

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pariwisata

2.1.1 Definisi Pariwisata

Institut of Tourism in Britain (sekarang *Tourism Society in Britain*) di tahun 1976 mendefinisikan pariwisata sebagai kepergian orang-orang untuk sementara dalam jangka waktu pendek ke tempat-tempat tujuan di luar tempat tinggal dan tempat bekerja sehari-hari, serta kegiatan-kegiatan mereka selama berada di tempat-tempat tujuan tersebut; ini mencakup kepergian untuk berbagai maksud, termasuk kunjungan sehari atau darmawisata.

Menurut *World Tourism Organization* (WTO) dan *International Union of Office Travel Organization* (IUOTO), yang dimaksud dengan wisatawan adalah setiap pengunjung yang tinggal paling sedikit 24 jam, akan tetapi tidak lebih dari 6 (enam) bulan di tempat yang dikunjunginya dengan maksud kunjungan antara lain:

1. Berlibur, rekreasi, dan olah raga,
2. Binsis, mengunjungi teman dan keluarga, misi, menghadiri pertemuan, konferensi, kunjungan dengan alasan kesehatan, belajar, atau kegiatan keagamaan.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata, pengertian pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

Berdasarkan pengertian pariwisata tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang maupun kelompok dari daerah asalnya ke daerah tempat tujuan wisata dalam jangka waktu tertentu hanya termotivasi untuk mengagumi dan menikmati objek wisata yang dikunjungi.

2.1.2 Jenis Wisata

Untuk kepentingan pemasaran kegiatan wisata dibagi ke dalam berbagai jenis. Pembagian ini didasarkan pada motif utama seseorang dalam merencanakan kegiatan wisata. Bagi pengelola obyek wisata pemahaman mengenai jenis wisata ini akan membantu dalam usaha menarik wisatawan yang sesuai dengan produk wisata yang

dihasilkan. Jenis wisata berkembang sejalan dengan perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Jika pada tahap awal perkembangan pariwisata, jenis wisata yang disukai adalah bahari, wisata olah raga dan berbagai jenis wisata untuk kesenangan, maka kemudian lahir jenis-jenis wisata yang lain.

Beberapa jenis wisata:

1. Wisata untuk rekreasi

Jenis wisata ini tergolong yang paling populer. Kebanyakan wisatawan yang menggemari wisata ini hanya menikmati keindahan alam.

2. Wisata bahari

Yang termasuk dalam jenis wisata bahari ini seperti; menyelam (*diving*), berselancar (*surfing*), berlayar, dan memancing.

3. Wisata alam

Jenis wisata ini banyak menarik kaum remaja karena mempunyai unsur petualangan, seperti; mendaki gunung yang tinggi, bukit yang terjal, gua-gua yang dalam, dan sungai yang deras untuk kegiatan arung jeram. Keindahan alam negeri kita dengan berbagai flora dan faunanya merupakan salah satu daya tarik utama pariwisata Indonesia.

4. Wisata budaya

Jenis wisata ini juga merupakan daya tarik bagi wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia. Bali dan Toraja yang mempunyai budaya yang unik disukai wisatawan dari mancanegara. Kehidupan masyarakat terasing di berbagai daerah di Indonesia, terutama di Kalimantan dan Irian Jaya (Papua) yang masih mempunyai tradisi kehidupan zaman dahulu mengundang minat wisatawan etnik.

5. Wisata olahraga

Berbagai pertandingan olahraga baik yang bertaraf nasional maupun internasional menarik perhatian wisatawan untuk melihatnya. Karena itu adalah menjadi kehormatan bagi suatu Negara menjadi tuan rumah suatu pertandingan atau pekan olahraga bertaraf internasional seperti Olympiade, *World Cup*, dan *Thomas Cup*.

6. Wisata bisnis

Kemajuan ekonomi dewasa ini menyebabkan perdagangan tidak terbatas di lingkungan suatu kota atau suatu daerah saja. Para usahawan yang bergerak di bidang ekspor-impor seringkali membutuhkan secara langsung hubungan dengan relasi yang berbeda sehingga saling mengunjungi. Dalam rangka melakukan

kegiatan bisnis inilah sekaligus usahawan tersebut menikmati perjalanan seperti halnya wisatawan lain.

7. Wisata konvensi

Semakin banyaknya simposium, sidang, konferensi yang diadakan di berbagai negara merupakan salah satu pendorong bagi kalangan tertentu untuk bepergian. Motivasi bepergian ini melahirkan suatu bentuk wisata tersendiri yang dikenal dengan wisata konvensi.

8. Wisata jenis lain

Sesuai dengan keinginan masyarakat yang beraneka ragam, perkembangan jenis wisata semakin banyak. Kini mulai populer, apa yang disebut dengan wisata sejarah, arkeologi, berburu, safari, fotografi, bulan madu dan sebagainya. Jenis-jenis lain mungkin akan terus berkembang menurut kebutuhan dan keinginan masyarakat yang semakin merasakan keperluan berwisata.

