

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Pariwisata dan Standar Kelayakan Daerah Tujuan Wisata

Pariwisata merupakan sektor ekonomi yang memiliki peran strategis dalam pembangunan ekonomi di Indonesia, khususnya ekonomi daerah. Hal ini dapat diwujudkan jika pengelolaan sektor pariwisata dilakukan secara profesional, dan dilakukan dengan melibatkan masyarakat atau komunitas lokal. Dengan bertumbuh-kembangnya sektor pariwisata di suatu daerah, maka kantong-kantong kemiskinan dapat diminimalisir.

Menurut UU Kepariwisataan No. 10 Tahun 2009 pasal 1 ayat 3, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Sedangkan menurut McIntosh dan Gupta (dalam Yoeti, 1996) 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.

Menurut Inskeep (1991), komponen-komponen dasar dalam pariwisata dibagi menjadi tiga, antara lain:

1. *Home*: Merupakan tempat tinggal wisatawan, yang mampu mempengaruhi terjadinya kejadian pariwisata.
2. *Destination*: Merupakan tujuan wisatawan untuk bepergian menikmati obyek wisata.
3. *Transportation*: Komponen pariwisata yang merupakan *carrier* (pembawa) wisatawan dari *home* ke *destination* dan sebaliknya.

Menurut Spillane (1997) dalam bukunya *Pariwisata Indonesia*, komponen pariwisata meliputi:

1. *Attractions* (daya tarik), yaitu obyek utama tempat wisata,
2. *Facilities* (fasilitas), yaitu fasilitas penunjang kegiatan,
3. *Infrastructure* (infrastruktur), berupa sarana dan prasarana pada kawasan wisata,
4. *Transportations*, yaitu pergerakan yang mudah antar lokasi,
5. *Hospitality*, yaitu keramahan secara visual, estetika, fungsi dan lingkungan.

Menurut Kreck (dalam Yoeti, 1996) terdapat standar kelayakan suatu tempat untuk dijadikan daerah tujuan wisata, yang dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 2.1 Standar Kelayakan menjadi Daerah Tujuan Wisata

No.	Kriteria	Standar Minimal
1	Objek wisata	Terdapat salah satu dari unsur alam, sosial maupun budaya
2	Akses	Adanya jalan, adanya kemudahan, rute, tempat parkir dan harga parkir yang terjangkau.
3	Akomodasi	Adanya pelayanan penginapan (hotel, wisma, losmen dan lain-lain)
4	Fasilitas	Agen pelayanan, pusat informasi, salon, fasilitas kesehatan pemadam kebakaran, <i>hydrant</i> , TIC (<i>Tourist Information Centre</i>), <i>guiding</i> (pemandu wisata), plang informasi, petugas yang memeriksa masuk dan keluarnya wisatawan (petugas <i>entry</i> dan <i>exit</i>)
5	Transportasi	Adanya transportasi lokal yang nyaman, variatif yang menghubungkan akses masuk.
6	<i>Catering Service</i>	Adanya pelayanan makanan dan minuman (<i>restaurant</i> , rumah makan, warung nasi dan lain-lain).
7	Aktivitas rekreasi	Terdapat sesuatu yang dilakukan di lokasi wisata, seperti berenang, terjun payung, beremur, berselancar, jalan-jalan dan lain-lain.
8	Pembelanjaan	Adanya tempat pembelian barang-barang umum.
9	Komunikasi	Adanya televisi, telepon umum, radio, sinyal telepon, seluler, penjual voucher (isi ulang pulsa seluler dan internet akses)
10	Sistem perbankan	Adanya (beberapa jumlah dan jenis bank dan ATM beserta sebarannya)
11	Kesehatan	Poliklinik poli umum/jaminan ketersediaan pelayanan yang baik untuk penyakit yang mungkin diderita wisatawan.
12	Keamanan	Adanya jaminan keamanan (petugas khusus keamanan, polisis wisata, pengawas pantai, rambu-rambu perhatian, pengarah pada wisatawan)
13	Kebersihan	Tempat sampah dan rambu-rambu peringatan tentang kebersihan.
14	Sarana ibadah	Terdapat salah satu sarana wisata bagi wisatawan.
15	Sarana pendidikan	Terdapat salah satu sarana pendidikan formal.
16	Sarana olahraga	Terdapat alat dan perlengkapan untuk berolahraga.

Sumber : Kreck (dalam Yoeti, 1996)

2.2 Tinjauan Agrowisata dan Kawasan Wisata Bunga

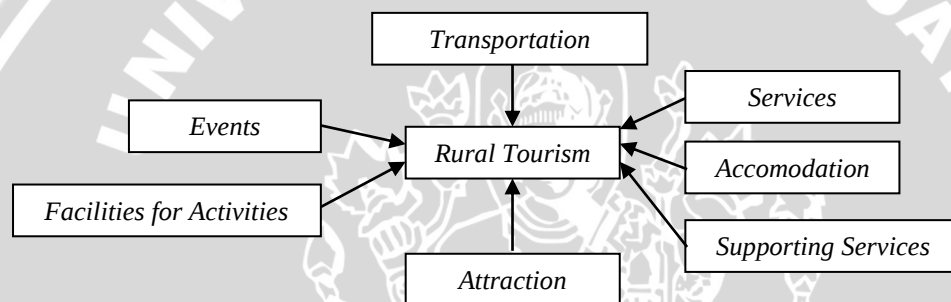
2.2.1 Tinjauan agrowisata

Agrowisata merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, *agrotourism*. *Agro* berarti pertanian dan *tourism* berarti pariwisata/kepariwisataan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009), agrowisata adalah wisata yang sasarannya adalah pertanian, baik itu perkebunan, kehutanan dan sebagainya.

