

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Geografi

Hakikat studi geografi adalah mempelajari fenomena di permukaan bumi, baik fenomena alam maupun fenomena kehidupan sosial melalui proses-proses yang terjadi.

2.1.1.1 Definisi Geografi

Geografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari *geo* yang artinya bumi, dan *graphien* yang artinya lukisan atau gambaran. Jadi, geografi merupakan lukisan atau gambaran tentang bumi. definisi geografi yang dirumuskan oleh para ahli geografi Indonesia pada Seminar dan Lokakarya di Semarang tahun 1988 yang menjelaskan bahwa geografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dengan menggunakan sudut pandang kelingkungan & kewilayahan dalam konteks keruangan (Aksa Furqan Ishak, Utaya, 2019)

2.1.1.2 Prinsip Geografi

Dalam studi geografi, terdapat beberapa prinsip dasar berupa uraian, pengkajian, dan pengungkapan gejala, variabel, faktor, dan masalah geograf. Dibawah ini ada empat prinsip geografi diantaranya yaitu persebaran, interelasi, deskripsi, dan korologi.

1) Prinsip Persebaran

Prinsip persebaran berkaitan dengan distribusi gejala yang ada dipermukaan bumi. Gejala geosfer meliputi gejala fisik, dan gejala sosial. Persebaran gejala di setiap lokasi atau tempat di permukaan bumi adalah berbeda-beda. Ada yang tersebar merata, tidak merata, atau bergerombol. Dengan memperhatikan suatu distribusi gejala di permukaan bumi

tersebut, mampu menyingkapkan persebaran, baik itu yang terkait dengan gejala lain maupun kecenderungan yang dapat dipakai untuk diprediksi di masa yang akan datang.

2) Prinsip Interelasi

Interelasi artinya mempunyai hubungan atau keterkaitan antarfenomena geosfer di muka bumi. Keterkaitan tersebut terjadi pada gejala, fakta atau peristiwa lain di satu tempat atau yang berlainan. Ada banyak fenomena geosfer yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Setelah mempelajari gejala yang tersebar di permukaan bumi, setelahnya menyingkap hubungan antar gejala, fakta atau peristiwa yang ada di tempat tersebut.

3) Prinsip Deskripsi

Setelah menemukan hubungan antar gejala, fakta atau peristiwa yang terjadi disuatu tempat, tahap selanjutnya yaitu menjelaskan sebab-akibat adanya interelasi atau hubungan tersebut. Prinsip deskripsi artinya uraian atau gambaran. Setiap kajian tentang berbagai gejala geosfer harus dijelaskan secara rinci berdasarkan fakta dan data yang terjadi yang dapat dilakukan melalui tulisan, diagram, grafik, tabel, gambar, dan peta.

4) Prinsip Korologi

Setiap wilayah memiliki karakteristik yang berbeda. Prinsip ini bersifat komprehensif karena merupakan perpaduan dari beberapa prinsip geografi lainnya. Prinsip korologi mempelajari gejala dan fakta geosfer dengan memperhatikan penyebaran, interelasi, dan interaksinya pada ruang yang ditempati.

2.1.1.3 Konsep Geografi

Dalam mengkaji gejala atau peristiwa dalam ruang geografi selalu mempergunakan konsep geografi untuk menyajikan gambaran secara umum.

1) Konsep Lokasi

Konsep lokasi adalah menjelaskan suatu fenomena geosfer yang ada dipermukaan bumi yang berkaitan dengan letak. Konsep lokasi menjadi ciri khusus ilmu geografi sejak awal perkembangan adanya ilmu geografi. Konsep lokasi dibedakan menjadi lokasi absolut yang bersifat tetap yang berdasarkan pada garis lintang dan garis bujur dan lokasi relatif yang menunjukkan kondisi sesuai daerah.

2) Konsep Persebaran

Konsep persebaran adalah dilihat dari keberadaan suatu fenomena di suatu ruang permukaan bumi dari pola persebarannya di setiap wilayah. Sehingga terjadi fenomena gejala atau peristiwa yang berbeda-beda, persebaran tersebut meliputi kajian geosfer maupun kondisi.

3) Konsep Pola

Posisi bentuk keruangan objek dipermukaan bumi adalah dikaji menggunakan konsep pola. Kegiatan manusia dipermukaan bumi dan memanfaatkan alam memengaruhi pola keruangan tertentu. Pola berkaitan dengan susunan bentuk atau persebaran fenomena dipermukaan bumi, baik bersifat alam, maupun fenomena ekonomi, sosial dan budaya.

4) Konsep Aglomerasi

Konsep aglomerasi berkaitan dengan pemusatan atau *node* suatu fenomena di permukaan bumi. Aglomerasi adalah kecenderungan terhadap pemusatan (kumpulan) suatu fenomena pada wilayah yang relative sempit dan paling menguntungkan yaitu adanya suatu kelompok berbagai

aktivitas manusia dalam beradaptasi dengan lingkungannya seperti perumahan, aktivitas pertanian, perdagangan dan lain-lain.

5) Konsep Keterjangkauan

Jangkau berarti koneksi suatu jaringan dari suatu tempat ke tempat lain, dalam geografi keterjangkauan adalah mengenai keterkaitan jarak dan karakteristik wilayah. Makna keterjangkauan adalah dapat tidaknya atau mudah tidaknya suatu lokasi dijangkau dari lokasi lain.

6) Konsep Interaksi

Perbedaan karakteristik antarwilayah mendorong adanya interaksi. Interaksi dapat berupa pertukaran, atau aliran manusia, barang atau budaya. Interaksi merupakan peristiwa saling mempengaruhi daya-daya, objek atau tempat satu sama lain. Adanya suatu perbedaan di suatu wilayah dan menyebabkan interaksi antarwilayah, dikarenakan potensi yang ada didalam diwilayah tertentu cenderung tidak sama dengan potensi yang ada diwilayah lain sehingga terjadi interaksi.

7) Konsep Jarak

Jarak merupakan suatu parameter yang menyatakan seberapa jauh yang ditempuh yang dihitung dalam satuan meter. Konsep jarak dapat dibedakan menjadi dua, yaitu jarak absolut dan jarak relatif. Jarak absolut diukur menggunakan satuan panjang dan jarak relatif ditentukan dengan pertimbangan rute, waktu dan tempat.

8) Konsep Morfologi

Konsep morfologi berkaitan dengan bentuk permukaan bumi yang akibatnya permukaan bumi di setiap wilayah berbeda-beda tergantung susunan bentuklahan dan bentang alam. Bentuk-bentuk permukaan bumi dihasilkan oleh tenaga dari dalam dan luar bumi.

9) Konsep Diferensiasi Area

Konsep diferensiasi area yaitu perbedaan karakteristik antarwilayah (region). Perbedaan karakteristik tersebut dapat berupa geografi fisik, geografi sosial, dan regional. Setiap wilayah mempunyai ciri khas karena unsur dan fenomena yang berbeda dengan wilayah lain. Adanya diferensiasi area tersebut adanya interaksi antarwilayah.

