

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari Bahasa Sanskerta yang komponen-komponennya terdiri atas: (1) *Pari* = penuh, lengkap, berkeliling; (2) *Wis* (man) = rumah, *property*, kampung, komunitas; (3) *Ata* = pergi terus menerus, mengembara (*roaming about*), bila dirangkai menjadi satu kata berarti pergi secara lengkap meninggalkan rumah (kampung), berkeliling terus menerus (Pendit 2006).

Yoeti (1996) dan Pendit (2006), mengutip berbagai pengertian pariwisata seperti tertera dibawah ini:

1. Pariwisata adalah gabungan berbagai kegiatan, pada umumnya bidang ekonomi yang langsung berkaitan dengan kedatangan dan tinggal serta kegiatan pendatang di negara tertentu atau daerah tertentu (Schulaland, 1910);
2. Pariwisata adalah kepergian orang-orang sementara dalam jangka waktu pendek ke tempat-tempat tujuan diluar tempat tinggal dan pekerjaan sehari-harinya serta kegiatan-kegiatan mereka selama berada di tempat tujuan tersebut (*Tourism Society in Britain* 1976);
3. Pariwisata adalah suatu kegiatan kemanusiaan berupa hubungan antar orang, baik dari negara yang sama atau antar negara atau hanya dari daerah geografis yang terbatas, didalamnya termasuk tinggal untuk sementara waktu di daerah lain atau negara lain atau benua lain untuk memenuhi berbagai kebutuhan, kecuali kegiatan untuk memperoleh penghasilan (Wahab 1992);
4. Pariwisata adalah gabungan gejala dan hubungan yang timbul dari interaksi wisatawan, bisnis, pemerintah tuan rumah serta masyarakat tuan rumah dalam proses menarik dan melayani wisatawan-wisatawan serta para pengunjung lainnya (Robert McIntosh dan Gupta 1980);
5. Pariwisata adalah setiap peralihan tempat yang bersifat sementara dari seseorang atau beberapa orang, dengan maksud memperoleh pelayanan yang diperuntukkan bagi kepariwisataan itu oleh lembaga-lembaga yang digunakan untuk maksud tersebut (Hans Buchli);
6. Pariwisata adalah lalu lintas orang-orang yang meninggalkan tempat kediamannya untuk sementara waktu, untuk berpesiar di tempat lain,

semata10 mata sebagai konsumen dari buah hasil perekonomian dan kebudayaan, guna memenuhi kebutuhan hidup dan budayanya atau keinginan yang beranekaragam dari pribadinya (Kurt Morgenroth);

7. Pariwisata adalah keseluruhan hubungan antara manusia yang hanya berada untuk sementara waktu dalam suatu tempat kediaman dan berhubungan dengan manusia-manusia yang tinggal di tempat itu (Gluckmann 1998);
8. Pariwisata adalah kegiatan perjalanan seseorang ke dan tinggal di tempat lain di luar lingkungan tempat tinggalnya untuk waktu kurang dari satu tahun terus menerus dengan maksud bersenang-senang, berniaga dan keperluankeperluan lainnya (Santoso 2000);

Berdasarkan Undang-Undang nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Berbagai definisi yang dikutip menunjukkan beragam aspek yang menjadi titik tolak pandangan masing-masing ahli dalam mendefinisikan pengertian pariwisata. Terdapat kesamaan yang dapat ditangkap dari definisi-definisi tersebut, sehingga Yoeti (2008), mengemukakan empat faktor yang menjadi dasar pengertian pariwisata yakni:

1. Perjalanan itu tujuannya semata-mata untuk bersenang-senang (*to pleasure*).
2. Perjalanan itu harus dilakukan dari suatu tempat (di mana orang itu tinggal berdiam) ke tempat lain (yang bukan kota atau negara di mana ia biasanya tinggal).
3. Perjalanan itu dilakukan minimal selama 24 jam atau lebih kecuali bagi *excursionist* (kurang dari 24 jam).
4. Perjalanan itu tidak dikaitkan dengan kegiatan mencari nafkah di negara, kota atau Daerah Tujuan Wisata (DTW) yang dikunjungi dan orang yang melakukan perjalanan itu semata-mata sebagai konsumen di tempat yang dikunjunginya. Dengan kata lain, uang yang dibelanjakan wisatawan dibawa dari tempat tinggal asalnya dan bukan diperoleh karena hasil usaha selama dalam perjalanan wisata yang dilakukan.

Pariwisata adalah suatu fenomena yang ditimbulkan oleh kegiatan perjalanan (*travel*) sebagai salah satu bentuk kegiatan manusia yang digunakan untuk memenuhi keinginan (rasa ingin tahu) yang bersifat rekreatif dan edukatif. Adapun dalam melakukan kegiatan pariwisata seseorang mempunyai motivasi sendiri yang akan diwujudkan dalam bentuk wisata yang dipilihnya. Piknik dapat menjadi bagian dari

pariwisata atau menjadi salah satu kegiatan dalam pariwisata, sedangkan rekreasi biasanya dilakukan dengan santai pada waktu luang atau sengaja meluangkan waktu untuk itu (Warpani dan Warpani 2007). Menurut Banapon (2008), motivasi berpariwisata dapat dibagi ke dalam empat kategori yaitu: motivasi fisik, motivasi budaya, motivasi antar pribadi, motivasi status dan martabat.

Pada prinsipnya karakteristik wisata menurut Suyitno (2001) dijabarkan sebagai berikut:

1. Bersifat sementara, dalam jangka pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya
2. Melibatkan beberapa komponen wisata
3. Umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek dan atraksi wisata
4. Perjalanan dilakukan dengan suasana santai
5. Memiliki tujuan tertentu yang pada dasarnya untuk mendapatkan kesenangan
6. Tidak untuk mencari nafkah di tempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi, karena uang yang dibelanjakannya dibawa dari tempat asal wisatawan.