Menurut Yoeti (2000) dalam bukunya *Ekowisata, Pariwisata Berwawasan Lingkungan Hidup*, agrowisata merupakan salah satu alternatif potensial untuk dikembangkan di desa dengan pertanian, peternakan, perkebunan sebagai daya tarik bagi

wisatawan. Sedangkan Damardjati (1995) dalam bukunya *Istilah-istilah Dunia Pariwisata* mengatakan bahwa yang dimaksud dengan agrowisata adalah wisata pertanian dengan objek kunjungan daerah pertanian atau perkebunan yang sifatnya khas, yang telah dikembangkan sedemikian rupa sehingga berbagai aspek yang terkait dengan jenis tumbuhan yang dibudidayakan itu telah menimbulkan motivasi dan daya tarik bagi wisatawan untuk mengunjunginya. Aspek-aspek itu antara lain jenis tanaman yang khas, cara budidaya dan pengelolaan produknya, penggunaan teknik dan teknologi, aspek kesejarahannya, lingkungan alam dan juga sosial budaya di sekelilingnya.

Sutjipta (2001) mendefinisikan agrowisata sebagai sistem kegiatan yang terpadu dan terkoordinasi untuk pengembangan pariwisata sekaligus pertanian, dalam kaitannya dengan pelestarian lingkungan dan juga peningkatan kesejahteraan masyarakat petani.



Gambar 2.1 Sektor yang Terkait dengan Pariwisata Agrowisata
Sumber: Richards (1996, dalam Utama, 2007)

Sastrayuda (2010) menjabarkan aspek-aspek yang melatar belakangi keberhasilan pengelolaan agrowisata, antara lain aspek sumber daya manusia, aspek keuangan, aspek fasilitas, sarana dan prasarana, dan aspek pemilihan lokasi. Dalam hal ini, aspek fasilitas, sarana dan prasarana merupakan aspek yang paling mendekati dari segi arsitektural dan akan dijelaskan lebih dalam.

Keberadaan lokasi agrowisata yang kebanyakan berada di daerah pedalaman atau perbukitan, menuntut kualitas sarana dan prasarana yang lebih tinggi agar pengunjung dapat menikmati atraksi wisata dengan aman dan nyaman. Prasarana jalan menjadi kebutuhan utama, selain itu juga listrik, air bersih dan telekomunikasi. Sarana yang dibutuhkan antara lain fasilitas umum (toilet atau masjid), restoran, ruang informasi, dan sarana transportasi menuju kawasan maupun di dalam kawasan. Sarana usaha pariwisata di dalam kawasan dapat berupa rumah makan, hotel, pelayanan informasi mengenai hotel dan restoran, serta penyediaan fasilitas rekreasi anak-anak.

2.2.2 Tinjauan lansekap kawasan wisata bunga

A. Definisi umum

Menurut Norman T. Newton (1974), Arsitektur Lansekap merupakan seni dan pengetahuan yang mengatur permukaan bumi dengan ruang-ruang serta segala sesuatu yang ada di atas bumi untuk mencapai efisiensi, keselamatan, kesehatan dan kebahagiaan manusia. Selanjutnya Garret Eckbo dalam *Landscape For Living* mengatakan bahwa arsitektur Lansekap atau Arsitektur Pertamanan adalah bagian dari suatu kawasan atau lahan yang dirancang untuk tempat tinggal manusia di luar bangunan, jalan, utilitas sampai ke alam bebas.

B. Fungsi arsitektur lansekap

Fungsi suatu lansekap desain menekankan pada perencanaan langsung suatu *outdoor space*, sebagai wadah penghubung antara manusia dan alam. Secara khusus fungsi lansekap dibagi empat, yaitu dari segi ekologis, estetika, sosial budaya dan ekonomi.

1. Ekologis

Fungsi ekologis lansekap menurut Darmstadt (1996) dalam bukunya *Landscape Ecology Principles in Landscape Architecture and Land-Use Planning*:

- a. Memberi batas antara lingkungan dan makhluk hidup.
- b. Memberi ruang antara lingkungan dan makhluk hidup.
- c. Sebagai wadah besar untuk habitat-habitat kecil yang ada di sekitarnya.
- d. Menjaga dari bahaya kepunahan habitat.
- e. Wadah dari keanekaragaman habitat.
- f. Sebagai penghalang dari gangguan.
- g. Mengurangi dampak dari pengaruh lingkungan.
- h. Sebagai pelingkup.
- i. Media interaksi dengan sekitar.

2. Estetika

Menurut Thomas (1995) dalam bukunya *Landscape Aesthetic*, fungsi-fungsi estetika lansekap meliputi:

- a. Menjadikan karakter suatu wilayah
- b. Daya tarik visual
- c. Memperkenalkan nilai sejarah

3. Sosial budaya

Dalam jurnal *Reaffirming Social Landscape Analysis in Landscape Ecology : A conceptual Framework* (Field, 2003) dijelaskan mengenai fungsi-fungsi sosial budaya lansekap, antara lain:

- a. Menjaga perubahan jumlah populasi
- b. Menyeimbangkan komposisi dan memperlancar distribusi
- c. Membatasi penguasaan dan penggunaan lahan
- d. Media transportasi dan infrastruktur
- e. Menjaga penggunaan energi yang dibutuhkan

4. Ekonomi

Fungsi lansekap dalam segi ekonomi dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pekerjaan Umum Nomor : 05/PRT/M/2008 yaitu untuk pengusahaan lahan-lahan kosong menjadi lahan pertanian/perkebunan (*urban agriculture*) dan pengembangan sarana wisata hijau perkotaan yang dapat mendatangkan wisatawan.