10) Konsep Nilai Kegunaan

Konsep nilai kegunaan adalah mengacu pada kuantitas objek atau subjek geografi. Karakteristik yang berkaitan dengan fisik dan sosial suatu wilayah dapat menentukan nilai guna suatu wilayah. Nilai guna suatu wilayah dapat dikembangkan menjadi sumber potensi untuk menunjang perkembangan wilayah.

2.1.1.4 Pendekatan Geografi

Pendekatan geografi merupakan sebuah pilar utama dalam kajian geografi. Kini, geografi berkembang menjadi geografi terpadu yang didalamnya terdapat pendekatan utama, yaitu:

1) Pendekatan Keruangan

Pendekatan keruangan dikenal sebagai pendekatan spasial yang berasal dari kata *space* (ruang). Kajian pendekatan keruangan adalah menitikberatkan pada perbedaan-perbedaan karakteristik antarwilayah di bumi. Struktur keruangan berupa susunan unsur-unsur pembentuk ruang berupa kenampakan yang digambarkan dalam bentuk titik, garis, atau area. Pendekatan keruangan dapat dikaji melalui geografi fisik maupun sosial.

2) Pendekatan Kelingkungan

Pendekatan kelingkungan atau disebut *ecology* adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara organisme makhluk hidup dan lingkungan. Adanya interaksi tersebut membentuk

suatu sistem kesatuan yang disebut ekosistem. Interaksi atau interaction berupa makhluk hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan dengan lingkungannya yang dikaji melalui pendekatan kelingkungan atau ekologi ini.

3) Pendekatan Kewilayahan

Kombinasi antara analisis pendekatan keruangan dan analisis pendekatan ekologi disebut pendekatan kompleks wilayah. Jadi adanya penggabungan ketiga analisis tersebut menekankan pada kajian komprehensif. Salah satu ciri dari pendekatan kompleks wilayah adalah adanya pengklasifikasian atau penggolongan pada suatu analisis.

2.1.2 Geografi Pariwisata

Menurut Pearce Douglas, G (dalam Maryani, 2019 : 33) menyatakan bahwa geografi pariwisata merupakan hubungan timbal balik dan fenomena yang muncul dari adanya perjalanan sementara orang-orang dengan tujuan utamanya untuk istirahat (*leisure*) dan rekreasi. Sedangkan menurut Bonaface dan Cooper (dalam Maryani, 2019 : 33) bahwa geografi pariwisata sebagai ekspresi keruangan dari kepariwisataan sebagai salah satu aktivitas manusia, dengan fokus kepada daerah asal wisatawan, daerah penerima wisatawan, dan kaitan antara keduanya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa geografi pariwisata merupakan cabang ilmu geografi yang mempelajari hubungan timbal balik yang muncul adanya aktivitas manusia dalam ruang (perjalanan) sebagaimana manusia tersebut sebagai wisatawan yang berasal dari daerah asal wisatawan menuju daerah penerima wisatawan dengan tujuan utamanya untuk istirahat dan rekreasi.

Geografi pariwisata merupakan termasuk geografi yang sistematis dimana didalamnya terdapat aktivitas manusia sebagai subjek utama dalam pengembangan dan perkembangan adanya kepariwisataan tersebut. Pariwisata memiliki banyak hubungan dengan aktivitas manusia sehingga bersifat kompleks karena didalamnya terdapat suatu sistem

yang besar, yaitu diantaranya komponen seperti ekonomi, politik, sosial, ekologi, budaya dan lain sebagainya. Sehingga pariwisata dipandang sebagai subsistem yang kompleks dan tidak terlepas oleh komponen lain. Subsistem tersebut akan memiliki hubungan dan keterkaitan satu sama lain. Hal ini menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu subsistem akan menyebabkan juga terjadinya perubahan pada subsistem yang lainnya, sampai akhirnya kembali ditemukan harmoni yang baru (Suta & Mahagangga, 2018)

2.1.2.1 Definisi Pariwisata

Secara etimologis, pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta yaitu “pari” yang artinya berkali-kali dan “wisata” artinya bepergian. Jadi, pariwisata merupakan perjalanan yang dilakukan berkali-kali ke suatu tempat. Dengan demikian, istilah pariwisata merupakan sinonim dari kata *tour* dan *travel* dalam bahasa Inggris. *Tourist* merupakan orang yang mengadakan perjalanan atau dalam bahasa Indonesia nya adalah wisatawan, begitupun dengan *traveler* mengandung arti yang sama, hanya *traveler* bersifat umum. Dilihat dari perbedaan keduanya, bahwa kata *tourist* adalah orang yang mengadakan perjalanan untuk bersenang-senang, sedangkan *traveler* adalah mengadakan perjalanan namun belum tentu tujuannya untuk bersenang-senang, misalnya seperti bekerja dan bertemu dengan rekan kerja untuk mengadakan rapat penting.

Menurut *United Nation World Tourism Organization* (UNWTO) 2013, pariwisata adalah aktivitas perjalanan dan tinggal seseorang atau kelompok di luar tempat tinggal dan lingkungannya selama tidak lebih dari satu tahun berurutan untuk berwisata, bisnis, atau tujuan lain dengan tidak untuk bekerja di tempat yang dikunjunginya tersebut . Hal ini mengacu pada cikal bakal manusia yang memiliki keterbatasan fisik dan psikis, yaitu adanya keterbatasan kejenuhan psikis dan kelelahan fisik yang

akan mengakibatkan gangguan kesehatan. Sehingga manusia membutuhkan waktu luang untuk beristirahat dan menyegarkan diri (*refreshing*) dengan cara mengunjungi ke tempat-tempat yang mempunyai daya tarik potensi untuk dinikmati.

Suwena & Widyatmadja (2017 : 17) menyatakan bahwa ada beberapa faktor penting tentang pengertian kepariwisataan yaitu:

- 1) Perjalanan itu dilakukan untuk sementara waktu
- 2) Perjalanan itu dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain
- 3) Perjalanan itu, walaupun apapun bentuknya, harus selalu dikaitkan dengan pertamasyaan atau rekreasi
- 4) Orang yang melakukan perjalanan tersebut tidak mencari nafkah ditempat yang dikunjunginya dan semata-mata sebagai konsumen di tempat tersebut.

2.1.2.2 Unsur-Unsur Pariwisata

Adapun bagian-bagian yang ada di dalam pariwisata mencakup tiga unsur yaitu:

- 1) Manusia, unsur insani sebagai pokok pelaku dalam pariwisata, baik itu pengelola maupun wisatawan yang berkunjung.
- 2) Tempat, unsur fisik yang mencakup kegiatan pariwisata, yaitu tempat yang memiliki potensi sebagai daya tarik wisata.
- 3) Waktu, unsur tempo yang dihabiskan dalam perjalanan selama berdiam di suatu tempat tujuan.

