TUGAS AKHIR
(SKRIPSI)

DESAIN KAWASAN WISATA BERDASARKAN FENOMENA SENI BUDAYA *"OSENG"*
DI PANTAI BOOM KELURAHAN MANDAR, KECAMATAN BANYUWANGI

MILIK
PERPUSTAKAAN
ITN MALANG

Disusun Oleh :

NATAR YUDHO PERMONO
NIM. 02.24.068

JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2008

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR
(SKRIPSI)

DESAIN KAWASAN WISATA BERDASARKAN FENOMENA DAN SENI BUDAYA "OSENG" DI PANTAI BOOM, KELURAHAN MANDAR KECAMATAN BANYUWANGI

Disusun Oleh :

Nama	**: NATAR YUDHO PERMONO**
N I M	**: 02.24.068**

Dipertahankan Dihadapan Tim Penguji Ujian Skripsi
Jenjang Strata Satu (S1)
Di
Jurusan Teknik Planologi
Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional Malang

Dinyatakan Lulus dan Diterima Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Teknik

Pada hari	**: Jumat**
Tanggal	**: 5 September 2008**
Dengan Nilai	**:**

Anggota Penguji :

Penguji I	**Penguji II**	**Penguji III**
(Agung Witjaksono, ST. MTP)	**(Trijuwono, ST)**	**(Fanita Cahyaning Arie, ST)**

Menyetujui,

Pembimbing I	**Pembimbing II**
(Ir. Hutomo Moestadjab)	**(Ir. Gaguk Sukowiono, MT)**

Mengetahui,

Dekan	**Ketua Jurusan**
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan	**Teknik Planologi**
Institut Teknologi Nasional	**FTSP ITN Malang**
(Ir. Agustina Nurul Hidayati, MTP)	**(Agung Witjaksono,ST. MTP)**

Nama penguji	Pertanyaan	Tanggapan	Tanda tangan
Fanita Cahyaning, ST.	1. Alat analisa untuk vegetasi, apakah tanaman tersebut dapat tumbuh di tanah pada kawasan pantai Boom	- diterima sebagai masukan	
	2. Bagaimana menilai estetika dalam analisa estetika vegetasi	- diterima sebagai masukan	
	3. Tema desain umumnya apa?	- diterima sebagai masukan	
	4. Apa yang meyakinkan desain ini sustainable	- terjawab dalam sidang	
	5. Bagaimana bentuk wisata santet?	- terjawab dalam sidang	

Mengetahui,

Pembimbing I

Ir. Hutomo Moestajab

Pembimbing II

Ir. Gaguk Sukowiyono, MT

ABSTRACT

Tourism is one of the pledge sectors in reaching devisal for national development. So, Indonesian tourism development must be able to create new innovation to maintain and increase the competitiveness continually. One of the ways for realizing that aim is through utilizing the existing culturals potency in Indonesia. Discussing about cultural and art role as a commodity of tourism development cannot be separated from the role of culturals and arts in Indonesian people who are developing. It means as the effort of any sector which its objective is to reach better and proper condition.

The culture of Banyumangi City which is well known having *Osing* culture is so various and seldom to find in other areas having many great things such as arts, clothe styles, traditional ceremonies. The culture of particular area will still be maintained by one of many factors such as the young generation preserving their authentic culture. The treasure of this various *Osing* culture is recently scraping because of the era growth and the many modern foreign cultures coming to *Osing* young generation. Solving those problem, it needs to reactive that culture through more exploring *Osing* culture in the form of tourism. Exploring culture needs a place or area. *Boom* beach which its condition is impressed dirty and has no function during 20 years is relevant as the exploring area for *Osing* culture. As the special area identity, black magic phenomena and *Blambangan Umbul-Umbul* ship are so relevant to be wrapped into tourism attraction.

Analysis method used in developing *Osing* culture in a beach area is by selecting based on tradition and mystic from every culture. There are several cultures can be provided in Boom Beach Area. The thing that must be done in placing Osing cultures as the tourism attraction needs an area treading analysis, where physical and non physical elements are much reckoned for structuring space need of Osing culture space and phenomena happens in Banyuwangi.

The result got from the study of tourism area design is structuring the representative cultural tourism area and phenomena either from its space settlement side or its noise balance as the cause of tourism facility settlement. The realization of cultural tourism attraction still maintains the sacred values of *Osing* culture, so that dance art attraction having vital value is still able to be held at the appropriate time.

Keywords : Tourism, Culture, Phenomenon, Space.

ABSTRAKSI

Pariwisata merupakan salah satu andalan dalam perolehan devisa bagi pembangunan nasional. Untuk itu, pembangunan pariwisata Indonesia harus mampu menciptakan inovasi baru untuk mempertahankan dan meningkatkan daya saingnya secara berkelanjutan. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui pemberdayaan potensi budaya yang ada di seluruh Indonesia. Berbicara mengenai peranan seni dan budaya sebagai komoditas dalam pengembangan pariwisata, maka pembicaraan kita tak dapat dipisahkan dari pembicaraan mengenai peranan seni dan budaya dalam masyarakat Indonesia yang sedang membangun. Membangun disini diartikan sebagai usaha dalam berbagai bidang yang bertujuan untuk mencapai keadaan yang lebih baik dan lebih layak.

Kebudayaan Banyuwangi yang dikenal dengan budaya *Osing* yang memiliki berbagai pernik-perniknya, mulai dari keseniannya, dialeknya, cara berpakaian, upacara adatnya, sangat variatif dan jarang ditemukan di daerah lainnya. Kebudayaan suatu daerah akan tetap terjaga dengan salah satu faktornya adalah generasi-generasi mudanya yang tetap memelihara budaya aslinya. Khazanah budaya Osing yang sangat beragam ini semakin terkikis karena perkembangan zaman dan banyaknya budaya-budaya luar yang lebih modern masuk ke generasi-generasi muda *Osing*. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya penghidupan kebudayaan dengan lebih banyak mengeksplor kebudayaan *Osing* dalam bentuk wisata. Eksplorasi budaya perlu adanya wadah atau sebuah kawasan untuk aktifitas yang dilakukan. Pantai Boom yang kondisinya terkesan kumuh dan tidak memiliki fungsi hampir kurang lebih 20 tahun relevan sebagai kawasan eksplorasi budaya *Osing*. Sebagai ciri khas wilayah, fenomena santet dan kapal umbul-umbul blambangan sangat relevan untuk dikemas menjadi sebuah atraksi wisata.

Metode analisa yang digunakan dalam mengembangkan budaya Osing kedalam sebuah kawasan pantai adalah dengan mengseleksi berdasarkan adat dan mistis dari setiap budaya. Ada beberapa budaya yang dapat disajikan di kawasan Pantai Boom. Hal yang dilakukan untuk menempatkan budaya Osing sebagai atraksi wisata perlu adanya analisa tapak kawasan, dimana unsur-unsur fisik dan non fisik sangat diperhitungkan untuk penataan kebutuhan ruang dari atraksi budaya *Osing* dan fenomena yang terjadi di Banyuwangi.

Hasil yang diperoleh dari studi desain kawasan wisata ini adalah penataan kawasan wisata budaya dan fenomena yang representatif baik dinilai dari sisi penataan ruang dan sisi keseimbangan keramaian sebagai akibat dari penataan fasilitas wisata. Penyelenggaraan atraksi wisata budaya tetap dipertahankan nilai-nilai sakralitas kebudayaan *Osing*, jadi atraksi seni tari yang memiliki nilai sakral tetap diselenggarakan pada waktu yang seharusnya.

Kata Kunci : Pariwisata, Budaya, Ruang, Fenomena

KATA PENGANTAR

Sebagai salah satu program mata kuliah di jurusan Teknik Planologi, Skripsi (Tugas Akhir) memiliki tujuan memperoleh gelar Strata-1 (S1-Planologi) dan mengenalkan kepada mahasiswa tentang perencanaan yang sesungguhnya. Ilmu yang diperoleh selama masa kuliah memiliki prinsip bagaimana melatih cara berfikir dan kepekaan terhadap berbagai masalah yang ada dalam perencanaan tata ruang kota dan wilayah serta masalah yang berkaitan dengan disiplin ilmu Planologi.

Penataan kawasan pantai yang diperuntukkan sebagai kawasan wisata budaya dan fenomena merupakan hal kecil dari sebuah perencanaan yang kemudian merujuk kepada arahan-arahan rencana kawasan yang telah ditetapkan. Studi ini bertujuan menciptakan sebuah kawasan yang mengemas budaya *Osing* dan fenomena yang terjadi di Banyuwangi dalam sebuah bentuk wisata yang berorientasikan kepada wisatawan regional. Adanya sebuah kemasan dalam penyajian budaya dan fenomena di Banyuwangi agar budaya *Osing* tidak terkikis karena perkembangan zaman yang diakibatkan generasi muda yang sudah mulai enggan mempertahankan kebudayaan asli Banyuwangi. Dalam studi ini tema yang penulis angkat sebagai bahasan dalam skripsi (Tugas Akhir) ini adalah "Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya *Osing* di Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi".

Dalam penyelesaian karya ilmiah ini membutuhkan waktu dan tenaga yang sangat besar. Penulis merasa bahwa penulisan karya ilmiah ini bermanfaat untuk mengukur kemampuan sejauh mana ilmu yang telah didapat di dunia Planologi baik secara langsung maupun tidak langsung. Sebagaisalah satu prasyarat sebelum lulus, penulis dengan sungguh-sungguh menyajikan hasil karya ilmiah ini bagi perkembangan dunia palnologi.

Penulis memanjatkan puiji syukur kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Ir. Hutomo Moestajab, sebagai dosen pembimbing ke-I, Bapak Ir. Gaguk Sukowiyono, MT, selaku dosen pembimbing ke-II, Bapak Agung Witjaksono ST, MTP, selaku ketua jurusan Teknik Planologi ITN-Malang, Bapak Ir. Soekarno Wahab, selaku dosen wali, serta semua pihak yang mendukung terselesainya karya ilmiah ini.

Dengan keterbatasan sebagai mahasiswa, penulis menyadari bahwa karya ilmiah ini banyak sekali kekurangannya baikdari sisi materi maupun sisi redaksional. Oleh karena itu penulis meminta saran dan kritik yang bersifat membangun guna memperbaiki karya ilmiah ini. Semoga hasil karya ilmiah ini memiliki manfaat bagi orang lain.

Malang, Agustus 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

Abstraksi i
Abstract ii
Kata Pengantar iii
Daftar Isi iv
Daftar Tabel ix
Daftar Peta xi
Daftar Gambar xii
Daftar Grafik xiv
Daftar Diagram xv

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan dan sasaran 5
1.4 Ruang Lingkup 5
1.4.1 Ruang Lingkup Lokasi 6
1.4.2 Ruang Lingkup Materi 8
1.5 Tinjauan Pustaka 8
1.5.1 Ruang 9
1.5.1.1 Definisi Ruang 9
1.5.1.2 Pemanfaatan Ruang 11
1.5.1.3 Elemen Pembentuk Ruang 12
1.5.2 Teori Kebudayaan 13
1.5.2.1 Wujud Kebudayaan 14
1.5.2.2 Unsur Kebudayaan 15
1.5.2.3 Kebudayaan Dengan Ruang 17
1.5.2.4 Kebudayaan dan Pariwisata 17
1.5.2.5 Kebudayan dan Wisatawan 17
1.5.2.6 Penduduk Asli Banyuwangi "Osing" 18
1.5.2.7 Kesenian Masyarakat Banyuwangi 19
1.5.2.8 Fenomena Santet 20
1.5.3 Pariwisata 20
1.5.3.1 Pengertian Pariwisata 20
1.5.3.2 Batasan Pariwisata 22
1.5.3.3 Jenis dan Macam Pariwisata 23
1.5.3.4 Motivasi Perjalanan Wisata 25
1.5.3.5 Obyek dan Daya Tarik Wisata 26
1.5.3.6 Fungsi Kesenian 32
1.5.3.7 Produk Wisata 32
1.5.4 Sosiologi Pariwisata 33

1.5.4.1 Citra Destinasi di Mata Wisatawan 33
1.5.4.2 Ciri-ciri Sosiologi Pariwisata 34
1.5.4.3 Daerah Tujuan Wosata 38
1.5.5 Wisatawan 39
1.5.5.1 Definisi Wisatawan 39
1.5.5.2 Tipologi Wisatawan 39
1.5.6 Desain 43
1.5.6.1 Unsur-unsur Desain 43
1.5.6.2 Prinsip Desain 49
1.6 Variabel Penelitian 51
1.7 Metode Penelitian 56
1.7.1 Metode Pengumpulan data 56
1.7.1.1 Survey Primer 56
1.7.1.2 Survey Sekunder 57
1.7.2 Metode Analisa 57
1.7.2.1 Alat Analisa 58
1.7.2.2 Pendekatan dan Jenis Analisa 58
1.8 Kerangka Pemikiran 63
1.9 Sistematika Pembahasan 64

BAB II
PARIWISATA DAN SENI BUDAYA "OSENG"

2.1 Pariwisata Dunia 65
2.2 Kondisi Pariwisata Indonesia 74
2.3 Pariwisata Jawa Timur 79
2.4 Pariwisata Banyuwangi 80
2.5 Seni dan Budaya Banyuwangi 86
2.5.1 Bahasa 87
2.5.2 Kebiasaan masyarakat (Tradisi) 88
2.5.2.1 Tradisi bersifat kesenian 88
2.5.2.2 Tradisi Bermantra 89
2.5.2.3 Tradisi Sastra Lisan 91
2.5.3 Kerajinan Tangan 94
2.5.4 Makanan dan kebiasaan makan 96
2.5.5 Musik dan kesenian 97
2.5.6 Sejarah suatu tempat 108
2.5.7 Cara kerja dan teknologi 113
2.5.8 Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan 113
2.5.9 Bentuk dan karakteristik arsitektur 114
2.5.9.1 Karakteristik Bangunan Rumah Osing 114
2.5.9.2 Bentuk Dasar Rumah Osing 115
2.5.10 Tata cara berpakaian 116
2.5.11 Sistem pendidikan 116
2.5.12 Aktivitas pada waktu senggang 117

2.6 Desa Osing 117
2.7 Karakterisitik Budaya Osing 120
2.8 Kawasan Pantai Boom 121
2.8.1 Pola Penggunaan Lahan 121
2.8.2 Pola Sirkulasi 124
2.8.3 Vegetasi 124
2.8.4 Aktivitas yang dilakukan 125

BAB III
KRONOLOGI WILAYAH DAN FENOMENA

3.1 Fenomena Santet 130
3.1.1 Ragam Santet 130
3.1.1.1 Santet berbobot ringan 131
3.1.1.2 Santet berbobot sedang 131
3.1.1.3 Santet berbobot berat 131
3.1.2 Media atau Energi Transmisi Santet 132
3.1.3 Ritual dan Praktik Santet 133
3.1.4 Santet Banyuwangi 135
3.2 Kapal Umbul-Umbul Blambangan 140
3.3 Pantai Boom 142

BAB IV
ANALISA DESAIN WISATA SENI DAN BUDAYA BANYUWANGI

4.1 Analisis Karakter wisatawan mancanegara 145
4.2 Analisis Potensi 149
4.2.1 Potensi Pariwisata Seni dan Budaya Indonesia 149
4.2.2 Potensi Wilayah Studi 150
4.3 Analisa peluang pasar pariwisata 150
4.4 Analisis Seleki Wisata 152
4.4.1 Analisis seleksi Kebudayaan 152
4.4.1.1 Bahasa 153
4.4.1.2 Kebiasaan masyarakat 153
4.4.1.3 Kerajinan Tangan 155
4.4.1.4 Makanan dan kebiasaan makan 156
4.4.1.5 Musik dan kesenian 159
4.4.1.6 Sejarah suatu tempat 167
4.4.1.7 Cara kerja dan teknologi 168
4.4.1.8 Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan 169
4.4.1.9 Bentuk dan karakteristik arsitektur 169
4.4.1.10 Tata cara berpakaian 172
4.4.1.11 Sistem pendidikan 172
4.4.1.12 Aktivitas pada waktu senggang 173
4.4.2 Analisa Fenomena 173