2.1.3 Unsur Pariwisata

Pengembangan suatu objek kawasan wisata terdapat beberapa unsur yang harus diperhatikan, sehingga keberadaan daya tarik wisata dapat menarik minat para wisatawan untuk mengunjungi lokasi tersebut. Unsur-unsur pariwisata menurut Gunn (1994) yaitu:

A. Atraksi

Menurut Karyono dalam Suharso (2007) atraksi adalah pusat dari industri pariwisata. Atraksi harus mampu menarik wisatawan yang akan mengunjunginya, sehingga sebuah daya tarik wisata diharuskan memenuhi tiga syarat berikut:

1. Ada sesuatu yang bisa dilihat (*something to see*);
2. Ada sesuatu yang dapat dilakukan (*something to do*); dan
3. Ada sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*).

Menurut Pitana (2009), atraksi adalah segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dapat dilihat yang hadir secara natural, maupun yang biasa yang hadir setiap harinya serta yang khusus diadakan pada waktu tertentu. Terdapat beberapa persyaratan yang harus dimiliki oleh daya tarik wisata yang dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Persyaratan Daya Tarik Pariwisata

Faktor	Kriteria	Pertimbangan
Alam	Keindahan	Topografi seperti flora, fauna disekitar danau, sungai, pantai, laut, pulau, mata air panas, sumber mineral, teluk, dan sebagainya.
	Iklim	Sinar matahari, suhu, udara, cuaca, angin, hujan, panas, kelembaban, dan sebagainya.
Sosial-budaya	Adat istiadat	Pakaian, makanan, tata cara hidup daerah, kerajinan, dan produk lainnya.
	Pentas dan	Gamelan, musik, seni tari, pekan olahraga, kompetisi,

Faktor	Kriteria	Pertimbangan
Sejarah	pagelaran festival	pertandingan, dan sebagainya.
	Pameran pekan raya	Pekan raya, pekan raya bersifat industri komersial.
Agama	Peninggalan purbakala	Bekas-bekas istana, tempat peribadatan, kota tua, dan bangunan purbakala, peninggalan sejarah, dongeng atau legenda.
	Kegiatan masyarakat	Kehidupan beragama tercermin dari kegiatan penduduk setempat sehari-harinya dalam beribadah, upacara agama, dan sebagainya.
Fasilitas rekreasi	Olahraga	Berburu, memancing, berenang, main ski, berlayar, golf, dan sebagainya.
	Edukasi	Museum arkeologi dan etnologi, kebun binatang, akuarium, laboratorium, dan sebagainya.
Fasilitas kesehatan	Istirahat, berobat, dan kenangan	Spa yang mengandung mineral, spa air panas, sanatorium, dan sebagainya.
Fasilitas berbelanja	berbelanja	Toko souvenir, toko barang kesenian, toko keperluan sehari-hari, dan sebagainya.
Fasilitas hiburan	Waktu malam	Kasino, night club, disko, bioskop, teater, sandiwara, dan sebagainya.
infrastruktur	Kualitas wisata	Jalan raya, taman, listrik, air, pelayanan kesehatan, dan sebagainya.
Fasilitas pangan dan akomodasi	Makan dan penginapan	Hotel, motel, restoran, inn, bungalow, dan sebagainya.

Sumber: Pitana (2006)

B. Fasilitas

Fasilitas diperlukan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama melakukan kegiatan wisata. Menurut Yoeti (1996) dapat dibagi menjadi tiga unsur pokok, yaitu:

1. Sarana Pokok Kepariwisata, adalah perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung kepada arus kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata. Termasuk dalam kelompok ini adalah *travel agent* atau *tour operator*, perusahaan-perusahaan angkutan wisata, hotel dan jenis akomodasi lainnya restoran dan rumah makan lainnya serta obyek wisata dan atraksi wisata.
2. Sarana pelengkap kepariwisataan adalah perusahaan-perusahaan atau tempat-tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok kepariwisataan, tetapi yang terpenting adalah menjadikan wisatawan lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata, yang termasuk dalam kelompok ini adalah seperti sarana olahraga dan lainnya.
3. Sarana penunjang kepariwisataan adalah perusahaan yang menunjang sarana pelengkap dan sarana pokok dan berfungsi tidak hanya membuat wisatawan lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata, tetapi fungsi yang lebih penting adalah agar wisatawan lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya ditempat yang dikunjunginya, yang termasuk dalam kelompok ini antara lain *nightclub* dan *steambath*, *casino* dan *entertainment*, *souvenir shop*, dan lain-lain.

Menurut Lindberg (1995), sarana pariwisata terdiri dari lima komponen, yaitu keamanan, pendidikan, tempat makan, fasilitas belanja, dan sarana pergerakan. Menurut Page (2003), sarana pariwisata terbagi menjadi empat komponen, yaitu:

1. *Accomodation*

Akomodasi dapat menjadi variabel yang mempengaruhi lama tinggal wisatawan untuk menikmati lokasi wisata atau atraksi yang ada. Akomodasi berperan penting dalam perkonomian masyarakat sekitar. Contoh akomodasi adalah motel, penginapan, hotel, *farmstay*, dan *homestay*.