2.1.2.3 Jenis-Jenis Pariwisata

Menurut Pendit dalam (Gusti, 2014 : 107) ada beberapa jenis-jenis pariwisata berdasarkan motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat, yaitu:

- 1) Wisata Budaya. Wisata budaya yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari

keadaan rakyat, kebiasaan adat-istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Seperti seni tari, seni drama, seni musik.

- 2) Wisata Maritim atau Bahari. Jenis wisata yang banyak dikaitkan dengan kegiatan olahraga di air, lebih-lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat-lihat tanaman laut dengan pemandangan indah.
- 3) Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi). Wisata cagar alam adalah wisata yang banyak digemari oleh pencinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau margasatwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat.
- 4) Wisata Konvensi. Yang dekat dengan wisata jenis politik adalah apa yang dinamakan wisata konvensi. Berbagai negara pada dewasa ini membangun wisata konvensi ini dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan-ruangan tempat bersidang bagi para peserta konferensi, musyawarah, konvensi dan pertemuan lainnya.
- 5) Wisata Pertanian. Wisata pertanian adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan, dan sebagainya dimana wisatawan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat-lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman dan sayuran yang subur dan beraneka warna.
- 6) Wisata Ziarah. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat-tempat suci, ke makam-makam orang besar, atau pemimpin yang diagungkan, ke

bukit atau ke gunung yang dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau sebagai pemimpin manusia ajaib penuh legenda.

Berdasarkan jenis-jenis pariwisata yang telah diuraikan di atas adalah dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis pariwisata tersebut merupakan berdasarkan motif tujuan wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat tersebut untuk kebutuhan pengunjung dalam memenuhi kebutuhan psikis maupun fisik dan keperluan bisnis lainnya. Sehingga jenis pariwisata tersebut diuraikan secara khusus, bukan umum yang jenis pariwisatanya lebih banyak lagi berdasarkan kategori.

2.1.2.4 Syarat-syarat Pariwisata

Menurut Maryani (dalam Kirom, 2016 : 537) ada beberapa syarat-syarat pariwisata yang dikemukakan, yaitu:

1) *What to see*

Ditempat tersebut harus ada objek dan aktrasi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Dengan kata lain daerah tersebut harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan “*entertainment*” bagi wisatawan. *What to see* meliputi pemandangan alam, kegiatan, kesenian, dan atraksi wisata.

2) *What to do*

Ditempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lama ditempat itu.

3) *What to buy*

Tempat tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal.

4) *What to arrived*

Di dalamnya termasuk aksesibilitas, bagaimana kita mengunjungi daya tarik wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan dan berapa lama tiba ke tempat tujuan wisata tersebut.

5) *What to stay*

Bagaimana wisatawan akan tinggal untuk sementara selama dia berlibur. Diperlukan penginapan-penginapan baik hotel/penginapan.

2.1.2.5 Sarana Prasarana Wisata

Sarana wisata adalah sebuah penunjang yang dibutuhkan oleh wisatawan yang dilihat dari aspek ekonomi dari berbagai fasilitas amenities. Ada beberapa sarana wisata menurut Isdarmanto (2017 : 34), yaitu:

1) Transportasi wisata

Transportasi merupakan sebuah alat angkut utama untuk memindahkan sesuatu dari tempat ke tempat lain, dalam hal pariwisata banyak tergantung pada transportasi yang mana faktor jarak dan waktu sangat mempengaruhi keinginan orang untuk melakukan perjalanan wisata. Sehingga erat hubungannya dengan aksesibilitas.

2) Akomodasi

Akomodasi adalah sarana untuk menyediakan jasa pelayanan penginapan yang dapat dilengkapi dengan tempat makan dan minum dan jasa lainnya. Jenis-jenis akomodasi yaitu hotel, motel, *guest house*, *youth hostel*, apartemen hotel, *pension*, *logments*, *camping ground*, *caravan*, *home stay*, INN-hotel, *boatel*

3) Restoran

Restoran adalah sarana wisata untuk menyediakan jasa makan dan minum yang sangat dibutuhkan wisatawan karena

setiap wisatawan dalam perjalanan wisata harus terjamin kebutuhan makan dan minumannya.

4) Toko cenderamata

Cenderamata wisata adalah sarana usaha komersial untuk menyediakan kebutuhan sesuatu dalam berupa barang bagi wisatawan yang berkunjung sebagai oleh-oleh atau buah tangan.

5) Pemandu wisata

Pemandu wisata adalah duta bangsa atau duta daerah untuk melaksanakan tugas yang diekspresikan oleh pramuwisata yang dianggap wisatawan sebagai cerminan karakter masyarakat setempat memperoleh pengetahuan sehingga dapat dipercaya oleh wisatawan.

6) Biro perjalanan wisata

Biro perjalanan wisata adalah usaha kegiatan komersial yang mengatur, dan menyediakan pelayanan bagi seseorang, sekelompok orang, untuk melakukan perjalanan dengan tujuan utama berwisata.

Setelah menjelaskan beberapa sarana diatas, adapun prasarana wisata merupakan sarana pendukung wisata yang secara tidak langsung dibutuhkan oleh wisatawan. Menurut Isdarmanto (2017: 50) ada beberapa prasarana wisata antara lain:

- 1) Perhubungan: seperti jalan raya, rek kereta api, pelabuhan udara dan laut, terminal.
- 2) Instalasi pembangkit listrik untuk penerangan dan kebutuhan teknologi lain dan instalasi air bersih, yang sangat dibutuhkan wisatawan.
- 3) Alat komunikasi sistem telekomunikasi baik itu telepon, telegraf, radio, televisi, kantor pos, wifi, video, dan IT networking.

- 4) Pelayanan kesehatan baik itu klinik, puskesmas, rumah sakit IGD, laboratorium dsb.
- 5) Pelayanan keamanan baik itu pos satpam penjaga objek wisata atau pos-pos polisi.
- 6) Pelayanan wisatawan baik itu berupa pusat informasi ataupun kantor pemandu wisata.
- 7) Bensin dan lain-lain.

2.1.3 Industri Pariwisata

Pandangan yang mendasari tentang industri merupakan bangunan pabrik yang didalamnya terdapat aktivitas manusia yang bekerja memproduksi barang mentah menjadi barang jadi kemudian menghasilkan uap polutan yang dikeluarkan melalui cerobong asap. Namun industri dalam pariwisata merupakan hal yang berbeda. Industri dalam pariwisata adalah terdapat produsen yang merupakan pengelola wisata untuk merancang dan mengembangkan tempat tersebut sebagai daerah tujuan dan daya tarik wisata untuk memenuhi permintaan konsumen (wisatawan).