4.4.2.1 Analisis fenomena Santet 173
4.4.2.2 Kapal Umbul-umbul Blambangan 175
4.5 Analisa Kebutuhan Pengembangan Wisata di Pantai Boom 176
4.5.1 Atraksi wisata yang dapat dikembangkan 176
4.5.1.1 Atraksi budaya 176
4.5.1.2 Fenomena 180
4.5.2 Analisa Aktivitas 184
4.5.2.1 Aktivitas wisatawan 184
4.5.2.2 Aktivitas Pengelola 185
4.5.3 Analisa Kebutuhan Fasilitas 186
4.5.4 Analisa Hubungan Fungsional 187
4.5.4.1 Hubungan Fungsional Atraksi Wisata 187
4.5.4.2 Hubungan Fungsional Fasilitas 190
4.6 Analisa Kesesuaian Site 193
4.6.1 Analisa Elemen Tapak 194
4.6.1.1 Morfologi Site 194
4.6.1.2 Orientasi Terhadap Matahari 197
4.6.1.3 Orientasi Terhadap Angin 199
4.6.2 Analisa Pola Sirkulasi 199
4.6.2.1 Sirkulasi di dalam tapak 199
4.6.2.2 Sirkulasi di luar tapak 200
4.7 Analisa Vegetasi 201
4.8 Analisa Estetika 205
4.8.1 Tanaman 205
4.8.2 Ornamen-ornamen 207
4.8.3 Olah ruang luar 208
4.9 Analisa Pembagian Zonasi Kawasan 208
4.10 Analisa Simulasi 211
4.10.1 Prediksi 211
4.10.1.1 Kerusakan oleh aktivitas 211
4.10.1.2 Atraksi wisata 212
4.10.1.3 Aktivitas Wisatawan 213
4.10.2 Keramaian 215
4.11 Analisa Tatanan Kawasan 215

BAB V
DESIGN WISATA SENI-BUDAYA DAN FENOMENA SANTET DI PANTAI BOOM

5.1 Tema Wisata Seni Budaya dan Fenomena Santet 222
5.2 Managemen Wisata 222
5.2.1 Pembagian waktu 222
5.2.2 Struktur Pengelolaan 233
5.2.3 Kewenangan Bagian-bagian pengelola 234
5.3 Desain tatanan kawasan wisata 235
5.4 Konsep Sirkulasi 238

5.4.1 Jalur Pendistrian.....238
5.4.2 Jalan bagi kendaraan.....239
5.4 Konsep Parkir.....240
5.5 Estetika kawasan.....242

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.1 Ruang Lingkup Materi 8
Tabel 1.2 Pemaknaan Warna Pada Suatu Karya Desain 49
Tabel 1.3 Variabel Penelitian 52
Tabel 2.1 Penilaian Wisatawan Mancanegara terhadap Obyek dan Daya Tarik Wisata Indonesia Tahun 2003 68
Tabel 2.2 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap keindahan alam Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 69
Tabel 2.3 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Peninggalan Sejarah di Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 .. 70
Tabel 2.4 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Atraksi Budaya di Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 72
Tabel 2.5 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Karya Manusia di Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 73
Tabel 2.6 Kunjungan Wisatawan 21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006 Berdasarkan Jenis Kelamin 77
Tabel 2.7 Kunjungan Wisatawan 21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006 Berdasarkan Kelompok Usia 77
Tabel 2.8 Kunjungan Wisatawan 21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006 Berdasarkan Maksud Kunjungan 78
Tabel 2.9 Kunjungan Wisatawan 21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006 Berdasarkan Pekerjaan 79
Tabel 2.10 Daftar Nama Obyek Wisata, Jarak dari Kota Banyuwangi (km) Dan Jenis Obyek Wisata 84
Tabel 2.11 Jumlah Tamu yang Berkunjung ke Banyuwangi bedasarkan bulan Tahun 2002 – 2006 86
Tabel 2.12 Kebiasaan Masyarakat (Tradisi) Banyuwangi 88
Tabel 2.13 Mantra Orang Osing 90
Tabel 2.14 Prosa Lisan Osing 91
Tabel 2.15 Puisi Lisan Osing 92
Tabel 2.16 Kerajinan Masyarakat Banyuwangi 94
Tabel 2.17 Makanan Banyuwangi 96
Tabel 2.18 Musik dan kesenian masyarakat Banyuwangi 97
Tabel 2.19 Kronologi Perang Puputan Bayu 109
Tabel 2.20 Distribusi Bentuk Rumah Osing 115
Tabel 2.21 Kegiatan yang dilakukan di Pantai Boom 127
Tabel 3.1 Tipologi Mantra Jaran Goyang dan Sambuk Mangir 137
Tabel 3.2 Mantra Jaran Goyang dan Sabuk Mangir 138
Tabel 3.3 Kronologi Fenomena Santet 139
Tabel 3.4 Kronologi Pantai Boom 143
Tabel 4.1 Persentase kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2006 145

Tabel 4.2 Persentase kunjungan wisatawan mancanegara Berdasarkan kelompok umur tahun 2006 147
Tabel 4.3 Persentase kunjungan wisatawan mancanegara Berdasarkan Alasan berkunjung tahun 2006 148
Tabel 4.4 Persentase kunjungan wisatawan mancanegara Berdasarkan Jenis Pekerjaan tahun 2006 149
Tabel 4.5 Seleksi kebiasaan masyarakat (Tradisi) 153
Tabel 4.6 Keberadaan Makanan Banyuwangi 156
Tabel 4.7 Seleksi Seni dan Budaya Banyuwangi 159
Tabel 4.8 Unsur-unsur Dasar Rumah Osing 170
Tabel 4.9 Kronologi Fenomena Santet 174
Tabel 4.10 Nilai kebudayaan yang dapat digelar sebagai elemen wisata budaya di Pantai Boom Banyuwangi 176
Tabel 4.11 Bentuk atraksi budaya 179
Tabel 4.12 Fenomena yang dapat digelar sebagai elemen wisata di Pantai Boom Banyuwangi 180
Tabel 4.13 Alat-alat Santet 182
Tabel 4.14 Kebutuhan fasilitas berdasarkan aktivitas wisatawan 186
Tabel 4.16 Tingkat Kepentingan Atraksi Wisata Berdasarkan kebiasaan wisatawan domestik 188
Tabel 4.17 Hubungan Fungsional Elemen Sekunder 191
Tabel 4.18 Morfologi Kawasan Pantai Boom 194
Tabel 4.19 Jenis, karakter dan fungsi vegetasi 202
Tabel 4.20 Hubungan warna terhadap ekspresi 206
Tabel 4.21 Konsep zona kawasan wisata seni budaya di Pantai Boom 209
Tabel 4.22 Kemungkian kerusakan oleh aktivitas 211
Tabel 4.23 Kemungkian atraksi wisata 212
Tabel 4.24 Kemungkinan Aktivitas Wisatawan 214
Tabel 4.25 Perbandingan alternatif tatanan atraksi wisata 220
Tabel 5.1 Tema Atraksi Wisata di Pantai Boom 224
Tabel 5.2 Pembagian waktu pelaksanaan kesenian di Pantai Boom 230
Tabel 5.3 Fungsi Pengelola pada masing-masing atraksi 234
Tabel 5.3 Konsep parkir kawasan wisata Pantai Boom 240

DAFTAR PETA

Halaman

Peta 1.1 Adminsitrasi Pantai Boom 7
Peta 2.1 Penggunaan lahan Pantai Boom 123
Peta 2.2 Sirkulasi 129
Peta 4.1 Zonasi Kawasan Pantai Boom 210
Peta 4.2 Alternatif tatanan 1 216
Peta 4.3 Alternatif tatanan 2 217
Peta 4.4 Alternatif tatanan 3 218
Peta 4.5 Alternatif tatanan 4 219
Peta 5.1 Tatanan desain terpilih 237
Peta 5.2 Rencana Sirkulasi 241
Peta 5.3 Rencana Vegetasi 245

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Jalur lalu lintas "melalui" antar ruang. 44
Gambar 1.2 Jalur "memotong" ruang. 44
Gambar 1.3 Jalur "berakhir" pada ruang. 44
Gambar 1.4 Pencapaian Frontal 45
Gambar 1.5 Pencapaian ke samping 45
Gambar 1.6 Pencapaian memutar 46
Gambar 1.7 Bentuk keseimbangan simetris / statis 50
Gambar 1.8 Bentuk keseimbangan asimetris 50
Gambar 1.9 Bentuk keseimbangan memusat 50
Gambar 2.1 Kunjungan Wisatawan Mancanegara Tahun 2006 66
Gambar 2.2 Salah satu atraksi budaya di Bali 67
Gambar 2.3 Salah satu wisata alam di Pulau Bali 67
Gambar 2.4 Segitiga Berlian 82
Gambar 2.5 Taman Sri Tanjung 109
Gambar 2.6 Taman Blambangan 112
Gambar 2.7 Struktur Bangunan Rumah Tradisional Osing 116
Gambar 2.8 Rumah Osing 119
Gambar 2.9 Lahan kosong sebagai lahan pengembangan 122
Gambar 2.10 Bangunan yang hancur karena bencana 122
Gambar 2.11 Pintu masuk Pantai Boom 122
Gambar 2.12 Pola Jalan Pantai Boom 124
Gambar 2.13 Kondisi Jalan Aspal 124
Gambar 2.14 Penjaga Pantai Boom 125
Gambar 2.15 Aktivitas hari minggu 125
Gambar 2.16 Melatih Tenaga Dalam 125
Gambar 2.17 Perahu Nelayan 125
Gambar 3.1 Salah satu alat ritual dalam santet 134
Gambar 3.2 Ritual santet 139
Gambar 3.3 Pembuatan Kapal Majapahit "Umbul-umbul Blambangan" 141
Gambar 3.4 Kapal "Umbul-umbl Blambangan" 141
Gambar 4.1 Taman Sri Tanjung 168
Gambar 4.2 Bentuk atap rumah Osing 169
Gambar 4.3 Bagian-bagian rumah Osing 170
Gambar 4.4 Suasana lingkungan dukun santet 182
Gambar 4.5 Tingkat Kepentingan Atraksi berdasarkan kebiasaan wisatawan domestik 188
Gambar 4.6 Tingkat Kepentingan atraksi berdasarkan kebiasaan wisatawan asing 189
Gambar 4.7 Susunan atraksi wisata berdasarkan urutan kebudayaan 190
Gambar 4.8 Morfologi batas kawasan di bagian barat 196

Gambar 4.9 Pesisir Pantai Boom (Bagian Timur) 196
Gambar 4.10 Potongan Melintang Pesisir Pantai Boom 197
Gambar 4.11 Ilustrasi batas kawasan bagian selatan 197
Gambar 4.12 Orientasi terhadap matahari 198
Gambar 4.13 Orientasi bangunan terhadap matarari berdasarkan orientasi rumah Osing 198
Gambar 4.14 Pola sirkulasi existing 200
Gambar 4.15 Pandangan dari arah pusat kota ke Pantai Boom 201
Gambar 4.16 Vegetasi yang ada di lokasi studi 202
Gambar 4.17 Bentuk vegetasi pada kawasan Pantai Boom 206
Gambar 4.18 Skala tanaman yang kurang proporsional 207
Gambar 4.19 Motif sewek 207
Gambar 4.20 Lokasi Kapal Umbul-umbul Blambangan 213
Gambar 4.21 lokasi penyeberangan 214

DAFTAR GRAFIK

Halaman

Grafik 2.1 Penilaian Wisatawan Mancanegara terhadap Obyek dan Daya Tarik Wisata Indonesia Tahun 2003 68
Grafik 2.2 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap keindahan alam Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 69
Grafik 2.3 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Peninggalan Sejarah di Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 71
Grafik 2.4 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Atraksi Budaya di Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 72
Grafik 2.5 Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Karya Manusia di Indonesia menurut negara tempat tinggal Tahun 2003 74
Grafik 2.6 Jarak antara pusat kota dengan obyek wisata di Kabupaten Banyuwangi (km) 85
Grafik 4.1 Prosentase kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2006 146
Grafik 4.2 Kunjungan wisatawan mancanegara Berdasarkan kelompok umur tahun 2006 147
Grafik 4.3 Alasan kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2006 148
Grafik 4.4 Kunjungan wisatawan mancanegara berdasarkan jenis pekerjaan tahun 2006 149

DAFTAR DIAGRAM

Halaman

Diagram 4.1 Aktivitas wisatawan 185
Diagram 4.2 Aktivitas pengelola 185

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berbicara mengenai peranan seni dan budaya sebagai komoditas dalam pengembangan pariwisata, maka pembicaraan kita tak dapat dipisahkan dari pembicaraan mengenai peranan seni dan budaya dalam masyarakat Indonesia yang sedang membangun. Membangun disini diartikan sebagai usaha dalam berbagai bidang yang bertujuan untuk mencapai keadaan yang lebih baik dan lebih layak[1].

Pengembangan pariwisata Indoensia yang juga menggunakan konsepsi pariwisata budaya dirumuskan dalam Undang-undang Pariwisata nomor 09 Tahun 1994. setiap langkah dan gerak dalam kerangka pengembangan pariwisata secara normatif diharapkan tetap bertumpu pada kebudayaan bangsa. Dengan demikian segala aspek yang terkait dengan pariwisata seperti promosi, atraksi, arsitektur, etika, organisasi, pola manajemen, makanan, souvenir, diharapkan sedapat mungkin menggunakan potensi kebudayaan. Kebudayaan seni dan kebudayaan dalam mengembangkan pariwisata Indonesia, tidak saja dengan menggunakan media pendukung, tetapi juga sebagai pemberi "identitas" kepada masyarakat itu sendiri[2].

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang potensial sebagai sumber penghasil devisa bagi Indonesia. Kegiatan pariwisata meskipun saat ini masih menempati urutan ketiga dalam memasukkan pendatapan dan devisa negara (sesudah migas dan tekstil), terus diupayakan peningkatannya dan diharapkan menjadi primadona dalam memasok pendapatan dan devisa negara[3].

Dalam GBHN telah diamanatkan agar pengembangan kepariwisataan dilanjutkan dan ditingkatkan dengan mengembangkan dan mendayagunakan

---

[1] Yoeti, Oka A, Pariwisata Budaya masalah dan solusinya, Penerbit PT. Pradnya Paramita, 2006 : hal 65
[2] Ibid : hal 69
[3] Sukiadi, Tjuk K. Prospek dan Analisa Pertumbuhan Kepariwisataan Jatim.

sumber dan potensi kepariwisataan nasional menjadi kegiatan ekonomi yang diandalkan dan meratakan kesempatan kerja, mendorong pembangunan daerah serta memperkenalkan alam, nilai dan budaya bangsa. Hal ini digariskan pula dalam trilogi pembangunan, yaitu laju pertumbuhan dan hasil-hasilnya serta stabilitas nasional. Proses pembangunan ini tentu saja memanfaatkan sumber daya yang ada, yaitu sumber daya alam, sumber daya manusia, teknologi dan modal. Dalam proses pembangunan, sering dihadapkan pada distribusi sumber daya pembangunan yang tidak merata, sehingga perlu mengatur kebijaksanaan, strategi dana, tahapan pembangunan yang sesuai dengan potensi dan permasalahan yang ada. Berdasarkan pertimbangan bahwa kawasan wisata akan mampu menarik perkembangan ekonomi wilayah sekitarnya, maka pengembangan kegiatan perlu mendapatkan prioritas berdasarkan perencanaan yang baik.