C. Elemen-elemen lansekap

Menurut Hakim (2011), elemen lansekap dibagi menurut unsur tata hijau di dalamnya, yaitu:

1. Elemen keras (*hard material*), berupa perkerasan, bangunan dan sebagainya. Dalam pembentukan perkerasan, dua hal yang perlu diperhatikan adalah fungsi dan estetika. Fungsi lebih menekankan pada pemanfaatan dan waktu pemakaian pada siang atau malam hari, sedangkan estetika meliputi bentuk desain, ukuran/patokan umum, material (bentuk, tekstur, warna), keamanan konstruksi, dan pola (*pattern*).
2. Elemen lunak (*soft material*) yang berupa tanaman. Pemilihan jenis tanaman didasari oleh fungsi dan peletakan tanaman. Adapun fungsi tanaman terbagi sebagai berikut:
 - a. Pengendali pandangan, dengan menahan silau dari matahari, lampu, pantulan sinar dan perkerasan; membatasi ruang, sebagai dinding (*border*), atap (*canopy* dari bentuk pohon dan pergola) dan lantai (rumput dan *ground cover*); membentuk kesan *privacy*, dan menghalangi pandangan dari hal-hal tidak menyenangkan seperti sampah, galian dan sebagainya.
 - b. Pembatas fisik, yaitu sebagai pengendali pergerakan manusia dan hewan, sebagai pengarah maupun penghalang.

- c. Pengendali iklim, dengan menyerap panas dari sinar matahari dan memantulkannya sehingga menghasilkan suhu yang lebih rendah. Selain itu dengan menahan, menyerap dan mengalirkan angin dengan memperhatikan tinggi, bentuk, jenis dan lebar.
- d. Pengendali suara, yaitu menyerap kebisingan bagi daerah yang memerlukan ketenangan. Kombinasi lebih dari satu jenis tanaman akan lebih efektif menyerap kebisingan.
- e. Penyaring bau dan debu.
- f. Pemberi udara segar.
- g. Pencegah erosi, dengan mengikat tanah sehingga memperkokoh tanah dan tahan terhadap aliran air di dalam tanah dan tiupan angin.
- h. Habitat hewan.
- i. Nilai estetis.

Sedangkan menurut Gunadi (1989), elemen-elemen lansekap tersebut antara lain:

1. Batu; batu lempeng atau bata adalah bentuk batu yang juga digunakan untuk perkerasan.
2. Bata; bata memberi kemungkinan yang begitu besar akan variasi tekstur serta warna selain mudah digunakan dan diaplikasikan.
3. Beton; beton mempunyai variasi warna dan tekstur, sebab dapat dicetak di tempat. Beton juga sudah digunakan secara meluas sebagai bahan perkerasan permukaan untuk daerah pejalan kaki.
4. Aspal; aspal tidak mempunyai banyak variasi dalam hal tekstur, namun dapat memberi kesan lebih lunak pada permukaan jalan.
5. Dinding; dinding dapat digunakan untuk menciptakan ruang, atau berfungsi sebagai elemen penahan atau pendukung.
6. Tangga; tangga dapat digunakan untuk memberi kesan penting pada daerah pintu atau tempat masuk, ataupun daerah yang memiliki obyek ruang seperti air mancur atau patung.
7. *Sculpture*; *sculpture* kadang berfungsi sebagai *focal point* dalam suatu halaman atau plaza. Penempatannya bergantung pada pola bayangan arah sinar matahari yang dapat menambah daya tarik obyek pada waktu-waktu yang berbeda.

8. Kolam dan air mancur; air dapat digunakan sebagai air mancur atau di kolam. Karena sifat-sifatnya yang dapat merefleksikan bayangan, memberi perubahan suara, dan dapat memberikan suasana dingin.
9. Lampu penerangan; penerangan luar digunakan untuk menerangi sirkulasi pejalan kaki, jalan, dan tempat-tempat masuk. Penerangan juga dapat memberikan efek dramatis apabila digunakan sehubungan dengan penonjolan dinding untuk mempertegas elemen-elemen lain.
10. Bangku tempat duduk; bangku memiliki dua tipe yaitu yang memakai sandaran dan tanpa sandaran. Material yang digunakan antara lain terbuat dari beton, kayu atau batu.
11. Bak pohon dan pot; ukuran bak pohon dan pot harus sesuai agar tanaman dapat tumbuh dengan baik.
12. Tanaman; tanaman dapat membentuk ruang, memberi privasi, atau sebagai titik tangkap perhatian. Tanaman juga dapat menjadi sumber keteduhan, penahan angin, penutup tanah, memberi batas pandangan dan pola bayangan yang menarik.