Dalam hal industri pariwisata itu agaknya jelas bahwa konsumen itu ialah wisatawan. Wisatawanlah yang mempunyai kebutuhan dan permintaan-permintaan yang harus dipenuhi dan untuk itu wisatawan mengeluarkan uang (Suwena & Widyatmaja, 2017)

Industri pariwisata merupakan industri yang kompleks, karena terdiri dari industri-industri yang lain yang saling keterkaitan. Misalnya industri perhotelan, industri rumah makan, industri kerajinan, industri perjalanan dan lain sebagainya. Diantara perbedaan-perbedaan macam tersebut, adapun perbedaan yang terpenting mengenai industri pariwisata, yaitu:

- 1) Produk tidak dapat dibawa ke tempat kediaman konsumen (wisatawan), dikarenakan produk tersebut hanyalah sebagai potensi untuk dinikmati di tempat objek wisata.

- 2) Wujud produk wisata ditentukan oleh konsumen (wisatawan), seperti atraksi yang dimainkannya, angkutan yang dinaikinya, berapa lama penginapan yang ditempatinya, semua itu merupakan wisatawan yang menyusun sendiri sehingga terbentuk menjadi produk wisata yang tersusun secara utuh.
- 3) Wisatawan memperoleh produk wisata merupakan sebuah hal dari pengalaman pribadi untuk dinikmati sebagai penyegaran diri.

Menurut Yeoti (dalam Suwena & Widyatmaja, 2017) industri pariwisata (*tourist industry*) adalah semua jasa yang diberikan oleh macam-macam perusahaan, semenjak seorang wisatawan meninggalkan tempat kediamannya, sampai ditempat tujuan, hingga kembali ke tempat asalnya.

2.1.4 Pengembangan Pariwisata

Istilah sederhana dari pengembangan adalah suatu cara atau proses yang harus dicapai dengan lebih baik lagi. Menurut Maryani (2019 : 100) pengembangan merupakan suatu rangkaian kegiatan yang bermakna positif, sistematis, dan terkontrol sesuai dengan target yang ingin dicapai. Pengembangan yang dilakukan oleh pengelola maupun pemerintah dalam pariwisata selalu memperhitungkan daya dukung dan manfaatnya bagi pengelola maupun pengunjung terhadap objek wisata yang akan dikembangkannya, agar objek wisata tersebut lebih menarik dan dikenal lebih banyak orang. Sehingga setiap pihak melakukan usaha untuk memajukan objek wisata yang biasanya meliputi fasilitasi, menambah atraksi wisata, melakukan banyak promosi, dan lain-lain.

2.1.4.1 Komponen Pengembangan Pariwisata

Menurut Inskeep (dalam Suryadana, 2015 : 33) ada beberapa komponen pengembangan pariwisata yang diantaranya dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- 1) Atraksi dan Kegiatan-Kegiatan Wisata.

Kegiatan-kegiatan wisata berupa semua hal yang berhubungan dengan lingkungan alami yang terdapat di

kawasan objek wisata, yaitu terdapat keunikan suatu daerah dan kegiatan lain yang berhubungan dengan kegiatan wisata yang menarik wisatawan untuk dikunjungi.

2) Akomodasi

Akomodasi merupakan berbagai macam penginapan seperti hotel dan berbagai jenis fasilitas yang berhubungan dengan pelayanan untuk para wisatawan yang berniat untuk bermalam selama perjalanan wisata.

3) Fasilitas dan Pelayanan Wisata

Fasilitas dan pelayanan wisata adalah sebuah penunjang yang dibutuhkan dalam perencanaan kawasan wisata.

4) Fasilitas dan Pelayanan Transportasi

Fasilitas dan pelayanan transportasi adalah sebuah kegiatan mengangkut dan memindahkan muatan untuk wisatawan yang merupakan transportasi akses menuju kawasan wisata, transportasi internal yang menghubungkan atraksi utama kawasan wisata dan kawasan pembangunan seperti transportasi darat, udara dan air.

5) Infrastruktur Lain

Infrastruktur adalah berupa penyediaan seperti air bersih, listrik, drainase, saluran air, telekomunikasi seperti telepon dan lain-lain.

6) Elemen Kelembagaan

Kelembagaan dalam pariwisata adalah untuk membangun dan mengelola kegiatan wisata seperti termasuk perencanaan tenaga kerja dan program pendidikan dan pelatihan, membuat strategi marketing dan program meningkatkan promosi.

2.1.4.2 Tujuan Pengembangan Pariwisata

Setelah memaparkan tentang arti dari pengembangan pariwisata. Adapun tujuan dari adanya pengembangan pariwisata tersebut yaitu diantaranya sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan perekonomian dalam pendapatan devisa negara
- 2) Perluasan lapangan pekerjaan
- 3) Mengenalkan atau mendayagunakan daya tarik keindahan alam
- 4) Meningkatkan persaudaraan dan persahabatan antar daerah maupun internasional.

Jadi, adanya pengembangan pariwisata adalah bukti rasa nasionalisme bangsa yang disertai dengan potensi-potensi yang ada di dalam negara untuk dikembangkannya dalam industri pariwisata, sehingga akan menambah devisa negara dan memperluas lapangan pekerjaan, oleh karena itu tujuan utama adanya pengembangan pariwisata adalah meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran rakyat. Namun adanya pengembangan pariwisata harus adanya daya dukung dari masyarakat maupun pemerintah.

2.1.5 Modal Pariwisata

2.1.5.1 Sumber-sumber Modal

Pengalokasian modal merupakan suatu rangkaian proses keputusan simultan mengenai seberapa besar dan dari mana sumber daya yang akan diperoleh atau dikeluarkan untuk penggunaan modal di masa yang akan datang. Menurut Sapta I Ketut Setia dan Landra, (2018 : 107) Ada beberapa lingkup aktivitas-aktivitas modal meliputi pengambilan keputusan untuk menentukan:

- 1) Besar jumlah uang yang diperoleh dan darimana sumbernya.
- 2) Alternatif modal proyek (kombinasi berbagai alternatif) diidentifikasi dan dievaluasi.

- 3) Syarat penerimaan minimum terhadap proyek yang ditentukan.
- 4) Pemilihan akhir dari pembuatan proyek.
- 5) Melakukan tinjauan *postmortem*.

2.1.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Pariwisata

Menurut Sapta I Ketut Setia dan Landra (2018 : 108) Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pendapatan pariwisata, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Jumlah objek wisata. Diketahui Indonesia merupakan negara yang mempunyai keindahan alam yang eksotis, mampu diubah menjadi destinasi wisata sehingga kunjungan wisatawan akan memperoleh penerimaan bagi daerah yang didatanginya.
- 2) Jumlah kunjungan wisatawan. Jika wisatawan berlama-lama di tempat wisata, maka semakin banyak pula uang yang dikeluarkan untuk dibelanjakan dalam berbagai kebutuhan dan keinginan seperti makan dan bermalam.
- 3) Pendapatan perkapita. Pendapatan perkapita yang ditunjukkan PDRB cenderung mendorong naiknya tingkat konsumsi perkapita sehingga menimbulkan insentif bagi diubahnya struktur produksi.