Dalam melaksanakan pengembangan pariwisata daerah, potensi obyek dan daya tarik wisata perlu digali, dilindungi, dikelola dan dimanfaatkan secara berdaya guna dan berhasil secara terpadu, menyeluruh, terencana dan berkesinambungan. Dimana dalam pengembangan obyek wisata yang akan dilakukan harus melihat potensi yang ada dilingkungan sendiri maupun fakta lingkungan eksternal yang ada. Oleh karena itu perlu diadakan kajian yang lebih mendalam mengenai seberapa besar potensi yang dimiliki oleh masing-masing obyek wisata tersebut, dalam menunjang program wisata kabupaten, yang juga diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi pemasukan daerah.

Selama ini jika berbicara tentang pariwisata, kesan pertama yang timbul dalam perspektif budaya adalah tentang pengeksploitasian dan komersialisasi nilai-nilai budaya demi mengeruk keuntungan yang besar dari sektor pariwisata. Beberaoa contoh permasalah wisata budaya saat ini antara lain :

a. Begitu banyak tari-tarian yang dipertunjukkan untuk konsumsi wisatawan sampai-sampai tari-tari yang bersifat sakral berubah menjadi pertunjukkan seremonial dan kini dijual kepada wisatawan. Pertunjukan kesenian banyak yang dipotong-potong sesuai dengan waktu dan keuangan wisatawan.
b. Upacara-upacara adat, contohnya upacara perkawinan sekarang sudah mulai dijual kepada wisatawan yang ingin menikah.

c. Pura atau bangunan-bangunan bersejarah kini sudah banyak yang dijadikan sebagai *Home Stay* bagai para wisatawan
d. Ramainya perdagangan barang-barang kerajinan oleh pedagang asongan dan seringnya penyelenggaraan pertunjukkan hiburan untuk konsumsi wisatawan, telah mengakibatkan kualitas barang dan kesenian menurun.

Perkembangan pembangunan pariwisata di Kabupaten Banyuwangi bila ditinjau berdasarkan jumlah obyek-obyek wisata serta akomodasi penunjangnya, dapat dikategorikan sebagai daerah tujuan wisata yang sedang berkembang. Karena potensi alam yang strategis bisa menjadikan Banyuwangi sebagai daerah transit bagi para wisatawan yang akan berkunjung ke dan atau dari Pulau Bali. Idealnya sekarang ini sudah banyak pembenahan yang dilakukan terhadap obyek-obyek wisata, bermunculan fasilitas akomodasi serta adanya event budaya tertentu yang sudah teragenda secara rutin yang berskala internasional.

Di kecamatan Banyuwangi sendiri yang merupakan sebagai pusat Pemerintahan di kabupaten Banyuwangi juga memiliki potensi-potensi wisata khususnya wisata pantai, karena letak kecamatan Banyuwangi itu sendiri sebelah timur berbatasan langsung dengan Selat Bali. Salah satu obyek wisata yang ada adalah Wisata Pantai Boom yang dulunya menjadi salah satu tujuan wisata oleh masyarakat kabupaten Banyuwangi. Pengunjung di Pantai Boom ini sangat beragam mulai dari anak-anak sampai orang-orang dewasa. Pada sekitar tahun 1989, terjadi abrasi air laut di obyek wisata ini. Ombak-ombak yang cukup besar merobohkan fasilitas-fasilitas yang ada di wisata ini sehingga mengakibatan kerusakan yang sangat besar. Akibat kejadian itu pantai Boom dan daerah disekitarnya terlihat seperti daerah yang kumuh dan kurang terpelihara, padahal sebenarnya pantai tersebut memiliki potensi yang sangat besar bagi masyarakat dan Pemerintah Kabupaten Banyuwangi. Namun Pantai Boom ini sekarang setiap satu tahun sekali diadakah tempat Hiburan Rakyat yang sifatnya temporer dan menyedot masyarakat dari berbagai kecamatan di Kabupaten Banyuwangi. Tetapi dari segi penataannya sampai sekarang obyek wisata ini belum dibenahi dan dikelola dengan baik.

Selain memiliki potensi wisata bahari yang luar biasa, Banyuwangi memiliki budaya yang cukup menarik yaitu Budaya *Osing*. Budaya masyarakat Using yang merupakan penduduk asli masyarakat Banyuwangi, plus berbagai pernik-perniknya, mulai dari keseniannya, dialeknya, cara berpakaian, upacara adatnya, sangat variatif dan jarang ditemukan di daerah lainnya. Masyarakat *Osing* ini tergolong pada Komunitas Adat Terpencil. Dahulu budaya *Osing* ini sangat kental di Kabupaten Banyuwangi namun sekarang sudah mulai terkikis karena pengaruh budaya-budaya lain yang masuk ke Banyuwangi. Hal ini dikarenakan salah satunya kalangan generasi mudanya saat ini pola pikirnya cenderung rasional yang terbuka dengan nilai-nilai baru dari luar dan terkesan tak peduli lagi dengan identitas dan kebudayaan yang mereka miliki.

Oleh sebab itu penting bagi peneliti untuk mendesain ataraksi-atraksi wisata di pantai Boom ini sehingga menjadi tujuan wisata bagi wisatawan asing dengan menonjolkan seni budaya asli masyarakat *Osing* sehingga seni dan budaya *osing* ini tidak hilang karena perubahan zaman dan perilaku masyarakat yang semakin modern, sehingga di kawasan pantai Boom tidak terlihat kumuh dan tetap melestarikan budaya-budaya asli Banyuwangi.

1.2 Rumusan Masalah

Sebelum merumuskan permasalahan apa saja yang diangkat dalam penelitian ini, peneliti mencoba menguraikan terlebih dahulu kendisi umum yang terbentuk dilokasi studi. Seni dan kebudayaan Banyuwangi akhir-akhir ini semakin hilang karena semakin banyaknya budaya-budaya lain yang bisa dikatakan lebih modern masuk ke budaya asli Banyuwangi. Para pemuda penduduk Osing lebih memperhatikan budaya yang lebih modern dibandingkan dengan memelihara budaya asli Banyuwangi. Dilihat dari sisi pariwisata seni dan kebudayaan Banyuwangi ini kurang dilirik oleh wisatawan khususnya wisatawan mancanegara.

Di tengah-tengah pusat Banyuwangi terdapat lokasi yang dahulunya adalah pelabuhan kapal dan juga dimanfaatkan oleh masyarakat Banyuwangi sebagai

lokasi wisata, namun lokasi tersebut rusak berat dikarenakan bencana yang terjadi sehingga lokasi yang berada di pusat Banyuwangi ini terlihat kumuh.

Berdasarkan permasalahan yang timbul, maka dirumuskan beberapa rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, adapun rumusannya adalah sebagai berikut

1. Bagaimana menjadikan seni budaya Banyuwangi sebagai atraksi wisata. yang menyedot wisatawan mancanegara
2. Bagaimana menghidupkan kembali seni dan budaya Banyuwangi yang telah lama tidak terdengar gaungnya.
3. Bagaimana mengemas Pantai Boom sebagai obyek wisata seni budaya Banyuwangi.

1.3 Tujuan dan sasaran

Tujuan dan sasaran yang ingin dicapai dalam memdesain atraksi wisata seni dan budaya Banyuwangi di Pantai Boom yang dalam hal ini lokasinya berada di Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi adalah menentukan atraksi-atraksi wisata seni dan budaya asli Banyuwangi yang berskala regional. Dengan demikian sasaran yang ingin dicapai adalah :

a. Identifikasi karakter spasial Pantai Boom
b. Identifikasi seni dan budaya asli Banyuwangi
c. Identifikasi kesesuaian antara spasial dengan aktivitas seni dan budaya Banyuwangi
d. Desain wisata seni dan budaya di Pantai Boom

1.4 Ruang Lingkup

Sesuai dengan tujuan studi ini akan dilakukan pembahasan menyangkut tinjauan terhadap ruang lingkup dari studi ini.

1.4.1 Ruang Lingkup Lokasi

Ruang lingkup lokasi ini terbagai menjadi 2 yaitu lingkup lokasi perencanaan dan lingkup lokasi amatan.

a. Lokasi perencanaan

Wilayah lokasi perencanaan ini berada di kecamatan Banyuwangi sebagai pusat dari Kabupaten Banyuwangi, tepatnya berada di Pelabuhan Boom atau dikenal sekarang sebagai Pantai Boom. Karakteristik wilayahnya adalah daerah pesisir yang berhadapan langsung dengan selat Bali. Adapun batas fungsional dari Pantai Boom adalah sebagai berikut :

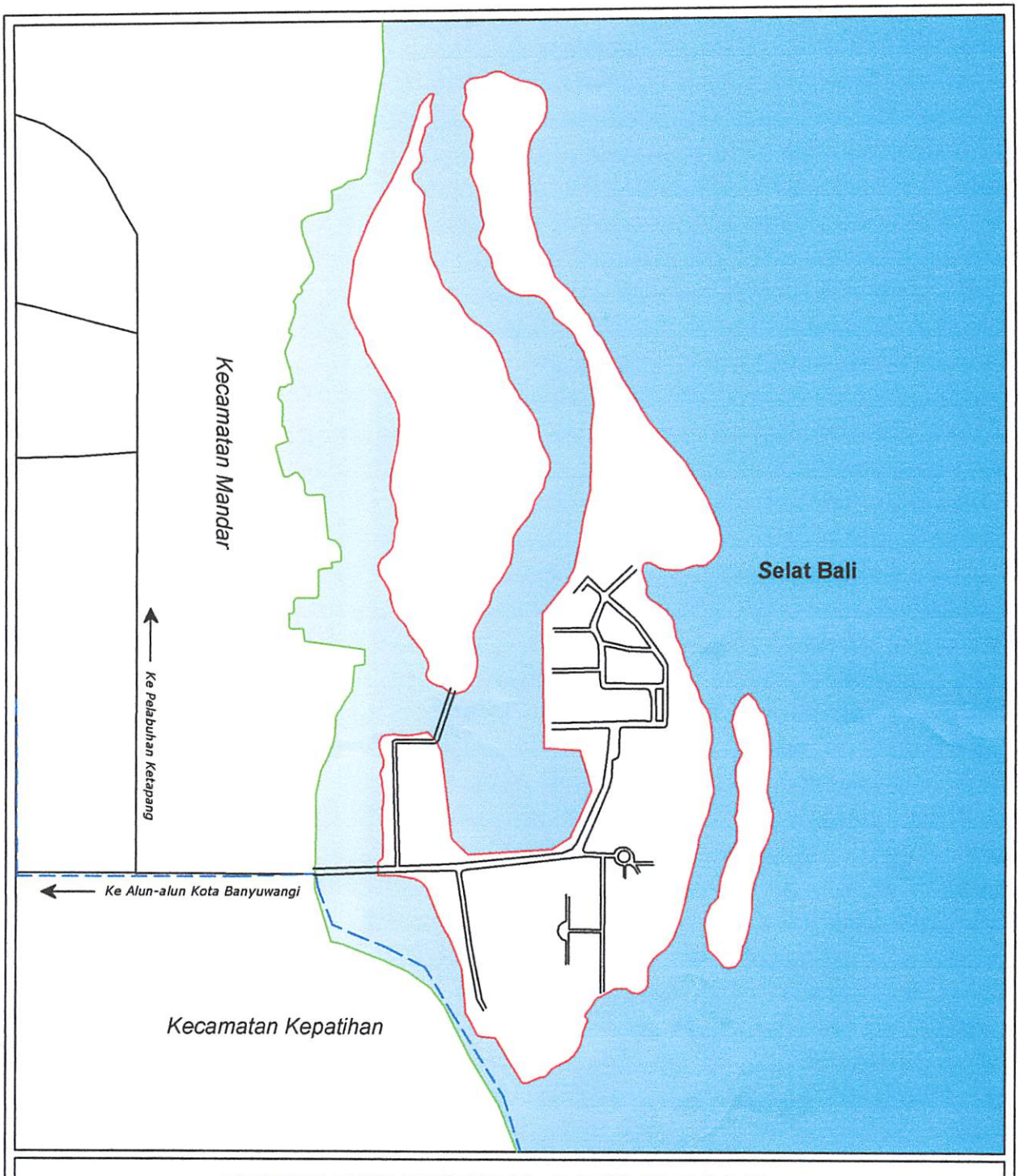
- Sebelah Utara : Kelurahan Mandar
- Sebelah Selatan : Kelurahan Kepatihan
- Sebelah Timur : Selat Bali
- Sebelah Barat : Kelurahan Kampung Melayu

(*untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 1.1*)

b. Lokasi amatan

Wilayah studi yang dijadikan lokasi amatan adalah 2 desa yaitu Desa Kemiren dan Desa Glagah. Kedua desa ini diambil sebagai lokasi amatan berdasarkan atas pertimbangan yaitu pada desa ini seni dan kebudayaan Osing masih sangat kental jika dibandingkan dengan desa lain yang berada di kecamatan-kecamatna yang dulunya juga terdapat kebudayaan *Osing*. Namun beriringnya waktu hanya 2 desa tersebut yang masih kental akan seni budaya *Osing*. Berikut ini adalah batas administrasi Desa Galah dan Desa Kemiren :

- Sebelah Utara : Desa Boyolangu
- Sebelah Selatan : Desa Banjarsari
- Sebelah Timur : Desa Bakungan
- Sebelah Barat : Desa Kenjo dan Desa Tamansuruh



BATAS FUNGSIONAL PANTAI BOOM

Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom
Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi

Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007

Legenda :
- Kabupaten
- Kecamatan
- Batas Lokasi Studi
- Batas Kelurahan
- Jalan
- Rel Kereta Api
- Sungai

No. Peta : 1.3

Sumber : Hasil Survey

Insert Peta :

Skala :
1 : 9000

1.4.2 Ruang Lingkup Materi

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan yaitu untuk mendesaign ulang obyek wisata Pantai Boom, maka lingkup materinya hanya dibatasi pada aspek – aspek berikut :

Tabel 1.1
Ruang Lingkup Materi

No.	Sasaran	Ruang lingkup
1	Identifikasi karakter spasial Pantai Boom	Melihat bagaimana karakter kawasan pantai Boom, hal ini dilihat dari : 1. Lokasi 2. Fisik Dasar 3. Fasilitas 4. Infrastruktur Jalan 5. Vegetasi
2	Potensi seni dan budaya asli Banyuwangi	Mengetahui potensi seni dan budaya yang dimiliki masyarkat Banyuwangi, dalam hal ini materi yang diambil antara lain : a. Kesenian asli Banyuwangi b. Ciri khas yang dimiliki Banyuwangi c. Fenomena-fenomena yang terjadi sehingga menimbulkan image bagi masyarakat Banyuwang
3	Identifikasi kesesuaian antara spasial dengan aktivitas seni dan budaya Banyuwangi	Mengevaluasi apakah kesenian dan budaya asli Banyuwangi yang selama ini dilakukan di desa-desa yang kental dengan budaya Osing di lakukan di Pantai boom.
4	Desain wisata seni dan budaya di Pantai Boom	Menonjolkan atraksi-atraksi seni dan budaya Banyuwangi yang dikemas sehingga menjadi salah satu tujuan wisatawan mancanegara. Selain itu menciptakan atraksi wisata dari ciri khas dan fenomena yang terjadi di Banyuwangi

Sumber : Hasil Kajian, 2007.