2. *Catering*

Katering diperlukan untuk dapat memenuhi kebutuhan pokok wisatawan (makanan dan minuman) sehingga wisatawan merasa nyaman di lokasi wisata. Katering juga dapat berkontribusi dalam perekonomian masyarakat. Contoh katering adalah restoran, warung makan, *café*, *bars*, *clubs*, *canteens*, dan *homestays*.

3. *Shopping*

Shopping merupakan sarana yang tidak hanya memperjualbelikan cinderamata dan peralatan terkait atraksi wisata, tetapi juga kebutuhan wisatawan yang lainnya, seperti baju, buku, dan perlengkapan sehari-hari. Contoh *shopping* adalah warung, toko, toko buku, *mall*, dan *plaza*.

4. *Conditional element*

Conditional element dalam pariwisata adalah transportasi dan *urban tourism*. Sarana ini menimbulkan keinginan wisatawan untuk datang berwisata dan melakukan pergerakan menuju ke lokasi tersebut. Contoh *conditional element* adalah transportasi dan objek wisata.

C. Transportasi

Menurut Yoeti (1996) transportasi adalah pengangkutan yang dapat membawa wisatawan dari daerah asal ke tempat tujuan wisata, dengan menggunakan pesawat udara untuk jarak jauh, kapal laut, kereta api, bus, taksi, dan kendaraan lainnya. Adanya transportasi dapat memudahkan wisatawan mengunjungi suatu daerah tertentu. Transportasi yang ada harus memenuhi syarat-syarat agar dapat berfungsi dengan baik, antara lain :

1. Kenyamanan angkutan

Kenyamanan angkutan yang didukung oleh adanya kelengkapan fasilitas transportasi utama yang berupa kendaraan, jalan dan sarana pendukung, jasa pelayanan dalam

perjalanan yang meliputi jasa restorasi, fasilitas istirahat, fasilitas toilet dan keramahtamahan dalam perjalanan.

2. Syarat Waktu Perjalanan

Waktu perjalanan akan sangat dipengaruhi oleh jarak yang harus ditempuh oleh wisatawan dalam perjalanannya ke tempat obyek wisata. Makin singkat waktu perjalanan yang diperlukan maka semakin baik. Untuk memperoleh jarak yang pendek diperlukan fasilitas jalan dan tersedianya fasilitas parkir.

3. Biaya perjalanan

Tinggi rendahnya biaya perjalanan akan ikut menentukan apakah seseorang mengadakan perjalanan atau tidak.

D. Informasi dan Promosi

Meliputi cara-cara publikasi dan promosi yang akan dilakukan sebagai unsur pendukung pengembangan suatu obyek wisata. Informasi dan promosi bisa berupa kegiatan mengaktualisasikan perjalanan wisata itu dan identik dengan pemasaran pariwisata. Pemasaran wisata itu meliputi sejumlah kegiatan yang bermaksud untuk menghimbau dan merayu wisatawan potensial sebagai konsumen agar mengambil keputusan untuk mengadakan perjalanan wisata, tujuan akhir pemasaran ini adalah agar orang membeli dan mengikuti produk yang ditawarkan.

Promosi wisata terdiri atas:

1. Promosi langsung

Promosi langsung adalah promosi yang dilakukan oleh semua lembaga yang bersangkutan dengan pemasaran produsen komponen pariwisata, biro perjalanan umum dan cabang-cabangnya, agen perjalanan, yang dilakukan melalui:

- a. Peragaan (*display*), misalnya berupa rumah adat, pakaian tradisional, peta-peta;
- b. Barang cetakan (*prospectus, leaflet, folder, booklet*, atau brosur) yang disebarakan ke pasar;
- c. Pameran khusus, berupa benda-benda kebudayaan, pertunjukan kesenian dan sebagainya, yang dapat ditingkatkan menjadi pekan atau bulan pariwisata;
- d. Pemberian rabat selama jangka waktu tertentu, biasanya diberikan selama waktu promosi; dan
- e. Pemberian hadiah, khusus selama promosi kepada konsumen/wisatawan.

2. Promosi tidak langsung

Promosi tidak langsung adalah promosi yang ditujukan kepada penyalur produk pariwisata, seperti biro perjalanan umum dan cabang-cabangnya, agen perjalanan, organisasi-organisasi perjalanan dan sebagainya.

- a. Pemberian informasi dalam bentuk barang cetakan;
- b. Publikasi dalam majalah-majalah profesi yang beredar di daerah perusahaan penyalur;
- c. Kunjungan kepada perusahaan-perusahaan penyalur;
- d. Menyelenggarakan temu karya (work shop); dan
- e. Mengundang wakil-wakil perusahaan penyalur untuk mengunjungi daerah tujuan wisata, dan wartawan.

