

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Gambaran Umum Pariwisata**

Dalam tiga dekade terakhir, negara-negara berkembang mulai mengembangkan sektor pariwisata untuk dijadikan sektor unggulan penunjang perekonomian. Sektor pariwisata diunggulkan dari sektor-sektor lain dikarenakan bahwa bahan baku dalam industri pariwisata sifatnya tak terbatas, sedangkan bahan baku dari industri-industri lain sifatnya terbatas. Sektor pariwisata pada negara-negara berkembang diharapkan menjadi alat bantu yang memicu pengembangan sektor lain secara berkelanjutan.

##### **1. Definisi Pariwisata**

Mcintosh (1984) dalam (Astuti, 2010) menjelaskan sebagai berikut:

*“Tourism is a composite of activities, services, and industries that deliver a travel experience. Tourism is the sum of phenomena and relationships arising from the interaction of tourists, business, host governments, and host communities in the process of attracting and hosting these tourists and other visitor”*

Hunziger dan Krapht dari Swiss dalam (Demartoto, 2008) mendefinisikan bahwa Pariwisata sebagai keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing disuatu tempat, dengan syarat mereka tidak tinggal ditempat itu untuk melakukan pekerjaan dan memberikan keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara.

Kodyat menjelaskan bahwa pariwisata merupakan serangkayan perjalanan dengan tujuan mendapatkan kenikmatan, kepuasan, memperbaiki kesehatan, menikmati alam, melakukan olahraga atau istirahat, berziarah, dan mengetahui sesuatu (Rinawati, 2016).

Pariwisata menurut UU Nomor 9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan “pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha - usaha yang berkaitan di bidang ini”.Pariwisata menurut UU Nomor 10 tahun 2009 adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasillitas serta layanan yang disediakan masyarakat , pengusaha, pemerintah pusat dan daerah.

Sedangkan pengertian Pariwisata menurut WTO (*World Tourism Organization*) adalah berbagai aktifitas yang dilakukan oleh orang-orang yang mengadakan perjalanan untuk dan tinggal di luar kebiasaan lingkungannya dan tidak lebih dari satu tahun berturut turut untuk kesenangan , bisnis, dan keperluan lain.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan beberapa ahli tersebut penulis menyimpulkan bahwa pariwisata adalah sebuah perjalanan ke sebuah tempat yang dikelola dengan baik serta mempunyai daya tarik baik alam maupun buatan yang dapat ditampilkan sebagai atraksi, dan pengunjung mendiami sebuah tempat tersebut untuk sementara waktu agar memperoleh kesenangan, kepuasan, atau untuk tujuan tertentu.

James J. Spillane (1985) merincikan penggolongan pariwisata dalam beberapa jenis:

a. *Cultural Tourism*

Jenis pariwisata ini merupakan perjalanan wisata ke suatu tempat baik dalam atau luar negeri atas dasar keinginan mempelajari keadaan rakyat, adat istiadatnya, dan kebiasaan masyarakat setempat dengan mengunjungi tempat bersejarah, pusat seni, peninggalan peradaban masa lampau, atau mengikuti festival-festival seni.

b. *Sport Tourism*

Jenis pariwisata ini merupakan kegiatan wisata yang dilakukan untuk kepentingan kegiatan olah raga atau mengikuti olah raga yang ada disuatu tempat

c. *Plesure Tourism*

Jenis pariwisata ini merupakan perjalanan wisata yang dilakukan untuk mengunjungi sebuah tempat untuk berlibur , mencari udara segar, menikmati ketenangan di luar kota atau sebaliknya dengan mengunjungi kota besar menikmati keramaian pusat wisata di kota.

d. *Recreation Tourism*

Merupakan perjalanan pariwisata yang dilakukan untuk menikmati hari libur, mengistirahatkan diri untuk memulihkan kondisi jasmani dan rohaninya. Biasanya mereka memilih tempat yang benar benar menjamin tujuan untuk beristirahat, dengan alasan kesehatan dan

kesembuhan harus tinggal ditempat-tempat khusus seperti (*health resorts* di tepi pantai, pegunungan yang memiliki sumber air panas , dan lain-lain).

e. *Businnes Tourism*

Jenis pariwisata ini banyak dianggap oleh beberapa ahli sosiologi maupun ekonomi tidak masuk dalam jenis perjalanan wisata karna unsur sukarela tidak terlibat melainkan unsur profesional kerja. Dalam istilah *businnes tourism* kegiatan pariwisata yang dilakukan meliputi kunjungan ke pameran, instalasi teknis , serta wisatawan yang berprofesi sebagai pengusaha ini sering mengambil keuntungan dan manfaat dari atraksi yang disuguhkan di tempat yang dikunjungi.

f. *Convention Tourism*

Jenis pariwisata ini merupakan perjalanan wisata untuk menghadiri sebuah konvensi atau konferensi nasional bahkan internasional disuatu tempat dan biasanya peserta akan tinggal di kota atau negara penyelenggara dalam beberapa hari.

## 2. Karakteristik Objek Wisata

Menurut Oka A. Yoeti (1985) terdapat 3 karakteristik utama dalam upaya pengembangan daerah tujuan wisata (DTS), yaitu:

- a. Daerah tersebut harus mempunyai istilah "*something to see*". Artinya daerah tersebut harus mempunyai sesuatu yang unik dan menarik untuk ditampilkan pada wisatawan.
- b. Daerah tersebut harus mempunyai istilah "*something to do*".

Artinya selain menyajikan sesuatu yang layak ditampilkan, daerah tersebut juga harus menyediakan fasilitas yang dapat membuat wisatawan merasa nyaman berada dalam waktu lama ditempat tersebut.

- c. Daerah tersebut harus mempunyai istilah "*something to buy*". Artinya selain mempunyai sesuatu yang layak ditampilkan juga fasilitas memadai, daerah tersebut juga harus mempunyai sesuatu yang dijual untuk dijadikan souvenir berupa kerajinan atau apapun yang merupakan hasil karya warga sekitar untuk dijadikan oleh-oleh.