2.2 Sistem Kepariwisataaan

Pariwisata adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen, seperti komponen ekonomi, ekologi, politik, sosial dan budaya. Sebagai sebuah sistem, antar komponen dalam sistem tersebut terjadi hubungan interdependensi yang berarti bahwa perubahan pada salah satu subsistem juga akan menyebabkan terjadinya perubahan pada subsistem yang lain, sampai akhirnya kembali ditemukan harmoni yang baru. Pitana dan Gayatri (2009), mengemukakan beberapa model sistem pariwisata dari beberapa ahli yaitu:

1. Sistem pariwisata terdiri dari tiga komponen utama yaitu: (1) daerah asal (*origin*); (2) daerah tujuan (*destination*); dan (3) daerah antara (*routes/ perjalanan*) (Leiper 1979);
2. Sistem pariwisata terdiri dari empat komponen yaitu: (1) *market*; (2). *travel*; (3) *destinasi*; dan (4) *pemasaran* (Mill dan Morrison 1985);
3. Sistem pariwisata terdiri atas tiga elemen yaitu: (1) elemen dinamis yaitu perjalanan wisatawan; (2) elemen statis, yaitu: keberadaan destinasi dan

elemen konsekuensial yaitu berbagai dampak yang timbul (Mathiesen dan Wall 1982);

4. Sistem pariwisata berdasarkan aspek pemasaran pariwisata terdiri dari: (1) subsistem produksi; (2) subsistem *delivery*; (3) subsistem manajemen; dan (4) subsistem distribusi dan penjualan (Poon 1993).

Aktor yang berperan dalam menggerakkan sistem pariwisata dikelompokkan dalam tiga pilar utama, yaitu: (1) masyarakat; (2) swasta; dan (3) pemerintah. Kelompok masyarakat terdiri dari masyarakat umum yang ada pada destinasi seperti tokoh masyarakat, intelektual, LSM dan media masa. Kelompok swasta adalah asosiasi usaha pariwisata dan para pengusaha, sedangkan kelompok pemerintah adalah pada berbagai wilayah administrasi mulai dari pemerintah pusat, provinsi, kabupaten, kecamatan dan desa (Pitana dan Gayatri 2009). Warpani dan Warpani (2007), memandang pariwisata sebagai suatu sistem dan memilahnya dalam sisi permintaan dan sediaan. Komponen permintaan terdiri atas elemen orang, ditengarai oleh hasrat orang melakukan perjalanan dan kemampuan melakukannya, sedangkan komponen sediaan adalah daya tarik wisata serta perangkatan, informasi dan promosi dan pelayanan.

Elemen kepariwisataan dikelompokkan menjadi elemen: (1) Utama, yakni daya tarik yang mengandung arti objek yang menjadi sasaran dan destinasi kunjungan wisata; (2) Prasyarat, yakni elemen yang merupakan prasyarat proses berlangsungnya kegiatan pariwisata, yakni perangkatan; (3) Penunjang, misalnya informasi dan promosi yang membangun dan mendorong minat berwisata; dan (4) Sarana pelayanan, yakni elemen yang membuat proses kegiatan pariwisata menjadi lebih mudah, nyaman, aman dan menyenangkan berupa hotel, motel, penginapan, rumah makan dan lain-lain (Gunn 1988).

2.3 Perjalanan Wisata

Menurut Suswantoro (1997) ada beberapa macam perjalanan wisata bila ditinjau dari berbagai macam segi :

- a. Dari segi jumlahnya, wisatawan dibedakan atas :
 1. *Individual Tour* (wisatawan perorangan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau sepasang suami-isteri.
 2. *Family Group Tour* (wisata keluarga), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga yang masih mempunyai hubungan kekerabatan satu sama lain.

3. *Group Tour* (wisata rombongan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan anggotanya.
- b. Dari segi kepengaturannya, wisata dibedakan atas :
1. *Pra-arranged Tour* (wisata berencana), yaitu suatu perjalanan wisata yang jauh hari sebelumnya telah diatur segala sesuatunya, baik transportasi, akomodasi maupun objek-objek yang akan dikunjungi.
 2. *Package Tour* (paket wisata), yaitu perusahaan biro perjalanan wisata yang telah bekerja sama menyelenggarakan paket wisata yang mencakup biaya perjalanan, hotel, ataupun fasilitas lainnya yang merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun guna memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan perjalanan wisata.
 3. *Coach Tour* (wisata terpimpin), yaitu suatu paket perjalanan eksekursi yang dijual oleh biro perjalanan dengan dipimpin oleh seorang pemandu wisata dan merupakan perjalanan wisata yang dilakukan secara rutin, dalam jangka waktu yang telah ditetapkan dan dengan rute perjalanan yang tertentu pula.
 4. *Special Arranged Tour* (wisata khusus), yaitu suatu perjalanan wisata yang disusun secara khusus guna memenuhi permintaan seorang langganan atau lebih sesuai keinginannya.
 5. *Optional Tour* (wisata tambahan), yaitu suatu perjalanan wisata tambahan di luar pengaturan yang telah disusun dan diperjanjikan pelaksanaannya, yang dilakukan atas permintaan pelanggan.
- c. Dari segi maksud dan tujuan, wisata dibedakan atas :
1. *Holiday Tour* (wisata liburan), yaitu suatu perjalanan wisata yang diselenggarakan dan diikuti oleh anggotanya guna berlibur, bersenang-senang, dan menghibur diri.
 2. *Familiarization Tour* (wisata pengenalan), yaitu suatu perjalanan yang dimaksudkan guna mengenal lebih lanjut bidang atau daerah yang mempunyai kaitan dengan pekerjaannya.
 3. *Educational Tour* (wisata pendidikan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengetahuan mengenai bidang kerja yang dikunjunginya.

4. *Scientific Tour* (wisata pengetahuan), yaitu perjalanan wisata yang tujuannya adalah untuk memperoleh pengetahuan dan penyelidikan terhadap sesuatu bidang ilmu pengetahuan.
 5. *Pilgrimage Tour* (wisata keagamaan), yaitu perjalanan wisata yang dimaksudkan guna melakukan ibadah keagamaan.
 6. *Special Mission Tour* (wisata kunjungan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan dengan maksud kunjungannya, misalnya misi dagang, kesenian, dan lain-lain.
 7. *Hunting Tour* (wisata perburuan), yaitu suatu kunjungan wisata yang dimaksudkan untuk menyelenggarakan perburuan binatang yang diijinkan oleh penguasa setempat sebagai hiburan semata.
- d. Dari segi penyelenggarannya, wisata dibedakan atas :
1. *Ekskursi (Excursion)*, yaitu suatu perjalanan wisata jarak pendek yang ditempuh kurang dari 24 jam guna mengunjungi satu atau lebih objek wisata.
 2. *Safari Tour*, yaitu suatu perjalanan wisata yang diselenggarakan secara langsung dengan perlengkapan maupun peralatan yang tujuannya maupun objeknya bukan merupakan objek wisata pada umumnya.
 3. *Cruise Tour*, yaitu perjalanan wisata dengan menggunakan kapal pesiar mengunjungi objek-objek wisata bahari dan objek wisata di darat dengan menggunakan kapal pesiar sebagai basis pemberangkatannya.
 4. *Youth Tour* (wisata remaja), yaitu kunjungan wisata yang diselenggarakan khusus bagi para remaja menurut golongan umur yang ditetapkan Negara masing-masing.
 5. *Marine Tour* (wisata bahari), yaitu suatu kunjungan ke objek wisata khususnya untuk menyaksikan keindahan lautan *wreck-diving* (menyelam) dengan perlengkapan selam lengkap.