1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan tinjauan atau referensi yang digunakan dan dijadikan sebagai analisa sehingga menghasilkan output dalam pencapaian sasaran dalam studi ini. Beberapa tinjauan pustaka ini yaitu :

1.5.1 Ruang

1.5.1.1 Definisi Ruang

Ruang adalah suatu tempat dengan tiga dimensi (panjang, lebar dan tinggi). Menurut menurut Undang-undang No. 24 tahun 1992 tentang Penataan Ruang, istilah ruang mencakup ruang daratan, ruang perairan (laut, sungai, danau, dan sebagainya), dan ruang udara (ruang angkasa). Ruang daratan adalah identik dengan pengertain tanah (*land*), yaitu bagian dari permukaan bumi dan ruang diatasnya setinggi yang di perlukan untuk penggunaan tanah tersebut. Dengan demikian pengertiannya adalah bahwa tanah merupakan bagian dari ruang[4].

a. Menurut Johara T. Jayadinata

Pengertian ruang menurut Johara T. Jayadinata berdasarkan beberapa aspek:

1. Menurut istilah geografi umum, ruang adalah seluruh permukaan bumi yang merupakan lapisan biosfer tempat hidup tumbuhan, hewan dan manusia.
2. Menurut geografi regional, ruang merupakan suatu wilayah yang mempunyai batas menurut kedaan fisik, sosial, atau pemerintah yang terdiri dari berbagai permukaan bumi dan lapisan tanah dibawahnya dan lapisan udara diatasnya.
3. Menurut Rancangan Undang-undang Republik Indonesia 1988 tentang Tata Ruang. Ruang itu termasuk daratan, lautan, angkasa. Dan penataan ruang dilakukan berdasarkan manfaat, keseimbangan, keserasian dan kelestarian, serta bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia dan kualitas lingkungannya hidup secara berkelanjutan.
4. Menurut Undang-undang tentang penataan Ruang pasal 1, ruang adalah yang meliputi ruang daratan, ruang lautan, dan ruang udara sebagai satu kesatuan wilayah tempat manusia dan mahluk lainnya hidup dan melakukan kegiatan serta memelihara kelangsungan hidupnya.
5. Ruang adalah sistem lingkungan buatan terkecil yang sangat penting. Dalam kajian arsitektur lingkungan dan prilaku, ruang diartikan sebagai petak yang

---

[4] S. Mulyono, Ir. MRCP, 2006, *Penatagunaan Tanah Sebagai Subsistem dari Penataan Ruang* (ITN Malang). Hal 9.

dibatasi oleh dinding atau atap baik oleh elemen yang permanen maupun yang tidak permanen. Sedangkan yang kaitannya dengan manusia, hal penting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakaian dari ruang tersebut baik yang dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dan tujuan tertentu. Maupun untuk memenuhi fungsi yang fleksibel.[5]

6. Ruang dapat pula digolongkan menurut tempatnya, fungsi dan pembatasnya, dalam hal ini ruang dibagi menjadi "Ruang Dalam" dan "Ruang Luar", ruang dalam adalah ruang yang dibatasi oleh tiga bidang yaitu lantai, dinding dan atap. Sedangkan Ruang luar adalah lingkungan luar buatan manusia sebagai ruang yang mempunyai arti sepenuhnya dengan maksud tertentu, dan merupakan bagian dari alam dengan memberi kerangka (frame) tanpa pembatas atas (atap) untuk membedakannya dengan alam sehingga tidak meluas tak terhingga.[6]

b. Menurut Amos Rapoport

Ruang menurut Amos Rapoport adalah suatu petak yang dibatasi dinding dan atap baik oleh elemen yang permanen maupun tidak permanen. Dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku, ruang diartikan sebagai suatu petak yang dibatasi oleh dinding dan atap baik oleh elemen yang permanen maupun tidak permanen. Sedangkan dalam kaitannya dengan manusia, hal penting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakaian dari ruang tersebut yang dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dari tujuan tertentu, maupun untuk memenuhi fungsi yang fleksibel. Sehingga ruang dapat saja timbul dari aktifitas suatu masyarakat dengan tujuan dan fungsi tertentu yang sifatnya temporer atau sementara, dimana setelah aktifitas atau kepentingan masyarakat telah usai maka ruangan yang terbentuk hilang.

Ruang dapat pula berupa lingkungan luar buatan manusia sebagai ruang yang mempunyai arti sepenuhnya dengan maksud tertentu, dan merupakan bagian

---

[5] Haryadi B Setiawan, Arsitektur Lingkungan Dan Prilaku, (Jakarta: Penerbit Proyek Studi Lingkungan Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud RI, 1995), hal 51.

[6] Yoshinobu Ashihara, Merancang Ruang Luar, hal 3.

dari alam dengan memberi kerangka (frame) tanpa pembatas atas (atap) untuk membedakannya dengan alam sehingga tidak meluas tak terhingga sebagaimana didefinisikan oleh *Yoshinebu Ashihara* dalam buku Merancang Ruang Luar. Menurut *Clifford geertz* berdasarkan fungsi dan perannya dalam tatanan hidup dan perekonomian masyarakat, maka kebudayaan terbagi dalam *Cultural Core* (kebudyaan Inti) dan *Cultural Secondary* (sering disebut sebagai kebudayaan selebihnya/tambahan). Ruang yang dihasilkan dari kedua bentuk ini selanjutnya secara operasional disebut sebagai ruang *Culutral Core* dan *Cultural Secondary.*

1.5.1.2 Pemanfaatan Ruang

Beberapa pengertian mengenai pemanfaatan ruang dengan sistem pendekatan dan penekanan yang berbeda, pertama lebih banyak membahasnya dari segi geografis dengan manusia yang menjadi perannya, sedangkan pendekatan kedua berawal dari perilaku manusia yang beraktifitas membutuhkan wadah sehingga memunculkan tema-tema sehingga memunculkan tema yang berbeda dari ruang.

Pola pemanfaatan ruang adalah bentuk pemanfaatan ruang yang menggambarkan ukuran, fungsi, serta karakter kegiatan manusia dan kegiatan alam. Wujud pola pemanfaatan ruang diantaranya meliputi alokasi, sebaran pemukiman, tempat kerja, industri dan pertanian serta pola penggunaan tanah pedesaan dan perkotaan. Tata guna tanah, tata guna air dan tata guna udara merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perencanaan struktur dan pola pemanfaatan ruang supaya berkelanjutan pemanfaatan ruang tanah, air dan udara beserta sumber daya alam lainya untuk kegiatan pembangunan dan peningkatan kualitas lingkungan tata ruang dapat terus berlangsung sesuai dengan dimensi ruang dan waktu dalam kesatuan secara utuh dan menyeluruh serta berkualitas.

Pemanfaatan ruang adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia/masyarakat dalam pemanfaatan/menghuni ruang pada suatau daerah/wilayah tertentu dimana kegiatan tersebut dilakukan oleh perilaku manusia

atau masyarakat yang mempunyai arti dan nilai yang berbeda tergantung tingkat apresiasi dan kognisi individu-individu yang menggunakan ruang tersebut.[7]

1.5.1.3 Elemen Pembentuk Ruang

Beberapa elemen pembentuk ruang adalah:

a. Penggunaan dan rencana penggunaan lahan
b. Kebutuhan dan keinginan individu
c. Sarana dan prasarana transportasi
d. Tipe dan fungsi bangunan
e. Berbagai kegiatan yang dilakukan individu atau kelompok masyarakat yang bersifat rutinitas.
f. Kependudukan yang menyangkut kepadatan, agama, adat istiadat, mata pencaharian, dan pendidikan.
g. Potensi fisik, yaitu keadaan geografi, klimatologi, hidrologi, dan geologi.
h. Lokasi tapak.
i. Fasilitas pendukung.
j. Persepsi dan perilaku.

Peneltian bentuk kota mengacu pada 5 elemen pokok yang ditemukan Kevin Lynvh dalam bukunya "The Image Of The City, Yaitu:[8]

a. Patway (jalan) merupakan rute sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan. Path merupakan elemen-elemen pembentukan ruang kota (biasanya linier) yang dapat berupa jalan setapak, pedestrian, jalan sungai dan kendaraan. Sehingga dapat di ketahui konsep path tersebut adalah sebagai struktur ruang yang menerus dan tidak terputus terutama untuk pedestrian, sebagai aliran pergerakan dan urban struktur.

---

[7] I.G. Widiastuti, Identifiksi Pola Gerak Prilaku Wanita Terhadap Pemanfaatan Struktur Ruang Di Kota Madya DATI II Denpasar : Tugas Akhir (Malang : Jurusan T. Palnologi, ITN, 2000) hal 32

[8] Sasongko Ibnu, Materi Kuliah Urban Desain (Malang : Jurusan T. Planologi, ITN, 1998)

b. Distric (lingkungan), merupakan suatu kawasan yang mempunyai fungsi sama seperti kawasan pendidikan yang terdiri dari beberapa fasilitas pendidikan yang berada dalam suatu lokasi, pusat kota, perkantoran dan lain-lainnya.
c. Edge (batas) pengakiran dari sebuah district atau merupakan batas antara kawasan dengan kawasan yang lain. Bentuk edge dapat berupa jalan dengan kawasan pemukiman penduduk.
d. Land Mark (tanda), merupakan elemen penting dari bentuk ruang kota karena membantu orang untuk mengorientasikan diri dari dalam kota dan membantu menganalisa suatu daerah kota. Land mark harus dapat dikenali dari jarak jauh dan menjadi pusat orientasi untuk mengenali suatu kawasan tertentu
e. Node (pusat aktifitas), merupakan area yang menjadi pusat aktifitas dari struktur ruang tradisi dan simpul pergerakan yang berfungsi sebagai pengubah suasana dan aktifitas. Suatu kawasan, misalnya alun-alun yang menjadi pusat aktifitas masyarakat kota, seperti pusat pemerintahan, rekreasi dan pusat kegiatan perdagangan dan jasa.

1.5.2 Teori Kebudayaan

Kebudayaan adalah segala pikiran dan perilaku manusia yang secara fungsional dan disfungsional ditata dalam masyarakatnya[9].

Menurut Robert H. Lowie seorang pakar antropologi dari Amerika Serikat kebudayaan adalah segala sesuatu yang diperoleh individu dari masyarakat, mencakup kepercayaan, adat istiadat, norma-norma artistik, kebiasaan makan, keahlian yang diperoleh bukan karena kreativitasnya sendiri merupakan warisan masa lampau yang didapat melalui pendidikan formal atau informal.

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi kebudayaan sebagai hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Yang lebih lanjut menjelaskan bahwa[10] :

---

[9] Koentjaraningrat, Pengantar antropologi pokok-pokok etnografi : Kebudayaan dan antropologi deskriptif, (Jakarta : PT Asdi Mahasatya, 2005), hal. 12-13.

1. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan jasmani yang diperlukan manusia untuk menguasai alam sekitar agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat.
2. Rasa yang meliputi jiwa manusia, mewujudkan segala kaidah dan nilai sosial yang perlu untuk mengatur masalah-masalah kemasyarakatan dalam arti luas yang didalamnya termasuk agama, ideologi, kebatinan, kesenian dan semua unsur yang merupakan hasil dari ekspresi jiwa manusia yang hidup sebagai anggota masyarakat.
3. Cipta merupakan kemampuan mental kemampuan berpikir orang-orang yang hidup bermasyarakat dan yang antara lain menghasilkan filsafat serta ilmu pengetahuan. Cipta merupakan wujud teori murni, maupun yang telah disusun untuk langsung diamalkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan kamus tata ruang kebudayaan (*culture*) merupakan ciri dari daerah; hasil kegiatan dan penciptaan batin manusia; yang termasuk didalamnya bahasa, teknologi, ekonomi, organisasi sosial, kesenian, adat istiadat, kepercayaan atau religi, dsbnya.

1.5.2.1 Wujud Kebudayaan

Wujud kebudayaan ini adalah untuk mengetahiu pola kebudayaan yang terbentuk dari uraian-uraian kebudayaan yang berasal dari ide-ide dan konsep-konsep serta tindakan dan aktivitas manusia.

Menurut Koentjaraningrat kebudayaan memiliki 3 wujud yaitu[11]:

1 Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma peraturan dan sebagainya. Sifatnya abstrak yang tak dapat diraba atau difoto. Lokasinya ada didalam kepala-kepala atau dengan perkataan lainnya dalam alam pikiran dari warga masyarakat dimana kebudayaan yang bersangkutan itu hidup.

---

[10] Soekanto, Soerjono, Sosiologi Suatu Pengantar : Edisi ke-4 (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 1990), hal. 173.

[11] Koentjaraningrat, Kebudayaan mentalitas dan pembangunan (Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama, 2000), hal.5-6.

2 Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola manusia dalam masyarakat berupa aktivitas-aktivitas manusia yang berinteraksi, berhubungan serta bergaul satu dengan yang lain selalu mengikuti pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Wujudnya bisa diobservasi, difoto dan didokumentasikan.

3 Wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia atau disebut kebudayaan fisik dan memerlukan keterangan banyak karena merupakan total hasil fisik dari aktivitas, perbuatan dan karya semua manusia dalam masyarakat maka sifatnya paling konkret dan berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat dan difoto.

1.5.2.2 Unsur Kebudayaan

Kebudayaan setiap bangsa atau masyarakat terdiri dari unsur-unsur besar maupun unsur-unsur kecil yang merupakan bagain dari suatu kebulatan yang bersifat sebagai kesatuan. Unsur-unsur pokok atau besar kebudayaan lazim disebut *cultural universal.* Antropolog C. Kluckhon didalam sebuah karyanya yang berjudul *Universal Categories of Culture* telah menguraikan ulasan para sarjana mengenai hal itu, inti dari pendapat-pendapat mereka, menunjuk pada adanya tujuh unsur kebudayaan yang dianggap sebagai *cultural universal* (unsur-unsur kebudayaan yang pasti ada dalam tiap kebudayaan dimanapun juga dimuka bumi) yaitu[12] :

1. Peralatan dan perlengkapan hidup manusia dan teknologi (pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi, transport dsb).
2. Mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi dsb).
3. Sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum dan sistem perkawinan).
4. Bahasa (lisan maupun tertulis).
5. Kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak dan pengetahuan).

---

[12] Soerjono, op. cit., hal. 176-177

6. Sistem pengetahuan; sebuah bentuk pengalaman dalam hidup dimana terdapat proses proteksi tapi dalam penelitian ini yang lebih ditekankan adalah kondisi lingkungan dan pemilihan tempat kegiatan.
7. Religi atau sistem kepercayaan; semua unsur kebudayaan dapat dipandang dari sudut wujud kepercayaan karena kita dapat meneliti tindakan manusia, aktivitas dan karya-karyanya.

Adapun fungsi dan unsur dari kebudayaan nasional menurut Koentjaraningrat adalah [13] :

1. Sebagai suatu sistem gagasan dan pra lambang yang memberi identitas kepada warga negara Indonesia. Dan unsur kebudayaan yang dapat mengikutinya adalah bahasa nasional Indonesia dan bahasa daerah, beberapa unsur teknologi dan ilmu pengetahuan tradisional, golongan unsur organisasi sosial dan beberapa cabang kesenian.
2. Sebagai suatu sistem gagasan dan pra lambang yang dapat dipakai oleh semua warga negara Indonesia yang *bhinneka* itu, untuk saling berkomunikasi dan dengan demikian dapat memperkuat solidaritas. Sedangkan unsur yang mengikutinya adalah bahasa Indonesia, beberapa unsur organisasi sosial, ideologi pancasila dan lain-lain.