## **B. Kajian Ekonomi Kepariwisata**

Menurut Oka A. Yoeti (1985) pengembangan pariwisata disuatu negara terbukti memberi keuntungan yang tidak sedikit bahkan melebihi pendapatan yang diperoleh dari ekspor bahan mentah dan tambang yang dihasilkan dari negara tersebut. Bahkan lebih luas lagi dengan adanya wisatawan yang melakukan perjalanan wisata memberikan dampak terhadap perekonomian secara menyeluruh pada negara atau daerah yang dikunjungi, antara lain:

- 1) Membuka kesempatan kerja sehingga mengurangi pengangguran
- 2) Meningkatkan penerimaan pajak serta redistribusi daerah
- 3) Meningkatkan pendapatan nasional
- 4) Menyumbang devisa negara
- 5) Memperkuat neraca pembayaran

- 6) Memberikan multiplier effect terhadap perekonomian masyarakat setempat.

### **C. Konsep Desa Wisata**

Pariwisata pedesaan mulai dikembangkan beberapa tahun terakhir diberbagai daerah karena minat masyarakat yang tinggi terhadap destinasi wisata berbasis alam dengan desa sebagai objek yang dikunjungi. Konsep desa wisata akan menawarkan alternatif sebuah perjalanan wisata yang akan memberikan pengalaman baru bagi wisatawan. Bukan hanya dapat menikmati suasana desa yang asri, tenang dan jauh dari hiruk pikuk kehidupan perkotaan, namun wisatawan juga dapat ikut berinteraksi langsung dengan masyarakat lokal serta mempelajari secara langsung budaya dan kearifan lokal yang ada. Pengembangan desa wisata diharapkan mampu mengubah porsi keterlibatan masyarakat yang semula menjadi objek beralih menjadi subjek yang berperan dalam pembangunan itu sendiri.

#### **1. Definisi Desa Wisata**

Desa wisata merupakan suatu wilayah pedesaan yang menawarkan secara keseluruhan keaslian desa baik dari segi sosial budaya, aktifitas keseharian masyarakat, arsitektur bangunan, struktur tata ruang desa, serta potensi yang dapat dikembangkan desa tersebut meliputi: atraksi, makanan khas, keindahan alam, cinderamata, dan lain-lain (Fandeli, 2003).

Subagyo (1991) dalam (Astuti, 2010) mendefinisikan, desa wisata merupakan bentuk desa yang unik baik dari segi alam dan budaya,

sehingga mempunyai potensi untuk dijadikan komoditi bagi wisatawan. Dalam hal ini desa merupakan objek, sedangkan subjeknya adalah pariwisata itu sendiri. Objek disini maksudnya, desa merupakan tempat yang dituju untuk melakukan pariwisata. Sedangkan subjek dalam hal ini merupakan pihak penyelenggara, sehingga peran aktif masyarakat sangat menentukan kelangsungan desa wisata itu sendiri.

Berdasarkan definisi diatas, penulis mencoba mendefinisikan kembali bahwa desa wisata merupakan bentuk desa yang memiliki daya tarik alami berupa kearifan lokal masyarakat yang masi terjaga, mempunyai potensi untuk dijadikan suatu objek kegiatan wisata berupa atraksi seni dan budaya yang menarik, serta dalam menjalankannya secara keseluruhan masyarakat mendukung dan ikut terlibat.

## **2. Kriteria Desa Wisata**

Mengutip pernyataan Hadiwiyoto (2012) dalam (Syafi'i, 2015) tentang syarat menjadi desa wisata adalah:

- a. Aksesibilitas menuju lokasi mendukung sehingga mudah dikunjungi dengan moda transportasi apapun.
- b. Memiliki objek-objek wisata yang menarik untuk dikembangkan, meliputi: keindahan alam, makanan khas, legenda, seni budaya lokal, dan lain lain.
- c. Masyarakat serta perangkat desa mendukung adanya desa wisata dan kedatangan wisatawan ke desa mereka.
- d. Keamanan terjamin dan suasana desa yang sejuk dan nyaman

- e. Terintegrasi dengan objek wisata yang sudah dikenal masyarakat.

#### **D. Ekowisata**

Dengan meningkatnya kesadaran dari masyarakat untuk meminimalkan dampak negatif pariwisata massal, di beberapa negara termasuk Indonesia mulai mengembangkan wisata alternatif yang relatif lebih ramah terhadap lingkungan dan budaya, sehingga pola wisata yang berbasis pada pemberdayaan masyarakat dan sekaligus mengkonservasi alam menjadi populer belakangan ini.

##### **1. Definisi Ekowisata**

Istilah “ekowisata” tentulah tidak asing lagi ditelinga kita. Ekowisata merupakan istilah yang digunakan sebagai sebuah perjalanan wisatawan ke suatu daerah dengan tujuan untuk menikmati dan mempelajari mengenai alam, sejarah, budaya di suatu daerah. Dimana polanya adalah dengan membantu perekonomian masyarakat lokal serta mendukung pelestarian alam (WWF-Indonesia, 2009).

Sedangkan menurut (Subadra, 2008) dalam (Manahampi, 2015) ekowisata merupakan perjalanan baik alami maupun alam buatan yang bersifat informatif dan partisipatif dengan tujuan untuk menjamin kelestarian alam dan sosial-budaya. Kegiatan ekowisata memberi akses kepada semua orang untuk melihat, mengetahui, dan menikmati pengalaman alam, intelektual, dan budaya masyarakat lokal. Kegiatan ekowisata dapat meningkatkan pendapatan dan menghasilkan keuntungan ekonomi bagi masyarakat yang berada di kawasan tersebut.