2.4 Objek Wisata Alam

Pengertian wisata alam dalam hal ini, adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati gejala keunikan dan keindahan alam (Ditjen PHPA, 1996). Wisata alam adalah bentuk rekreasi dan pariwisata yang memanfaatkan potensi sumber daya alam

dan ekosistemnya, baik dalam bentuk asli maupun setelah adanya perpaduan dengan daya cipta manusia (KKPO, 1997).

Sedangkan, objek wisata alam adalah alam beserta ekosistemnya baik dalam bentuk asli maupun setelah adanya perpaduan dengan daya cipta manusia yang mempunyai daya tarik untuk diperlihatkan dan dikunjungi wisatawan. Kegiatan wisata alam dapat berupa kegiatan rekreasi dan pariwisata, pendidikan, penelitian, kebudayaan, cinta alam yang dilakukan di dalam obyek wisata alam (KKPO, 1997). Rekreasi dapat pula disebut sebagai penikmatan atau penggunaan waktu terluang (*leisure time*) secara konstruktif (Manan, 1978). Berbagai jenis obyek wisata alam di Indonesia dari segi jenis sumberdaya alam meliputi gunung, pantai, taman, laut, sungai flora termasuk hutan, fauna, gua, air terjun, danau dan pemandangan alam (KKPO, 1997). Pada dasarnya kegiatan wisata alam dapat dikelompokkan menjadi wisata alam (*Ecotourism*), wisata pertanian (*Agrotourism*) dan wisata pedesaan (*Village Tourism*). Berikut adalah jenis objek wisata alam menurut Fandeli (2001):

a. Kawasan hutan

Kawasan hutan ini dibagi menjadi dua yaitu hutan produksi dan kawasan konservasi. Objek wisata alam yang berupa kawasan konservasi adalah hutan lindung, hutan produksi, hutan suaka alam, dan hutan wisata

b. Atraksi alam dan lingkungan

Atraksi alam dan lingkungan ini dibagi lagi menjadi 7 jenis objek wisata alam, yaitu:

1. Flora dan fauna

Perbedaan flora dan fauna akan membentuk berbagai tipe habitat tempat tumbuh dan juga tipe ekosistem yang berbeda-beda. Contoh wisata ini adalah kebun binatang dan kebun raya.

2. Pemandangan alam

Perpaduan antara gunung, lembah, sungai, dan danau membentuk suatu kombinasi komposisi pemandangan alam yang indah.

3. Gunung

Di Indonesia memiliki gunung berapi yang aktif menyebabkan tanahnya menjadi subur, sedangkan bentuk kerucutnya yang indah dan tinggi merupakan daya tarik alamiah bagi wisatawan dan juga bagi para pencinta alam.

4. Sungai dan danau

Sungai dan danau merupakan potensi yang sangat memikat bagi wisatawan maupun pencinta alam. Pada saat ini kegiatan wisata alam di sungai seperti *rafting*, *sailing*, *fishing*, dan *canoeing* yang mulai digemari.

5. Laut

Sebagai suatu wilayah kepulauan, Indonesia memiliki potensi wisata bahari yang dapat dikembangkan dengan baik untuk olahraga, menyelam, dan keindahan taman laut. Di beberapa tempat telah ditunjuk kawasan Taman Laut dan Taman Nasional Laut yang berpotensi sangat besar untuk objek wisata alam.

6. Gua

Di beberapa daerah terutama di daerah dengan jenis tanah kapur terdapat banyak gua yang sangat indah dan beraneka ragam bentuknya. Adanya stalaktit dan stalakmit serta hiasan alam pada dinding gua akan mampu memberikan atraksi wisata yang sangat mempesona.

7. Waduk

Pada hari besar tertentu atau pada peringatan tertentu, banyak orang menikmati pemandangan alam di waduk. Pada umumnya objek wisata alam ini berada dalam kawasan hutan yang pengelolaannya beraneka ragam, namun kewenangan perizinannya ada pada Departemen Kehutanan.

2.5 Wisatawan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 1 dan 2 dirumuskan.

a. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

b. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.

Definisi berbeda dikemukakan oleh Pendit (2006) yang menyatakan bahwa wisatawan adalah seseorang atau sekelompok orang yang:

a. Mengadakan perjalanan untuk bersenang-senang, untuk keperluan pribadi, untuk keperluan kesehatan dan sebagainya.

- b. Mengadakan perjalanan untuk maksud menghadiri pertemuan, konferensi, musyawarah, atau di dalam hubungan sebagai utusan berbagai badan/organisasi (ilmu pengetahuan, administrasi, diplomatik, olahraga, keagamaan, dan sebagainya).
- c. Orang-orang yang sedang mengadakan perjalanan dengan maksud bisnis.
- d. Pejabat pemerintah dan orang-orang militer beserta keluarganya yang mengadakan perjalanan ke negeri lain.

Menurut Muntasib (1992), pengunjung yang datang ke suatu kawasan rekreasi alam terbuka umumnya bertujuan untuk menikmati keindahan alam yang didatanginya, ingin mengetahui misteri dari obyek wisata alam yang dikunjunginya, baik berupa keindahan flora, fauna, peninggalan sejarah, obyek geologis dan sebagainya.