Lebih lanjut Koentjaraningrat mengatakan bahwa fungsi kebudayaan masyarakat Indonesia sebagai suatu sistem gagasan dan perlambang yang memberi identitas kepada warga negara Indonesia yang harus memiliki tiga syarat yaitu :

1. Merupakan hasil karya warga negara Indonesia.
2. Mengandung ciri khas Indonesia.
3. Hasil karya warga negara Indonesia yang dinilai tinggi oleh warganya dan menjadi kebanggaan semua.

---

[13] " Persepsi Masyarakat tentang Kebudayaan ", Penerbit PT. Gramedia, Jakarta 1985, Hal 111

1.5.2.3 Kebudayaan Dengan Ruang

Cara hidup dan sistem kegiatan akan menentukan macam dan wadah bagi kegiatan tersebut. Wadah tersebut adalah ruang-ruang yang saling berhubungan dalam satu sistem tata ruang dan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan. Kerangka pendekatan ruang dari aspek perilaku menekan pada faktor Human agency yaitu sekelompok manusia yang merumuskan pandangannya tehadap dunia, merumuskan nilai-nilai kehidupan yang diyakini bersama, menjabarkannya dalam kebiasaan hidup sehari-hari yang tertuang dalam sistem kegiatan dan wadah ruangnya (*system setting*).

1.5.2.4 Kebudayaan dan Pariwisata

Dalam hal in dibicarakan dua hal, yaitu (a) wisata budaya sebagai suatu jenis wisata; dan (b) pengaruh pariwisata terhadap kebudayaan. Hal yang pertama, wisata budaya, diartikan sebagai jenis kegiatan pariwisata yang objeknya adalah kebudayaan. Ini dibedakan dari minat-minat khusus lain, seperti wisata alam, dan wisata petualangan. Namun demikian tidak berarti bahwa seorang wisatawan tidak bisa memiliki lebih dari satu program wisata.

Mengenai pengaruh pariwisata terhadap kebudayaan pada masyarakat tuan rumah dapat dibedakan dua perkara, yaitu : (1) pengeruh dalam kehidupan ekonomi apabila kegiatan pariwisata itu dapat meningkatkan kesempatan kerja dan tingkat kemakmuran; dan (2) pengaruh kehadiran wisatawan mancanegara dengan kebiasaan dan busananya yang sebenarnya asing bagi masyarakat tuan rumah.[14]

1.5.2.5 Kebudayan dan Wisatawan

Menurut Ritchie dan Zins (*Chapter 19, Social and Cultural Impacts;* dalam buku *Tourism in Contemporary Society, An Introductory Text,* hal 221), ada 12 unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan yaitu :[15]

---

[14] Yoeti, Oka A, Pariwisata Budaya masalah dan solusinya, Penerbit PT Pradnya Paramita, 2006, hal. 26

[15] Ibid, hal. 134

1. Bahasa
2. Kebiasaan masyarakat
3. Kerajinan tangan
4. Makanan dan kebiasaan makan
5. Musik dan kesenian
6. Sejarah suatu tempat
7. Cara kerja dan teknologi
8. Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan
9. Bentuk dan karakteristik arsitektur di masing-masing DTW
10. Tata cara berpakaian penduduk setempat
11. Sistem pendidikan
12. Aktivitas pada waktu senggang

Kemudian pada buku yang sama (hal 222), Mathieson dan Wall mengatakan bahwa daya tarik wisatawan terpusat pada tiga bentuk, yaitu :[16]

1. Wisatawan datang mengunjungi DTW untuk melihat arsitektur yang unik, gedung bersejarah, monumen, candi dan membeli cendera mata khas daerah
2. Datang pada suatu DTW untuk melihat dan menyaksikan bangsa lain, bagaimana kehidupan sosial-ekonomi mereka dan kegiatan waktu senggang mereka, disamping untuk mengetahui dan mengerti tentang tata cara hidup, ideologi, tata cara berpakaian dan kegiatan keseharian masyarakat setempat.
3. Melihat dan ikut terlibat dalam kegiatan pada even khusus seperti kesenian, perjuangan heroik pahlawan bangsa, pengungkapan pertempuran kemerdekaan dari penjajahan, atau pameran mesin-mesin tua penemuan abad lalu.

1.5.2.6 Penduduk Asli Banyuwangi "Osing"

Komunitas Osing atau lebih dikenal sebagai wong Using oleh beberapa kalangan dan hasil penelitian dianggap sebagai penduduk asli Banyuwangi,

---

[16] Ibid, hal.135.

sebuah wilayah di ujung paling timur pulau Jawa yang juga disebut sebagai Blambangan. Komunitas ini menyebar di desa-desa pertanian subur di bagian tengah dan timur Banyuwangi yang secara administrasi merupakan kecamatan-kecamatan Giri, Glagah, Rogojampi, Singonjuruh, Songgon, Cluring, Banyuwangi Kota, Genteng, dan Srono. Di kecamatan Banyuwangi Kota, Genteng dan Srono, mereka telah bercampur dengan penduduk non-Osing, migran berasal dari bagian barat Jawa Timur dan Jawa Tengah, termasuk Yogyakarta (wong Osing menyebutnya Jawa Kulon). Diluar kecamatan-kecamatan tersebut, komunitas Osing tidak lagi merupakan penduduk yang dominan, bahkan di kecamatan-kecamatan Kalibaru, Glenmore, dan Wongsorejo hampir pasti tidak dijumpai orang Osing.

1.5.2.7 Kesenian Masyarakat Banyuwangi

Masyarakat Banyuwangi memang sangat memelihara seni tradisi yang telah diwarisi dari nenek moyang. Banyak sekali jenis seni tradisi yang hadir di kota yang dulunya disebut sebagai Blambangan ini. Unsur musik seolah menjadi syarat dalam seni tradisi daerah ini. Lihat saja misalnya angklung, kuntulan, patrol, janger dan gandrung. Musik hadir dan menjadi bagian penting seni tradisi ini

Beberapa seni tradisi yang diantaranya adalah kuntulan, janger, angklung, idher bumi, barong, seblang dan gandrung penuh dengan syair dan iringan musik. Kelahiran seni tradisi ini tidak bisa dipisahkan begitu saja dengan masyarakat setempat. Seni-seni itu hadir tidak jauh dari keseharian hidup mereka. Sebagai daerah yang banyak dialiri sungai-sungai Banyuwangi sangat diuntungkan, karena dengan demikian sumber utama penghasilan penduduknya berasal dari hasil-hasil pertanian. Bahkan pernah kabupaten ini manjadi salah satu yang masuk kategori penghasil padi terbesar di propinsi Jawa Timur. Dan seni tradisi itu juga lahir tidak jauh dari hal-hal yang bersifat pertanian.

1.5.2.8 Fenomena Santet

Beberapa definisi tentang Santet adalah :[17]

a. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (Edisi kedua, Departemen Pendidikan dan kebudayaan, 1996)

   Ilmu hitam adalah pengetahuan tentang kebatinan yang berhubungan dengan pekerjaan setan atau pekerjaan mencelakakan orang.

b. Menurut Kamus Bahasa Inggris

   Ilmu hitam adalah cabang ilmu magis yang melibatkan bantuan setan atau roh, seperti pada sihir atau pemujaan setan.

1.5.3 Pariwisata

Secara umum, pariwisata dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk menikmati suasana baru, yang berbeda dengan rutinitas sehari-hari.

1.5.3.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berulang kali, antara satu tempat dengan tempat lain. Pada prinsipnya kepariwisataan bisa juga diartikan dengan kegiatan yang rekreatif. Apabila kita lihat pada UU RI Nomor 9 Tahun 1990 mengenai pariwisata, disebutkan bahwa:

a. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagaian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.
b. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.
c. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusaha obyek dan daya tarik wisata, serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.
d. Kepariwisataan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata.

---

[17] Daruputra, Budi, Santet Realita di Balik Fakta, Bayumedia Publishing, 2007, hal 144

e. Usaha pariwisata adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan serta mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata dan usaha lain yang terkait di bidang tersebut.
f. Obyek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang manjadi sasaran wisata.
g. Kata "Pariwisata" baru populer di Indonesia setelah diselenggarakan musyawarah tourism II di Tretes Jawa Timur pada tanggal 12 – 24 Juni 1958. Sebelum itu sebagai kata parawisata digunakan kata "Taurisme" peresmian penggunaan kata pariwisata dilakukan oleh Presiden Soekiarno[18].
h. Secara etimologis, kata pariwisata berasal dari bahasa sansekerta yaitu: pari: bererti banyak berkali-kali berputar-puter lengkap, wisata: berarti perjalanan atau bepergian. Maka kata pariwisata seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar dari suatu tempat ke tempat lain (dalam bahasa Inggris adalah "Tour" dan "Tourism" apabila jamak).
i. Menurut Buter Freuler, pariwisata dalam artian modern adalah merupakan fenomena dari jaman yang dirasakan atas kebutuhan akan kesehatan. Pengertian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan (cinta) terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil dari perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan alat-alat pengangkuta.
j. Ketetapan MPRS No. I – II Tahun 1960, kepariwisataan dalam dunia modern pada hakekatnya adalah suatu cara untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam memberi hiburan rohani dan jasmani setelah beberapa waktu bekerja serta mempunyai modal untuk melihat-lihat daerah lain (pariwisata dalam negeri) atau negara-negara lain (pariwisata luar negeri).
k. Robert Mcintosh bersama Shashikant Gupta mengungkapkan bahwa pariwisata adalah gabungan gejala dan hubungan yang timbul dari interkasi

[18] Yoeti, Oka A, Pengantar Ilmu Pariwisata, Penerbit Angkasa Bandung, 1985

wisatawan, bisnis, pemerintah tuan rumah serta masyarakat tuan rumah dalam proses menarik dan melayani wisatawan-wisatawan ini serta para pengunjung lainnya.

Wisata menurut UU No. 9/1990 tentang kepariwisataan didefinisikan sebagai kegiatan perjalanan yang dilakukan secara sukarela dan bersifat sementara, serta perjalanan itu sebagian atau seluruhnya bertujuan untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.

1.5.3.2 Batasan Pariwisata

Beberapa batasan pariwisata yaitu:

a. Menurut IUOTO (International Union Of Official Travel Organization) yang kini bersama WTO (World Tourism Organization) dan telah disetujui pada United Conference mengenai Travel and Tourism di Roma 1963 menggunakan istilah vicitor (pelancong)[19].

   Visitor adalah setiap orang yang datang ke suatu negar/tempat lain dari tempat tinggalnya, dengan maksud selain untuk melakukan pekerjaan dengan menerima upah. Batasan itu mengandung 2 katagori pengunjung, yaitu Tourist (wisatawan) dan Excursionist (pesiar) masing-masing dengan batasan sebagai berikut:

   1. Wisatawan adalah pengunjung sementara yang tinggal sekurang-kurangnya 24 jam di negara yang sedang dikunjungi dan dengan maksud tujuan perjalanannya dapat digolongkan sebagai berikut :
      a) Pesiar (Leisure) yaitu untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olahraga.
      b) Hubungan dagang, hubungan sanak le;uarga, handai taulan, konferensi-konferensi dan misi.
   2. Ekskaursionis adalah pengunjung sementara yang tinggal di negara yang dikunjungi kurang dari 24 jam termasuk pesiar yang menggunakan kapal.

---

[19] J. Spillane, DR. James, Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya, Kanisius, Bandung, 1991 : hal 17

b. Herman V. Schulalard, seotang ahli ekonomi dari Austria pada tahun 1919 memberikan batasan sebagai berikut:
"Pariwisata adalah sejumlah kegiatan, terutama yang ada kaitannya dengan kegiatan perekonomian yang secara langsung berhubungan dengan masuknya, adanya pendiaman dan bergeraknya oang-orang asing keluar masuk suatu kota, daerah atau negara."

c. E. Guyer Freuler merumuskan pengertian pariwisata dengan memberikan batasan sebagai berikut:
"Pariwisata dalam artian modern adalah merupakan fenomena dari jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menimbulkan cinta terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil daripada perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan daripada alat-alat angkutan."

1.5.3.3 Jenis dan Macam Pariwisata

Jenis dan macam pariwisata dapat dibagi berdasarkan hal-hal sebagai berikut, yaitu:

a. Menurut Letak Geografis
   1. Pariwisata lokal (local tour) adalah pariwisata setempat yang mempunyai ruang lingkup relatif sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu saja, misalnya didalam Kota Batu dan sebagainya.
   2. Pariwisata regional (regional tour), misalnya kepariwisataan Bali, Jawa Timur serta propinsi-propinsi lain yang dapat dijadikan obyek wisata secara regional.
   3. Pariwisata nasional (national tour) adalah kegiatan pariwisata terselenggara dalam suatu lingkup negara.
   4. Regional – International Tour.
   5. International Tour.

b. Menurut Saat/Waktu Berkunjung

1. Seasonal Tour, kegiatan atau perjalananan wisata yang dilakukan karena sifatnya musiman, misalnya liburan sekolah, liburan musim panas dan lain-lain.
2. Occasional Tour, kegiatan atau perjalanan wisata yang dihubungkan dengan kejadian (occasion) maupun suatu events, seperti misalnya Sekaten di Yogyakarta atau Upacara Kasodo di Gunung Bromo.

c. Berdasarkan Maksud dari Perjalanan yang dilakukan:

1. Recreational/Leisure Tour

   Untuk mengembalikan kekuatan fisik maupun mental setelah melakukan pekerjaan atau tugas sehari-hari.

2. Cultural Tour

   Dilakukan dalam rangka memperkaya informasi dan menambah pengetahuan tentang kebudayaan-kebudayaan lain, disamping ingin mendapat kepuasan dari hasil kebudayaan suatu masyarakat. Jadi obyek kunjungannya adalah warisan nenek moyang dan benda-benda kuno. Sering perjalanan wisata semacam ini menyempatkan untuk mengambil bagian dalam suatu kegiatan kebudayaan itu sendiri di tempat yang dikunjunginya.

3. Sport Tour

   Bertujuan untuk memnuhi kepuasan dengan jalan melakukan kegiatan olahraga yang disenangi, seperti rafting, hill climbing, sky diving, para sailing dan sebagainya.

4. Health Tour

   Bertujuan sebagai tempat/sarana olahraga juga untuk menyegarkan jiwa/mental dan fisik (seperti menghilangkan stress).

5. Commercial Tour

   Salah satu tempat yang digunakan untuk mendatangkan keuntungan.