## 2. Prinsip dan Kriteria Ekowisata

Terdapat 5 prinsip dasar pengembangan ekowisata di Indonesia, yaitu (Manahampi, 2015):

### a. Pelestarian

Prinsip pelestarian bertujuan agar kegiatan ekowisata tidak boleh berdampak pada kerusakan dan pencemaran lingkungan serta budaya setempat. Prinsip pelestarian tidak hanya dipegang dan dilaksanakan oleh masyarakat sekitar kawasan selaku pengelola, tetapi juga termasuk bagi wisatawan yang harus menghormati dan berkontribusi dalam upaya pelestarian daerah tersebut.

### b. Prinsip pendidikan

Setiap kegiatan atau wisata yang ditawarkan harus memasukan unsur pendidikan. Diantaranya menyediakan informasi yang dikemas secara menarik dalam papan-papan informasi, memberikan nama-nama beserta kegunaan setiap flora dan fauna yang ada di sekitar kawasan ekowisata beserta nama ilmiahnya. Kegiatan ini dapat didukung menggunakan alat bantu berupa brosur, pamflet, dan buklet.

### c. Pariwisata

Pariwisata merupakan aktifitas yang mengandung unsur kesenangan dengan berbagai motivasi wisatawan untuk bersedia berkunjung.

d. Ekonomi

Ekowisata juga harus memberikan dampak ekonomi, namun berbeda dengan pariwisata masa lalu yang seringkali hanya menguntungkan beberapa kalangan, ekowisata lebih dikonsepsikan untuk membantu perekonomian warga sekitar serta untuk mendorong peningkatan pendapatan mereka. Untuk memberikan pelayanan yang baik bagi wisatawan, maka masyarakat diberikan pelatihan melalui pengembangan kemampuan untuk mengembangkan berbagai jenis usaha atau memberikan atraksi yang lebih unik agar wisatawan tertarik berlama-lama tinggal di desa tersebut.

e. Partisipasi Masyarakat Setempat

Partisipasi masyarakat diperlukan dalam kegiatan ekowisata, masyarakat diharapkan tidak terlalu berharap pada pemerintah dalam proses pengelolaan. Partisipasi dalam kegiatan pariwisata akan memberikan pendapatan secara langsung bagi masyarakat.

**E. *Community Based Tourism***

Konsep *Community Based Tourism* menjadi sebuah optimisme besar berbagai kalangan, menjadi suatu konsep pengembangan wisata yang meminimalisir dampak negatif yang timbul dari adanya kegiatan wisata di suatu daerah. Konsep yang berfokus untuk mengajak masyarakat berpartisipasi, menyetarakan ide, dan memberdayakan masyarakat (Scheyvens, 2007) dalam (Lucchetti V. G., 2013). CBT merupakan usaha kecil yang bergerak mulai dari akar rumput menyokong pembangunan di

daerah pedesaan. Melalui kontrol lokal dari masyarakat, CBT diharapkan menjadi sebuah konsep yang akan berkontribusi terhadap pelestarian lingkungan dan budaya serta mendistribusikan manfaat ekonomi pada masyarakat termasuk kelompok-kelompok paling rawan, seperti masyarakat adat (Murphy dan Halstea, 2003; Barnes et al, 2001; Epler dan Jones, 2008; dan Lucchetti, 2013).

### **1. Definisi konsep CBT**

*Community Based Tourism* atau yang disingkat (CBT) merupakan suatu konsep pengembangan sebuah daerah tujuan wisata (DTS) dengan memberdayakan masyarakat sekitar dan memberi kesempatan masyarakat terlibat langsung dalam proses perencanaan, pengelolaan, serta pengembangan destinasi wisata tersebut

Menurut Suansari (2003) dalam (Syafi'i, 2015) *Community Based Tourism* (CBT) merupakan konsep pengembangan pariwisata yang bertumpu pada pengembangan lingkungan, sosial, dan budaya secara berkelanjutan. Dimana wisata dikelola masyarakat, dari masyarakat, untuk masyarakat serta wisatawan yang berkunjung diharapkan dapat belajar langsung cara hidup dan mengenal budaya masyarakat lokal.

Konsep *Community Based Tourism* (CBT) sendiri menekankan pada peran komunitas untuk berperan aktif dalam mengelola dan mempromosikan kawasan mereka melalui daya tarik potensi budaya yang mereka miliki. *Community Based Tourism* (CBT) merupakan pendekatan pemberdayaan yang menunjuk masyarakat menjadi aktor

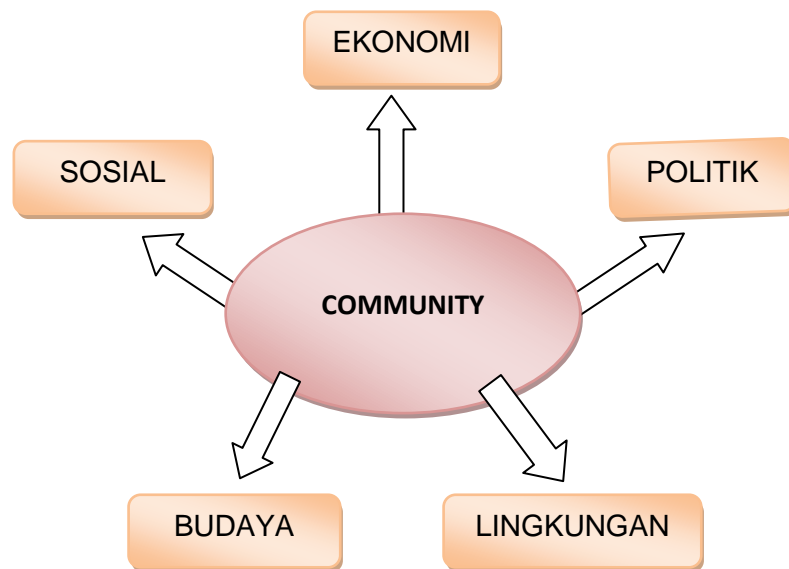
utama penggerak potensi dan sebagai pelaku usaha pariwisata. Konsep ini sendiri diharapkan dapat menciptakan kesempatan kerja bagi masyarakat serta mengurangi kemiskinan melalui penghasilan masyarakat yang diperoleh dari pendapatan jasa-jasa yang ditawarkan pada wisatawan misal: ongkos sebagai pemandu wisata, ongkos akomodasi, *homestay*, serta pendapatan dari perolahan penjualan kerajinan, dan lain – lain.

