuhkan disiplin yang tinggi pada diri sendiri,
 - b. Mematuhi semua peraturan yang berlaku,
 - c. Tidak melakukan pengrusakan terhadap lingkungan dan fasilitas,
 - d. Memenuhi janji.
3. Bersih, yaitu sebuah keadaan lingkungan yang menampilkan nuansa kebersihan, kerapian, dan kesehatan yang tercermin pada kebersihan lingkungan, kebersihan makanan dan minuman, kebersihan alat-alat makan dan minum, serta kebersihan diri.
4. Sejuk, yaitu berarti kenyamanan, ditunjang oleh nuansa hijau, bersih dan rapi. Untuk itu diperlukan upaya meningkatkan penghijauan dan memelihara kelestarian lingkungan.
5. Indah
Indah adalah keadaan yang terkait erat dengan keselarasan lingkungan, baik warna, bentuk, tata ruang, gaya dan gerak sehingga menimbulkan kesan yang enak dilihat.
6. Ramah Tamah
Ramah tamah adalah sebuah sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan keakraban, kesopanan dan rasa hormat yang sewajarnya, yang pada umumnya tercermin dari senyuman, perkataan, dan tingkah laku.

7. Kenangan

Kenangan adalah suatu kesan yang melekat pada ingatan dan perasaan seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang diperoleh saat berwisata. Kenangan dapat berupa sebuah pengalaman yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan.

2.6 Studi Terdahulu

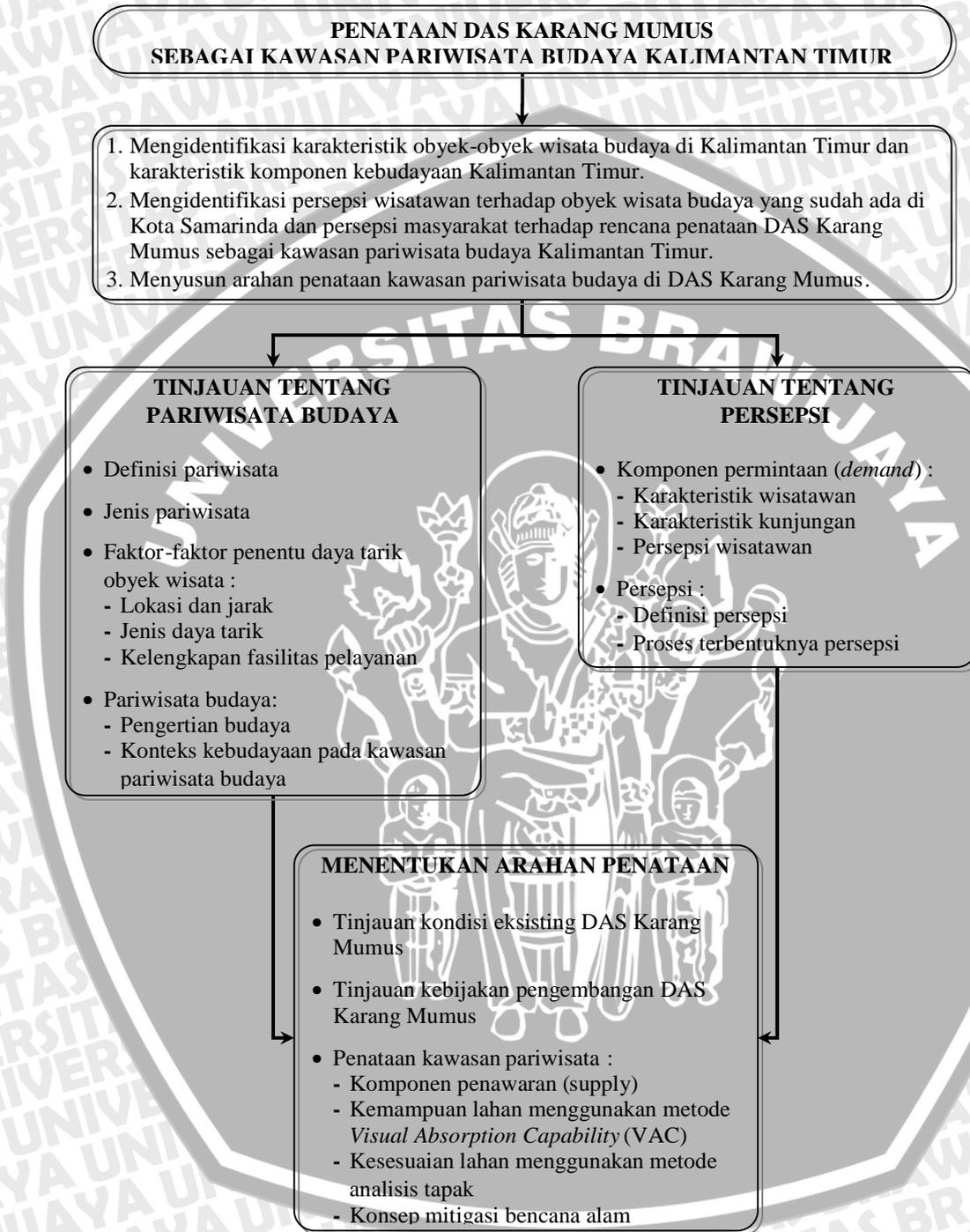
Beberapa penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan “Penataan Kawasan Pariwisata Budaya”, yang dapat dijadikan pertimbangan dalam menentukan metode atau analisis yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

Tabel 2.2 Studi Terdahulu

N o	Judul/ Penulis	Tujuan	Variabel	Analisis	Perbedaan	Persamaan	Manfaat
1.	Pengembangan Kawasan Taman Wisata Alam Hutan Suranadi Kabupaten Lombok Barat Sebagai Daerah Tujuan Ekowisata Terpadu. Anugrah (2006)	Menyusun arahan pengembangan pariwisata berbasis ekowisata pada Taman Wisata Alam Hutan Suranadi.	-Daya Tarik Kawasan, -Karakteristik wisatawan -Pengaruh terhadap sosial, -Pengaruh terhadap ekonomi, -Arahan pengembangan berdasarkan konsep ekowisata.	-Analisa Supply dan Demand -Analisa VAC -Analisa Pembagian Zona -Analisa Linkage Sistem -Analisa Partisipatif -Analisa SWOT -Analisa pemasaran	Menemukan arahan pengembangan untuk wisata alam hutan.	Persamaan terletak pada pengembangan aktivitas wisata yang berhadapan lingkungan.	Terdapat beberapa variabel yang digunakan, yaitu : -Daya Tarik Kawasan, -Karakteristik wisatawan -Arahan pengembangan berdasarkan konsep ekowisata.
2.	Karakteristik Kampung Adat Suku Baduy Luar. Saptarina (2006)	Mengidentifikasi karakteristik wisata adat kampung adat Suku Baduy Luar	-Perkembangan kepercayaan masyarakat, -Kependudukan -Bahasa -Adat istiadat -Organisasi sosial, -Tipologi dan morfologi, -Fungsi dan pemanfaatan ruang, -Pola ruang, -Permukiman	Analisis kualitatif dengan metode Deskriptif Eksplanatori	Penekanan studi lebih fokus pada pendeskripsian kondisi wisata adat dengan segala macam kendalanya	Persamaan terletak pada penggambaran aktivitas wisata budaya.	Terdapat beberapa variabel yang digunakan, yaitu : -Kepercayaan masyarakat, -Kependudukan -Bahasa -Adat istiadat



2.7 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka teori.