2.1.6 Agrowisata

2.1.6.1 Definisi Agrowisata

Definisi agrowisata berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Pertanian dan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Nomor 204/KPTS/HK/050/4/1989 dan Nomor KM.47/PW.DOW/MPPT/89 tentang Koordinasi Pengembangan Wisata Agro, agrowisata adalah sebagai suatu bentuk kegiatan pariwisata yang terdapat suatu aktivitas petani dalam memanfaatkan usaha agro sebagai objek wisata dengan tujuan untuk menambah edukasi, perjalanan, *refreshing*, bisnis, dan hubungan usaha dibidang pertanian. Sedangkan menurut Arifin

(dalam Ahmadi, 2017 : 32) bahwa agrowisata merupakan suatu bentuk kegiatan wisata yang dilakukan di kawasan pertanian yang menyajikan hamparan panorama alam hijau pertanian dan terdapat aktivitas petani yang didalamnya seperti menggarap lahan, penanaman, pemanenan, pengolahan hasil produksi untuk diperjualbelikan kepada pengunjung sebagai oleh-oleh.

Jadi, setelah mengemukakan definisi-definisi agrowisata menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa agrowisata merupakan suatu kegiatan wisata yang ada di lingkungan pertanian yang didalamnya terdapat aktivitas petani dalam memanfaatkan lahan pertanian seperti menggarap lahan, memanen, menanam, mengolah hasil produksi pertanian untuk menambah nilai pengetahuan, bisnis dan daya tarik wisatawan.

2.1.6.2 Jenis Agrowisata dan Potensi Daya Tariknya

Diketahui bahwa ada beberapa jenis agrowisata berdasarkan bidangnya yaitu tanaman pangan, perkebunan, perikanan, peternakan, kehutanan yang memiliki potensi untuk dijadikan daya tarik wisata pertanian. Berikut merupakan jenis agrowisata dan potensi daya tariknya menurut Ahmadi (2017 : 39) yaitu:

1) Agrowisata Tanaman Pangan dan Holtikultura

Agrowisata ini merupakan pertanian yang menyajikan berbagai tanaman pangan atau holtikultura dari hasil kreasi petani. Daya tarik objek wisatanya berupa tanaman bunga yang memiliki nilai keindahan, buah-buahan khas daerah dengan cara mengolahnya, sayuran dipegunungan atau diperbukitan, tanaman obat-obatan.

2) Agrowisata Perkebunan

Agrowisata perkebunan memiliki daya tarik dari historis areal perkebunan tersebut, panorama alam yang indah dan udara yang segar, pola tanam dan teknik pengolahannya.

Objek wisata perkebunan misalnya teh, cengkeh, kelapa sawit, kopi, kakao, dan lain sebagainya.

3) Agrowisata Perikanan

Agrowisata ini menyajikan rekreasi pembudidayaan ikan meliputi proses pemancingan, pengolahan ikan menjadi hasil produksi, dan menawarkan wisata minat khusus seperti arung jeram, menyelam, *snorkling*, dan lain-lain. Wisatawan dapat mengunjungi di kawasan danau, teluk, laut, sungai.

4) Agrowisata Peternakan

Agrowisata ini menyajikan berbagai aktivitas petani dalam memelihara hewan untuk dijadikan nilai fungsi bahan makanan masyarakat dan perdagangan, memburu binatang, berkuda. Kemudian didalamnya terdapat proses penggemukan ternak, pengolahan hasil produksi menjadi makanan, dan lain-lain.

5) Agrowisata Kehutanan

Agrowisata kehutanan merupakan berhubungan dengan hutan produksi yang didalamnya terdapat aktivitas rekreasi dan memiliki nilai edukasi dan konservasi dalam menjaga pelestarian hutan, daya tariknya adalah wisatawan dapat menikmati keindahan alam dan udara segar dari hutan.

2.1.6.3 Aktivitas Agrowisata

Ada dua aktivitas agrowisata yang dapat dibedakan berdasarkan tingkat keikutsertaan wisatawan dalam aktivitas pertanian, yaitu:

1) Aktivitas Agrowisata Aktif

Aktivitas agrowisata aktif adalah aktivitas agrowisata yang adanya dorongan dari wisatawan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pertanian, proses, dan pembudidayaan dengan bantuan *interpreter* untuk mendapatkan pengetahuan melalui penyampaian langsung dari petani. Sehingga jika ingin

menjadi seorang *interpreter* harus memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan luas. Aktivitas agrowisata aktif memberikan manfaat positif bagi wisatawan yang ingin menambahkan pemahaman dan pengetahuan serangkaian kegiatan pertanian.

2) Aktivitas Agrowisata Pasif

Aktivitas agrowisata pasif adalah aktivitas agrowisata yang menekankan pada kegiatan pertanian yang bersifat rekreatif. Jadi, hanya menyajikan pemandangan berupa alam pertanian, sehingga wisatawan yang akan berkunjung bertujuan untuk menikmati view keindahan dan keasrian kawasan pertanian, menyegarkan kembali pikiran dan mata dari kebisingan dan hiruk pikuk perkotaan. Maka, aktivitas agrowisata pasif ini sangat cocok untuk wisatawan yang ingin refreshing baik bersama rekan maupun keluarga.

2.1.7 Hama Pertanian

Hama pertanian adalah organisme hewan yang bersifat mengancam dan berpengaruh negatif terhadap produksi pertanian. Berikut macam-macam organisme hama pertanian, yaitu:

- 1) Penggerek Batang (*Stem Borer*), adalah hama pertanian yang paling sering merusak tanaman padi, biasanya keberadaan hama ini ditandai adanya ngengat, kematian tunas padi dan malai.
- 2) Wereng Coklat (*Brown Planthopper-BPH*), adalah sejenis hama yang sudah menyerang padi sejak 1970-an. Adanya hama ini salah satu dampak terbesarnya yaitu pelanggaran penggunaan pestisida mengakibatkan timbulnya wereng coklat.
- 3) Wereng Hijau (*Green Leafhopper*), adalah salah satu hama pertanian yang sering ditemukan di sawah irigasi, sawah tadah hujan. Kemampuan hama ini yaitu menghisap cairan dari dalam daun yang berada di bagian pinggir.

- 4) Kepinding Tanah (*Black Hug*), adalah hama pertanian yang selalu berdiam di belahan tanah yang ditumbuhi rumput bila musim kemarau, jika musim hujan naik ke batang padi.
- 5) Walang Sangit (*Rice Bug*), adalah hama yang mengancam bulir padi pada fase akan panen dengan cara menghisap butiran gabah.
- 6) Tikus (*Rat*), adalah hama pertanian yang merusak tanaman padi dari pertama fase tumbuh sampai padi panen. Biasanya tikus beraksi pada malam hari.
- 7) Ganjur (*Gall Midge*), adalah hama yang dirugikan dalam skala kecil, bersifat lokal, dan hanya menyerang pada waktu tertentu.