## **2. Prinsip-prinsip dalam *Community Based Tourism* (CBT)**

- 1) Mendukung dan mempromosikan kepemilikan komunitas pariwisata,
- 2) Melibatkan masyarakat dari awal disetiap aspek mulai dari (perencanaan, pengelolaan, dan pengembangan) secara berkelanjutan,
- 3) Menanamkan rasa bangga pada masyarakat atas desanya,
- 4) Meningkatkan kualitas hidup bagi masyarakat,
- 5) Menjamin kelestarian lingkungan,
- 6) Menjaga keunikan budaya setempat,
- 7) Menghormati perbedaan budaya dan martabat masyarakat, dan
- 8) Mendistribusikan manfaat dari berjalannya kegiatan dan laba dari proyek – proyek pada anggota masyarakat.

### 3. Indikator Pengembangan *Community Based Tourism*

Rest (1997) mengelompokan poin-poin yang merupakan aspek utama pengembangan *Community Based Tourism* (CBT) yang meliputi 5 dimensi.



**Gambar 2.1**  
**Aspek Utama Pengembangan CBT**

Gambar 2.1 merupakan ilustrasi dari aspek-aspek yang harus dicapai sebagai indikator pencapaian dari penggunaan konsep *Community Based Tourism*. Dan kemudian, indikator-indikator yang dimaksud akan dijelaskan secara lebih rinci pada tabel dibawah ini:

**Tabel 2.1**  
**Aspek Utama Pengembangan CBT**

	<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>
<b>Community</b>	<b>Ekonomi</b>	1) Adanya dana pengembangan komunitas 2) Terciptanya lapangan pekerjaan 3) Adanya pendapatan masyarakat dari sektor pariwisata
	<b>Sosial</b>	1) Meningkatkan kualitas hidup 2) Menanamkan rasa bangga terhadap desanya 3) Pembagian tugas antara laki-laki dan perempuan 4) Generasi muda dan tua 5) Membangun kekuatan organisasi komunitas
	<b>Politik</b>	1) Meningkatkan partisipasi penduduk lokal 2) Menjamin hak-hak pengelola sda 3) Peningkatan kekuasaan komunitas yang lebih luas
	<b>Budaya</b>	1) Mendorong masyarakat menghormati budaya 2) Membantu berkembangnya pertukaran budaya 3) Budaya pembangunan melekat erat dengan budaya local
	<b>Lingkungan</b>	1) Mengelola pembuangan sampah 2) Meningkatkan kepedulian akan pentingnya konservasi

*Sumber: Rest (1997)*

## F. Perbedaan Konsep CBT dengan Konsep Wisata Lainnya

Rest (1997) mengidentifikasi perbedaan mendasar dari konsep CBT (*Community Based Tourism*) dan konsep ekowisata, *short visit* dan *homestay* yang disajikan dalam sebuah tabel berikut:

**Tabel 2.2**  
**Perbedaan konsep CBT, ekowisata, *homestay*, dan *short visit***

	<b>Ekowisata</b>	<b>CBT</b>
Tujuan	Bertanggungjawab kepada kekayaan alam (atraksi alam), kebudayaan lokal dan keunikan kualitas dari objek wisata	Bertanggungjawab pada lingkungan, sumber daya alam, sistem sosial dan kebutuhan komunitas
Kepemilikan	<i>Unspecified</i>	Komunitas
Pengelola wisata	<i>Unspecified</i>	Komunitas
Keterkaitan	Menitikberatkan pada wisata dan lingkungan	Menitikberatkan pada pembangunan menyeluruh
	<b><i>Short visit</i></b>	<b>CBT</b>
Waktu	Waktu yang pendek untuk melakukan pengamatan, sedikit atau tidak ada cukup waktu untuk pengunjung melakukan kegiatan dengan masyarakat setempat dan pertukaran budaya	Waktu yang cukup untuk memahami lingkungan setempat melalui pengamatan, aktifitas dan diskusi
Partisipasi dalam kegiatan	Rendah	Tinggi
Pertukaran budaya	Rendah	Tinggi
Harga dan pendapatan	Komunitas memiliki kontrol yang terbatas	Ditetapkan oleh komunitas
Pemahaman	Memerlukan bantuan dari pihak luar yang memiliki pengetahuan tentang masyarakat lokal untuk menjelaskan pada wisatawan	Dapat mengoptimalkan pemahaman wisatawan melalui pengamatan mendalam, percakapan dan interaksi langsung dengan anggota masyarakat sebagai hasil dari desain program yang ada

Lanjutan Tabel 2.2

	<b>Homestay</b>	<b>CBT</b>
Definisi	Pembelajaran didapat melalui tuan rumah	Pembelajaran didapat melalui komunitas
Akomodasi	Akomodasi ditempat tuan rumah	Memungkinkan melakukan
Proses pembelajaran	Tergantung terhadap ketertarikan masing-masing individu	Pembelajaran melalui interaksi langsung dengan anggota masyarakat, tuan rumah, lokal guide dan kelompok atau organisasi yang ada dikomunitas tersebut
Manfaat yang diperoleh	Seringkali hanya rumah tangga yang cukup sejahtera yang mendapatkan kesempatan untuk menyediakan akomodasi dan akan mengumpulkan keuntungan untuk mereka sendiri	Anggota komunitas dengan status kesejahteraan yang berbeda dapat memperoleh manfaat dengan mengikuti beberapa aturan main yang ditetapkan oleh pengelola seperti menjadi guide, tenaga pendamping, tuan rumah dan lain-lain. Bagian dari keuntungan dialokasikan untuk proyek komunitas.