2.1.4 Prasarana Pariwisata

Prasarana pariwisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutal dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata. Prasarana pariwisata meliputi jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan lainnya (Suwanto, 1997). Berdasarkan Suharso (2007), pariwisata adalah semua fasilitas yang memungkinkan proses perekonomian berjalan dengan lancar sehingga memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Prasarana kepariwisataan dibagi menjadi:

1. Prasarana umum meliputi:
 - a. Sistem penyediaan air bersih;
 - b. Kelistrikan;
 - c. Transportasi;
 - d. Sistem pembuangan limbah; dan
 - e. Telekomunikasi.
2. Prasarana sosial adalah semua faktor yang menunjang kemajuan atau menjamin keberlangsungan prasarana perekonomian yang ada. Contoh prasarana sosial adalah:
 - a. Pelayanan kesehatan (*health service facilities*);
 - b. Faktor keamanan (*safety*) dan keramahan (*hospitality*);
 - c. Petugas yang langsung melayani wisatawan (*government apparatus*).

Prasarana/ utilitas pariwisata merupakan faktor penunjang perkembangan pariwisata yang secara langsung akan berpengaruh terhadap pola pencarian arus wisatawan menuju DTW dan selanjutnya menuju objek wisata. Prasarana/ utilitas terbagi menjadi: (Warpani: 2007)

1. Jaringan perangkutan, yang terdiri dari:
 - a. Jalan;
 - b. Terminal;
 - c. Jaringan pelayanan;
 - d. Angkutan antar negara;
 - e. Angkutan antar daerah;
 - f. Angkutan perkotaan; dan
 - g. Keterpaduan sistem perangkutan.
2. Jaringan utilitas, yang terdiri dari:
 - a. Air bersih; dan
 - b. Listrik.

2.2 Program Sapta Pesona

Dalam Permen Kebudayaan dan Pariwisata No: PM.04/UM.001/MKP Tahun 2008 tentang Sadar Wisata, kegiatan sadar wisata ditujukan untuk meningkatkan pemahaman segenap komponen masyarakat tentang pariwisata dalam mewujudkan iklim yang kondusif bagi tumbuh dan berkembangnya kepariwisataan di suatu wilayah. Pelaksanaan sadar wisata dapat diwujudkan melalui beberapa aksi, salah satunya yaitu Program Sapta Pesona.

Menurut Rahim (2012) sapta pesona merupakan jabaran konsep sadar wisata khususnya terkait dukungan dan peran masyarakat sebagai tuan rumah dalam upaya menciptakan lingkungan dan suasana kondusif tumbuh dan berkembangnya industri pariwisata. Logo sapta pesona berbentuk matahari tersenyum yang menggambarkan semangat hidup dan kegembiraan. Tujuh sudut pancaran sinar yang terdapat disekeliling matahari menggambarkan unsur-unsur sapta pesona yaitu, keamanan, kebersihan, kesejukan, keindahan, keramahan dan kenangan. Berikut jabaran pengertian masing-masing unsur sapta pesona menurut Rahim (2012):



Gambar 2.1 Logo Sapta Pesona

Sumber: Permen Budpar No.4 Tahun 2008 tentang Sadar Wisata

1. Keamanan

Suatu kondisi dimana wisatawan dapat merasakan dan mengalami suasana yang aman, bebas dari ancaman, gangguan, serta tindak kekerasan. Aman berarti jaminan terhadap keselamatan jiwa, fisik dan barang milik wisatawan. Kondisi aman tercipta melalui kerjasama yang baik antar masyarakat dan aparat keamanan. Sebagaimana diketahui bahwa keengganan wisatawan untuk melakukan kunjungan wisata ke suatu objek wisata adalah sangat tergantung pada kondisi keamanan suatu tempat. Wisatawan harus terlindungi dan terbebas dari:

- Tindak kejahatan, kekerasan, ancaman seperti kecopetan, pemerasan, penodongan, penipuan, dan lain sebagainya;
- Terserang penyakit menular dan penyakit berbahaya lainnya;
- Kecelakaan yang disebabkan oleh alat perlengkapan dan fasilitas yang kurang baik, seperti kendaraan peralatan, untuk makan dan minum, lift, alat perlengkapan rekreasi atau olahraga;
- Gangguan oleh masyarakat, antara lain berupa pemaksaan oleh pedagang asongan, tangan jahil, ucapan dan tindakan serta perilaku yang tidak bersahabat.

2. Ketertiban

Suatu kondisi yang mencerminkan suasana tertib, disiplin, dalam berbagai perilaku dan semua segi kehidupan masyarakat, misalnya: tertib dalam penggunaan fasilitas umum, disiplin berlalu-lintas dan memberikan informasi yang benar. Semua masyarakat sesuai dengan bidang tugasnya dapat memberi pelayanan yang baik dan lancar kepada wisatawan, seperti memelihara ketertiban di tempat-tempat umum, tertib di jalan, di kawasan objek wisata dan disiplin melaksanakan pelayanan sesuai dengan prosedur yang berlaku.

Kondisi yang tertib merupakan sesuatu yang sangat didambakan oleh setiap orang termasuk wisatawan. Kondisi tersebut tercermin dari suasana yang teratur, rapi, dan lancar serta menunjukkan disiplin yang tinggi dalam semua segi kehidupan masyarakat, misalnya:

- Ikut serta memelihara lingkungan;
- Mewujudkan budaya antri;
- Taat aturan/tepat waktu;
- Teratur, rapi dan lancar.