2.1.8 Kreativitas Masyarakat

Kreativitas adalah kemampuan individu untuk mempergunakan imajinasi dan berbagai kemungkinan yang diperoleh dari interaksi dengan ide atau gagasan, orang lain dan lingkungan untuk membuat koneksi dan hasil yang baru serta bermakna (Bara, 2012). Selain itu, kreativitas merupakan kemampuan cipta, rasa, karya individu untuk dapat menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru maupun gabungan dari hal yang sudah ada sebelumnya. Adanya kemampuan kreatif yang dimiliki seseorang sehingga dapat mengetahui cara pemecahan suatu masalah. Kreativitas yang dimiliki masyarakat merupakan sebuah ide atau gagasan berkat adanya dukungan sosial dan lingkungan sehingga dapat menciptakan sesuatu yang baru maupun yang sudah dikenal sebelumnya oleh masyarakat maupun orang lain. Kemudian timbul pemberdayaan masyarakat atas adanya ide kreatif untuk menghasilkan produk atau barang yang memiliki nilai guna dan manfaatnya bagi kehidupan.

Setelah mengetahui definisi-definisi kreativitas, adapun aspek proses kreativitas dalam perkembangannya menurut Widjaja & Winarso (2019 : 15), yaitu:

- 1) Aspek Pribadi. Ditinjau dari aspek pribadi, kreativitas muncul dari interaksi seseorang yang unik dengan lingkungannya.

- 2) Aspek Pendorong. Ditinjau dari aspek pendorong kreativitas dalam perwujudannya memerlukan dorongan internal maupun eksternal dari lingkungan.
- 3) Aspek Proses. Ditinjau sebagai proses, menurut Torrance (1988) kreativitas adalah proses merasakan dan mengamati adanya masalah, membuat dugaan tentang kekurangan (masalah) ini, menilai, dan menguji dugaan atau hipotesis, kemudian mengubah dan mengujinya lagi, dan akhirnya menyampaikan hasil-hasilnya.
- 4) Aspek Produk. Definisi produk kreativitas menekankan bahwa apa yang dihasilkan proses kreativitas adalah sesuatu yang baru, orisinal dan bermakna, melalui pemikiran ide yang kreatif.

2.1.9 Partisipasi

2.1.9.1 Definisi Partisipasi

Menurut Asnagasri (dalam Anwas, 2013 : 93) partisipasi merupakan usaha sadar manusia baik secara individu maupun kelompok untuk melakukan suatu kegiatan yang dikeluarkan dari potensi atau daya manusia. Jadi, partisipasi merupakan suatu usaha sadar dalam melakukan kegiatan yang timbul karena adanya dorongan dari potensi dan daya yang dimiliki manusia.

2.1.9.2 Jenis-jenis Partisipasi

Terdapat beberapa jenis partisipasi berdasarkan tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Partisipasi Inisiatif, yaitu partisipasi yang mengundang inisiatif dari pejabat atau aparat pemerintah seperti pemerintah desa atau kelurahan maupun anggota masyarakat mengenai proyek yang dibangun
- 2) Partisipasi Pembuatan Keputusan, yaitu jenis partisipasi pada tingkat pembicaraan atau interaksi antar partisipan satu dengan yang lain untuk membuat keputusan tentang proyek.
- 3) Partisipasi Eksekusi, yaitu partisipasi pada tingkat proses pelaksanaan proyek.

2.1.9.3 Klasifikasi Partisipasi

Menurut Rahman (2014 : 93) terdapat klasifikasi partisipasi berdasarkan keterlibatannya, yaitu:

- 1) Partisipasi langsung adalah partisipasi yang terjadi jika individu atau kelompok dalam suatu kegiatan mengajukan dan membawa dirinya terlibat dalam pembahasan pokok permasalahan seperti tenaga kerja, modal, Sumber Daya Manusia, sarana prasarana.
- 2) Partisipasi tidak langsung adalah partisipasi yang terjadi jika individu atau kelompok mendelegasikan hak partisipasi seperti ide kreatif, pemikiran, pengambilan keputusan mengenai proyek.

Partisipasi dari masyarakat maupun aparat pemerintah merupakan suatu subjek yang sangat dibutuhkan mengenai pembangunan dan keberlangsungan suatu proyek, adanya keikutsertaan tersebut sehingga dapat mewujudkan pembangunan di suatu wilayah.

2.1.10 Kolecer Sebagai Permainan Tradisional Sunda

Baling bambu atau yang biasa dikenal dengan sebutan kolecer oleh orang sunda adalah sebuah permainan tradisional sunda yang terbuat dari bahan dasar bambu maupun kayu yang dililit dengan daun pisang kering dan biasa dipasang dipuncak pegunungan, perkampungan atau dipersawahan sebagai pengusir hama. Dahulu, kolecer dijadikan permainan tradisional anak yang selalu dimainkan pada sore hari karena keberadaan anginnya cukup kencang kemudian anak-anak tersebut berlari-larian atau memasangkannya di atap rumah, namun orang dewasa pun ada yang memainkannya. Kolecer ini sudah digandrungi ke penjuru daerah yaitu Jawa Barat, Jawa Tengah dan Jawa Timur. Orang Jawa menyebutnya “Kitiran Angin”, Baliang-baliang (Sumatera), dan Pindekan (Bali), dalam bahasa inggris disebut *Wind whirligig*

Menurut catatan sejarah, adanya kolecer adalah berawal dari ide petani zaman dulu yang membutuhkan sarana hiburan ditengah sela-sela menunggu pertanian dan berpikir untuk membuat baling-baling angin yang indah karena baling-baling akan berputar sesuai dengan kekuatan angin sehingga mengeluarkan suara. Adapun makna filosofis dari kolecer dalam setiap putaran adalah mengajarkan, setiap orang pasti menjadi orang yang sukses, tetapi saat sudah mencapai kesuksesan harus berhenti sejenak untuk merenungkan dan intropeksi diri. Setelah berdiam diri dan bertanya-tanya kepada diri sendiri seperti apa sukses itu dan untuk apa sukses yang telah diraihny, kemudian melanjutkannya ke langkah ke depan.