Selain elemen lansekap, diperlukan juga pertimbangan lebih dari segi pengguna lansekap tersebut, dalam hal ini pedestrian (pejalan kaki). Menurut Rubenstein, 1992, elemen pedestrian meliputi:

1. Paving, adalah trotoar atau hamparan yang rata. Dalam hal ini, sangat perlu untuk memperhatikan skala pola, warna, tekstur dan daya serap air larian. Material paving meliputi: beton, batu bata, dan aspal. Pemilihan ukuran, pola, warna dan tekstur yang tepat akan mendukung suksesnya sebuah desain suatu jalur pedestrian di kawasan perdagangan maupun plaza (Rubenstein, 1992).
2. Lampu, yang akan digunakan sebagai penerangan di waktu malam hari. Ada beberapa tipe lampu yang merupakan elemen pendukung perancangan kota (Chiara, 1978), yaitu :
 - a. Lampu tingkat rendah, yaitu ketinggian dibawah pandangan mata dan berpola terbatas dengan daya kerja rendah.
 - b. Lampu *mall* dan jalur pedestrian yaitu ketinggian 1-1,5 m, serba guna berpola pencahayaan dan berkemampuan daya kerja cukup.
 - c. Lampu dengan maksud khusus, yaitu mempunyai ketinggian rata-rata 2-3 m, yang digunakan untuk daerah rekreasi, komersial perumahan dan industri.

- d. Lampu parkir dan jalan raya, yaitu mempunyai ketinggian 3-5 m, digunakan untuk daerah rekreasi, industri dan komersial jalan raya.
- e. Lampu dengan tiang tinggi, yaitu mempunyai ketinggian antara 6-10 m, digunakan untuk penerangan bagi daerah yang luas, parker, rekreasi dan jalan layang.
3. *Sign*, merupakan rambu-rambu yang sifatnya untuk memberikan suatu identitas, informasi maupun larangan.
4. *Sculpture*, rambu-rambu yang sifatnya untuk memberikan suatu identitas, informasi maupun larangan, atau menarik perhatian mata (*vocal point*), biasanya terletak di tengah maupun di depan plaza.
5. *Bollards*, adalah pembatas antara jalur pedestrian dengan jalur kendaraan. Biasanya digunakan bersamaan dengan peletakkan lampu.
6. Bangku, untuk member ruang istirahat bila lelah berjalan, dan member waktu bagi pejalan kaki untuk menikmati suasana lingkungan sekitarnya. Bangku dapat terbuat dari logam, kayu, beton, atau batu.
7. Tanaman peneduh, untuk pelindung dan penyejuk pedestrian. Menurut Rustam Hakim (2011), kriteria tanaman yang diperlukan untuk jalur pedestrian adalah :
 - a. Memiliki ketahanan terhadap pengaruh udara maupun cuaca.
 - b. Bermasa daun padat.
 - c. Jenis dan bentuk pohon berupa angkana, akasia besar, bougenville, dan teh-tehan pangkas.
8. Telepon, biasanya disediakan bagi pejalan kaki jika ingin berkomunikasi dan sedapat mungkin didesain untuk menarik perhatian pejalan kaki.
9. Kios, *shelter*, dan kanopi, keberadaannya dapat untuk menghidupkan suasana pada jalur pedestrian sehingga tidak monoton. Khususnya kios untuk aktifitas jual beli, bila sewaktu-waktu dibutuhkan oleh pejalan kaki. Shelter dibangun dengan tujuan melindungi terhadap cuaca, angin dan sinar matahari. Kanopi digunakan untuk mempercantik wajah bangunan dan dapat memberikan perlindungan terhadap cuaca.
10. Jam, tempat sampah. Jam sebagai petunjuk waktu, bila diletakkan di ruang kota harus memperhatikan penempatannya. Karena jam dapat sebagai *focus* atau *landmark*, sedangkan tempat sampah diletakkan di jalur pedestrian agar jalur tersebut tetap bersih. Sehingga kenyamanan pejalan kaki tetap terjaga.

Standar dimensi dan peletakan elemen lansekap pada jalan menuju kawasan dan di dalam kawasan dijabarkan pada modul Tata Cara Perencanaan Teknik Lansekap Jalan yang diterbitkan oleh Dinas Pekerjaan Umum-Direktorat Jenderal Bina Marga dan Modul Perencanaan Lansekap Jalan oleh Greece M. Lawalata.

2.3 Tinjauan Preferensi Masyarakat

2.3.1 Definisi umum

Preferensi berasal dari kata *preference* (Inggris) yang artinya lebih suka. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009), preferensi diterjemahkan sebagai kecenderungan untuk memilih sesuatu dari pada yang lain. Menurut Porteus (1977), preferensi merupakan bagian dari komponen pembuat keputusan seorang individu. Dan komponen-komponen tersebut adalah *perception* (persepsi), *attitude* (sikap), *value* (nilai), *preference* (kecenderungan), dan *satisfaction* (kepuasan). Komponen tersebut saling mempengaruhi seseorang dalam mengambil keputusan.

Studi perilaku individu dapat digunakan oleh ahli lingkungan dan para desainer untuk menilai keinginan pengguna (*user*) terhadap suatu objek yang akan direncanakan (Porteus, 1977). Dengan melihat preferensi dapat memberikan masukan bagi bentuk partisipasi dalam proses perencanaan.

2.3.2 Teori preferensi

Setiap individu memiliki preferensi dalam menentukan berbagai pilihan untuk kebutuhannya. Simamora (2004) mengungkapkan bahwa preferensi dapat dibentuk melalui pola pikir konsumen (individu) yang didasari oleh dua hal, yaitu pengalaman yang diperolehnya dan kepercayaan turun temurun.