6. Religion Tour

   Dilakukan sehubungan dengan adanya kegiatan keagamaan/ibadah serta melestarikan peninggalan tempat-tempat peribadatan nenek moyang.

d. Menurut Alasan Perjalanan
   1. Business Tour
   2. Vacational Tour
   3. Educational Tour
e. Menurut Jumlah Orang yang Melakukan Perjalanan
   1. Individual Tour
   2. Group Tour
f. Menurut Umur yang Melakukan Perjalanan
   1. Child Tour
   2. Youth Tour
   3. Adult Tour

1.5.3.4 Motivasi Perjalanan Wisata

Motivasi mengapa orang melakukan perjalanan wisata, diantaranya dapat dilihat sebagai berikut:

a. Alasan Pendidikan dan Kebudayaan
   1. Ingin melihat kebiasaan dan cara hidup masyarakat lain.
   2. Ingin melihat kemajuan-kemajuan yang telah dicapai oleh suatu kelompok masyarakat atau negara.
   3. Ingin melihat tempat-tempat bersejarah, peninggalan-peninggalan kuno, kesenian rakyat, monumen-monumen dan sebagainya.
   4. Untuk berpartisipasi dalam suatu kegiatan kebudayaan dan sebagainya.

b. Alasan Santai, Kesenangan dan Petualangan
   1. Menghindarkan diri dari kesibukan sehari-hari dan rutinitas.
   2. Untuk melihat daerah yang belum pernah dikunjungi sebelumnya, masyarakat asing dan untuk mendapatkan pengalaman baru.
   3. Untuk mendapatkan atau menggunakan kesempatan yang ada atau untuk memperoleh kegembiraan.
c. Alasan Kesehatan, Olahraga dan Rekreasi

1. Untuk beristirahat dan mengembalikan kekuatan setelah bekerja keras dan menghilangkan ketegangan pikiran.
2. Untuk melatih diri dan ikut dalam pertandingan olahraga tertentu.
3. Untuk sarana penyembuhan bagi penderita suatu penyakit.
4. Melakukan rekreasi dan menghabiskan masa liburan.

d. Alasan Keluarga, Negeri Asal dan Tempat Bermukim
e. Alasan Bisnis, Sosial dan Politik
f. Alasan Persaingan dan Hadiah

Dengan demikian secara garis besar motivasi perjalanan wisata dapat dikelompokkan menjadi empat motivasi dasar sebagai berikut:

a. Motivasi Fisik
b. Motivasi Budaya
c. Motivasi Antar Individu
d. Motivasi Prestise dan Status

1.5.3.5 Obyek dan Daya Tarik Wisata

Obyek wisata adalah segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang merupakan/mempunyai daya tarik agar orang-orang mau datang atau berkunjung ke tempat tersebut. Selain itu objek dan daya tarik wisata dapat pula diartikan sebagai suatu bentukan/aktivitas dan fasilitas yang berhubungan serta dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah/tempat tertentu. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan suatu objek dan daya tarik wisata, yaitu:

a. Jenis-jenis objek dan daya tarik wisata yang akan dikembangkan

   Secara garis besar daya tarik wisata diklasifikasikan menjadi tiga yaitu: daya tarik wisata alam, daya tarik wisata budaya dan daya tarik buatan manusia. Akan tetapi ada pula yang membagi jenis objek dan daya tarik wisata ini menjadi dua yaitu: objek dan daya tarik wisata alam serta objek dan daya tarik wisata sosial budaya.

1. Perencanaan dan pengelolaan objek dan daya tarik wisata alam.

   Pendekatan yang digunakan dalam perencanaan pengembangan objek dan daya tarik wisata ini adalah dengan menggunakan *environmental planning approach*, yaitu pendekatan yang menekankan pada konservasi lingkungan, dengan tetap memperhatikan kebutuhan pengunjung akan fasilitas dan kebutuhan dalam melakukan aktivitasnya. Beberapa contoh dari objek dan daya tarik wisata ini, yaitu:

   a) Pantai

      Jenis objek dan daya tarik wisata ini erat kaitannya dengan aktivitas seperti berjemur matahari, berenang, selancar, ski air dan sebagainya, dimana dalam pengembangannya wisata ini memerlukan beberapa pertimbangan yaitu:

      - Aksesibilitas, tempat parkir, tempat penitipan barang, MCK.
      - Penjaga pantai, restoran/kios-kios, pos keamanan dan P3K.
      - Akomodasi fasilitas penyewaan perahu, peralatan selancar dan lokasi berenang untuk anak-anak serta fasilitas olahraga seperti bola voli, tenis meja dan sebagainya.

   b) Wisata tirta/bahari

      Wisata ini termasuk wisata laut, danau dan sungai, dimana dalam pengembangannya memerlukan beberapa pertimbangan yaitu:

      - Fasilitas utama harus diletakkan di daerah belakang pantai.
      - Fasilitas-fasilitas tersebut diletakkan berkelompok, untuk menghindari timbulnya konflik penggunaan area untuk aktivitas yang berbeda seperti antara berenang dengan berperahu.
      - Adanya pengawasan yang ketat terhadap konservasi, khususnya terhadap penggunaan lingkungan bawah laut, seperti pelarangan pengambilan terumbu karang dan ikan hias.

- Tersedianya fasilitas pelayanan/pelengkap, marina, pusat informasi wisata dan fasilitas khusus seperti oceanarium.

c) Pegunungan

Wisata ini termasuk gunung berapi dan bukit-bukit dengan keunikan tertentu, yang berhubungan dengan kegiatan menikmati pemandangan, mendaki, berkemah dan berfoto. Dalam pengembangannya, wisata ini memerlukan beberapa pertimbangan yaitu:

- Adanya pengelompokkan fasilitas, pembagian zona dan pengawasan terhadap konservasi lingkungan.
- Tersedianya aksesibilitas, dengan jalur pemandangan yang indah berikut *view points* dan jalan setapak.
- Tersedianya lahan perkemahan, tempat berteduh dan *look out post*, akomodasi serta tempat sampah.

d) Daerah liar dan terpencil

Objek ini disebut juga sebagai *primitive area*, dimana pengunjung mencari ketenangan dan lingkungan alami. Objek ini termasuk daerah pertanian, bukit, pegunungan, danau dan lain-lain yang berhubungan dengan aktivitas menikmati pemandangan, hiking dan sebagainya. Ciri-ciri dari objek ini antara lain:

- Dapat memberikan privacy bagi pengunjung dan bebas dari keramaian lalu lintas.
- Tersedianya jalan setapak yang memadai dan relatif dekat dengan masyarakat sekitar serta adanya perlindungan terhadap bentang alam dan lingkungannya.

Adapun langkah-langkah dalam pengambangannnya yaitu:

- Penentuan zonasi untuk fasilitas dan aktivitas.
- Penetapan jalur-jalur jalan setapak yang mempertimbangkan keaslian alam serta prinsip-prinsip konservasi.

- Tersedianya fasilitas tempat parkir, tempat sampah, tempat berteduh dan fasilitas untuk api unggun
- Tersedianya petunjuk arah dan lahan berkemah, akomodasi seperti toko-toko, rumah makan dan sebagainya.

e) Taman dan daerah konservasi

Wisata ini termasuk taman nasional, taman regional, suaka alam, suaka margasatwa ataupun daerah liar yang diawasi. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan objek ini yaitu:

- Penerapan zonasi, bentuk bangunan dan bahan bangunan harus sesuai dengan lingkungan alam sekitar.
- Fasilitas harus mengelompok/*visitor center*, yang terdiri dari pusat informasi, rumah makan, MCK/WC, tempat parkir, akomodasi, ruang pandang dengar museum, P3K dan sebagainya.
- Fasilitas lain seperti jalan setapak, *scenic viewpoints*, tempat berteduh, area piknik, MCK, tempat sampah, rambu-rambu petunjuk arah dan lahan berkemah.
- Bentuk pengembangan lainnya yaitu taman safari, kebun binatang, aquarium dan *botanic garden.*

f) Health resort

Yang termasuk ke dalam wisata ini yaitu pemandian air panas/spas dengan air belerang maupun air mineral, dimana dalam pengembangannya harus memperhatikan:

- Lokasinya harus berada di area yang memiliki iklim atau udara yang sejuk dan bersih.
- Penentuan zona khusus untuk melindungsi sumber airnya.
- Tersedianya klinik dan peralatannya, tenaga medis, akomodasi, jalur jogging (*indoor* atau *outdoor*).

- Tersedianya fasilitas olegraga, kolam renang khusus, kamar-kamar berendam, penitipan barang, ruang tunggu, MCK, area piknik, tempat bermain anak, taman dan sebagainya.

2. Perencanaan dan pengelolaan objek dan daya tarik wisata sosial-budaya yang akan dikembangkan.

   Beberapa contoh perencanaan pengembangan dari objek dan daya tarik wisata ini, yaitu:

   a) Peninggalan sejarah kepurbakalaan dan monumen

      Yang termasuk kedalam objek dan daya tarik wisata ini adalah golongan budaya, monumen nasional, gedung bersejarah, bangunan-bangunan keagamaan seperti kuil, candi, masjid, taman-taman bersejarah dan industrial archeology. Perencanaan pengembangan jenis objek dan daya tarik wisata ini memerlukan:

      - Pengaturan zonasi, dimana fasilitas terkonsentrasi di satu/beberapa area (*visitor center*) dan berada atau dekat dengan pintu masuk.
      - Pengaturan kesan alami di seluruh kawasan.
      - Penyediaan brosur dan pemandu wisata yang dapat memberikan informasi lengkap kepada para wisatawan.
      - Penyediaan museum, ruang pandangn dengar, perpustakaan dan ruang penelitian.
      - Tersedianya fasilitas umum seperti WC, kios, papan penunjuk arah, tempat sampah, lahan parki dan sebagainya.

   b) Museum dan fasilitas budaya lainnya

      Jenis objek ini dikembangkan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat lokal dalam melakukan aktivitas rekreasinya ataupun mengisi waktu luang serta memberikan peluang penting bagi peningkatan kegiatan pariwisata domoestik maupun internasional. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangannya yaitu:

- Penataan ruuang dan pencahayaan museum yang harus dibuat sebaik mungkin, agar informasi yang disampikan lebih akurat.
- Adanya pemandu wisata yang berkualitas.
- Tersedianya WC, tempat sampah, papan penunjuk, pusat informasi, tempat penitipan barang, kios, ruang pandang dengar dan perpustakaan.

c) Pola kehidupan

Adat istiadat, pakaian, upacara dan kepercayaan dari suatu suku bangsa merupakan salah satu contoh dari objek wisata pola kehidupan. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan jenis objek dan daya tarik wisata ini yaitu:

- Berada langsung di tempat kebudayaan suku bangsa aslinya.
- Adanya peragaan pembuatan barang-barang kerajinan tradisional, tari-tarian, musik tradisional dan sebagainya.

d) Desa wisata

Perencanaan pengambangan desa wisata dilakukan dengan pendekatan *community approach* atau *community based development*, yaitu dimana masyarakat lokal yang akan membangun, memiliki dan mengelola langsung fasilitas wisata serta pelayanannya, sehingga masyarakat diharapkan dapat menerima langsung keuntungan ekonomi dan mencegah terjadinya urbanisasi. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan jenis objek dan daya tarik wisata ini yaitu:

- Penataan zonasi dan lingkungan alam sekitar desa dengan *front stage* dan *back stage* (daerah depan dan daerah belakang).
- Daerah depan yaitu tempat pengalaman artifisial/buatan yang berkaitan dengan tema dari adat istiadat setempat. Fasilitas yang tersedia di daerah ini yaitu akomod.asi, toko cindera mata, warung dan sebagainya

- Daerah belakang adalah daya tarik utamanya yaitu pemukiman penduduk asli dengan seluruh aktivitas budayanya.

e) Wisata keagamaan, etnis dan nostalgia

Jenis kegiatan wisata ini berhubungan dengan wisatawan yang memiliki latar belakang budaya, agama, etnis dan sejarah yang sama. Pertimbangan penting bagi perencanaan pengembangannya adalah bahwa wisatawan akan meluangkan waktu untuk melakukan rekreasi atau *sight seeing* di daerah yang dikunjunginya.

1.5.3.6 Fungsi Kesenian

Peranan Kesenian dari berbagai belahan dunia pernah dilakukan oleh para ahli di bidang antropologi, sosiologi, etnomusikologi, dan ahli-ahli ilmu sosial lainnya. Dari pendapat-pendapat itu disimpulkan bahwa kesenian memiliki fungsi:

a. sebagai pemberi keindahan dan kesenangan
b. sebagai pemberi hiburan
c. sebagai persembahan simbolis
d. sebagai pemebri respon fisik
e. sebagai penyerasi norma-norma kehidupan masyarakat
f. sebagai pengukuhan institusi sosial dan upacara keagamaan
g. sebagai kontribusi terhadap kelangsungan dan stabiitas kebudayaan
h. sebagai kontribusi dari integrasi kemasyarakatan
i. sebagai alat komunikasi

1.5.3.7 Produk Wisata

Produk wisata bukanlah suatu produk yang nyata. Produk ini merupakan suatu rangkaian jasa yang tidak harus mempunyai segi-segi yang bersifat ekonomis, tetapi juga yang bersifat sosial, psikologis dan alam, walaupun produk wisata itu sendiri sebagian besar dipengaruhi oleh tingkah laku ekonomi.

Produk wisata juga merupakan gabungan dari berbagai komponen, :

a. Atraksi suatu daerah tujuan wisata

b. Fasilitas yang tersedia
c. Aksesbilitas ke dan dari daerah tujuan wisata[20]

1.5.4 Sosiologi Pariwisata

1.5.4.1 Citra Destinasi di Mata Wisatawan

Setiap daerah tujuan wisata mempunyai citra (image) tertentu, yaitu mental maps seseorang terhadap suatu destinasi yang mengandung keyakinan, kesan, dan persepsi. Menurut Lawson dan Band Bovy (1977, Mathieson dan Wall, 1982: 31), citra adalah:

> *"an expresion of all objective knowledge, impressions, prejudices, imaginations and emotional thoughts an individual or group have of a particular object or place"*

Citra yang terbentuk di pasar merupakan kombinasi antara berbagai faktor yang ada pada destinasi yang bersangkutan (seperti cuaca, pemandangan alam, keamanan, kesehatan dan sanitasi, keramahtamahan, dan lain-lain) di satu fihak, dan informasi yang diterima oleh calon wisatawan dari berbagai sumber di fihak lain, atau dari fantasinya sendiri. Fantasi, walaupun tidak real, sangat penting di dalam mempengaruhi keputusan calon wisatawan. Menurut Nuryanti (1996: 250):

> *In the world of tourism, fantasy and reality are interwoven: the emergence of "virtual reality ", which collapses both time and space, may be the perfect technological manifestation of this phenomenon ".*

Pentingnya peranan citra ini juga dapat dilihat dari pandangan Buck (1993) dan Laws (1995), yang memandang bahwa pariwisata adalah industri yang berbasiskan citra, karena citra mampu membawa calon wisatawan ke dunia simbol dan makna.

---

[20] Suwantoro, Gamal, Dasar-dasar Pariwisata, penerbit ANDI, Yogyakarta,1997 : hal 48

"Tourism is an industry based on imagery; its overriding concern is to construct, through multiple representations of paradise, an imagery (of the destination) that entices the outsider to pace himself or herself into the symbol-defined space... " (Buck 1993).

Bahkan menurut Gallarza, Saura dan Garcia (2002: 56), image atau citra memegang peranan lebih penting daripada sumberdaya pariwisata yang kasat mata.

"... image are more important than tangible resources", all because "perceptions, rather than reality are what motivate consumers to act or not act".

Citra juga bisa memberikan kesan bahwa suatu destinasi akan memberikan suatu atraksi yang berbeda dengan destinasi lainnya, yang sesungguhnya menawarkan atraksi yang tidak jauh berbeda, sehingga menambah keinginan untuk mengunjungi destinasi tersebut[21].

1.5.4.2 Ciri-ciri Sosiologi Pariwisata

Secara sosiologis, John Urry (1990) menyebutkan bahwa pariwisata mempunyai ciri-ciri seperti di bawah ini[22] :

1. Pariwisata adalah aktivitas bersantai atau aktivitas waktu luang. Per-jalanan wisata bukanlah suatu 'kewajiban', dan umumnya dilakukan pada saat seseorang bebas dari pekerjaan yang wajib dilakukan, yaitu pada saat mereka cuti atau libur. Dalam perkembangan selanjutnya, berwisata dapat diidentikkan dengan 'berlibur di daerah lain'. Berlibur di daerah lain, atau

---

[21] Pitana, I Gede dan Putu G. Gayatri, Sosiologi Pariwisata, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2005 : hal 64

[22] idem, hal 46

memanfaatkan waktu luang dengan melakukan perjalanan wisata, dewasa ini merupakan salah satu ciri dari masyarakat modern.