*Sumber: Rest (1997)*

### G. Daya Dukung Masyarakat

Membahas tentang pariwisata berbasis masyarakat maka hal yang pertama terfikirkan adalah aspek pemberdayaan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, bahkan kaum manula harus dilibatkan dan diberdayakan. Aspek pemberdayaan yang dimaksud meliputi filosofi hidup masyarakat, pendidikan, ketrampilan, sikap/tata krama, aturan bermasyarakat, adat, bahkan pada penampilan masyarakat (Sastrayuda, 2010).



1. Filosofi hidup masyarakat

Filosofi hidup masyarakat mengacu pada penyesuaian pola pikir masyarakat yang harus diubah, dimana semula memandang wisatawan sebagai saingan diubah menjadi asset dan sumber rezeki mereka. Masyarakat harus menjaga sikap pada wisatawan yang merupakan tamu sehingga harus dihormati dan dilayani agar betah belama lama tinggal ditempat wisata dan membelanjakan lebih banyak uangnya untuk menambah kesejahteraan masyarakat.

2. Pendidikan generasi muda

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. SDM yang baik akan dapat melayani dan menjadi informan yang baik pula untuk wisatawan. Seorang informan harus lah mempunyai pengetahuan yang luas serta mengenal dengan baik potensi daerahnya. Sehingga dapat menjelaskan secara jelas mengenai berbagai kondisi alam dan sejarah daerahnya. Dimana bentuk pendidikan yang dibutuhkan untuk membentuk SDM yang baik adalah melalui pendidikan formal (sekolah umum) dan pendidikan nonformal (pelatihan, kursus, *dsb*).

3. Keterampilan

Keterampilan yang dimaksud adalah ketrampilan dalam menyediakan kebutuhan bagi wisatawan baik berupa ketrampilan dalam menyuguhkan atraksi, hingga keterampilan membuat berbagai jenis

olahan atau cindramata khas sebagai oleh-oleh yang bisa dibawa pulang oleh wisatawan.

#### 4. Aturan bermasyarakat

Beberapa anggapan bahwa saat pariwisata berkembang disuatu daerah maka aturan dalam bermasyarakat menjadi rusak karena pengaruh masuknya budaya asing. Pandangan seperti seperti itu tak sepenuhnya benar, bahkan wisatawan terkandang tertarik berkunjung kesebuah objek wisata karena masyarakatnya yang masi memegang teguh aturan bermasyarakat. Namun wisatawan juga tidak harus dipaksa patuh pada aturan masyarakat yang berlaku, tetapi hal ini dapat menjadi sarana pendidikan bagi masyarakat pada wisatawan akan kearifan lokal yang ada.

#### 5. Adat

Adat adalah aset yang perlu dikembangkan dan diperkenalkan pada wisatawan. Banyak wisatawan yang ingin berkunjung pada suatu tempat yang mempunyai keunikan adat istiadat yang dipegang teguh masyarakat.

#### 6. Penampilan

Penampilan merupakan cerminan diri bahkan membentuk citra masyarakat. Penampilan masyarakat yang baik dan sopan akan membuat wisatawan merasa aman dan tentram berada berlama-lama ditempat wisata tersebut.

## H. Dampak Sosial Ekonomi Kepariwisata

Dalam pengembangan pariwisata, dampak-dampak sosial ekonomi terhadap masyarakat lokal yang ditimbulkan dari adanya kegiatan pariwisata menurut Cohen (1984) dalam (Kurniawan, 2015) terdapat delapan kategori :

1) Dampak terhadap peningkatan penerimaan devisa

Sektor pariwisata sedang menjadi alternatif utama untuk dikembangkan, dikarenakan besarnya sumbangan devisa yang diterima bahkan cenderung melebihi pendapatan negara yang diterima dari sektor-sektor lain.

2) Dampak terhadap penyerapan tenaga kerja

Pengembangan pariwisata selalu diiringi dengan *employment multiplier*. Maksudnya akan terjadi penambahan penyerapan tenaga kerja pada setiap kegiatan wisata yang berlangsung, diantaranya sebagai (pengelola, *tour guide*, tukang parkir, pedagang, penjual cinderamata, dan lain-lain).

3) Dampak terhadap harga-harga

Peningkatan harga jual tanah maupun sewa paling umum terjadi mengiringi pengembangan suatu kawasan daerah tujuan wisata. Biasanya lokasi paling dekat dengan tempat wisata akan menjadi lebih mahal daripada yang berada agak jauh dari tempat wisata

4) Dampak terhadap pendapatan

Peningkatan pendapatan yang dimaksud adalah efek *multiplier* dari kenaikan pengeluaran wisatawan untuk membelanjakan uangnya

sehingga berdampak pada kenaikan *income* penduduk yang berdagang disekitar tempat wisata.

5) Dampak terhadap distribusi pendapatan

Dengan adanya pariwisata, pendapatan dapat terdistribusi secara lebih luas tidak hanya pada masyarakat didekat daerah tujuan wisata itu sendiri atau para penyedia jasa, perhotelan, serta pelaku usaha bidang wisata lainnya. Bahkan dalam skala nasional meluas ke sektor-sektor lain.

6) Dampak terhadap kepemilikan

7) Dampak terhadap pembangunan

Dengan adanya kegiatan pariwisata yang sedang berkembang membawa dampak dengan adanya pembangunan infrastruktur jalan, pembangunan fasilitas pendukung pariwisata, dan lain-lain.

8) Dampak terhadap pendapatan pemerintah

Dampak langsung pariwisata bagi pendapatan daerah adalah melalui pemasukan melalui pajak dan retribusi akibat dari penyediaan jasa, sedangkan dampak tidak langsung adalah melalui pajak dari pengadaan fasilitas pendukung kegiatan pariwisata (Astuti, 2010).