3. Kebersihan

Suatu kondisi lingkungan serta kualitas produk dan pelayanan di destinasi wisata yang mencerminkan keadaan yang sehat sehingga memberikan rasa nyaman dan senang bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut. Bentuk aksi yang dapat dilakukan antara lain:

- Berpikiran positif pangkal hidup bersih;
- Tidak asal buang sampah/limbah;
- Menjaga kebersihan objek wisata;
- Menjaga lingkungan yang bebas polusi;
- Menyiapkan makanan yang higienis;
- Berpakaian yang bersih dan rapi.

4. Kesejukan

Suatu kondisi yang mencerminkan keadaan yang sejuk dan teduh yang akan memberikan perasaan nyaman bagi wisatawan dalam melakukan kunjungan ke kawasan wisata tersebut. Bentuk aksi yang dapat dilakukan antara lain:

- Menanam pohon dan penghijauan;
- Memelihara penghijauan di lingkungan tempat tinggal terutama jalur wisata;
- Menjaga kondisi sejuk di area publik, restoran, penginapan dan sarana fasilitas wisata lain.

5. Keindahan

Suatu kondisi yang mencerminkan keadaan indah menarik yang memberi rasa kagum dan kesan mendalam wisatawan, sehingga mewujudkan potensi kunjungan ulang serta mendorong promosi ke pasar wisatawan yang lebih luas. Bentuk aksi yang dapat dilakukan antara lain:

- Menjaga keindahan objek dan daya tarik wisata dalam tatanan harmonis;
- Lingkungan tempat tinggal teratur, tertib dan serasi dengan karakter serta istiadat lokal;

- Keindahan vegetasi dan tanaman peneduh sebagai elemen estetika lingkungan.

6. Keramahan

Suatu kondisi yang bersumber dari sikap masyarakat yang mencerminkan suasana akrab, terbuka dan menerima hingga wisatawan betah atas kunjungannya. Bentuk aksi yang dapat dilakukan antara lain:

- Jadi tuan rumah yang baik dan rela membantu para wisatawan;
- Memberi informasi tentang adat istiadat secara spontan;
- Bersikap menghargai/toleran terhadap wisatawan yang tulus;
- Tidak mengharapkan sesuatu atas jasa telah yang diberikan.

7. Kenangan

Kesan pengalaman di suatu destinasi wisata akan menyenangkan wisatawan dan membekas kenangan yang indah, hingga mendorong pasar kunjungan wisata ulang. Bentuk aksi yang dapat dilakukan antara lain:

- Menggali dan mengangkat budaya lokal;
- Menyajikan makanan/minuman khas yang unik, bersih dan sehat;
- Menyediakan cinderamata yang menarik.

2.3 Budaya Sungai

2.3.1 Sungai sebagai Sarana Perhubungan

Kelompok masyarakat yang bermukim di lingkungan perairan sungai menggunakan perairan itu sebagai prasarana perhubungan sepanjang memiliki ciri-ciri yang sejalan dengan penggunaan tersebut (Budhisantoso, 1994). Ciri-ciri itu antara lain berkaitan dengan volume air, fluktuasi dan kecepatan arusnya. Sebagai prasarana perhubungan, sungai dilengkapi dengan berbagai sarana penunjang, seperti terminal (dermaga) dan tanda-tanda lalu lintas. Tanda-tanda tersebut bisa berupa pemberitahuan bahwa ada kelokan, larangan berhenti, larangan menempuh suatu jurusan, aturan berpapasan, aturan mendahului kendaraan air yang lain, serta kecepatan yang diizinkan. Tanda-tanda semakin banyak di sepanjang *anjir* (terusan yang digali untuk menghubungkan dua sungai sehingga jarak pelayaran dipersingkat). Anjir pun memungkinkan pelayaran tidak perlu ke luar dari muara sungai ke perairan laut pantai untuk sampai ke tempat yang dituju. Kecepatan kendaraan air yang melalui anjir dibatasi pula agar gelombang yang ditimbulkannya tidak terlalu kuat mengikis tebing.

Menurut Budhisantoso (1994) sarana angkutan tradisional di sungai adalah perahu dayung. Umumnya pendayung duduk dalam perahu kecuali beberapa kelompok masyarakat, seperti orang Asmat yang mendayungnya sambil berdiri. Sarana angkutan

yang lebih mutakhir adalah perahu motor tempel dan kapal motor. Di beberapa sungai besar di Kalimantan, kapal agak besar dan bermotor yang dikenal sebagai bus air telah melakukan pelayaran jarak jauh dengan jadwal, jumlah penumpang dan muatan tertentu.