2. Hubungan-hubungan pariwisata terjadi karena adanya pergerakan manusia. Pergerakan ini terkait dengan dimensi ruang dan waktu. Gerakan dan kunjungan yang bersifat sementara (transitory) mem-punyai sifat yang berbeda dengan perpindahan penduduk secara permanen.
3. Dilihat dari sisi wisatawan, pariwisata adalah aktivitas yang dilakukan pada tempat dan waktu yang 'tidak normal'. Tetapi 'ketidaknormalan' ini hanya bersifat sementara, dan pelaku mem-punyai keinginan yang pasti untuk kembali ke situasi 'normal' atau ke habitat asalnya. Dengan kata lain, inversi yang terjadi mempunyai sifat sementara (temporary).
4. Tempat dan atraksi yang dinikmati oleh wisatawan (the tourist gaze) adalah tempat dan/atau peristiwa yang tidak langsung berhubungan dengan pekerjaan atau penghidupan wisatawan. Tidak juga ada maksud dari wisatawan untuk mendapatkan penghidupan/peng-hasilan di tempat yang dikunjungi.
5. Cukup banyak proporsi dari penduduk masyarakat modern terlibat dalam kegiatan pariwisata, sehingga pariwisata telah menjadi wahana sosialisasi baru. Hal ini terutama terkait dengan pergerakan wisatawan secara masal.
6. Destinasi wisata yang dikunjungi acapkali dipilih berdasarkan khayalan atau fantasi, atau karena citra (image) destinasi yang bersangkutan. Fantasi dan citra ini terbentuk dan terpelihara bukan saja melalui aktivitas kepariwisataan (promosi), melainkan yang tidak kalah pentingnya adalah melalui kegiatan non-pariwisata, seperti karya akademis, pertemuan akademis (seminar, lokakarya), dan media massa.
7. Perjalanan wisata adalah sesuatu yang bersifat 'tidak biasa' (out of the ordinary). Pengalaman yang diharapkan adalah pengalaman yang 'lain dari biasanya', atau sesuatu yang baru. Kualitas perjalanan wisata salah satunya ditentukan oleh kuantitas dan kualitas dari pengalaman baru ini.

8. Peranan simbol dan penanda (signs) sangat besar di dalam keberhasilan sebuah destinasi wisata. Simbol dan penanda ini sangat terkait dengan citra, seperti misalnya the exotic Bali, the romantic Paris, dan the virgin Pacific.
9. Setiap destinasi wisata selalu mengalami pembaharuan dan penambahan produk-produk baru, yang umumnya dilakukan oleh para profesional (kalangan usaha pariwisata). Pengembangan produk baru ini mempunyai implikasi yang sangat luas terhadap kebudayaan, karena munculnya pro-kontra terhadap berbagai modifikasi kebudayaan dalam pseudo-traditional arts. Pengembangan produk-produk baru tersebut umumnya dilakukan oleh para profesional (khususnya kalangan swasta) dalam pariwisata.

Didalam mengkaji pariwisata dari aspek sosiologis, Erik Cohen (1984) mengemukakan bahwa pariwisata dapat dipandang dari salah satu atau beberapa pendekatan konseptual di bawah ini:

1. *Tourism as a commercialised hospitality*

   Dalam pendekatan ini pariwisata adalah proses komersialisasi dari hubungan tamu dengan tuan rumah. Tamu (orang asing) diberikan status dan peranan sementara di masyarakat yang dikunjungi, yang kemudian diperhitungkan secara komersial. Pendekatan ini sesuai untuk menganalisis perkembangan dan dinamika hubungan host-guest, termasuk berbagai konflik yang muncul serta berbagai institusi yang menangani.

2 *Tourism as a democratised travel*

   Dalam pendekatan ini, pariwisata dipandang sebagai perilaku perjalanan wisatawan dengan berbagai karakteristiknya. Pariwisata dipandang sebagai demokratisasi dari perjalanan, yang dulu hanya dimonopoli oleh kaum aristokrat, tetapi sekarang sudah dapat dilakukan oleh siapa saja.

3 *Tourism as a modern leisure activity*

   Fokus utama yang menjadi perhatian adalah bahwa wisatawan adalah orang yang santai, yang melakukan perjalanan, bebas dari berbagai kewajiban. Mac Cannell (1976) melihat bahwa modernitas ditandai oleh rasa alienasi, fragmentasi, dan superfisialitas. Untuk 'meng-obati' penyakit ini, wisatawan

mengunjungi daerah yang mampu memberikan authenticity. Pariwisata dipandang sebagai suatu 'institusi' yang mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakat modern, yaitu mengembalikan masyarakat kepada situasi harmoni dan keseimbangan.

4 *Tourism as a modern variety ofa traditional pilgrimage*

Pariwisata dipandang berasosiasi dengan ziarah keagamaan yang biasa dilakukan masyarakat tradisional, atau merupakan bentuk lain dari sacred journey. Pendekatan ini menganalisis makna struktural yang lebih dalam dari perjalanan wisata. Dalam kaiatan ini, Graburn (1989) memandang pariwisata identik dengan ziarah (pilgrimage). Dengan cara pandang ini, Garburn melihat pariwisata menpunyai fungsi memelihara atau meningkatkan kesadaran kolektif dalam teori Durkheimian. Bahkan MacCannell (1989) lebih mempertegas lagi bahwa "atraksi wisata yang dinikmati wisatawan sekarang adalah persamaan dari simbol-simbol keagamaan pada masyarakat primitif' (MacCannell, 1989:2). Lebih jauh lagi, pariwisata bahkan dipandang sebagai 'agama baru' bagi orang modern.

> *"In the middle ages, people were tourists because of their religion; whereas now they are tourists because tourism is their religion " (Robert Runcie, 1988).*

5 *Tourism as an expression ofbasic cultural themes*

Pendekatan ini bersifat emic (sebagai lawan dari ethic), dengan melihat pemaknaan perjalanan dari pihak pelaku perjalanan tersebut. Dengan pendekatan ini akan dapat ditemukan berbagai klasifikasi perjalanan dari pihak pelaku peijalanan yang sangat ditentukan oleh budaya pelakunya.

6 *Tourism as an acculturation process*

Pendekatan ini memfokuskan analisis pada proses akulturasi, sebagai akibat dari interaksi host-guest yang mempunyai latar belakang budaya yang berbeda.

7 *Tourism as a type ofethnic relations*

Pendekatan ini menaruh perhatian pada hubungan host-guest, serta mengaitkannya dengan teori-teori etnisitas dan hubungan antar-etnis, ataupun dampak-dampak yang timbul terkait dengan identitas etnis.

8 *Tourism as aform ofneo-colonialism*

Dependensi (ketergantungan) merupakan salah satu masalah yang menjadi fokus pendekatan ini. Pariwisata dipandang sangat berperan di dalam mempertajam hubungan metropolis-periferi, karena negara penghasil wisatawan (tourist generating countries) akan menjadi dominan (metropolis), sedangkan negara penerima (tourist-receiving countries) akan menjadi satellite atau peripheral, dan hubungan ini merupakan pengulangan kolonialisme atau imperialisme, yang pada muaranya akan menghasilkan dominasi dan keterbelakangan struktiiral. Adanya kebocoran ekonomi yang begitu besar ke negara-negara maju menyebabkan pariwisata sesungguhnya merupakan wahana baru bagi munculnya neokolonialisme (Nash, 1977).

1.5.4.3 Daerah Tujuan Wosata

Di dalam melakukan kajian secara sosiologis terhadap wisatawan, pertanyaan yang sangat penting adalah "mengapa skukan perjalanan wisata", dan "factor-faktor apa yang menjadi penarik atau pendorong" sehingga seseorang rela melakukan perjalanan yang begitu jauh dengan menghabiskan dana yang begitu besar. Pertanyaan senada juga dapat dikemukakan tatkala mengkaji elemen daerah tujuan wisata dalam system pariwisata. Perkembangan suatu daerah menjadi destinasi wisata dipengaruhi oleh beberapa pernyataan penting, seperti[23] :

1. *attractive to client*
2. *facilities and attractive*
3. *geographic location*
4. *transport link*
5. *political stability*

---

[23] idem, hal 100

6. *healthy environment*
7. *no government restriction* (Jackson,1989)

1.5.5 Wisatawan

Wisatawan merupakan elemen dasar dari penelitian ini, sehingga perlu adanya kajian yang membahas tentang wisatawan. Adapun kajian yag perlu dijadikan landasan meliputi pengertian tentang wisatawan dan tipologi wisatawan

1.5.5.1 Definisi Wisatawan

Definisi wisatawan ini ditetapkan berdasarkan rekomendasi International *Union of Office Travel Organization* (IUOTO) dan *World Tourism Organization* (WTO). Wisatawan adalah seseorang atau sekelompok orang yang melakukan perjalanan ke sebuah atau beberapa negara di luar tempat tinggal biasanya atau keluar dari lingkungan tempat tinggalnya untuk periode kurang dari 12 (dua belas) bulan dan memiliki tujuan untuk melakukan berbagai aktivitas wisata.[24]

1.5.5.2 Tipologi Wisatawan

Berbagai macam tipologi wisatawan telah dikembangkan, dengan menggunakan berbagai dasar klasifikasi. Namun demikian Murphy (1985) memandang bahwa tipologi-tipologi tersebut dapat dikelompok-kan atas dua, yaitu atas dasar interaksi (interactional type) dan atas dasar kognitif-normatif (cognitive-normative inodels). Pada tipologi atas dasar interaksi, penekanannya adalah sifat-sifat interaksi antara wisatawan dengan masyarakat local, sedangkan tipologi atas dasar kognitif-normatif lebih menekankan pada motivasi yang melatarbelakangi perjalanan.

Dengan pendekatan interaksi, Cohen (1972) mengklasifikasikan wisata-wan atas dasar tmgkat familiansasi dan daerah yang akan dikunjungi, serta tingkat

---

[24] Internet, www.budpar.net, 26-2-2008

pengorganisasian dari perjalanan wisatanya. Atas dasar ini, Cohen membedakan wisatawan atas empat, yaitu seperti di bawah ini:[25]

1. *Drifter*, yaitu wisatawan yang mgm mengunjungi daerah yang sama sekali belum diketahuinya, dan bepergian dalam jumlah kecil.
2. *Explorer*, yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan dengan mengatur perjalanannya sendiri, dan tidak mau mengikuti jalan-jalan wisata yang sudah umum melainkan mencari hal yang tidak umum (off the beaten track). Wisatawan seperti ini bersedia memanfaatkan fasilitas dengan standar lokal dan tingkat interaksinya dengan masyarakat lokal juga tinggi.
3. *Individual Mass Tourist*, yaitu wisatawan yang menyerahkan pengaturan perjalanannya kepada agen perjalanan, dan mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah terkenal.
4. *Organized-Mass Tourist*, yaitu wisatawan yang hanya mau mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah dikenal, dengan fasilitas seperti yang dapat ditemuinya di tempat tinggalnya, dan perja-lanannya selalu dipandu oleh pemandu wisata. Wisatawan seperti ini sangat terkungkung oleh apa yang disebut sebagai *environmental bubble*.

Tipe drifter dan explorer termasuk ke dalam non-institutionalized traveler, sedangkan tipe individual dan organized mass tourist termasuk dalam institutionalized tourist.

Smith (1977) juga melakukan klasifikasi terhadap wisatawan, dengan membedakan wisatawan atas tujuh kelompok, yaitu:[26]

1. *Explorer*, yaitu wisatawan yang mencari perjalanan baru dan berinteraksi secara intensif dengan masyarakat lokal, dan bersedia menerima fasilitas seadanya, serta menghargai norma dan nilai-nilai lokal.
2. *Elite*, yaitu wisatawan yang mengunjungi daerah tujuan wisata yang belum dikenal, tetapi dengan pengaturan lebih dahulu, dan bepergian dalam jumlah yang kecil.

---

[25] Pitana, I Gede dan Putu G. Gayatri, Sosiologi Pariwisata, Andi Yogyakarta, 2007, hal 53
[26] Ibid, hal 54.

3. *Off-beat*, yaitu wisatawan yang mencari atraksi sendiri, tidak mau ikut ke tempat-tempat yang sudah ramai dikunjungi. Biasanya wisatawan seperti ini siap menerima fasilitas seadanya di tempat lokal.
4. *Unusual*, yaitu wisatawan yang dalam perjalanannya sekali waktu juga mengambil aktivitas tambahan, untuk mengunjungi tempat-tempat yang baru, atau melakukan aktivitas yang agak berisiko. Meskipun dalam aktivitas tambahannya bersedia menerima fasilitas apa adanya, tetapi program pokoknya tetap harus mendapatkan fasilitas yang standar.
5. *Incipient mass*, yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan secara individual atau kelompok kecil, dan mencari daerah tujuan wisata yang mempunyai fasilitas standar tetapi masih menawarkan keaslian (authenticity).
6. *Mass*, yaitu wisatawan yang bepergian ke daerah tujuan wisata dengan fasilitas yang sama seperti di daerahnya, atau bepergian ke daerah tujuan wisata dengan environmental bubble yang sama. Interaksi dengan masyarakat lokal kecil, kecuali dengan mereka yang langsung berhubungan dengan usaha pariwisata.
7. *Charter*, yaitu wisatawan yang mengunjungi daerah tujuan wisata dengan lingkungan yang mirip dengan daerah asalnya, dan biasanya hanya untuk bersantai/bersenang-senang. Mereka bepergian dalam kelompok besar, dan meminta fasilitas yang berstandar internasional.

Dalam pendekatan *cognitive-normative*, motivasi yang melatar belakangi perjalanan wisata menjadi fokus utama. Dalam hal ini konsep sosiologi tentang *centre* dari wisatawan (yang menyangkut moral, nilai, norma dan sebagainya) menjadi sangat penting. Atas dasar ini, Plog (1972) mengembangkan tipologi wisatawan sebagai berikut:[27]

1. *Allocentric*, yaitu wisatawan yang ingin mengunjungi tempat-tempat yang belum diketahui, bersifat petualangan (adventure), dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh masyarakat lokal.

---

[27] Ibid, hal 55.

2. *Psychocentric*, yaitu wisatawan yang hanya mau mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah mempunyai fasilitas dengan standar yang sama dengan di negaranya sendiri. Mereka melakukan perjalanan wisata dengan program yang pasti, dan memanfaatkan fasilitas dengan standard internasional.
3. *Mid-centric*, terletak di antara allocentric danpsychocentric.

Cohen (1979), dalam tulisannya yang lain membedakan wisatawan ke dalam kelompok (1) modern pilgrimage (ziarah modern) dan (2) search for pleasure (mencari kesenangan). Dalam hal ini Cohen memandang bahwa centre bagi seseorang dapat berupa spiritual centre maupun cultural centre, di mana orang tersebut mencari "makna". Makna ini tidak dapat ditemukan di rumah, melainkan di dalam perjalanan. Atas dasar fenomenologi ini, Cohen membedakan wisatawan menjadi antara lain sebagai berikut:[28]

1. *Existensial*, yaitu wisatawan yang meninggalkan kehidupan sehari-hari dan mencari 'pelarian' untuk mengembangkan kebutuhan spiritual. Mereka bergabung secara intensif dengan masyarakat lokal.
2. *Experimental*, yaitu wisatawan yang mencari gaya hidup yang berbeda dengan yang selama ini dilakoni, dengan cara mengikuti pola hidup masyarakat yang dikunjungi. Wisatawan seperti ini secara langsung terasimilasi ke dalam kehidupan masyarakat lokal.
3. *Experiential*, yaitu wisatawan yang mencari makna pada kehidupan masyarakat lokal, dan menikmati keaslian kehidupan lokal/tra-disional.
4. *Diversionary*, yaitu wisatawan yang mencari pelarian dari kehidupan rutin yang membosankan. Mereka mencari fasilitas rekreasi, dan memerlukan fasilitas yang berstandar internasional.
5. *Recreational*, yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan wisata sebagai bagian dari usaha menghibur diri atau relaksasi, untuk memulihkan kembali semangat (fisik dan mentalnya). Mereka men-cari lingkungan yang menyenangkan, umumnya tidak mementingkan keaslian.