## I. Diagram *Fishbone*(Diagram Tulang Ikan)

### 1. Pengertian Diagram *Fishbone*

Diagram *Fishbone* merupakan sebuah alat analisis yang pertama kali diperkenalkan oleh seorang berkebangsaan Jepang yang bernama Dr. Kaoru Ishikawa, alumnus jurusan teknik kimia dari Universitas Tokyo

pada tahun 1953. Diagram ini juga cukup populer dengan sebutan diagram Ishikawa, yang diambil dari penggalan nama sang penemu. Cara kerja *Fishbone* diagram adalah dengan melihat secara sistematis efek dan penyebab mana yang berkontribusi langsung terhadap efek-efek lain. Karena fungsi tersebut diagram ini juga dapat dikatakan sebagai diagram sebab-akibat (*Cause and Effect Diagram*). Diagram sebab-akibat membantu mengidentifikasi penyebab dari hasil tertentu yang tidak diinginkan sehingga membantu mengidentifikasi akar penyebab dan memastikan pemahaman umum dari penyebab tersebut. Bentuknya diagram yang kebetulan hampir menyerupai kerangka tulang ikan inilah yang kemudian disebutkan sebagai diagram *Fishbone* (tulang ikan).

## 2. Manfaat Diagram *Fishbone*

Pada dasarnya beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan diagram *Fishbone* adalah:

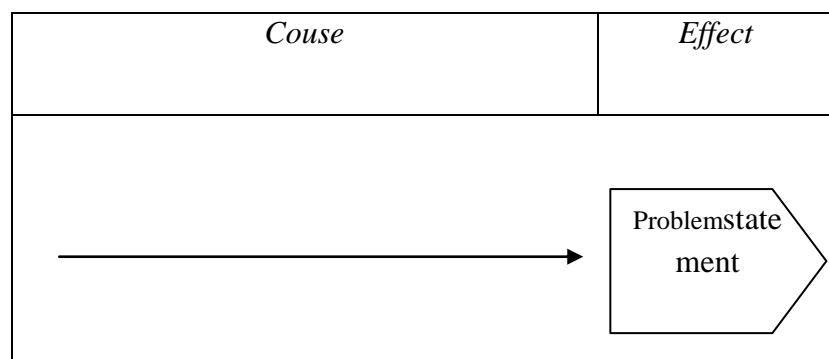
- a. Membantu mengidentifikasi akar penyebab dari suatu masalah.
- b. Membantu membangkitkan ide-ide baru dalam upaya pencarian solusi masalah.
- c. Membantu penyelidikan atau pencarian fakta lebih lanjut.
- d. Mengidentifikasi tindakan apa yang harus dilakukan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.
- e. Membahas permasalahan secara jelas dan rapi.

### 3. Langkah-langkah Pembuatan Diagram *Fishbone*

Dalam pembuatan diagram *Fishbone* diperlukan langkah-langkah yang harus dilakukan, yaitu

a. Langkah pertama: mengidentifikasi dan menjelaskan akibat (hasil) atau efek yang akan dianalisis, diagram akibat ini nantinya akan menempati posisi kepala ikan. Dalam langkah ini aturan yang harus ditetapkan yaitu:

- 1) Menentukan akibat yang harus diperiksa. Meliputi masalah yang dihasilkan dari suatu kegiatan, tujuan perencanaan, dan sebagainya.
- 2) Mengembangkan definisi operasional efek agar mudah dipahami.
- 3) Mengidentifikasi efek positif (berfokus pada hasil yang diinginkan) serta efek negatif (berfokus terhadap penyebab masalah), tergantung pada masalah yang dibahas.
- 4) Menggambar panah secara horizontal yang menunjuk ke kanan (arah kepala ikan).



**Gambar 2.2** langkah 1: menyepakati masalah

b. Langkah kedua: mengidentifikasi *main cause* yang berkontribusi terhadap akibat. Hal-hal yang harus dilakukan adalah:

1) Menetapkan *main cause* yang berkemungkinan menjadi penyebab *effect*. Beberapa kategori yang digunakan:

a) Kategori 6 M dalam (Fauziah, 2009) digunakan untuk menganalisis sektor industri manufaktur, yaitu:

➤ *Mechine* (Mesin dan teknologi)

Dalam proses produksi industri manufaktur tentulah faktor mesin atau teknologi menjadi sangat penting guna mencapai efektifitas produksi atau pelayanan yang lebih efisien),

➤ *Method*(metode kerja dilapangan)

Metode adalah suatu teknik atau prosedur yang menjelaskan mengenai proses pelaksanaan yang harusnya terjadi dilapangan. Namun, yang seringkali terjadi adalah penyimpangan dalam proses pelaksanaan sehingga hasil kurang maksimal dan tidak sesuai yang diharapkan.

➤ *Material*(*raw material, consumption*, dan informasi)

Material atau bahan baku merupakan suatu faktor terpenting dalam industri manufaktur. Ketersediaan bahan baku harus terus dijaga agar tetap mudah

diperoleh, begitu pula dengan harga yang terjangkau dan biaya pendistribusian yang rendah.

➤ *Man power*(tenaga kerja atau pekerja fisik)

Sumber daya manusia yang berkualitas tentunya akan mempengaruhi produk yang dikeluarkan perusahaan.

➤ *Measurement*(pengukuran atau inspeksi)

➤ *Mother nature*(lingkungan)

Kategori ini perlu diperhatikan untuk melihat sejauh mana berjalannya suatu proyek pada sebuah industri berdampak terhadap lingkungan.

b) Kategori 5S (digunakan untuk menganalisa sektor jasa bidang kesehatan), yaitu:

➤ *Surroundings* (lingkungan),

➤ *Suppliers* (pemasok),

➤ *Systems* (sistem),

➤ *Skills* (keterampilan), dan

➤ *Safety* (keselamatan).

c) 6 Kategori (digunakan untuk menganalisa sektor industri pariwisata, dll) , yaitu:

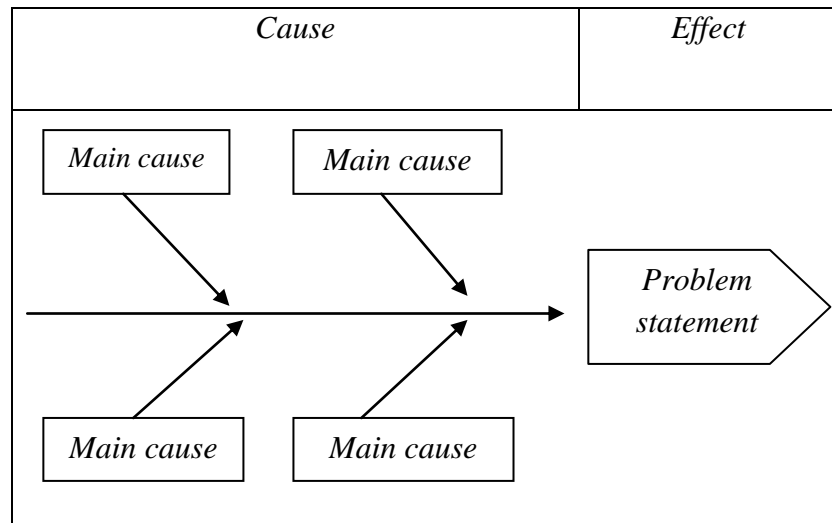
➤ *Product* (produk/jasa)

Kategori ini berkaitan dengan produk atau paket-paket kegiatan apa saja yang ditawarkan pada konsumen atau pengunjung.



- *Price* (harga)  
harga yang harus dibayarkan oleh konsumen atau pengunjung untuk memperoleh jasa yang ditawarkan
- *Place* (tempat),  
Keadaan lokasi, kenampakan alam dan buatan yang disediakan ataupun ditawarkan oleh pihak pengelola wisata.
- *Promotion* (promosi/ hiburan),  
Promosi dan kerjasama apa saja yang telah dilakukan oleh pihak pengelola dalam upaya pengembangan Desa Wisata.
- *People* (orang),  
Sejauh mana kualitas SDM yang ada di desa wisata Nglanggeran guna mendukung pengembangan desa wisata.
- *Facility* (fasilitas),  
Fasilitas apa saja yang tersedia, sebagai daya dukung pengembangan wisata.

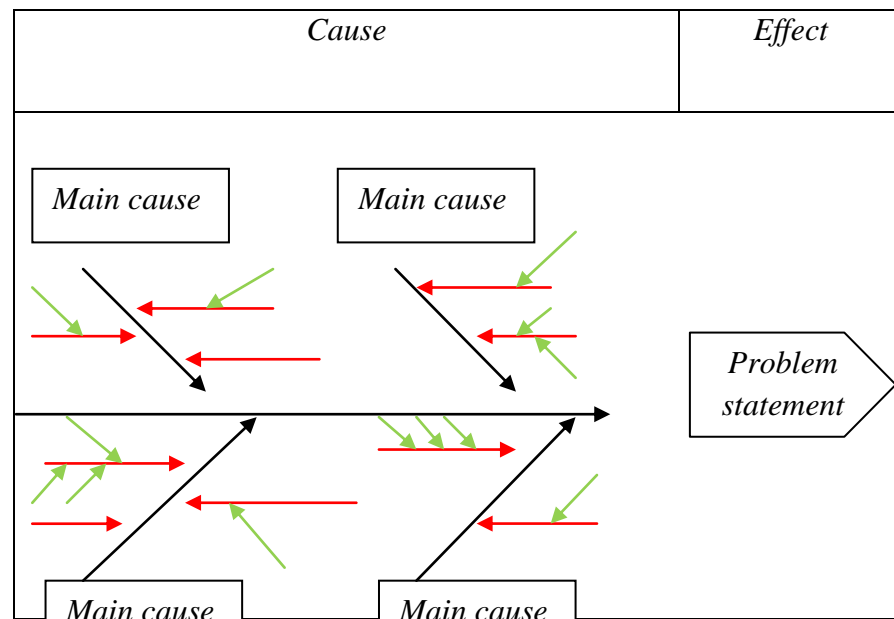
- 2) *Main cause* dituliskan disebelah kiri kotak efek, beberapa diatas tulang belakang dan beberapa lainnya dibawah.
- 3) Menggambarkan kotak tabel kategori dan menggunakan garis diagonal untuk menghubungkan kotak dengan tulang belakang.



**Gambar 2.3** langkah 2: mengidentifikasi main cause

- c. Langkah ketiga: menemukan sebab-sebab potensial dengan cara *brainstorming*<sup>1</sup>. Hal-hal yang harus dilakukan adalah:
- 1) Mengidentifikasi sebab-sebab yang diuraikan melalui sesi *brainstorming*.
  - 2) Sebab-sebab ditulis menggunakan garis horizontal sehingga banyak tulang ikan “kecil” diantara garis diagonal.
  - 3) Sebab-sebab bisa ditulis di beberapa tempat apabila masih saling berhubungan dengan beberapa *main cause*.

<sup>1</sup>*Brainstorming* adalah teknik yang digunakan untuk menghasilkan suatu daftar panjang yang berisi berbagai respon berbeda tanpa membuat penilaian terhadap ide-ide individu (Barbara dan Sara Freeman, 2010)



Gambar 2.4 Langkah 5. menemukan sebab-sebab paling potensial

Keterangan :

—————▶ : *main cause*

—————▶ : *cause level 1*

—————▶ : *cause level 2*

- d. Langkah keempat: mengkaji dan menyepakati sebab-sebab yang paling mungkin. Hal-hal yang harus dilakukan:
- 1) Mengisi setiap *main cause* dengan sebab-sebab yang paling mungkin diantara semua sebab-sebab dalam *main cause*.
  - 2) Jika sebab muncul lebih dari satu *main cause*, kemungkinan merupakan petunjuk sebab yang paling mungkin.

- 3) Mengkaji kembali sebab-sebab yang paling memungkinkan dan tanyakan “mengapa ini sebabnya?”.
- 4) Pertanyaan “mengapa?” akan membantu dalam identifikasi pokok permasalahan.
- 5) Terakhir lingkari sebab yang paling mungkin pada *fishbone* diagram.