Menurut Rokeach dan White (1966, dalam Porteous, 1977), sikap selalu melibatkan preferensi, yang merupakan komponen penting sikap. Preferensi juga berkaitan dengan kepuasan, yang merupakan hasil dari penilaian atas persepsi yang dilakukan secara berulang-ulang dan pencapaian dalam sebuah tujuan, dan selanjutnya menjadi sebuah masukan dalam pembentukan sikap. Jika seseorang mencapai kepuasan yang tinggi karena melakukan perilaku tertentu terhadap sebuah objek pendorong, kemungkinan besar objek pendorong (stimulus) ini akan lebih disukai daripada objek lain yang menghasilkan perasaan yang kurang kuat.

Menurut Gibson (dalam Maryati, 2009) persepsi adalah suatu proses pemberian arti atau proses kognitif dari seseorang terhadap lingkungannya, yang dipergunakan untuk

menafsirkan dan memahami dunia sekitarnya. Dengan demikian setiap orang akan berbeda cara pandang dan penafsirannya terhadap suatu objek/fenomena tertentu.

Dalam hal preferensi untuk *landscape*, Sonnenfeld (1966, dalam Porteous, 1977) membedakan antara *native* (penduduk asli) dan *non-native*. Preferensi penduduk asli biasanya cenderung mendukung *landscape* yang mereka tinggali; meskipun tidak sepenuhnya puas dengan keadaan lingkungan mereka, penduduk asli cenderung untuk terbiasa dengan keadaan tersebut seiring dengan lamanya mereka tinggal. *Non-native*, di sisi lain, jauh lebih kecil kemungkinannya untuk merasa puas dengan apa yang ia melihat menjadi *landscape* yang kurang memadai. Fakta bahwa mobilitas yang tinggi and pengalaman membuat mereka berbeda dengan penduduk asli. Selain itu, *non-native* kurang terlibat dengan *landscape*, dan pendapatnya mengenai hal itu cenderung mengandung komponen estetika yang lebih besar.

2.4 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang memiliki kesamaan topik dengan studi preferensi masyarakat untuk menentukan kriteria desain Desa Wisata Bunga Sidomulyo Kota Batu ini adalah:

2.4.1 Preferensi Wisatawan terhadap Sarana Wisata di Kawasan Wisata Alam Erupsi Merapi

Penelitian oleh Dwiputra (2013) ini fokus pada preferensi wisatawan terhadap sarana wisata di Kawasan Wisata Alam Erupsi Merapi. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi preferensi wisatawan terhadap sarana wisata kawasan gunung merapi. Metode analisis dalam studi ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis tabulasi silang dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Pengumpulan data menggunakan metode accidental sampling dengan penyebaran 95 kuesioner kepada wisatawan.

Hasil studi ini menunjukkan bahwa preferensi wisatawan dalam memilih sarana wisata dipengaruhi oleh tujuan wisatawan berwisata, lama wisatawan berwisata, dan teman wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata.

Survei primer yang dilakukan adalah observasi langsung ke lapangan dengan menggunakan kuesioner kepada wisatawan. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi secara langsung tentang preferensi wisatawan terhadap sarana wisata di kawasan wisata alam erupsi merapi. Penghitungan jumlah responden sebagai sampel dari populasi

pada penelitian ini ditetapkan dengan menggunakan kriteria penentuan jumlah sampel dengan rumus jumlah sampel untuk populasi kecil (Rea dan Parker, 1997 dan Eriyanto, 2007).

Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan menggunakan metode deskriptif dengan teknik penelitian survey terhadap sisi ketersediaan sarana wisata dan kebutuhan wisatawan. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2011). Sedangkan teknik penelitian survey dilakukan dengan cara mencari keterangan-keterangan secara faktual. Hasil akhir yang akan dicapai dari studi ini adalah gambaran preferensi wisatawan terhadap sarana wisata di kawasan wisata alam erupsi merapi secara kuantitatif.

Analisis yang dilakukan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis tabulasi silang. Analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan meng-klasifikasikan suatu data variabel berdasarkan kelompoknya masing-masing dari semula belum teratur dan mudah diinterpretasikan maksudnya oleh orang yang membutuhkan informasi tentang keadaan variabel tersebut. Analisis tabulasi silang dilakukan dengan mentabulasi silangkan variabel-variabel preferensi wisatawan dengan karakteristik wisatawan. Hasil dari tabulasi silang tersebut diharapkan dapat memberikan karakteristik yang spesifik mengenai preferensi wisatawan terhadap sarana wisata di kawasan wisata alam erupsi merapi.

2.4.2 Preferensi Wisatawan Terhadap Pariwisata Budaya Arsitektur Keraton Yogyakarta

Penelitian yang dilakukan oleh Yudha P. Heston, Arya Ronald dan Diananta P. pada tahun 2010 ini membahas preferensi wisatawan Kraton Yogyakarta terhadap aspek budaya dan arsitektur pada obyek wisata tersebut. Penelitian dilakukan dengan premis dasar bahwa perancangan arsitektur ditujukan untuk manusia. Maka untuk mendapatkan perancangan yang baik arsitek perlu mengerti apa yang menjadi kebutuhan manusia.

Kraton Yogyakarta telah menjadi satu dari berbagai atraksi primer dalam dunia pariwisata kawasan Yogyakarta. Keberadaan Kraton sebagai Obyek dan Daya Tarik Wisata telah menarik perhatian wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Keberadaan Kraton terhadap struktur kota terutama pada awal terbentuknya kota hingga saat ini dirasakan sangat penting. Sehingga sektor pariwisata pun turut merasakan dampak keberadaan Kraton yang penting tersebut.