Peranan sungai atau peranan yang diberikan oleh suatu kelompok masyarakat kepada sungai sebagai prasarana perhubungan, pada gilirannya. Mempengaruhi pola suatu permukiman di sepanjang sungai yang bersangkutan. Dilihat pada daerah aliran sungai, sebaran permukiman mengikuti pola jaringan sungai. Peranan sungai sebagai prasaran perhubungan membuat banyak peluang bagi pengusaha yang bergerak di bidang perkayuan. Kayu gelondongan dihanyutkan di sungai, dikumpulkan dalam “kolom-kolom” kayu dekat pabrik penggergajian dan pabrik kayu lapis. Bersamaan dengan ini, limbah pabrik pun memasuki sungai bersama limbah rumah tangga dari permukiman penduduk. Sementara itu, seiring bertambahnya jumlah penduduk dewasa ini ikut mendorong pembangunan rumah di atas perairan sungai dan ditepiannya. Pembangunan rumah di tepi sungai ini berkembang secara pesat sehingga mulai memunculkan bagian kota yang tergolong kumuh. Dalam keadaan demikian, sungai pun menjadi wadah limbah rumah tangga yang sebagian merupakan bahan yang tak dapat diuraikan, seperti plastik dan barang kaca. Sungai juga digunakan untuk memenuhi kebutuhan akan air dalam kehidupan sehari-hari yaitu cuci, mandi, bahkan untuk minum dan memasak.

2.3.2 Sungai sebagai Ruang Produksi

Sungai-sungai yang ramai dilayari dengan sarana yang digerakkan oleh mesin, yang semakin dipadati oleh permukiman dan oleh pabrik yang mengolah kayu semakin tidak nyaman bagi kehidupan sumberdaya alam ikan. Walaupun masih terlihat masyarakat yang menangkap ikan di sungai, hasilnya hanya sedikit dan dianggap hanya sebagai kerja sambilan dalam mengisi waktu luang. Sarana angkutan dan alat yang digunakan pun masih tradisional seperti *jukung* (perahu dayung), bubu, pancing lempar, dan jaring. Pengetahuan tentang perairan sungai sebagai sumber daya alam perikanan tidak kentara sebagai faktor yang mempengaruhi pola permukiman. Kegiatan perikanan di sungai lebih merupakan dampak keberadaan permukiman di lingkungan perairan sungai. Sebagaimana fungsi yang dilihat oleh masyarakat, pemilihan lokasi permukiman didasarkan pada pertimbangan kemudahan mobilitas (Budhisantoso, 1994).

2.3.3 Sungai sebagai Prasarana Keamanan

Pada masa lalu, ketika terjadi perselisihan antar kelompok masyarakat, pemilihan lokasi permukiman memperhitungkan faktor keamanan. Alasan pertama yaitu karena perairan sungai dianggap dapat diandalkan sebagai tempat menghindarkan diri atau

setidaknya sebagai tempat mengungsikan wanita, anak-anak, dan orang tua jika mereka mendapat serangan. Selain itu, perairan sungai relatif terbuka sehingga memudahkan masyarakat untuk melihat lebih dini akan adanya gangguan baik dari arah hulu, hilir maupun seberang sungai. Pemilihan lokasi pusat permukiman di tepi sungai, satu-satunya tempat yang perlu diawasi secara ketat hanyalah hutan yang berada di belakang pusat permukiman. (Budhisantoso, 1994).

Sementara itu, bentuk pengamanan yang lain adalah membangun rumah panggung dengan ketinggian lantai 4-5 meter. Ketinggian lantai seperti ini sekaligus dapat menghindari luapan air sungai dan gangguan binatang. Melihat kebiasaan masyarakat dulu yang masih banyak terdapat perselisihan antar kelompok yang sekarang sudah hilang, ketinggian lantai rumah dipilih berdasarkan pada pengalaman tentang ketinggian luapan air sungai. Permukaan air sungai tertinggi di daerah aliran hilir terjadi pasang air laut di musim hujan. Pada saat itu, pasang menahan air sungai yang membesar karena hujan mengalir ke laut. Ketinggian permukaan air juga diperhitungkan pada bangunan lain, seperti jembatan penghubung antara jalan darat dan rumah serta anatar rumah. Sementara itu, sebagian masyarakat setempat mengembangkan teknologi rumah apung untuk meredam pengaruh naik-turunnya permukaan air sungai. Di tempat-tempat yang padat perumahan, terutama di kota-kota perairan, ancaman gerusan gelombang tidak diatasi dengan mengundurkan rumah ke arah darat. Gerusan ini dihambat dengan membuat tanggul dan jembatan dari kayu ulin yang terkenal tahan air. (Budhisantoso, 1994).

2.4 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kualitatif kuantitatif. Adapun analisis kualitatif yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis kuantitas yang akan digunakan adalah analisis IPA dan AHP.

2.4.1 Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Analisis deskriptif merupakan analisis yang memaparkan kondisi secara umum di suatu wilayah studi sehingga didapatkan informasi-informasi penunjang rencana pengembangan wilayah studi. Analisis deskriptif bertujuan mengidentifikasi karakteristik wilayah perencanaan berdasarkan data-data primer dan data-data sekunder yang telah diperoleh.

2.4.2 Analisis Kuantitatif

A. Analisis IPA (*Importance-Performance Analysis*)

Importance-Performance Analysis merupakan suatu teknik untuk mengukur atribut dari tingkat kepentingan (*importance*) dan tingkat kinerja (*performance*) yang berguna untuk pengembangan program atau strategi pemasaran yang efektif. Metode ini digunakan untuk menganalisis tingkat kepentingan dan kinerja kepuasan konsumen (Supranto, 2006).

