

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pariwisata

2.1.1. Pengertian Pariwisata

Menurut definisi yang luas pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Pariwisata adalah suatu system yang multikompleks, dengan berbagai aspek yang saling terkait dan saling mempengaruhi antar sesame, dan dalam dasawarsa terakhir pariwisata telah menjadi sumber penggerak dinamika masyarakat dan menjadi salah satu primover dalam perubahan sosial budaya (Pitana, 2002). Pariwisata menurut Undang-undang No.10 Tahun 2009 adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai

i fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.

2.1.2. Jenis-jenis pariwisata

Jenis pariwisata sebagai suatu atraksi akan mempengaruhi pada fasilitas dan pengembangan pariwisata itu sendiri. Menurut Pendit, (1994) jika dilihat dari motif dan tujuan perjalanannya pariwisata dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu sebagai berikut:

1. Pariwisata untuk menikmati perjalanan

Pariwisata ini untuk memenuhi kehendak keingintahuan yang berbeda dari daerah tempat tinggalnya atau mencari hal-hal yang baru, misalnya orang kota pergi ke desa dan sebaliknya.

2. Pariwisata untuk rekreasi

Pariwisata untuk memanfaatkan hari-hari liburnya sebagai istirahat dari rutinitas kehidupan sehari-hari. Misalnya mereka akan tinggal selama mungkin bila tempat-tempat menjamin dan memenuhi harapannya seperti pantai, pegunungan dan pusat kesehatan.

3. Pariwisata untuk kebudayaan

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 olahraga

Pariwisata untuk melihat kejuaraan dunia seperti sepakbola dan olahraga lain yang bersifat internasional/dunia. Juga keinginan untuk berlatih dan mempraktekkan kemampuan pada daerah/negara yang memiliki fasilitas lebih lengkap.

5. Pariwisata untuk urusan dagang

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

6. Pariwisata untuk berkonvensi

Pariwisata konvensi atau konferensi tingkat nasional dan internasional seperti seminar, simposium yang akan mendatangkan dan menarik peserta dari luar daerah atau negara.

2.1.3. Komponen Pariwisata

Dasar untuk memahami perencanaan pariwisata adalah pengetahuan tentang komponen-komponen pengembangan pariwisata dan keterkaitannya. 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.

Komponen penawaran (*supply*) menurut (Pendit, 1994) disebut dengan benda-benda pariwisata baik yang bersifat material maupun bukan material, yaitu :

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 permintaan (*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 rekreasi memadai. Permintaan kepariwisataan melihat dari jenisnya dibagi kedalam 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.

Faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan (*demand*) dari para wisatawan sangat terkait dengan individual wisatawan tersebut, antara lain :

1. Lama Tinggal Wisatawan.
2. Tipe Aktivitas Wisatawan.
3. Tingkat Kepuasan Wisatawan.
4. Pemanfaatan Obyek Wisata oleh Wisatawan.

2.1.4. Daya Tarik Pariwisata

Daya tarik (*tourist attraction*) merupakan salah satu unsur pokok dalam pembangunan kepariwisataan seperti akomodasi, restoran dan rumah makan,

transportasi, industri kerajinan/cinderamata, dan usaha jasa perjalanan, usaha jasa pangan dan lain-lain (Yoeti, 2000). Faktor yang mempengaruhi daya tarik obyek pariwisata suatu obyek mempunyai beberapa komponen yang berpengaruh terhadap daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung, dimana gabungan dari komponen-komponen tersebut adalah :

1. Sumber daya yang dimiliki obyek pariwisata
2. Fasilitas yang tersedia di obyek pariwisata
3. Terdapat jalur perhubungan yang memenuhi syarat untuk mengunjungi obyek pariwisata tersebut

Daya tarik wisata dalam dunia kepariwisataan dikelompokkan menjadi dua yaitu wisata alam dan wisata budaya (Soekadijo, 1997).

A. Daya Tarik Wisata Alam

Wisata alam adalah aktivitas pariwisata yang memanfaatkan kondisi alam, baik di dalam kawasan konservasi atau di luar konservasi.

1. Obyek wisata alam di dalam kawasan konservasi

- **Taman Nasional**

Kawasan pelesatarian alam yang terdiri atas zona inti dan zona-zona lain yang dimanfaatkan untuk tujuan pariwisata, rekreasi dan pendidikan. Zona inti adalah zona dikhususkan bagi perlindungan dan pengawetan sumber alam dan penelitian untuk sarana pengelolaan Taman Nasional itu sendiri maupun untuk kegiatan rekreasi yang optimal, yang disebut zona pemanfaatan intensif.

- **Taman Wisata**

Hutan wisata yang memiliki keindahan baik tumbuhan maupun satwanya, atau keindahan alam itu sendiri mempunyai corak khas untuk dimanfaatkan bagi kepentingan rekreasi kebudayaan.

- **Taman Buru**

Hutan wisata yang didalamnya terdapat satwa buru yang memungkinkan diselenggarakannya perburuan yang teratur bagi kepentingan rekreasi.