2.6 Motivasi Wisata

Pada umumnya tujuan utama wisatawan untuk berwisata adalah mendapat kesenangan. Namun wisatawan modern pada akhir-akhir ini selama perjalanan wisata ingin meraih beberapa manfaat (Fandeli, 2001). Ada dua faktor penting yang menentukan kepergian untuk berwisata, yaitu:

a. Faktor pendorong

Faktor yang mendorong seseorang untuk berwisata adalah ingin terlepas (meskipun sejenak) dari kehidupan yang rutin setiap hari, lingkungan yang tercemar, kepadatan lalu lintas dan hiruk pikuk kesibukan di kota.

b. Faktor penarik

Faktor ini berkaitan dengan adanya atraksi wisata di daerah atau di tempat tujuan wisata. Atraksi wisata ini dapat berupa kemashuran objek, tempat-tempat yang banyak diperbincangkan orang, serta sedang menjadi berita. Dorongan berkunjung ke tempat teman atau keluarga atau ingin menyaksikan kesenian serta pertandingan olahraga yang sedang berlangsung juga menjadi daya tarik di daerah tujuan wisata.

Beberapa motivasi orang melakukan perjalanan wisata menurut Yoeti (1996) adalah sebagai berikut:

a. Alasan pendidikan dan kebudayaan

1. Ingin melihat bagaimana rakyat negara lain bekerja dan bagaimana cara hidup (*the way of life*)
2. Ingin melihat kemajuan-kemajuan yang telah dicapai oleh negara lain




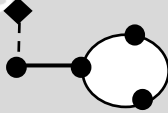
3. Ingin menyaksikan tempat-tempat bersejarah, peninggalan-peninggalan kuno, monumen-monumen, kesenian rakyat, industri kerajinan, festival, events, keindahan alam, dan lain-lain.
 4. Untuk mendapatkan saling pengertian dan ide-ide baru ataupun penemuan-penemuan baru
 5. Untuk berpartisipasi dalam suatu festival kebudayaan kesenian, dan lain sebagainya.
- b. Alasan santai, kesenangan, dan petualangan
1. Menghindarkan diri dari kesibukan rutin sehari-hari
 2. Untuk melihat daerah-daerah baru, masyarakat asing, dan untuk mendapatkan pengalaman
 3. Untuk mendapatkan atau menggunakan kesempatan yang ada atau untuk memperoleh kegembiraan
 4. Untuk mendapatkan suasana romantis yang berkesan, terutama bagi pasangan-pasangan yang sedang melakukan bulan madu
- c. Alasan kesehatan, olahraga, dan rekreasi
1. Untuk beristirahat dan mengembalikan kekuatan setelah bekerja keras dan menghilangkan ketegangan pikiran
 2. Untuk melatih diri dan ikut dalam pertandingan olah raga tertentu, seperti olimpiade
 3. Untuk menyembuhkan diri dari suatu penyakit tertentu
 4. Melakukan rekreasi dalam menghabiskan masa libur
- d. Alasan keluarga, negeri asal, dan tempat bermukim
1. Untuk mengunjungi tempat di mana kita berasal atau dilahirkan
 2. Untuk mengunjungi tempat di mana kita pernah tinggal atau berdiam pada masa lalu
 3. Untuk mengunjungi famili dan kawan-kawan
 4. Untuk pertemuan dengan keluarga atau kawan-kawan dalam rangka suatu reuni
- e. Alasan bisnis, sosial, politik, dan konferensi
1. Untuk menyaksikan suatu pameran, kamar dagang, karya wisata, atau meninjau suatu proyek, dan lain-lain
 2. Menghadiri konferensi, seminar, simposium, dan pertemuan ilmiah lainnya

3. Mengikuti perjanjian kerjasama, pertemuan politik, dan undangan negara lain yang berhubungan dengan kenegaraan
 4. Untuk ikut dalam suatu kegiatan sosial
- f. Alasan persaingan dan hadiah
1. Untuk memperlihatkan kepada orang lain, bahwa yang bersangkutan juga mampu melakukan perjalanan jauh
 2. Untuk memenuhi keinginan agar dapat bercerita tentang negeri lain pada kesempatan-kesempatan tertentu
 3. Agar tidak dikatakan orang ketinggalan jaman
 4. Merealisasi hadiah yang diberikan oleh seseorang

2.7 Pola Pergerakan Wisatawan

Pola pergerakan wisatawan telah diklasifikasikan oleh beberapa peneliti dimana terdiri dari titik asal wisatawan dan akhir destinasi (*start and end point*), *mid point(s)*, dan rute transit antar titik-titik tersebut. Berikut adalah klasifikasi dari beberapa peneliti mengenai pola pergerakan wisatawan:






- a. *Spatial Configuration of Trips by Mings & McHugh* dalam Lau (2007)

Jenis Pola Pergerakan	Gambar
<i>Direct Route</i>	
<i>Partial Orbit</i>	
<i>Full orbit</i>	
<i>Fly drive</i>	



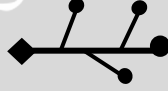
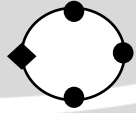

Ketereangan :

- ◆ : daerah asal
- : destinasi wisata
- : rute perjalanan wisata (mobil atau transportasi publik)
- - - : rute perjalanan wisata (pesawat terbang)

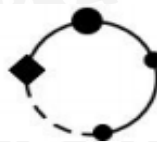
b. *Spatial Patterns of Pleasure Vacation Trips by Lue, Crompton, and Fesenmaier dalam Lau (2007)*

Jenis Pola Pergerakan	Gambar
<i>Single Destination</i>	
<i>En Route</i>	
<i>Base camp</i>	
<i>Regional Tour</i>	
<i>Trip Chaining</i>	
Ketereangan :	
◆	: daerah asal
●	: destinasi wisata pertama
●	: destinasi wisata kedua
—	: rute perjalanan wisata

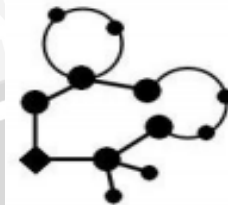
c. *Model Of Travel Itineraries By Oppermann dalam Lau (2007)*

Jenis Pola Pergerakan	Gambar
<i>Single Destination Pattern</i>	
<i>Single Destination</i>	
<i>Base camp</i>	
<i>Multiple Destination Pattern</i>	
<i>Stopover Pattern</i>	
<i>Full Loop</i>	
<i>Destination Area Loop</i>	

Open Jaw Loop



Multiple Destination Area Loop



Keterangan :

- ◆ : daerah asal
- : destinasi wisata pertama
- : destinasi wisata kedua
- : rute perjalanan wisata

d. *Modes Of Recreational Or Vocational Travel By Flognfeltddalam Lau (2007)*

Jenis Pola Pergerakan	Gambar
Day Trip	
Resort Trip	
Base Holiday Trip	
Roundtrip	

Keterangan :