Wisatawan datang ke destinasi wisata dengan sebuah ekspektasi tertentu. Motivasi-motivasi yang melatarbelakangi kedatangannya ke destinasi wisata adalah hal yang memunculkan ekspektasi tersebut. Perwujudan dari ekspektasi tersebut salah satunya dapat ditemu-kenali dari perilaku meruang sementara berada di lokasi destinasi wisata. Respon yang terjadi dari kepuasan atau ketidakpuasan wisatawan menjadi satu hal yang perlu untuk diteliti. Karena adanya pengakuan wisatawan akan kemampuan atraksi wisata memenuhi ekspektasi merupakan nilai penting kegiatan pariwisata.

Pengalaman berwisata di dalam lingkungan Kraton Yogyakarta yang sifatnya subyektif, belum banyak menyediakan kegiatan yang dapat ditawarkan untuk dapat dilakukan oleh wisatawan (kurang *something to do*), kekayaan budaya dan arsitektur tata ruang Kraton Yogyakarta yang memakai simbol dan pemaknaan perlu untuk dapat ditangkap arti keberadaannya, baru sebatas dapat dilihat atau dipandang saja (*something to see*).

Pengaturan alur kunjung wisatawan merupakan salah satu bagian yang masih lemah karena perhatian pengunjung yang monoton dan belum merata. Padahal sebagai sebuah tempat tinggal raja Kraton dapat dikembangkan sebagai sebuah wisata yang menimbulkan sebuah kesan mendalam dan pengakuan akan keagungan keberadaan kerajaan. Meskipun Kraton Yogyakarta tidak lagi berfungsi sebagai pusat pemerintahan yang sedikit banyak menimbulkan adanya degradasi wibawa keraton.

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menemukan preferensi dan penghargaan wisatawan terhadap kekayaan budaya, arsitektur dan tata ruang Kraton Yogyakarta khususnya dan pariwisata keraton pada umumnya sebagai potensi pengembangan.
2. Menemukan bentuk model kegiatan berwisata keraton yang dapat memenuhi ekspektasi wisatawan.
3. Memberi rekomendasi pengembangan Pariwisata Kraton Yogyakarta.

Hasil penelitian ini diharapkan akan menjadi bahan masukan konstruktif terutama bagi manajemen pengelola dan juga pihak yang peduli terhadap keberadaan dan pengembangan Pariwisata Kraton Yogyakarta.

2.4.3 Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal di Desa Wisata Jatiluwih Tabanan, Bali

Penelitian ini dilakukan oleh Made Heny Urmila Dewi pada tahun 2013. Penelitian ini bertujuan mengkaji keterlibatan masyarakat lokal dalam pengembangan desa wisata dan

merumuskan model pengembangan desa wisata yang mengedepankan partisipasi masyarakat lokal, sebab pada prakteknya sering terjadi pengabaian partisipasi masyarakat dalam pengembangan desa wisata. Penelitian dalam tulisan ini dilakukan di desa wisata Jatiluwih Kabupaten Tabanan, Bali. Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, wawancara mendalam dan observasi non-partisipan. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan desa wisata di Jatiluwih belum melibatkan masyarakat lokal. Peranan pemerintah terlihat dominan, padahal bila mengacu pada pendekatan tata kelola pemerintah yang bersih dan berkelanjutan peran pemerintah diharapkan menjadi fasilitator dengan memberikan peran dan manfaat yang lebih besar kepada masyarakat lokal. Diperlukan kemauan politik pemerintah untuk mengurangi perannya dalam pengembangan desa wisata dengan membuka ruang bagi masyarakat untuk berpartisipasi.

2.5 Rangkuman Teori dan Tinjauan Penelitian Terdahulu

Teori yang digunakan berkaitan dengan judul serta identifikasi masalah sehingga dilakukan tinjauan kajian teori. Dari kajian teori dari berbagai literatur ataupun dari sumber lainnya diperlukan rangkuman untuk memudahkan dalam penyusunan teori yang dipergunakan sehingga memperoleh variabel yang diharapkan sesuai dengan tujuan dari penelitian. Tema dari penelitian ini adalah preferensi masyarakat terhadap kawasan wisata bunga sehingga variabel yang digunakan dominan berasal dari teori preferensi dan kriteria/standar kawasan wisata bunga. Rangkuman teorinya dijelaskan sebagai berikut:

1. Teori mengenai preferensi yang digunakan merupakan rangkuman dari teori Simamora (2004) dan Porteous (1977). Penggunaan teori menjadi dasar menentukan jenis sampel manusia yang dipilih, berdasarkan kaitannya dengan kawasan studi, apakah penduduk tetap atau pengunjung; serta pengalaman dan kepercayaan turun temurun terhadap kawasan studi.
2. Teori mengenai pariwisata diambil dari Kreck (dalam Yoeti, 1996) dan Spillane (1997). Standar ini menjadi variabel untuk menentukan karakteristik wilayah studi dan mengidentifikasi sarana-prasarana apa yang sudah ada maupun perlu diperbaiki atau perlu diadakan.
3. Teori agrowisata dari Richards (1996, dalam Utama, 2007) mengenai sektor yang terkait dengan pariwisata agrowisata; serta Hakim (2011) dan Rubenstein (1992) mengenai teori lansekap dan elemen penataan lansekap serta teori pedestrian.