- Taman Laut
Laut atau lautan yang mempunyai ciri khas berupa keindahan dan atau keunikan yang diperuntukan secara khusus sebagai kawasan konservasi laut atau untuk dibina dan dipelihara guna perlindungan plasma nutfah, rekreasi, pariwisata, pendidikan, dan kebudayaan.
 - Taman Hutan Raya
Kawasan pelestarian alam yang terutama dimanfaatkan untuk koleksi tumbuhan atau satwa, alami atau buatan, jenis asli atau bukan asli untuk tujuan ilmu pengetahuan, pendidikan dan latihan, budaya, pariwisata dan rekreasi.
 - Suaka Margasatwa
Kawasan suaka alam yang mempunyai ciri khas berupa keragaman dan atau keunikan jenis satwa yang kelangsungan hidupnya dapat dilakukan untuk pembinaan terhadap habitanya.
 - Cagar Alam
Kawasan suaka alam mempunyai ciri berupa tumbuhan, satwa dan ekosistem yang khas dengan perkembangannya diserahkan kepada alam.
2. Obyek wisata alam di luar kawasan konservasi
- Wisata Perairan atau Wisata Bahari
Berupa kegiatan berenang, snorkling, menyelam, berlayar, berelancar, memancing, berjemur, rekreasi pantai, fotografi bawah air, canoeing, dan lain sebagainya.
 - Wisata Daratan
Berupa kegiatan lintas alam, mendaki gunung, penelusuran gua, berburu, berkemah, fotografi, jalan santai, penelitian, terbang layang, dan lain-lain.

B. Daya Tarik Wisata Budaya

Semua act dan artifact (tingkah laku dan hasil karya) sesuatu masyarakat, dan tidak hanya kebudayaan yang masih hidup, akan tetapi juga kebudayaan yang berupa

peninggalan-peninggalan atau tempat-tempat bersejarah. Klasifikasi kebudayaan ini dapat diwujudkan sebagai berikut:

1. Kebudayaan Warisan (Tourist Heritage) semua berwujud artifact yaitu:
 - Ada yang terdapat ex situ di museum.
 - Ada yang terdapat in situ di situs arkeologi dan meliputi peninggalan-peninggalan dari zaman prasejarah, pengaruh india, pengaruh islam, pengaruh barat, dan lain sebagainya.
2. Kebudayaan hidup, merupakan kebudayaan tradisional yang dibedakan:
 - a. Kebudayaan tradisional berwujud seperti:
 - Sebagian berupa artifact dan terdapat di museum.
 - Sebagian berupa act dan berupa adat kebiasaan kesenian dan kerajinan tradisional.
 - b. Kebudayaan kontemporer berwujud seperti:
 - Sebagian berupa artifact dan terdapat di museum modern serta di tengah-tengah masyarakat.
 - Sebagian sebagian berupa act dan berupa tata cara kehidupan modern, kesenian dan kerajinan kontemporer.

Adapun faktor-faktor yang menjadi pertimbangan dalam penelitian daya tarik pariwisata, antara lain :

Tabel 2.1 Persyaratan Penelitian Daya Tarik Pariwisata

No	Faktor	Kriteria	Pertimbangan
1.	Alam	- Keindahan	Topografi umum seperti flora, fauna disekitar pantai, sungai, laut dan sebagainya.
		- Iklim	Sinar matahari, suhu udara, cuaca, angin, panas, kelembaban dan sebagainya.
2.	Sosial Budaya	- Adat istiadat	Pakaian, makanan, tata cara hidup daerah.
		- Seni bangunan	Arsitektur setempat seperti candi, masjid, pura, monumen, bangunan adat, bangunan kuno.
		- Pentas dan pagelaran	Gamelan, musik, seni tari

	seni	
3.	Sejarah - Peninggalan purbakala	Tempat peribadatan, kota tua, museum dan bangunan-bangunan purbakala peninggalan sejarah, dongeng atau legenda.
4.	Agama - Kegiatan masyarakat	Kehidupan beragama tercermin dari kegiatan penduduk setempat sehari-harinya dalam soal beribadah, upacara pesta dan sebagainya.
5.	Sosial ekonomi - Kegiatan masyarakat (Beli-ini-itu)	Pasar, supermarket, toko-toko barang kesenian, toko-toko souvenir.
6.	Fasilitas pangan dan akomodasi - Makanan dan penginapan	Hotel, motel, bungalow, restaurant, cafe, rumah makan dan sebagainya.
7.	Infrastruktur - Kualitas wisata	Jalan raya, taman, listrik, air, pelayanan keamanan, pelayanan kesehatan, komunikasi, kendaraan umum.

Sumber : Pedit , 1994

2.2. Kebudayaan dan Pariwisata Budaya

Ruang lingkup kebudayaan meliputi berbagai aspek dan mempunyai makna yang sangat luas. Semua bentuk manifestasi keberadaan manusia berupa bukti dan saksi seperti *Artefak* (fakta benda), *Mentifact* (fakta-mental kejiwaan), dan *Socifact* (fakta atau hubungan sosial). Termasuk juga dalam kebudayaan, semua perwujudan berupa struktur dan proses kegiatan manusia memuat dimensi ideasionl, etis, dan estetika. Kebudayaan terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni.