1) Pembuatan Kolecer

Ada beberapa tahap untuk pembuatan kolecer adalah:

- a) Bahan-bahan yang harus disiapkan
 - i) Satu daun kelapa yang sudah kering
 - ii) Satu daun kelapa yang masih muda
 - iii) Batang bambu yang masih muda
 - iv) Pisau atau katek untuk membelah
- b) Cara membuat
 - i) Buatlah simpul dari daun kelapa muda menjadi bubungkul kolecer
 - ii) Kemudian, buat pola baling-baling dari daun kelapa kering
 - iii) Masukkan baling-baling dari daun kelapa kering ke dalam simpul
 - iv) Untuk pengunci, tusuk batang lidi di tengah-tengah
 - v) Bersihkan dahulu isian batang bambu dengan menusukkan batang lidi kedalamnya sehingga batang bambu siap untuk dipakai
 - vi) Masukkan baling-baling yang sudah ditusuk batang lidi ke dalam batang bambu yang sudah dibersihkan isiannya

vii) Kolecer siap untuk dimainkan atau dipasang ditempat-tempat yang tinggi sesuai arah angin.

Pembuatan kolecer yang sudah dipaparkan di atas adalah jenis kolecer original yang merupakan jenis kolecer tertua yang biasa digunakan petani untuk mengusir hama di persawahan, tetapi kolecer ini sudah banyak mengalami perkembangan mulai dari ragam bentuk dan bahan material utamanya. Ada yang kolecer ditambah hiasan orang-orang dan hewan untuk mempercantik agar terlihat unik, adapun kolecer yang dibuat dari kertas maupun bahan sintesis lainnya.

2.1.10.1 Jenis-Jenis Kolecer

Menurut Marhaenika & Karyono (2018 : 4) ada dua jenis kolecer yang dikategorikan berdasarkan bahan materialnya, yaitu:

- 1) Kolecer *Jukjukan*. Kolecer *jukjukan* adalah jenis kolecer yang bahan materialnya terbuat dari bahan dasar bambu. Jenis bambu yang digunakan untuk pembuatan kolecer adalah bambu tali, bambu betung dan bambu temen.
- 2) Kolecer *Abregan*. Kolecer *abregan* adalah jenis kolecer yang bahan materialnya terbuat dari bahan dasar kayu yang biasanya memiliki ukuran kolecer lebih panjang antara 2-5 m. untuk pembuatan kolecer *abregan*, jenis kayu yang digunakan adalah kayu *tisuk*, *bintinu*, dan *durian*.

2.1.10.2 Suara Kolecer

Hal yang paling menarik dan indah selain dari bentuk kolecernya adalah hasil dari putaran kolecer tersebut menghasilkan suara-suara yang nyaman untuk didengar. Jadi, kolecer bukan hanya sekedar figur baling-baling angin yang bergerak, tetapi juga menghasilkan suara. Jenis suara yang dihasilkan putaran kolecer tergantung dari jenis bahan yang digunakan sebagai ‘*ereng*’, kekerasan barungbung (sumbu

tengah baling-baling), dan kekuatan tiupan angin pada saat kolecer berputar. Suara tersebut dihasilkan karena adanya gesekan antara *barungbung* dan *ereng*. Namun ada suara lain dari kolecer yang berputar yaitu disebut *jebrud* sebagai puncak dari perputaran kolecer yang diakibatkan oleh tekanan angin yang sangat kuat yang berpengaruh terhadap pergerakan kolecer, semakin cepat putaran kolecer, maka semakin kuat suara kolecer yang dihasilkan. Sehingga kepadatan angin tersebut menjadi terpecah oleh arus putaran kolecer, oleh karena itu menimbulkan irama bunyi yang sangat nyaring.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian dengan topik yang serupa pernah dilakukan oleh tiga peneliti yaitu oleh Wulandari Apidah pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Pengembangan Objek Wisata Kampoeng Sawah di Desa Talagasari Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis,” lalu oleh Ika Tazkiyatul Fuadah pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Partisipasi Masyarakat dalam Mengembangkan Kampung Katumbiri Pataruman Menjadi Kampung Wisata di Kelurahan Sayang Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur,” dan peneliti oleh Tirta Sinalara pada tahun 2019 dengan judul penelitian “Perkembangan Kampung Babakan Menjadi Destinasi Wisata Kampung Bekelir di Kelurahan Babakan Kecamatan Tangerang Kota Tangerang.”

Tabel 2.1
Perbandingan dengan Penelitian yang Relevan

Wulandari Apidah (2019)	
Judul	Pengembangan Objek Wisata Kampoeng Sawah di Desa Talagasari Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis
Lokasi	Desa Talagasari Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja potensi yang terdapat di objek wisata Kampoeng Sawah di Desa Talagasari Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis? 2. Bagaimana upaya pengembangan objek wisata Kampoeng Sawah di Desa Talagasari Kecamatan Kawali Kabupaten Ciamis?

Penelitian Ika Tazkiyatul Fuadah (2019)	
Judul	Partisipasi Masyarakat Dalam Mengembangkan Kampung Katumbiri Pataruman Menjadi Kampung Wisata di Kelurahan Sayang Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur
Lokasi	Kelurahan Sayang Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah partisipasi masyarakat dalam pengembangan Kampung Katumbiri Pataruman menjadi Kampung Wisata di Kelurahan Sayang Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur? 2. Faktor-faktor apa sajakah yang mendukung dan menghambat dalam pengembangan Kampung Katumbiri Pataruman menjadi Kampung Wisata di Kelurahan Sayang Kecamatan Cianjur Kabupaten Cianjur?
Penelitian Tirta Sirmalara (2019)	
Judul	Perkembangan Kampung Babakan Menjadi Destinasi Wisata Kampung Bekelir di Kelurahan Babakan Kecamatan Tangerang Kota Tangerang
Lokasi	Kelurahan Babakan Kecamatan Tangerang Kota Tangerang
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faktor-faktor apa sajakah yang mempengaruhi perkembangan Kampung Babakan menjadi destinasi wisata Kampung Bekelir di Kelurahan Babakan Kecamatan Tangerang Kota Tangerang? 2. Bagaimanakah perkembangan Kampung Babakan menjadi destinasi wisata Kampung Bekelir terhadap kondisi sosial ekonomi masyarakat di Kelurahan Babakan Kecamatan Tangerang Kota Tangerang?
Penelitian Ana Dwi Lestari (2021)	
Judul	Pengembangan Kampung Kolecer Sebagai Objek Wisata di Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya
Lokasi	Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata di Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya? 2. Faktor-faktor geografis apa sajakah yang mempengaruhi pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata di Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya?