Atribut-atribut yang dikaji diukur menggunakan skala Likert.

Tabel 2.2 Skor Penilaian Tingkat Kepentingan dan Tingkat Kinerja

Bobot	Kepentingan (Y)	Kinerja (X)
1	Tidak Penting	Tidak Puas
2	Kurang Penting	Kurang Puas
3	Cukup Penting	Cukup Puas
4	Penting	Puas
5	Sangat Penting	Sangat Puas

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur tingkat kesesuaian pelanggan adalah:

$$TKi = \frac{Xi}{Yi} \times 100\% \dots \dots \dots (2-1)$$

dengan:

Tki = tingkat kesesuaian responden

Xi = skor penilaian kinerja perusahaan

Yi = skor penilaian kepentingan pelanggan

Hasil perhitungan digambarkan dalam diagram kartesius yang masing-masing atribut diposisikan berdasarkan bobot rata-rata. Penentuan bobot rata-rata ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X}i = \frac{\sum Xi}{n} \dots \dots \dots (2-2)$$

$$\bar{Y}i = \frac{\sum Yi}{n} \dots \dots \dots (2-3)$$

dengan:

$\bar{X}i$ = skor rata-rata tingkat kinerja

$\bar{Y}i$ = skor rata-rata tingkat kepentingan

n = jumlah responden

Penentuan batas-batas sumbu X dan sumbu Y dalam diagram Kartesius ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=0}^n \bar{X}i}{K} \dots \dots \dots (2-4)$$

$$\bar{Y} = \frac{\sum_{i=0}^n \bar{Y}i}{K} \dots \dots \dots (2-5)$$

dengan:

\bar{X} = batas sumbu X (tingkat kinerja)

\bar{Y} = batas sumbu Y (tingkat kepentingan)

K= banyaknya atribut yang mempengaruhi kepuasan pelanggan



Gambar 2.2 Diagram Kartesius IPA

1. Kuadran I, prioritas utama: Memiliki skor yang tinggi dari sisi tingkat kepentingan namun memiliki skor yang rendah dari sisi kinerja. Hasil ini menunjukkan letak ketidakpuasan para pelanggan.
2. Kuadran II, pertahankan prestasi: Memiliki skor yang tinggi baik dari sisi tingkat kepentingannya maupun kinerjanya. Aspek-aspek pada kategori ini merupakan aspek-aspek yang ideal, karena ini menunjukkan bahwa organisasi memiliki keunggulan di bidang-bidang yang dianggap penting oleh pelanggan.
3. Kuadran III, prioritas rendah: Baik skor tingkat kepentingan maupun kinerja bernilai rendah. Aspek-aspek yang termasuk ke dalam kelompok ini dapat diabaikan dari perhatian manajemen di masa-masa mendatang.
4. Kuadran IV, berlebihan: Skor tingkat kepentingan rendah namun skor kinerja tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa organisasi terlalu banyak terfokus pada aspek-aspek yang berdampak kecil terhadap kepuasan pelanggan, sehingga sumberdaya yang semula dialokasikan pada aspek-aspek di dalam kategori ini dapat dialihkan kepada aspek-aspek lain yang memiliki skor tingkat kepentingan tinggi namun kinerjanya rendah.

Analisis IPA yang digunakan dalam penelitian ini nantinya hasil pada kuadran I (prioritas utama) dan kuadran II (lanjutkan prestasi) akan digunakan pada analisis

selanjutnya yaitu AHP. Variabel-variabel yang terdapat pada kuadran I (prioritas utama) akan menjadi variabel-variabel masalah yang nantinya akan dinilai menggunakan analisis AHP untuk mengetahui variabel apa yang perlu terlebih dahulu diperhatikan penanganannya. Sedangkan variabel-variabel yang terdapat pada kuadran II (lanjutkan prestasi) akan menjadi variabel-variabel potensi yang nantinya akan dinilai menggunakan analisis AHP untuk mengetahui variabel apa yang menjadi penentu wisatawan berkunjung ke Kampung Kuin, sehingga kedepannya dapat direncanakan bagaimana pengembangan selanjutnya.

B. Analisis AHP (*Analytic Hierarchy Process*)

Metode AHP atau Analisis Hierarki Proses dikembangkan oleh Thomas L. Saaty, metode ini digunakan untuk memecahkan persoalan yang ompleks dengan menstruktur suatu hirarki kriteria, pihak yang berkepentingan, hasil dan dengan menarik berbagai pertimbangan guna mengembangkan bobot atau prioritas. Metode ini juga menggabungkan kekuatan dari perasaan dan logika yang bersangkutan pada berbagai persoalan, lalu mensintesis berbagai pertimbangan yang beragam menjadi hasil yang cocok dengan perkiraan kita secara intuitif sebagaimana yang dipresentasikan pada pertimbangan yang telah dibuat. (Saaty,1993)