Kebudayaan adalah seluruh total pikiran, karya dan hasil karya manusia yang berakar kepada nalurinya dan dicetuskan oleh manusia sesudah suatu proses belajar (Koentjaraningarat, 1987). Kebudayaan yaitu sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide gagasan yang terdapat di dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari kebudayaan itu bersifat abstrak, sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi seni dan lain-lain, yang

kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat. Wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga:

1. Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

2. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan.

3. Artefak

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan

Salah satu jenis wisata yang cukup banyak menarik wisatawan baik domestik maupun mancanegara yaitu wisata budaya. Wisata dengan motif budaya tidak hanya sekedar mengunjungi suatu tempat untuk menyaksikan dan menikmati atraksi akan tetapi untuk mempelajari atau mengadakan penelitian tentang keadaan setempat sehingga dapat menambah pengalaman dan memperluas wawasan.

Karakteristik atau bentuk kebudayaan merupakan suatu unsur-unsur yang universal. Unsur-unsur kebudayaan tersebut sebagai berikut (Koentjaraningrat, 1987):

- 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.

2.3. Pengelolaan Daerah Aliran Sungai

Sungai menurut PP.No.38/2011 mempunyai pengertian alur atau wadah air alami dan/atau buatan berupa jaringan pengaliran air beserta air di dalamnya, mulai dari hulu sampai muara, dengan dibatasi kanan dan kiri oleh garis sempadan. Menurut Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2004 tentang Sumberdaya Air, wilayah sungai merupakan gabungan dari beberapa Daerah Aliran Sungai (DAS), sedangkan wilayah sungai menurut Peraturan Pemerintah No.38 Tahun 2011 adalah kesatuan wilayah pengelolaan sumber daya air dalam satu atau lebih daerah aliran sungai dan/atau pulau-pulau kecil yang luasnya kurang dari atau sama dengan 2.000 Km² (dua ribu kilo meter persegi). Jadi pada dasarnya, SWS adalah gabungan dari beberapa DAS yang ada dan merupakan satu kesatuan wilayah tata air yang terbentuk secara alamiah. 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.

2.3.1. Pengertian Daerah Aliran Sungai (DAS)

Banyak pengertian yang berkembang tentang Daerah Aliran Sungai(DAS). Daerah aliran sungai (DAS) dalam bahasa Inggris diistilahkan sebagai *drainage area*

atau *catchment area* atau *river basin* atau *watershed*. DAS adalah suatu ekosistem dengan unsur-unsur utamanya adalah vegetasi, tanah, air, dan manusia yang mempunyai hubungan saling mempengaruhi dalam suatu keseimbangan dinamik. Vegetasi, tanah dan air merupakan unsur-unsur yang perlu didayagunakan dengan sebaik-baiknya, agar dapat memenuhi kebutuhan manusia secara berkesinambungan. Manusia berperan sebagai pelaku di dalam pendayagunaan unsur-unsur tersebut. Dilihat dari pengertian tersebut, terdapat dua unsure yang menyangkut tentang DAS yaitu sungai dan daerah disekitarnya.

Bentuk dari DAS berbeda-beda dan masing-masing mempunyai sifat-sifat yang berlainan. Bentuk-bentuk tersebut adalah: DAS berbentuk bulu burung, DAS berbentuk paralel, DAS berbentuk radial (kipas atau lingkaran), dan DAS berbentuk gabungan atau kompleks. Bentuknya merupakan campuran dari beberapa bentuk DAS (Asdak, 2002).

2.3.2. Komponen Daerah Aliran Sungai

Ekosistem DAS merupakan suatu proses interaksi antara berbagai komponen yakni : tanah, air, vegetasi dan manusia (Mangundikoro, 1985). Manusia sebagai komponen aktif dalam ekosistem DAS, dapat melakukan berbagai aktivitas yang menguntungkan dan merugikan serta memberikan dampak positif dan dampak negative terhadap ekosistem DAS. Aktifitas manusia berupa penebangan pohon-pohon mengakibatkan limpasan permukaan sungai meningkat yang berarti menambah besarnya debit sungai, dilain sisi peningkatan limpasan permukaan dapat menjadi tenaga erosi yang kuat.

Gunawan (1991) membagi komponen-komponen DAS menjadi dua bagian pokok yaitu :

1. Lingkungan fisik yang meliputi :
 - a. Bentuk wilayah (topografi, bentuk DAS, luas DAS dan lain-lain)
 - b. Tanah (jenis tanah, sifat kimia/fisika, kelas kemampuan, kelas kesesuaian)
 - c. Air (kualitas dan kuantitas air)

- d. Vegetasi/hutan (jenis, kerapatan, penyebaran)
2. Manusia, meliputi :
 - a. Jumlah manusia
 - b. Kebutuhan hidup

Komponen-komponen tersebut diatas akan saling berinteraksi dan akan membentuk pola pemanfaatan ruang yang menentukan sistem produksi dan sistem konservasi pada Daerah Aliran Sungai. Penataan lahan yang tidak direncanakan akan membentuk pola pemanfaatan lahan Sub optimal yang berdampak kepada peningkatan erosi, banjir dan kekeringan, penurunan kualitas lingkungan, produktifitas lahan menurun, kesenjangan pendapatan masyarakat, dan konflik penggunaan lahan (Gunawan, 1991)