4. Tinjauan studi kajian terdahulu dipilih berdasarkan kajian preferensi masyarakat terhadap objek wisata yaitu: (1) Preferensi Wisatawan terhadap Sarana Wisata di Kawasan Wisata Alam Erupsi Merapi (Dwiputra, 2013); (2) Preferensi Wisatawan Terhadap Pariwisata Budaya Arsitektur Kraton Yogyakarta (Heston, 2010); dan (3) Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal di Desa Wisata Jatiluwih Tabanan, Bali (Dewi, 2013).
5. Selain itu untuk melengkapi data mengenai Desa Sidomulyo, diambil pula tinjauan penelitian terdahulu dengan lokasi yang sama yaitu: (1) Upaya Pengembangan Obyek Wisata Bunga dalam Pembangunan Ekonomi Lokal (Studi Kasus di Desa Sidomulyo Kota Batu (Yoehansyah, 2013); (2) Pengembangan Desa Wisata Bunga di Desa Sidomulyo Kecamatan Batu Kota Batu (Wahyuning, 2010); dan (3) Faktor-faktor dalam Pengembangan Desa Wisata Sidomulyo Kota Batu Berdasarkan Pendapat Masyarakat (Soewarni, 2014).



Tabel 2.2 Landasan Teori sebagai Dasar Parameter Penelitian

Teori Preferensi Masyarakat	Teori Pariwisata secara Umum	Teori Agrowisata dan Lansekap
• Simamora (2004): Preferensi dapat dibentuk melalui pola pikir konsumen (individu) yang didasari oleh dua hal, yaitu pengalaman yang diperolehnya dan kepercayaan turun temurun. • Sonnenfeld (1966, dalam Porteous, 1977): Preferensi untuk <i>landscape</i>, manusia dibedakan antara <i>native</i> (penduduk asli) dan <i>non-native</i>.	• Kreck (dalam Yoeti, 1996): Terdapat standar kelayakan suatu tempat untuk dijadikan daerah tujuan wisata, yaitu: - Objek wisata - Akses - Akomodasi - Fasilitas - Transportasi - <i>Catering Service</i> - Aktivitas rekreasi - Pembelanjaan - Komunikasi - Sistem perbankan - Kesehatan - Keamanan - Kebersihan - Sarana ibadah - Sarana pendidikan - Sarana olahraga • Spillane (1997): komponen pariwisata meliputi: - <i>Attractions</i> - <i>Facilities</i> - <i>Infrastructure</i>, - <i>Transportations</i>, - <i>Hospitality</i>,	• Richards (1996, dalam Utama, 2007) Sektor yang terkait dengan agrowisata - Attraction - Facilities for activities - Events - Accomodations - Services - Transportations - Supporting services • Hakim (2011) tentang <i>hard material</i> dan <i>soft material</i> • Rubenstein (1992) - Paving - Lampu - <i>Sign</i> - <i>Sculpture</i> - <i>Bollards</i>, - Bangku, - Tanaman peneduh - Telepon - Kios, <i>shelter</i>, dan kanopi, - Jam, tempat sampah.