Sumber : Hasil Studi Pustaka 2021

Perbandingan ketiga penelitian relevan di atas dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah perbedaannya terletak di judul penelitian yang salah satunya menjurus kepada perkembangan objek wisata dan perbedaan lokasi

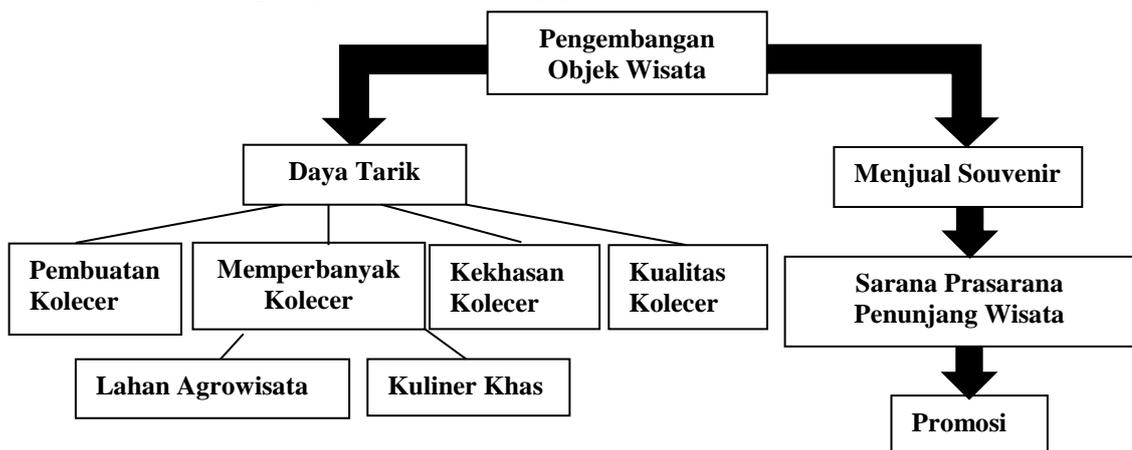
penelitian. Persamaannya adalah tema penelitian tentang kampung wisata beserta pengembangannya.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan peta konsep yang didalamnya terdapat hubungan antar masalah yang akan diteliti. Kerangka konseptual dihasilkan dari turunan rumusan masalah yang telah dikemukakan dan pertanyaan penelitian. Berikut kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah:

- 1) Pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata di Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya

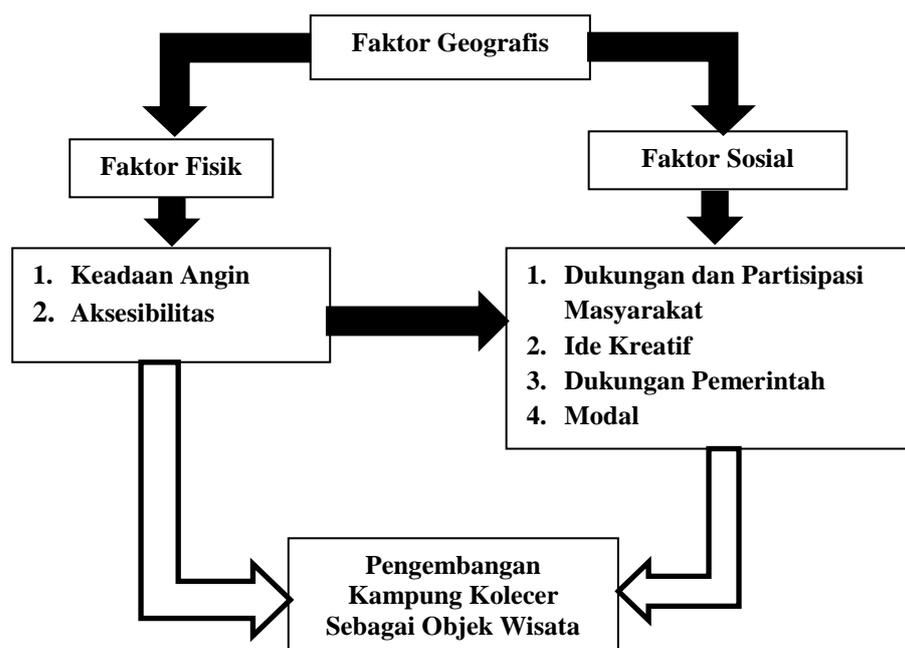
Pengembangan objek wisata dilandaskan dari adanya suatu keinginan daya tarik berupa kolecer, sehingga pengembangan yang paling utama adalah pembuatan kolecer, memperbanyak kolecer, kekhasan kolecer, kualitas kolecer, lahan agrowisata, dan kuliner khas. Sehingga dengan adanya tarik tersebut membuat wisatawan minat untuk berkunjung. Pengembangan objek wisata yang mumpuni harus menyediakan souvenir sebagai cenderamata bagi pengunjung, sarana prasarana penunjang wisata sebagai fasilitas dan melengkapi kebutuhan wisata dan mempromosikan objek wisata Kampung Kolecer terhadap publik.



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Konseptual I

2) Faktor-faktor geografis yang mempengaruhi pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata di Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya

Pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata dipengaruhi oleh faktor geografis sebagai faktor pendukung dalam mengubah Kampung Wangun menjadi kawasan objek wisata Kampung Kolecer. Faktor geografis dibagi menjadi faktor fisik dan faktor sosial. Adanya sebuah faktor fisik tersebut mendorong masyarakat untuk berpikir kreatif, sehingga timbul partisipasi dan dukungan dari masyarakat maupun pemerintah untuk mengembangkannya menjadi kawasan objek wisata kolecer. Tentunya, semua itu harus memiliki modal untuk keberlangsungan dan kelancaran dalam pengelolaan objek wisata.



Gambar 2.2
Bagan Kerangka Konseptual II

2.4 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian adalah penggantian hipotesis untuk penelitian kualitatif yaitu seperangkat pertanyaan yang diturunkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan. Pertanyaan penelitian merupakan kesatuan paradigma peneliti untuk melihat realitas di suatu tempat penelitian, sehingga peneliti

membuat suatu bentuk pertanyaan yang telah dioperasikan sebelumnya. Adapun pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

2.4.1 Pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata di Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya

- 1) Bagaimana masyarakat dalam membuat kolecer?
- 2) Bagaimana cara memperbanyak kolecer yang dibuat?
- 3) Bagaimana khas kolecer di Kampung Kolecer?
- 4) Bagaimana kualitas kolecer di Kampung Kolecer?
- 5) Apa saja souvenir yang diperjualbelikan di Kampung Kolecer?
- 6) Apa saja lahan agrowisata di Kampung Kolecer?
- 7) Apa yang menjadi kuliner khas di Kampung Kolecer?
- 8) Apa saja sarana prasarana penunjang wisata di Kampung Kolecer?
- 9) Bagaimana cara masyarakat untuk mempromosikan objek wisata Kampung Kolecer?

2.4.2 Faktor-faktor geografis yang mempengaruhi pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata di Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya

- 1) Faktor Fisik
 - a) Bagaimana keadaan angin di Kampung Kolecer?
 - b) Bagaimana aksesibilitas menuju Kampung Kolecer?
- 2) Faktor Sosial
 - a) Bagaimana dukungan dan partisipasi masyarakat dalam pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata?
 - b) Bagaimanakah ide kreatif kolecer di Kampung Kolecer?
 - c) Bagaimana dukungan pemerintah dalam pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata?
 - d) Bagaimana sumber modal dalam pengembangan Kampung Kolecer sebagai objek wisata?