2.3.3. Kebijakan Umum Pengelolaan DAS

Salah satu fokus kegiatan Departemen Kehutanan untuk melaksanakan amanat Kabinet Indonesia Bersatu adalah pengelolaan DAS. Menurut Hutabarat, (1985), terdapat tiga faktor utama penyebab degradasi DAS-DAS di Indonesia, yaitu:

1. Keadaan alam geomorfologi (geologi, tanah, dan topografi) yang rentan terjadi erosi, banjir, tanah longsor dan kekeringan (kemampuan lahan/daya dukung wilayah).
2. Iklim/curah hujan tinggi yang potensial menimbulkan daya merusak lahan/tanah (erosivitas tinggi).
3. Aktivitas manusia yang terdiri dari penebangan hutan ilegal (pencurian kayu hutan), kebakaran hutan, perambahan hutan, eksploitasi hutan dan lahan berlebihan (HPH, tambang, kebun, industri, permukiman, jalan, pertanian dan lain lain), penggunaan/pemanfaatan lahan tidak menerapkan kaidah konservasi tanah dan air.

Begitu luasnya lahan kritis di kawasan DAS yang menyebabkan terjadinya DAS kritis, maka pengelolaan kawasan berdasarkan konsep DAS mutlak diperlukan. Pengelolaan DAS pada dasarnya merupakan pembangunan berkelanjutan dalam rangka pembangunan manusia Indonesia seutuhnya yang mendayagunakan

pemanfaatan sumber daya alam secara bijaksana, mewujudkan keselarasan, keserasian dan keseimbangan antara sumber daya manusia, dalam memanfaatkan sumber daya buatan dan sumber daya alam, serta mengupayakan kelestarian fungsi sumber daya alam dalam jangka panjang

Tahapan pelaksanaan pengelolaan DAS terdiri dari kegiatan pengelolaan DAS, sasaran lokasi kegiatan pengelolaan DAS dan pelaksanaan kegiatan pengelolaan DAS itu sendiri. Kegiatan pengelolaan DAS meliputi: pemanfaatan dan penggunaan hutan, lahan dan air, restorasi hutan, rehabilitasi dan reklamasi hutan dan lahan, konservasi hutan, tanah dan air. Sedangkan sasaran lokasi kegiatan pengelolaan DAS meliputi: kawasan budidaya di bagian hulu dan hilir DAS, kawasan lindung di bagian hulu dan hilir DAS. Pelaksanaan kegiatan pengelolaan DAS didasarkan atas:

- a. Kriteria teknis sektoral
- b. Persyaratan kelestarian ekosistem DAS
- c. Pola pengelolaan hutan, lahan dan air

Satu kalimat yang menjadi dambaan bagi kita semua untuk diwujudkan dalam pengelolaan DAS adalah *.Save Our Forest, Land and Water.*, demi keberlangsungan peradaban umat manusia di muka bumi ini (Hutabarat, 1985).

2.4. Tinjauan tentang persepsi

2.4.1. Pengertian Persepsi

Berbicara tentang persepsi, akan menyinggung tentang subyektifitas individu/seseorang terhadap sesuatu hal. Menurut Ruch (1967), 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. 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.

2.4.2. Unsur-unsur Persepsi

Dihadapan seseorang, persepsi dapat dinyatakan dalam tiga tahap sebagaimana dinyatakan oleh Assael (1992) yaitu attention (perhatian), comprehension (pemahaman), dan retention (ingatan). Adapun 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.

2.4.3. Hasil dari Persepsi

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,1996), sedangkan dampak dari adanya persepsi yang terdapat dalam diri seseorang sangatlah beragam.

Teori tentang persepsi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pandangan / pendapat / kesan wisatawan terhadap eksistensi objek wisata Tirta

Empul dan persepsi masyarakat terhadap eksistensi dan unsur-unsur kebudayaan dan filosofi ajaran agama. Dari hasil tersebut dan berdasarkan tinjauan teori yang lainnya serta hasil analisis, maka akan membantu dalam memberikan arahan pengelolaan objek wisata Tirta Empul.

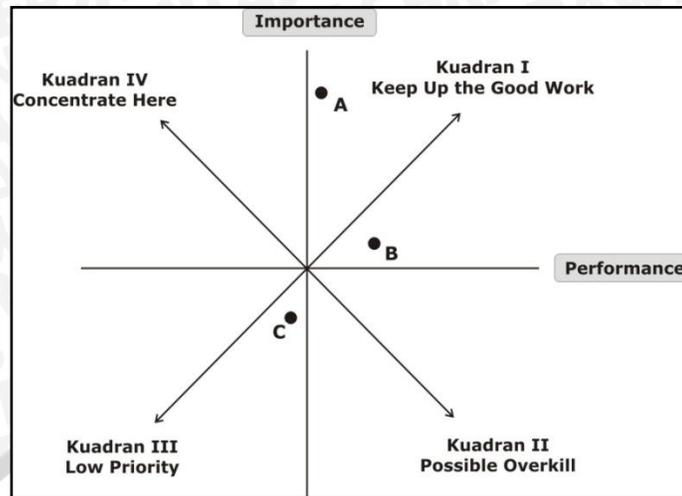
2.5. Tinjauan Analisis

2.5.1. Analisis IPA

Teknik IPA dapat sekaligus menjawab tentang kepuasan pelanggan/pengguna dan skala prioritas strategi selanjutnya. Pada intinya, IPA merupakan suatu metode analisis yang merupakan kombinasi antara atribut-atribut tingkat kepentingan dan persepsi terhadap kualitas pelayanan ke dalam bentuk 2 dimensi. Hasil analisis meliputi 4 saran berbeda berdasarkan ukuran tingkat kepentingan (*importance*) dan kualitas pelayanan (*performance*) yang dideskripsikan dalam 4 kuadran, sehingga hasil analisis pada masing-masing kuadran dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan strategi selanjutnya.