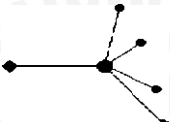

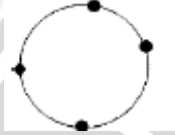
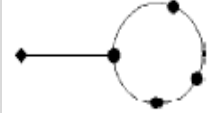

- ◆ : daerah asal
- : destinasi wisata utama
- : destinasi wisata lainnya
- : rute perjalanan wisata
- - - : rute perjalanan wisata (automobil)

Dari keempat model tipe pola pergerakan, maka kesimpulan tipe pola pergerakan wisata sebagai berikut:

Tabel 2.1 Jenis pola-pola pergerakan wisatawan

Jenis-Jenis Pola Pergerakan Wisatawan	Nama Pola	Keterangan
I. Single		
	• <i>Direct route</i>	Pergerakan yang menuju hanya satu titik destinasi tanpa



Jenis-Jenis Pola Pergerakan Wisatawan	Nama Pola	Keterangan
Single point	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Single destination</i> • <i>Single route</i> • <i>Resort-trip</i> 	mengunjungi titik destinasi lain dan kembali ke tempat asal menggunakan rute yang sama
II. Multiple		
 <p>Base site</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Base camp</i> • <i>Base camp</i> • <i>Base holiday</i> • <i>Day-trip</i> 	Pola pergerakan yang menyerupai sebaran sinar dengan satu titik pusat. Wisatawan memulai perjalanan dari tempat asal dan menuju ke tujuan utama, dan dilanjutkan melakukan kunjungan ke tujuan sekunder
 <p>Stopover</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>En route</i> • <i>Stopover</i> 	Pergerakan yang menuju satu titik destinasi utama dimana mengunjungi titik destinasi lain (sekunder) dalam proses pergerakannya
 <p>Chaining Loop</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Full orbit</i> • <i>Trip-chaining</i> • <i>Full loop</i> • <i>Open-Jaw loop</i> • <i>Round-trip</i> 	Pergerakan dengan tipe memutar seperti cincin yang menghubungkan 2 atau lebih titik destinasi dan tidak terjadi pengulangan rute.
III. Complex		
 <p>Destination Region Loop</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Partial orbit</i> • <i>Fly-drive</i> • <i>Regional tour</i> • <i>Destination-area loop</i> 	Perjalanan wisatawan yang dimulai dengan rute mengelilingi destinasi lainnya. Setelah menyelesaikan tur secara berkeliling (pola lingkaran), mereka kembali ke tempat asal melalui rute yang paling singkat antara tujuan utama dan tempat asal berangkat. Ini merupakan kombinasi dari pola <i>single point</i> dan <i>chaining loop</i> .
 <p>Complex Neighborhood</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Multiple-destination area loop</i> 	Merupakan kombinasi dua atau lebih pola-pola yang telah disebutkan diatas.
<p>Transit Route</p> <ul style="list-style-type: none"> • Destinasi Wisata ◆ Asal wisatawan 		

Sumber: Lau &McKercher, 2006, diolah

2.8 Faktor yang Mempengaruhi Pola Pergerakan Wisatawan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pola pergerakan wisatawan adalah sebagai berikut (Lau &McKercher, 2006):

2.8.1 Faktor Individu

Perbedaan tiap individu memperkuat bermacam-macam variabel dalam keputusan wisatawan dalam rencana perjalanan dan pola pergerakannya. Faktor individu ini meliputi jumlah dan pengaturan wisata serta pengalaman berkunjung

a. Jumlah dan pengaturan wisata

1. Wisatawan yang datang secara rombongan dan terorganisir atau tergabung dalam paket tur wisata cenderung memiliki rencana perjalanan wisata yang terjadwal. Hal ini menyebabkan waktu dan anggaran yang digunakan, serta akomodasi dan kegiatan tidak memiliki tingkat fleksibilitas karena wisatawan tidak memiliki kontrol penuh atas perjalanan mereka sendiri sehingga pola pergerakan akan terjadi sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.
2. Wisatawan yang melakukan perjalanan secara individu tetapi tergabung dalam suatu paket wisata, menunjukkan pola perjalanan lebih fleksibel tetapi tetap terikat dengan jadwal karena tergabung dalam suatu paket perjalanan wisata.
3. Wisatawan yang melakukan perjalanan secara individu dan tidak terikat dalam suatu paket perjalanan wisata lebih memiliki waktu dan jadwal yang fleksibel. Wisatawan ini merencanakan perjalanan mereka sendiri dan berharap untuk menemukan tempat-tempat baru. Wisatawan yang menemukan sendiri lingkungan yang baru lebih berani berpetualang sehingga dapat menunjukkan pola pergerakan yang lebih luas.

b. Pengalaman berkunjung

Wisatawan yang kunjungan kembali (*repeat visitors*) lebih banyak berkonsentrasi di sedikit lokasi wisata, sedangkan wisatawan dengan kunjungan pertama (*first-timer visitors*) akan mengunjungi lebih banyak lokasi wisata tidak hanya objek wisata yang terkenal. Secara umum, wisatawan dengan kunjungan pertama akan lebih aktif dalam berwisata.

2.8.2 Faktor Fisik

Faktor fisik disini meliputi karakteristik destinasi, atraksi wisata, transportasi. Atraksi yang berbeda akan menimbulkan variasi dalam kunjungan wisatawan. Keunikan, variasi, jumlah, dan distribusi atraksi wisata akan mempengaruhi pola pergerakan wisatawan. Atraksi wisata ini meliputi sumber daya alam, wisata budaya, pusat perbelanjaan, dan sebagainya. Faktor transportasi meliputi moda transportasi

2.8.3 Faktor Waktu

Faktor waktu yang mempengaruhi pola pergerakan wisatawan antara lain lama tinggal dan waktu berwisata.

a. Lama tinggal

Semakin lama tinggal suatu wisatawan maka akan mendorong wisatawan tersebut untuk mengunjungi lebih dari satu objek wisata. Wisatawan dengan waktu berkunjung yang lebih pendek, aktivitas wisatanya akan terkonsentrasi hanya di objek wisata dan atraksi utama saja.

b. Waktu berwisata

Pola berwisata para wisatawan akan lebih beragam pada hari pertama dan kedua kunjungan, dan menurun pada pertengahan, dan selanjutnya semakin menurun di akhir waktu kunjungan.