Terdapat tiga prinsip dalam memecahkan persoalan dengan AHP (Saaty,1993), yakni:

1. Prinsip menyusun hirarki (*decompotition*)

Decompotition yaitu memecah persoalan yang utuhh menjadi unsur-unsurnya. Hirari yang dimaksud adalah tingkatan dari permasalahan yang ada (variabel). Pembuatan hirarki tidak memiliki aturan dalam jumlah hirarki yang akan dibuat. Terdapat dua jenis hirarki, yakni hirarki lengkap dan hirarki tidak lengkap. Dalam hirarki lengkap, semua elemen pada semua tingkat memiliki semua elemen yang ada pada tingat berikutnya

2. Prinsip menentukan prioritas (*comparative judgement*)

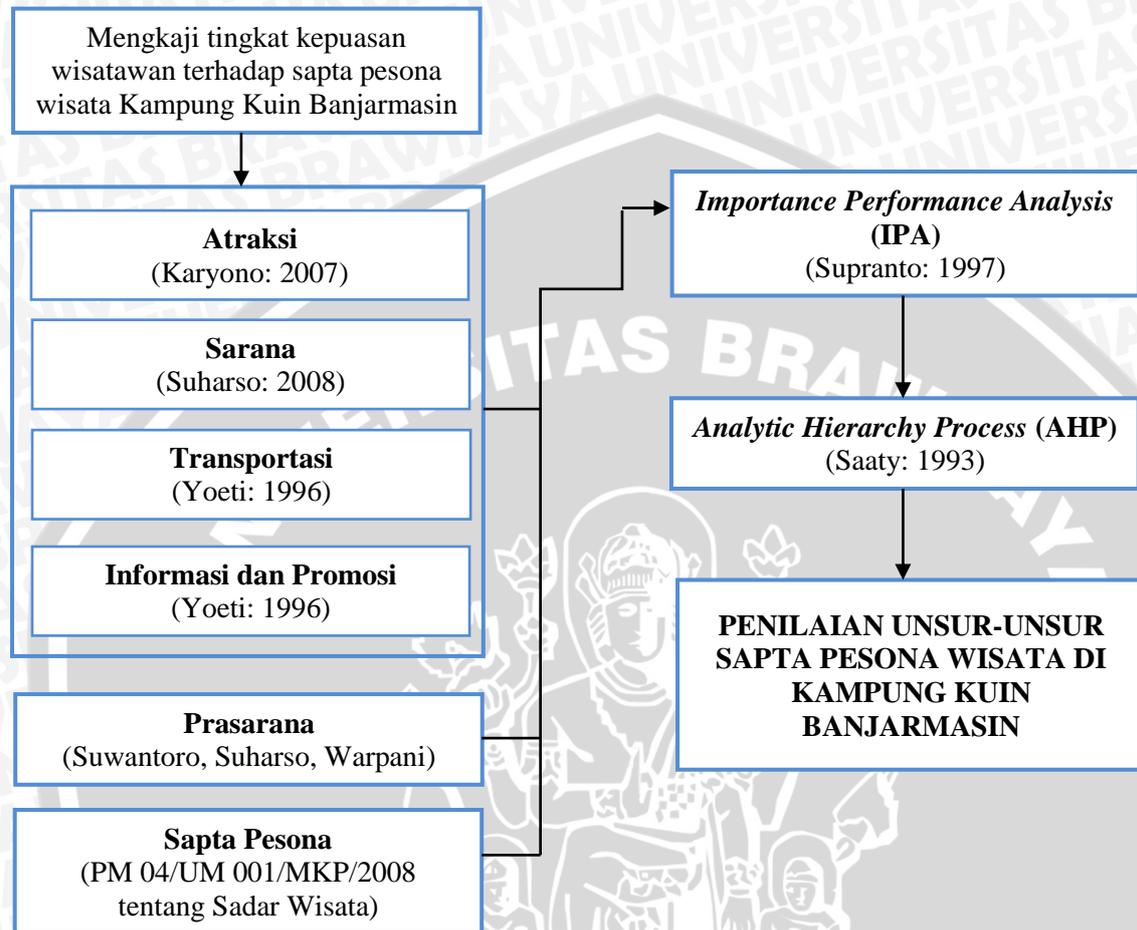
Penggunaan prinsip ini akan dibangun perbandingan berpasangan dari semua elemen yang ada dengan tujuan menghasilkan skala kepentingan relatif dari elemen. Penilaian menghasilkan skala penilaian yang berupa angka. Perbandingan berpasangan dalam bentuk matriks jika dikombinasikan akan menghasilkan prioritas.

3. Prinsip konsistensi logis (*logical consistency*)

Prinsip ini berarti bahwa dalam proses AHP masing-masing elemen akan dibedakan sesuai dengan jenis atau tingkat kepentingannya. Hasil dari penilaian ini kan ditempatkan pada sebuah matriks yang dinamakan matriks *pairwise comparison*.

2.5 Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan simpulan dari teori-teori yang dirangkum dalam sebuah skema sehingga mudah untuk diamati (**Gambar 2.3**).



Gambar 2.3 Kerangka Teori