Adapun penjelasan rinci 4 kuadran IPA adalah sebagai berikut:

1. Kuadran 1: *Keep Up The good Work*, menunjukkan bahwa atribut-atribut pada kinerja pelayanan yang dipandang penting oleh pengguna sebagai dasar keputusan dengan kinerja dan kualitas pelayanan adalah sangat baik.
2. Kuadran 2: *Possible Overkill*, menunjukkan bahwa atribut-atribut pada kinerja pelayanan yang kurang penting bagi pengguna tetapi mempunyai kualitas pelayanan yang baik.
3. Kuadran 3: *Low Priority*, menunjukkan bahwa beberapa atribut pada pengguna mengalami penurunan, karena baik tingkat kepentingan dan kualitas pelayanan lebih rendah dari nilai rata-rata.
4. Kuadran 4: *Concentrate Here*, menunjukkan bahwa atribut-atribut pada kinerja pelayanan yang sangat penting dalam keputusan pengguna, tetapi tidak memiliki kualitas pelayanan yang baik.



Gambar 2.1 Pembagian Kuadran Importance-Performance Analysis

2.5.2. Analisis AHP

Proses Hirarki Analitik atau *Analytic Hierarchy Process* (AHP) pertama kali dikembangkan oleh Thomas L. Saaty, seorang ahli matematika dari Universitas Pittsburg, Amerika Serikat pada tahun 1970-an. AHP pada dasarnya didesain untuk menangkap secara rasional persepsi orang yang berhubungan sangat erat dengan preferensi diantara berbagai alternatif. Pendekatan AHP menggunakan skala banding berpasangan. Skala banding berpasangan disajikan pada Tabel 2.3 dibawah ini :

Tabel 2.2 Skala Banding Secara Berpasangan Menurut Saaty (1994)

Skala	Definisi	Penjelasan
1	Kedua elemen sama pentingnya	Dua elemen penyumbang sama kuat pada sifatnya
3	Elemen yang satu sedikit lebih penting ketimbang lainnya	Pengalaman dan pertimbangan sedikit menyokong satu elemen atas elemen lainnya
5	Elemen yang satu esensial atau sangat penting dari elemen lainnya	Pengalaman dan pertimbangan dengan kuat menyokong satu elemen atas elemen lainnya
7	Satu elemen jelas lebih penting dari elemen lainnya	Satu elemen dengan kuat disokong dan dominasinya telah terlihat dalam praktek
9	Satu elemen mutlak lebih penting ketimbang lainnya	Bukti yang menyokong elemen yang satu memiliki tingkat penegasan tertinggi yang mungkin menguatkannya
2,4,6,8	Nilai-nilai di antara 2 pertimbangan	Kompromi diperlukan di antara 2 pertimbangan
Kebalikan (1/2,1/3...dst)	Jika untuk aktivitas i mendapat suatu angka bila dibandingkan dengan aktivitas j, maka j mempunyai nilai kebalikannya dengan i.	

Sumber: Saaty (1994)

2.5.3. Analisis SWOT

A. Elemen SWOT

Analisis SWOT adalah analisis untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kondisi obyek yaitu untuk melihat *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threaten* (ancaman) serta menginventarisasi faktor-faktor tersebut dalam strategi perencanaan yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan dalam pengembangan selanjutnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan tersebut adalah (Rangkuti, 2004):

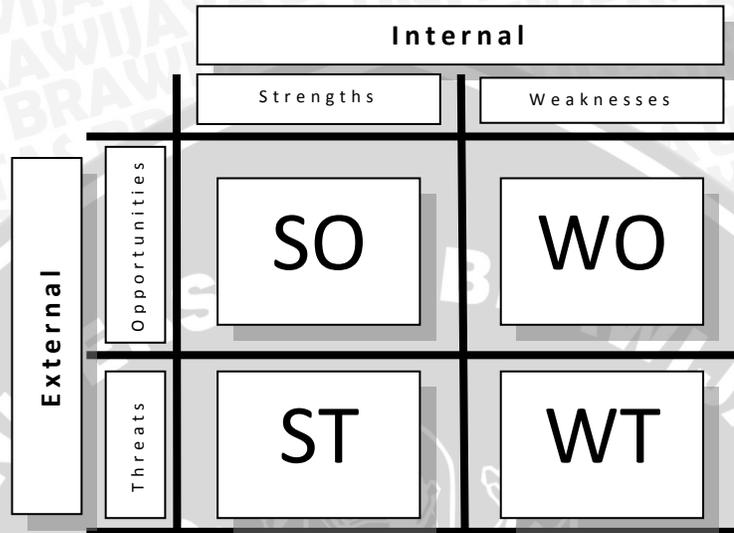
- 1) Kekuatan (*strength*); kekuatan apa yang dapat dikembangkan agar lebih tangguh sehingga dapat bertahan di pasaran, yang berasal dari dalam wilayah itu sendiri.
- 2) Kelemahan (*weakness*); segala faktor yang merupakan masalah atau kendala yang datang dari dalam wilayah atau obyek itu sendiri.
- 3) Peluang (*opportunity*); kesempatan yang berasal dari luar wilayah studi. Kesempatan tersebut diberikan sebagai akibat dari pemerintah, peraturan, atau kondisi ekonomi secara global.
- 4) Ancaman (*threaten*); hal yang dapat mendatangkan kerugian yang berasal dari luar wilayah atau obyek.