2.9 Market Basket Analysis

2.9.1 Definisi Market Basket Analysis

Market Basket Analysis atau *MBA*, merupakan salah satu tipe analisis data yang paling sering digunakan dalam dunia pemasaran. *Market Basket Analysis* adalah analisis dari kebiasaan membeli *customer* dengan mencari asosiasi dan korelasi antara *item-item* berbeda yang diletakkan dalam keranjang belanjannya. Tujuan dari *Market Basket Analysis* adalah untuk menentukan produk-produk apa saja yang paling sering dibeli atau digunakan sekaligus oleh para konsumen. Proses *Market Basket Analysis* ini adalah dengan menganalisis *buying habits* konsumen dengan menemukan asosiasi antar produk-produk yang berbeda yang diletakkan konsumen dalam *shopping basket*. *Market Basket Data* adalah data transaksi yang menjelaskan tiga perbedaan entitas yang mendasar yaitu:

- a. *Customers*
- b. *Orders*/pembelian
- c. *Items* (barang-barang)

2.9.2 Association Rule

Association Rule adalah bentuk jika “kejadian sebelumnya” kemudian “konsekuensinya”, (*IF antecedent, THEN consequent*). *Association Rule* adalah teknik *data mining* untuk menemukan aturan assosiatif antara suatu kombinasi *item*. Contoh dari *Association Rule* dari analisa pembelian di suatu pasar swalayan adalah bisa

diketahui berapa besar kemungkinan seorang konsumen membeli roti bersamaan dengan susu. Dengan pengetahuan tersebut pemilik pasar swalayan dapat mengatur penempatan barangnya atau merancang kampanye pemasaran dengan memakai kupon diskon untuk kombinasi barang tertentu.

Salah satu contoh penerapan *Association Rule* adalah *Market Basket Analysis*. *Association Rule* menjadi terkenal karena aplikasinya untuk menganalisa isi keranjang belanja di pasar swalayan, sehingga *Association Rule* juga sering disebut dengan istilah *Market Basket Analysis*. Dalam menentukan suatu *association rule*, terdapat suatu *interestingness measure* (ukuran ketertarikan) yang didapatkan dari hasil pengolahan data dengan perhitungan tertentu. Umumnya ada dua ukuran, yaitu:

1. *Support*: suatu ukuran yang menunjukkan seberapa besar tingkat dominasi suatu *item/itemset* dari keseluruhan transaksi. Ukuran ini menentukan apakah suatu *item/itemset* layak untuk dicari *confidence*-nya (misal, dari keseluruhan transaksi yang ada, seberapa besar tingkat dominasi yang menunjukkan bahwa *item* A dan B dibeli bersamaan).
2. *Confidence*: suatu ukuran yang menunjukkan hubungan antar 2 *item* secara *conditional* (misal, seberapa sering *item* B dibeli jika orang membeli *item* A).

2.10 Zona Wisata

Berdasarkan pola pergerakan wisatawan pada destinasi wisata alam di Kabupaten Malang akan terlihat rute wisata dominan yang dikunjungi wisatawan yang pada akhirnya akan terbentuk zona wisata alam Kabupaten Malang. Zona pariwisata dapat dirancang pada lokasi-lokasi dengan konsentrasi kegiatan wisata tinggi, yang dapat dilihat dari besarnya jumlah kunjungan wisatawan di lokasi tersebut (Drum *et al* dalam Soraya, 2012). Lokasi dari daerah pusat pariwisata akan ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain:

1. Keberadaan atraksi pariwisata dan fasilitas
2. Kondisi eksisting guna lahan dan infrastruktur yang dapat dikembangkan
3. Kondisi eksisting akomodasi penginapan
4. Karakter wilayah dan kenyamanan
5. Jumlah kunjungan wisatawan
6. Kemudahan aksesibilitas dalam transportasi
7. Kapasitas untuk mengakomodasi fasilitas pelengkap pariwisata

2.11 Metode Statistika Tabulasi Silang (*Crosstabs Analysis*)

Analisis *crosstab* adalah suatu metode analisis berbentuk tabel, dimana menampilkan tabulasi silang atau tabel kontingensi yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengetahui korelasi atau hubungan antara satu variabel dengan variabel yang lain. Singkatnya, analisis *crosstabs* merupakan metode untuk mentabulasikan beberapa variabel yang berbeda ke dalam suatu matriks. Tabel yang dianalisis di sini adalah hubungan antara variabel dalam baris dengan variabel dalam kolom.