Tabel 2.3 Kesimpulan Tinjauan Studi Kajian Terdahulu

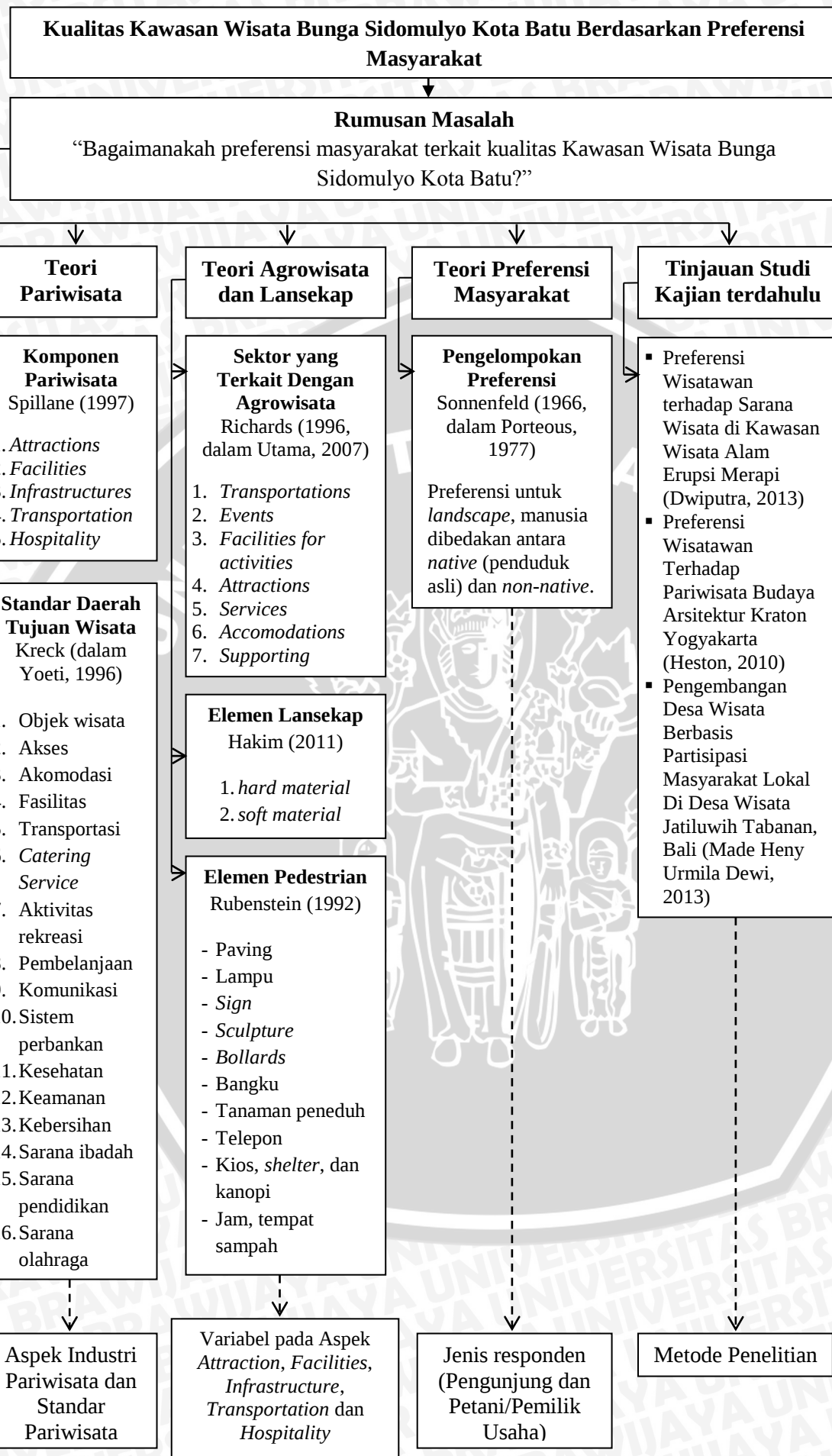
No.	Judul Penelitian	Tujuan	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Preferensi Wisatawan terhadap Sarana Wisata di Kawasan Wisata Alam Erupsi Merapi (Dwiputra, 2013)	Mengidentifikasi preferensi wisatawan terhadap sarana wisata kawasan Gunung Merapi.	Metode analisis dalam studi ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan metode analisis tabulasi silang dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Pengumpulan data menggunakan metode <i>accidental sampling</i> dengan penyebaran 95 kuesioner kepada wisatawan.	Hasil studi ini menunjukkan bahwa preferensi wisatawan dalam memilih sarana wisata dipengaruhi oleh tujuan wisatawan berwisata, lama wisatawan berwisata, dan teman wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata.
2	Preferensi Wisatawan Terhadap Pariwisata Budaya Arsitektur Kraton Yogyakarta (Heston, 2010);	1. Menemukan preferensi dan penghargaan wisatawan terhadap kekayaan budaya, arsitektur dan tata ruang Kraton Yogyakarta khususnya dan pariwisata keraton pada umumnya sebagai potensi pengembangan. 2. Menemukan bentuk model kegiatan berwisata keraton yang dapat memenuhi ekspektasi wisatawan. 3. Memberi rekomendasi pengembangan Pariwisata Kraton Yogyakarta.	Variabel Penelitian • Perilaku • Preferensi • Budaya, arsitektur dan tata ruang • Sosiologi pariwisata Subyek dan Tempat Penelitian Bahan atau materi penelitian, yang difokuskan kepada wisatawan ditinjau dari sisi preferensi dan perilaku terhadap kekayaan budaya, arsitektur dan tata ruang Kraton Yogyakarta, serta pihak terkait kegiatan pariwisata pada lokasi studi Teknik Pengumpulan Data Menggunakan literatur berkait dan pengamatan visual dan sensual, berupa penggunaan foto serial atau video dan wawancara Teknik Analisis Data Menggunakan pendekatan penalaran operasional dan dialiktik.	Kesimpulan dari analisa yang dilakukan terhadap penelitian, dibagi menjadi tiga bagian utama sesuai dengan alat analisis yang berkaitan dengan perilaku, kognisi dan emosi serta tubuh manusia juga sosiologi pariwisata. Kesimpulan diambil dan dibagi menjadi tiga aspek utama. Aspek dari kesimpulan berkaitan dengan : Identifikasi dan Pengelolaan Preferensi Wisatawan, Bentuk kegiatan Wisata, Bentuk Pengelolaan Atraksi.
3	Pengembangan Desa Wisata Berbasis Partisipasi Masyarakat Lokal Di Desa Wisata Jatiluwih Tabanan, Bali (Made Heny Urmila Dewi, 2013)	Mengkaji keterlibatan masyarakat lokal dalam pengembangan desa wisata dan merumuskan model	Pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur, wawancara mendalam dan observasi non-partisipan. Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif.	Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan desa wisata di Jatiluwih belum melibatkan masyarakat lokal. Peranan pemerintah terlihat dominan, padahal

pengembangan desa wisata yang mengedepankan partisipasi masyarakat lokal.

bila mengacu pada pendekatan tata kelola pemerintah yang bersih dan berkelanjutan peran pemerintah diharapkan menjadi fasilitator dengan memberikan peran dan manfaat yang lebih besar kepada masyarakat lokal. Diperlukan kemauan politik pemerintah untuk mengurangi perannya dalam pengembangan desa wisata dengan membuka ruang bagi masyarakat untuk berpartisipasi.

UNIVERSITAS BRAWIJAYA





Gambar 2.2 Diagram Kerangka Teori dan Tinjauan Studi Kajian Terdahulu