B. Matriks SWOT

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui strategi dasar pemecahan masalah yang dapat diterapkan secara kualitatif. Adapun cara yang dilakukan adalah:

- 1) SO : Strategi/alternatif pemecahan masalah dengan memanfaatkan kekuatan (S) secara maksimal untuk meraih peluang (O).
- 2) ST : Staretegi/alternatif pemecahan masalah dengan memanfaatkan kekuatan (S) secara maksimal untuk mengantisipasi ancaman (T) dan berusaha maksimal menjadikan ancaman sebagai peluang (O).
- 3) WO : Strategi/alternatif pemecahan masalah dengan meminimalkan kelemahan (W) untuk meraih peluang (O).

- 4) WT : Strategi/alternatif pemecahan masalah dengan meminimalkan kelemahan (W) untuk menghindari secara lebih baik dari ancaman (T).



Gambar 2.2 Matriks SWOT

Sumber: Rangkuti, 2000

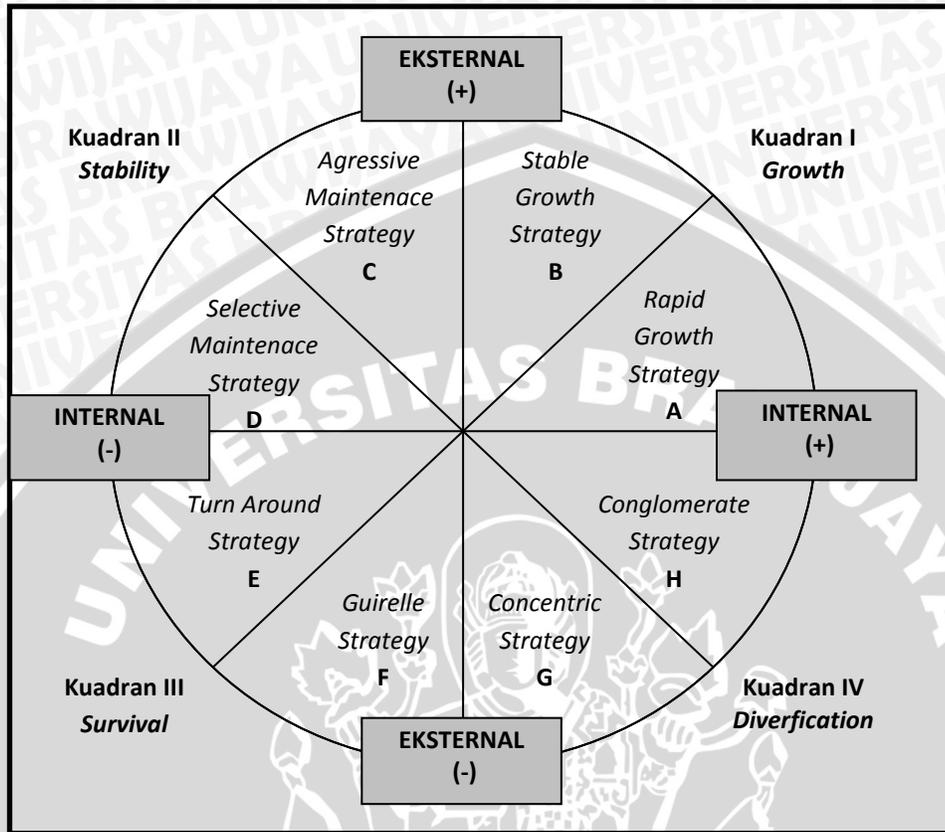
C. Kuadran SWOT

Keempat faktor yaitu kekuatan (*strength*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunity*), ancaman (*threaten*) masing-masing dianalisis berdasarkan komponen dari tiap faktor untuk selanjutnya diberikan penilaian untuk mengetahui posisi obyek penelitian pada kuadran SWOT. Adapun sistem penilaian yang dilakukan adalah memberikan penilaian dalam bentuk matrik kepada dua kelompok besar yaitu faktor internal (IFAS/*Internal Factor Analysis Summary*) yang terdiri dari kekuatan dan kelemahan serta faktor eksternal (EFAS/*External Factor Analysis Summary*) yang terdiri dari peluang dan ancaman. Berdasarkan IFAS dan EFAS diketahui posisi obyek penelitian dalam koordinat pada sumbu x dan y sebagai berikut (Rangkuti, 2004):

- 1) Kuadran I (*Growth*), adalah kuadran pertumbuhan dimana pada kuadran ini terdiri dari dua ruang, yaitu:

- a) Ruang A dengan *Rapid Growth Strategy*, yaitu strategi pertumbuhan aliran cepat untuk diperlihatkan pengembangan secara maksimal untuk target tertentu dan dalam waktu singkat.
 - b) Ruang B dengan *Stable Growth Strategy*, yaitu strategi pertumbuhan stabil dimana pengembangan dilakukan secara bertahap dan target disesuaikan dengan kondisi.
- 2) Kuadran II (*Stability*), adalah kuadran pertumbuhan dimana pada kuadran ini terdiri dari dua ruang, yaitu:
- a) Ruang C dengan *Agresif Maintenance Strategy* dimana pengelola obyek melaksanakan pengembangan secara aktif dan agresif.
 - b) Ruang D dengan *Selective Maintenance Strategy* dimana pengelolaan obyek dengan pemilihan hal-hal yang dianggap penting.
- 3) Kuadran III (*Survival*), adalah kuadran pertumbuhan dimana pada kuadran ini terdiri dari dua ruang, yaitu:
- a) Ruang E dengan *Turn Around Strategy*, yaitu strategi bertahan dengan cara tambal sulam untuk operasional obyek.
 - b) Ruang F dengan *Guirelle Strategy*, yaitu strategi gerilya, sambil operasional dilakukan, diadakan pembangunan pemecahan masalah dan ancaman.
- 4) Kuadran IV (*Diversification*), adalah kuadran pertumbuhan dimana pada kuadran ini terdiri dari dua ruang, yaitu:
- a) Ruang G dengan *Concentric Strategy* dimana strategi pengembangan obyek dilakukan secara bersamaan dalam satu koordinasi oleh satu pihak.
 - b) Ruang H dengan *Conglomerate Strategy* dimana strategi pengembangan masing-masing kelompok dengan cara koordinasi tiap sektor.

Pembagian ruang dalam analisis SWOT dengan penilaian terhadap faktor internal (IFAS) dan faktor eksternal (EFAS) tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.3 Pembagian Ruang dalam Kuadran SWOT (IFAS/ EFAS)

Sumber: Rangkuti, 2004

2.6. Study Terdahulu

Tabel 2.3 Studi Terdahulu

Judul	Latar Belakang	Identifikasi Masalah	Variabel	Metode Penelitian	Output	Perbedaan dengan studi	Manfaat studi
<p>Situs warisan budaya UNESCO yang terancam bahaya “Kawasan Candi Angkor di Kamboja”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • UNESCO’s World Heritage Sites merupakan program yang bertujuan untuk mengkatalog, menamakan, dan melestarikan tempat-tempat yang sangat penting agar menjadi warisan manusia dunia. Tempat-tempat yang didaftarkan dapat memperoleh dana dari Dana Warisan Dunia di bawah syarat-syarat tertentu. • Pariwisata internasional mengunjungi Angkor telah meningkat tajam pada tahun-tahun terakhir ini dengan jumlah wisatawan mencapai 900.000 orang pada tahun 2006, hal ini menambah masalah baru bagi pelestarian, akan tetapi juga merupakan sumber pendanaan baru untuk upaya pemugaran dan pelestarian Angkor 	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya jumlah wisatawan yang diperkirakan mencapai tiga juta pada 2010, menimbulkan tekanan atas situs arkeologi Angkor dengan menaiki dan memanjat bebatuan candi Angkor. Kunjungan wisatawan berlebihan ini secara berlarut-larut dapat secara signifikan merusak monumen di masa depan. • Berbagai hotel dan restoran baru dibangun untuk mengakomodasi pertumbuhan pariwisata. Tiap proyek pembangunan ini mengebor tanah untuk mengambil air tanah yang terbatas. Hal ini dapat menyebabkan retakan, patahan, dan runtuhnya bangunan di Angkor 	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan jumlah wisatawan • Tingkah laku wisatawan • Pembangunan hotel dan restoran yang berdampak negatif terhadap lingkungan 	<p>Metode penelitian kausal komporatif untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan cara berdasar atas pengamatan terhadap akibat yang ada dan mencari kembali faktor yang mungkin menjadi penyebab melalui data tertentu</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Berdasarkan Dekrit Kerajaan pada tahun 1994, dilakukan pembagian zona yang dilindungi di Siem Riep yaitu zona 1 (zona inti), Zona 2 (zona penyangga), Zona 3 (zona landsekap budaya yang dilindungi), Zona 4 (arkeologi, antropologi atau zona minat bersejarah), Zona 5 (zona pengembangan sosial-ekonomi dan budaya) • ASPARA yang merupakan lembaga perlindungan warisan budaya di Kamboja, mengambil tindakan dengan cara wisatawan sebelum memasuki kawasan objek wisata diharuskan memfoto dirinya pada kamera yang telah disediakan sehingga pihak pengelola memiliki <i>database</i> wisatawan • Pembatasan jumlah 	<ul style="list-style-type: none"> • Langkah-langkah yang dilakukan ASPARA seperti memfoto seluruh wisatawan yang memasuki objek wisata tidak dilakukan didalam wilayah studi peneliti 	<ul style="list-style-type: none"> • Output penelitian terdahulu yang berupa pembagian zona dapat diterapkan di dalam wilayah studi peneliti