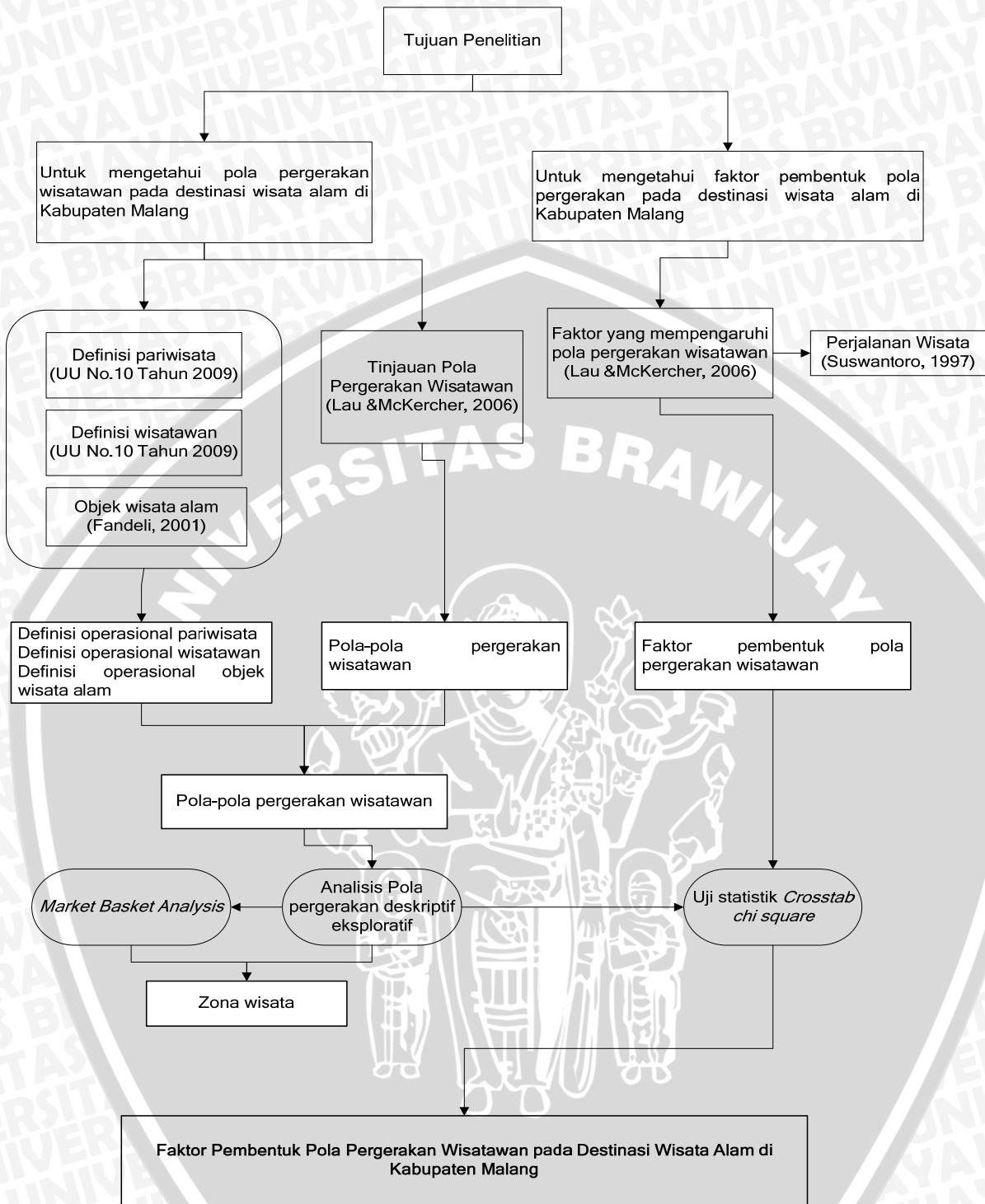
Crosstabs (tabulasi silang) merupakan metode untuk mentabulasikan beberapa variabel yang berbeda ke dalam suatu matriks. Hasil tabulasi silang disajikan ke dalam suatu tabel dengan variabel yang tersusun sebagai kolom dan baris. *Crosstabs* ini mudah dipahami karena menyilangkan dua variabel dalam satu tabel. *Crosstabs* dilihat dari beberapa metode uji yang digunakan yaitu berupa uji *chi-square test* untuk mengetahui hubungan antara baris dan kolom.

Secara umum, dalam analisis *crosstabs* variabel-variabel dipaparkan dalam satu tabel dan berguna untuk :

- a. Menganalisis hubungan-hubungan antar variabel yang terjadi.
- b. Melihat bagaimana kedua atau beberapa variabel berhubungan.
- c. Mengatur data untuk keperluan analisis statistik.
- d. Untuk mengadakan kontrol terhadap variabel tertentu sehingga dapat dianalisis ada tidaknya hubungan.

2.12 Kerangka Teori

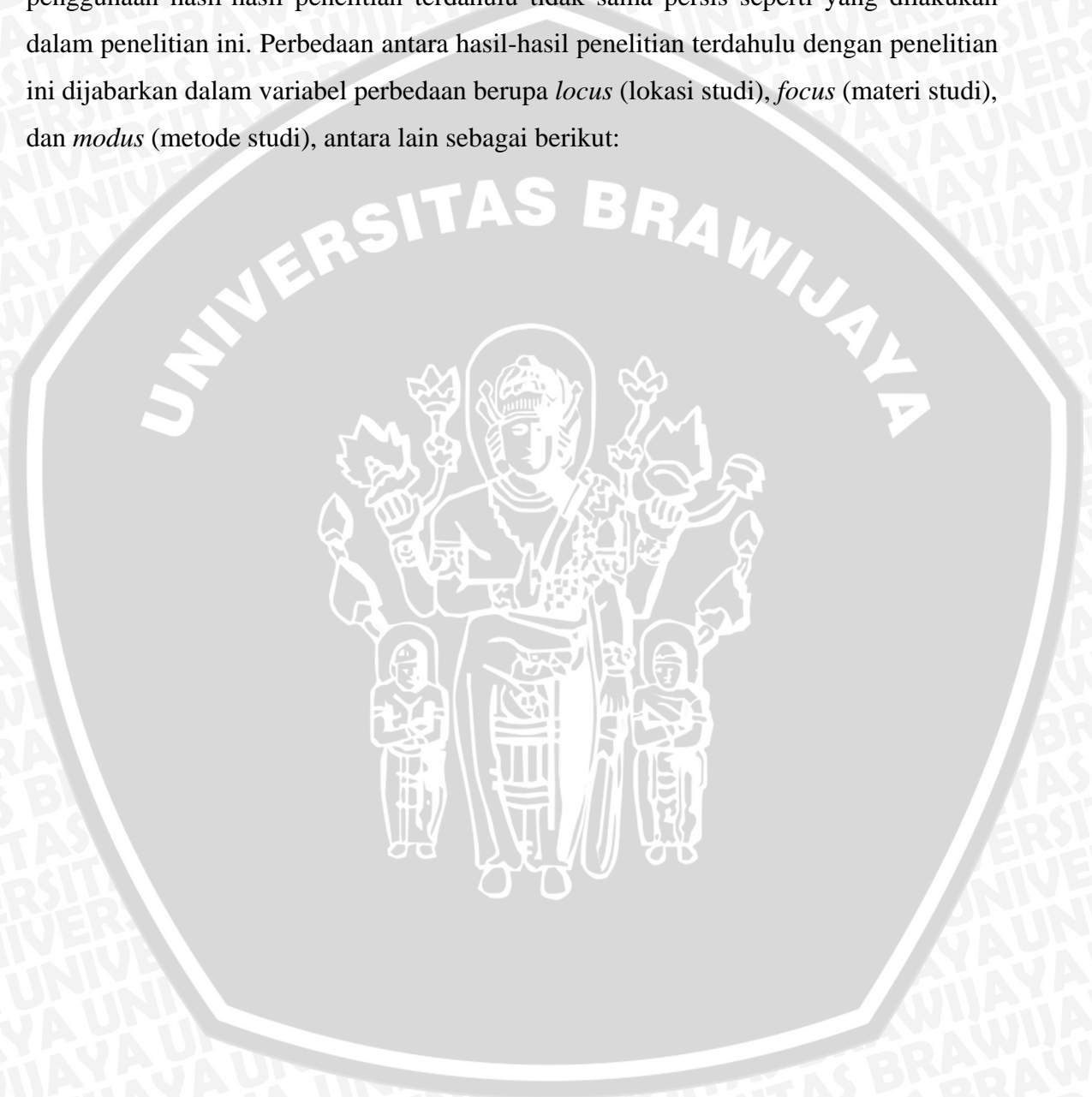
Berdasarkan tinjauan kepustakaan yang telah dilakukan, maka tersusun kerangka teori dalam penelitian ini yang menggambarkan landasan teori yang digunakan untuk membahas permasalahan pada penelitian ini. Adapun kerangka teori yang digunakan dalam penelitian ini secara diagramatis tersaji pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka teori