#### **4. Kelebihan dan kekurangan *Fishbone* diagram**

Kelebihan menggunakan *Fishbone* diagram adalah dapat menjabarkan secara jelas setiap masalah yang terjadi dan setiap orang dapat terlibat dalam menyumbangkan saran yang kemungkinan merupakan penyebab utama dari masalah tersebut.

Sedangkan kekurangan menggunakan *Fishbone* diagram adalah karena terlalu sederhana, sehingga membuat beberapa sebab tidak terwakili secara kompleks. Kemungkinan untuk mengeksplor hubungan sebab akibat tidak bisa sedetail yang diinginkan, kecuali diagram ini digambar dengan skala besar.

#### **J. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang dilakukan oleh (Samaji, 2015) dengan judul “Strategi Pengembangan Ekowisata Nglanggeran Dalam Upaya Meningkatkan Pendapatan Masyarakat Sekitar Desa Nglanggeran Kecamatan Patuk Kabupaten Gunungkidul” menunjukkan 60% responden menyatakan “sangat setuju” bahwa masyarakat merasakan peningkatan pendapatan

dengan berkembangnya ekowisata berbasis masyarakat di Desa Wisata Nglanggeran sedangkan 40% responden lainnya merasa “setuju”. Dalam penyerapan tenaga kerja 50% “sangat setuju” ekowisata berbasis masyarakat di Nglanggeran menyerap banyak tenaga kerja dalam pengelolaannya, sedangkan 50% lainnya menyatakan “setuju”.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Astuti (2010) dengan judul “Pemetaan Dampak Ekonomi Pariwisata Dalam Penerapan Konsep *Community Based Tourism* (studi kasus Desa Wisata Kebon Agung di Kabupaten Bantul)” menunjukkan bahwa 71,28 % dana yang terdistribusi kepada masyarakat atau komunitas dari total pengeluaran yang terjadi. Kemudian permasalahan yang ada pada Desa Wisata Kebon Agung antara lain adanya kebocoran (*leakage*), lemahnya manajemen lokal dan *bargaining power, limited carrying capacity*, dan kurangnya ketersediaan lahan praktek pertanian.

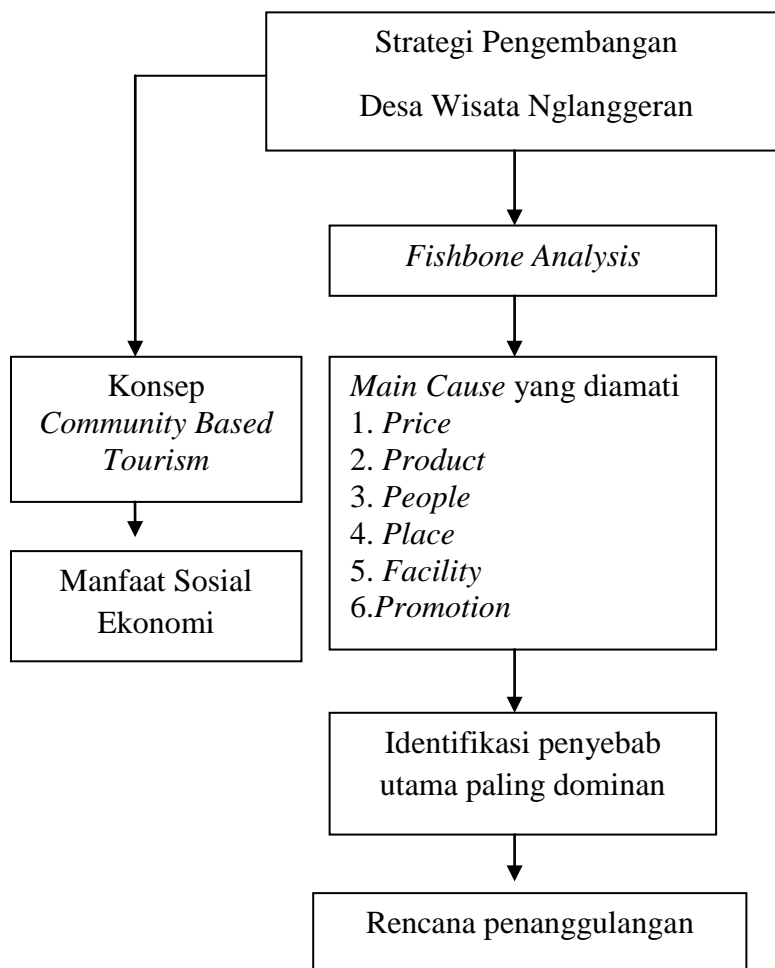
Selain Astuti (2010), penelitian yang dilakukan Kurniawan (2015) yang berjudul “Dampak Sosial Ekonomi Pembangunan Pariwisata Umbul Sidomukti Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang” menyatakan bahwa terjadinya banyak penyerapan tenaga kerja dari adanya pembangunan Objek Wisata Umbul Sidomukti. Tidak hanya dari sektor pariwisata saja yang terserap, melainkan kenaikan omset penjualan yang dialami para pedagang di sekitar kawasan wisata.

Persamaan beberapa penelitian diatas dengan penelitian ini adalah penerapan konsep *Community Based Tourism* yang digunakan dalam

pengembangan desa wisata serta berbagai dampak sosial ekonomi yang ditimbulkan dari adanya kegiatan wisata.

### K. Kerangka Berfikir

Dalam penelitian ini difokuskan untuk menentukan strategi pengembangan dan melihat sejauh mana keberhasilan penerapan konsep *Community Based Tourism* terhadap peningkatan perekonomian melalui pemberdayaan masyarakat sekitar di Desa Wisata Nglanggeran. Indikator manfaat sosial dan ekonomi mengacu pada metode yang diperkenalkan Rest (1997) dalam *Community Based Tourism Handbook*.



**Gambar 2.5**  
**Kerangka Pemikiran**