Judul	Latar Belakang	Identifikasi Masalah	Variabel	Metode Penelitian	Output	Perbedaan dengan studi	Manfaat studi
<p>Situs warisan budaya UNESCO yang terancam bahaya “Kepulauan Galapagos”</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sebanyak 30.000 jiwa tinggal di kepulauan Galapagos dengan pekerjaan utamanya adalah pada sektor pariwisata dan jasa. • Setiap tahun lebih dari 100.000 wisatawan mengunjungi kepulauan Galapagos • Pada 26 Juni 2007 Warisan Dunia Komite tertulis Galapagos di Daftar UNESCO Situs Warisan Dunia dalam Bahaya, dengan maksud untuk memobilisasi dukungan untuk konservasi kepulauan beserta ekosistemnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kepulauan Galapagos ditambahkan ke dalam daftar warisan dunia UNESCO dalam bahaya untuk tiga alasan yaitu tidak terkontrol peningkatan pariwisata, tidak terkontrol peningkatan populasi dan tidak terkontrol peningkatan spesies invasif. • Dampak dari perkembangan pariwisata ini adalah pertumbuhan ekonomi dan pembangunan yang tidak teratur guna memenuhi pelayanan publik sehingga 	<ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan kunjungan wisatawan • Pelestarian keanekaragaman hayati serta ekosistem di Kepulauan Galapagos 	<p>Metode penelitian kausal komparatif untuk menyelidiki kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan cara berdasar atas pengamatan terhadap akibat yang ada dan mencari kembali faktor yang mungkin menjadi penyebab</p>	<p>pengunjung untuk menjaga agar kawasan Angkor tidak rusak karena terlalu banyak didatangi pengunjung dan juga dilarang memasuki bangunan yang paling tinggi dan dianggap paling suci apabila wisatawan menggunakan celana pendek di atas lutut atau baju tanpa lengan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Galapagos Conservation Trust (GCT) telah mengirimkan dana dalam mendukung berbagai proyek konservasi, melalui mitra lokal Charles Darwin Foundation (CDF) dan Taman Nasional Galapagos (GNP) • Salah satu program GCT adalah pariwisata yang bertanggung jawab dengan menciptakan model ekowisata dengan tujuan menginformasikan kerentanan kepulauan kepada wisatawan dan masyarakat • Pemerintah Ekuador juga telah memberlakukan UU 	<ul style="list-style-type: none"> • Permasalahan terhadap peningkatan populasi penduduk tidak terjadi di dalam wilayah studi 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel keanekaragaman hayati serta ekosistem dapat dijadikan variabel yang dilestarikan di dalam wilayah studi peneliti

Judul	Latar Belakang	Identifikasi Masalah	Variabel	Metode Penelitian	Output	Perbedaan dengan studi	Manfaat studi
<p>Pengaruh Sosial Budaya Masyarakat Terhadap Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Pesisir Selatan Oleh Roli Buchari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pertumbuhan pembangunan yang lambat dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang masih rendah serta keterbatasan infrastruktur di Kabupaten Pesisir Selatan menjadi factor penghambat perkembangan pariwisata, selain itu dukungan masyarakat cenderung tidak peduli • Objek wisata dan daya tarik yang tersedia cukup banyak dan beragam jenisnya tetapi masih sukar menemukan yang cukup menonjol dan unik yang dapat dijadikan tanda pengenal Pesisir Selatan 	<ul style="list-style-type: none"> • Persepsi masyarakat tentang pariwisata hanya bersifat clairvoyance, yaitu kemampuan melihat peristiwa atau kejadian di tempat lain, jauh dari tempat orang yang bersangkutan • Masyarakatnya yang masih kuat memegang adat dan agama, yang terkenal dengan falsafa “Adat Basandi Syara’, Syara’ Basandi Kitabullah“. • Kurang baiknya penataan dan perawatan di objek wisata sehingga menurunkan nilai pariwisata 	<ul style="list-style-type: none"> • Adat dan budaya masyarakat Minangkabau • Potensi objek wisata • Kondisi masyarakat pesisir selatan • Permasalahan pemerintah daerah 	<p>Teknik Pengumpulan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observasi Terlibat (<i>Participant Observation</i>) • Wawancara • Pengumpulan data sekunder <p>Teknik Analisis data</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deskriptif kualitatif • Deskriptif interpretatif 	<p>Khusus untuk Galapagos yang meliputi: kontrol ketat pada imigrasi ke situs, pembatasan hak milik dan kegiatan ekonomi untuk membuat konsisten dengan tujuan konservasi dan meningkatkan alokasi, perlindungan hukum yang lebih baik dana nasional ke situs.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Persepsi masyarakat dan Pemerintah Daerah tentang pembangunan kepariwisataan • Masyarakat menganggap pariwisata bukan prioritas perekonomian mereka 	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis daya tarik yang berbeda. • Dalam studi peneliti menggunakan analisis IPA, AHP dan SWOT 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik pengumpulan data dapat dijadikan acuan dalam studi peneliti • Variabel berupa adat dan budaya masyarakat dapat dijadikan acuan dalam arahan pengelolaan

2.7. Kerangka Teori