2.13 Studi Terdahulu yang Terkait dengan Penelitian

Studi-studi terdahulu merupakan studi yang pernah dilakukan yang dapat menambah wawasan bagi peneliti dalam menyelesaikan kajian. Hasil-hasil penelitian terdahulu yang terkait atau sejenis dengan kajian peneliti juga digunakan sebagai perbandingan dan acuan dalam mengerjakan dan menyelesaikan penelitian ini. Namun, penggunaan hasil-hasil penelitian terdahulu tidak sama persis seperti yang dilakukan dalam penelitian ini. Perbedaan antara hasil-hasil penelitian terdahulu dengan penelitian ini dijabarkan dalam variabel perbedaan berupa *locus* (lokasi studi), *focus* (materi studi), dan *modus* (metode studi), antara lain sebagai berikut:



Tabel 2.2 Studi terdahulu

Nama	Judul	Tujuan	Variabel	Metode analisis	Hasil	Kontribusi bagi penelitian
Gigi Lau & Bob McKercher (2006)	<i>Understanding tourist movement patterns in a destination: A GIS approach</i> (Hongkong)	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui pola pergerakan wisatawan dengan pemetaan sistem informasi geografis (SIG). Mengetahui faktor yang mempengaruhi pola pergerakan wisatawan 	<ul style="list-style-type: none"> Faktor individu (pengalaman berkunjung, jumlah orang yang bepergian) Faktor fisik (moda transportasi, atraksi) Faktor Waktu (lama kunjungan) 	<ul style="list-style-type: none"> Pemetaan dengan menggunakan GIS Analisis statistika <i>Crosstab</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Pengalaman berkunjung dan juga waktu kunjungan berpengaruh pada pola pergerakan yang dihasilkan wisatawan. Pola pergerakan wisatawan lebih beragam pada hari pertama mereka berwisata di kunjungan kembali pada objek wisata. 	<p>Digunakan untuk menentukan variabel yang dapat berpengaruh pada pola pergerakan wisatawan.</p> <p>Variabel terpilih dalam penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Faktor individu (pengalaman berkunjung, jumlah orang yang bepergian) Faktor fisik (moda transportasi, atraksi) Faktor Waktu (lama kunjungan) <p>Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan analisis statistik <i>crosstab</i></p>
Rr. Esti Cemporaningsih	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pola Pergerakan Wisatawan Di Kabupaten Pacitan (Jurnal Pariwisata Vol.3 No.2, Juni 2008)	Mengetahui tipe perilaku wisatawan dari pola pergerakan yang dilakukan	<ul style="list-style-type: none"> Motivasi Aktivitas wisata Moda transportasi Lama tinggal di destinasi Daerah asal 	<ul style="list-style-type: none"> Analisis deskriptif 	<ul style="list-style-type: none"> Secara umum setiap ODTW di Kabupaten Pacitan memiliki daya tarik yang merupakan bentukan alam yang dapat dikembangkan menjadi sentra pariwisata lokal Keterbatasan aktivitas wisata yang terbatas membentuk pola 	<p>Digunakan untuk menentukan variabel yang dapat berpengaruh pada pola pergerakan wisatawan.</p> <p>Variabel terpilih dalam penelitian:</p>

Nama	Judul	Tujuan	Variabel	Metode analisis	Hasil	Kontribusi bagi penelitian
			<ul style="list-style-type: none"> Waktu kunjungan 		<p>pergerakan singkat di setiap atraksi wisata.</p> <ul style="list-style-type: none"> Perlunya penguatan posisi dan koneksitas atraksi wisata potensial lain dengan jalur hubungan atraksi wisata yang telah mapan 	<ul style="list-style-type: none"> Moda transportasi Lama tinggal Waktu kunjungan Asal daerah <p>Pada variabel motivasi wisatawan pada penelitian ini dimasukkan pada gambaran umum wisatawan di Kabupaten Malang, sedangkan variabel aktivitas sebagai pendukung dalam variabel atraksi wisata.</p>
Lau Gigi	Wai Chi <i>Mapping Tourist Movement Patterns : a GIS Approach (Hongkong)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui pola pergerakan wisatawan dengan pemetaan sistem informasi geografis (SIG). Mengetahui faktor yang mempengaruhi pola pergerakan wisatawan 	<ul style="list-style-type: none"> Waktu berkunjung Pengalaman berkunjung Lama berkunjung 	<ul style="list-style-type: none"> Pemetaan dengan menggunakan GIS Analisis statistika Crosstab 	<ul style="list-style-type: none"> Faktor waktu adalah faktor utama yang mempengaruhi pola pergerakan wisatawan yaitu lama berkunjung dan hari berkunjung. Dengan mengetahui pola pergerakan dapat menyusun management produk wisata, management atraksi, dan perencanaan transportasi. Untuk management produk wisata perlu ditambahkan akomodasi bagi wisatawan seperti <i>tourist centre</i>. Untuk management atraksi wisata, pada penelitian ini lebih banyak wisatawan 	<p>Digunakan untuk menentukan variabel yang dapat berpengaruh pada pola pergerakan wisatawan.</p> <p>Variabel terpilih dalam penelitian:</p> <ul style="list-style-type: none"> Waktu berkunjung Pengalaman berkunjung Lama berkunjung

Nama	Judul	Tujuan	Variabel	Metode analisis	Hasil	Kontribusi bagi penelitian
					<p>dengan lama kunjungan yang pendek. Para wisatawan ini hanya memiliki waktu yang terbatas dan harus tetap dekat dengan hotel dimana ia menginap sehingga perlu disediakan lebih banyak atraksi wisata di area hotel dengan jumlah wisatawan dengan lama kunjungan pendek yang lebih banyak</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk perencanaan transportasi, perlu linkage sistem yang baik dan informasi wisata untuk mengurangi masalah pada jaringan transportasi wisata 	