---

[28] Ibid, hal 56.

1.5.6 Desain

1.5.6.1 Unsur-unsur Desain

a. Garis

Garis adalah susunan dari baribu-ribu titik yang berhimpitan sehingga membentuk suatu coretan. Ada beberapa tipe garis yang perlu diketahui yaitu[29]

1. Garis vertikal
2. Garis horizontal
3. Garis diagonal
4. Garis lengkung

b. Bidang

Bidang merupakan bentuk 2 dimensi dalam arti tidak mempunyai isi atau ruang di dalamnya. Fungsi bidang dalam arsitektur adalah pelindung dan pembentuk ruang. Ruang terjadi atai dapat diciptakan karena adanya bidang dasar, bidang pembatas, bidang pengatap.[30]

c. Ruang

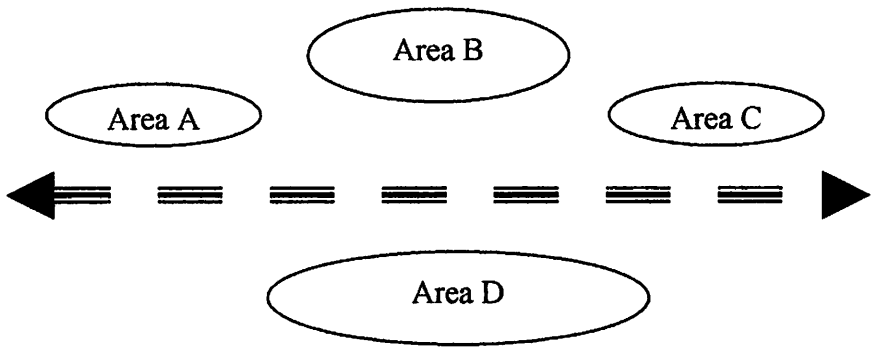
Faktor utama dalam menjaga kelangsungan hidup manusia adalah terpenuhinya kebutuhan hidup. Yang dimaksud dengan kebutuhan hidup manusia adalah tersedianya sandang, pangan, ruang hidup atau permukiman, pendidikan , kesehatan, dan perkerjaan. Dari unsur-unsur tersebut ruang memegang peranan penting bagi profesi arsitektur lansekap.[31]

1. Sirkulasi pada ruang

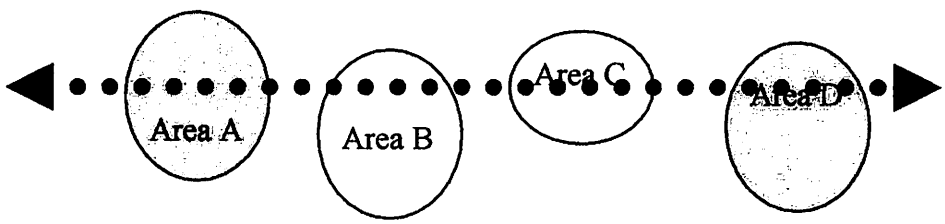
   Sistem sirkulasi sangat erat hubungannya dengan pola penempatan kegiatan dan pola penggunaan tanah sehingga merupakan pergerakan dari ruang yang satu ke ruang yang lain. Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibedakan menjadi 3 macam : [32]

---

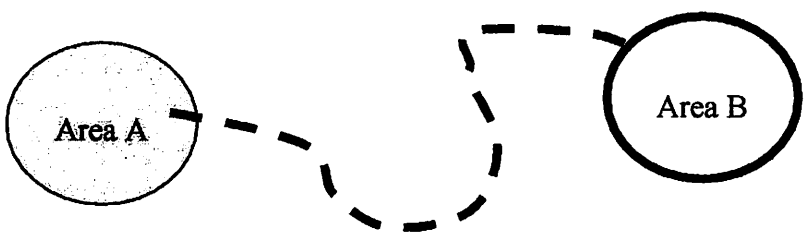
[29] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal. 22.
[30] Ibid, hal 28
[31] Ibid, hal 35
[32] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal 43.



Gambar 1.1
Jalur lalu lintas "melalui" antar ruang.
Integritas masing-masing ruang kuat dan bentuk alur cukup fleksibel



Gambar 1.2
Jalur "memotong" ruang.
Mengakibatkan terjadinya ruang gerak dan ruang diam



Gambar 1.3
Jalur "berakhir" pada ruang.
Lokasi ruang menentukan arah dan sering digunakan pada ruang bernilai fungsional atau simbolis

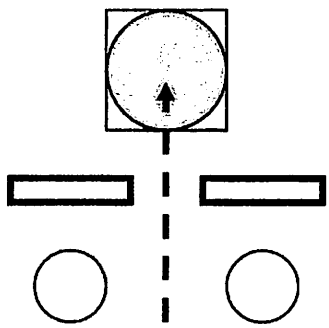
2. Pencapaian ruang

   Masih dalam kaitannya dengan sistem sirkulasi, beberapa sistem pencapaian terhadap ruang pada dasarnya dapat dibedakan menjadi:[33]

[33] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal 49.

a. Pencapaian frontal

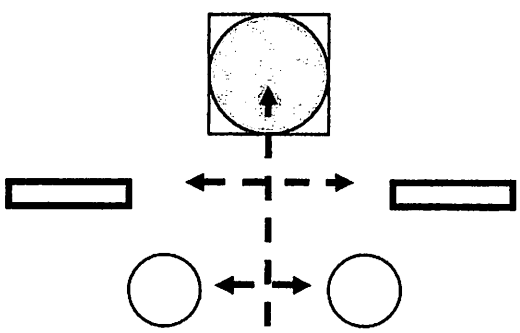
Sistem pencapaian langsung mengarah dan lurus ke objek ruang yang dituju. Pandangan visual objek yang dituju jelas terlihat dari jauh.



Gambar 1.4
Pencapaian Frontal

b. Pencapaian ke samping

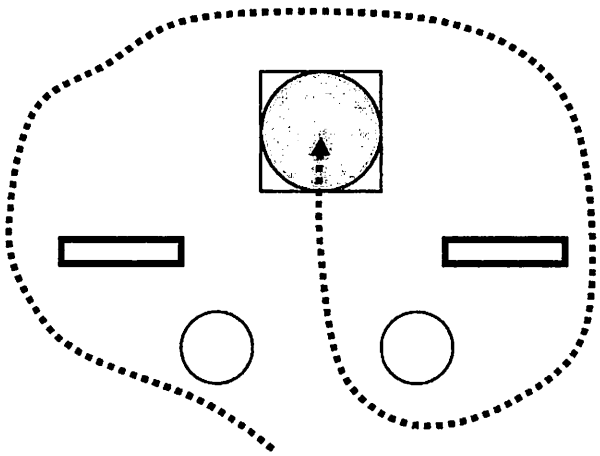
Memperkuat efek objek perspektif yang dituju. Jalur pencapaian dapat dibelokkan berkali-kali untuk memperbanyak *squence* sebelum mencapai objek



Gambar 1.5
Pencapaian ke samping

c. Pencapaian memutar

Memperlambat pencapaian dan memperbanyak *squence*. Memperlihatkan tampak 3 (tiga) dimensi dari objek dengan mengelilinginya.



Gambar 1.6
Pencapaian memutar

d. Ruang Terbuka

Ruang umum yang merupakan bagian dari lingkungan juga mempunyai pola. Ruang umum adalah tempat atau ruang yang terbentuk karena adanya kebutuhan akanperlunya tempat untuk bertemu ataupun berkomunikasi satu sama lainnya. Denganadanya kegiatan pertemuan bersama-sama antara manusia, maka kemungkinan akan timbulnya bermacam-macam kegiatan pada ruang umum tersebut. Dengan demikian dapat pula dikatakanbahwa ruang umum ini pada dasarnya merupakan suatu wadah yang dapat menampung kegiatan/aktivitas tertentu dari manusia, baik secara individu atau secara berkelompok.[34]

e. Ruang dan Waktu

Ruang tidak dapat dipisahkan dengan faktor waktu. Pengertian desain lansekap adalah suatu usaha penajaman dari pemikiran/ produk *Site Planning* yang berhubungan dengan pemilihan elemen desain. Terbentuknya ruang lansekap dapat diperoleh dari kombinasi antara alam dan struktur buatan manusia.

---

[34] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal 50.

Di dalam desain lansekap, pembentukan ruang berupa 3 dimensional, yaitu denan cara memberikan karakteristik ruang pada tata nilai ruang itu sendiri. Ruang yang terjadi dapat dibagi dan dibentuk berdasarkan elemen alam berupa bentukan permukaan tanah ataupun penempatan massa tanaman. Ruang alami dapat terbentuk oleh proses alami, sedang ruang binaan dapat pula dibentuk oleh manusia sehingga hasil rekayasa penempatan elemen-elemen alam[35].

f. Hubungan Manusia Dengan Ruang

Ruang tidak dapat dipisahlan dari kehidupan manusia, karena manusia bergerak dan berada didalamnya. Ruang tidak akan ada artinya jika tidak ada manusia, oleh karena itu titik tolak dari perancangan ruang harus selalu didasarkan dari manusia. Hubungan manusia dengan ruang lingkungan dapat dibagi menjadi 2 yaitu ;

1. Hubungan Dimensional (Antropometrics)
2. Hubungan Psikologi dan emosional (Proxemics)

<u>Hubungan Dimensional ;</u>

Menyangkut dimensi – dimensi yang berhubungan dengan tubuh manusia dan pergerakannya untuk kegiatan manusia.

<u>Hubungan psikologi ;</u>

Hubungan ini menentukan ukuran – ukuran kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia.

Hubungan keduanya menyangkut persepsi manusia terhadap ruang lingkungannya. Dalam hubungan manusia dan ruang Edward.T. Hall manulis bahwa; " Salah satu perasaan kita yang penting mengenai ruang adalah perasan teritirial. Perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan dan rasa aman pada pribadi manusia.

g. Ruang Mati / Ruang Negatif

Ruang terbuka yang menyebar dan tidak berfungsi dengan jelas serta bersifat negatif, biasanya terjadi secara spontan tanpa kegiatan tertentu. Ruang mati

---

[35] Ibid, hal 56

terbentuk dengan tidak terencanakan, tidak terlingkup, dan tidak dapat dimanfaatkan dengan baik sesuai kebutuhan .

Ruang mati bila kita lihat merupakan ruang yang terbuang dengan percuma. Ruang tersebut tanggung bila dipergunakan untuk suatu kegiatan, sebab terjadinya dengan tidak terencana.[36]

h. Bentuk dan Fungsi

Dalam mendesain atau merancang sesuatu secara ideal dikenal istilah *form must follow function*. Pernyataan ini sebetulnya sudah timbul jauh sebelumnya daripada yang diperkirakan manusia dan mempunyai arti yang lebih dalam.

Arti sebenarnya adalah bahwa setiap proyek atau benda harus direncanakan dan didesain sebaik mungkin dan menjadi alat yang selektif, baik dari segi bentuk, bahan, maupun penyelesaiannya, termasuk pula pertanyaan untuk apa benda tersebut direncanakan.[37]

i. Tekstur

Tekstur adalah kumpulan titik-titik kasar atau halus yang tidak beraturan pada suatu permukaan benda atau obyek. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran warna, bentuk, atau sifat dan karakternya seperti ukuran besar kecilnya, gelap terangnya, bentuk bulat persegi atau takberaturan sama sekali. Suatu tekstur yang susunannya agak teratur atau teratur disebut dengan corak.[38]

j. Warna

Warna dalam kaitannya dengan suatu karya desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu objek di samping bahan, bentuk, tekstur dan garis. Warna dapat memberikan kesan yang diinginkan oleh si perancang dan mempunyai efek psikologis. Dibawah ini diperhatikan contoh sebuah matriks warna dalam hubungannya dengan ekspresi yang ditimbulkan[39].

---

[36] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal 65.

[37] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal 69.

[38] Ibid, hal 75.

[39] Ibid, hal 85.

Tabel 1.2
Pemaknaan Warna Pada Suatu Karya Desain

Warna	Persepsi Waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebihi perkiraan. Warna hangat lebih menyenangkan untuk area rekreasi	Benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar	Terlihat lebih berat	Ukuran yang tampak lebih kecil
Dingin	Waktu di bawah perkiraan. Penggunaan warna dingin untuk area kegiatan yang rutin atau monoton	Benda kelihatan lebih pendek dan lebih kecil	Terlihat lebih ringan	Ukuran ruang tampak lebihluas.

Sumber : Arsitektur Lansekap, 2004.

1.5.6.2 Prinsip Desain

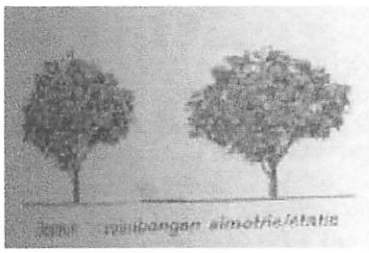
Prinsip Desain adalah dasar dari terwujudnya suatu rancangan atau ciptaan bentuk. Kita mengetahui bahwa komponen dan unsur-unsur bentuk bentuk mempunyai dan memiliki sifat masing-masing. Untuk menyatukan komponen dan unsur tersebut haruslah didasarkan pada prinsip desain. Prinsip dasar utama dalam desain adalah faktor "keteraturan dan kesatuan". Keteraturan dapat memberikan keindahan dalam komposisi.[40] Untuk mencapai suatu kesatuan dan keteraturan maka perlu diperhatikan beberapa pertimbangan, yakni :

a. Keseimbangan

   Keseimbangan atau *balance* dalam desain berarti penyamaan tekanan suatu komposisi antara unsur-unsur yang ada pada taman. Ukuran, warna, dan jumlah unsur biasanya merupakan pertimbangan utama dalam menciptakan keseimbangan.[41]

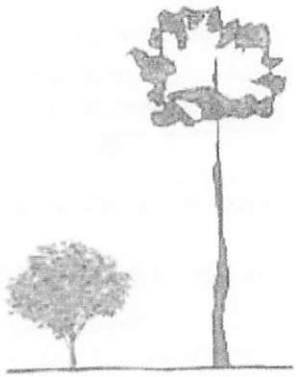
   1. Bentuk asimetris, keseimbangan statis, formal atau keseimbangan pasif. Keseimbangan ini mempunyai sifat kaku tapi agung, impresif dan formal.

[40] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hlm. 87.
[41] Ibid : hlm. 88.



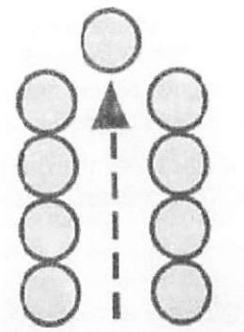
Gambar 1.7
Bentuk keseimbangan simetris / statis

2. Bentuk asimetris, keseimbangan informal, visual atau keseimbangan aktif. Keseimbangan ini memberikan kesan gerak, penempatan yang spontan (bersifat kebetulan) dan bersifat santai



Gambar 1.8
Bentuk keseimbangan asimetris

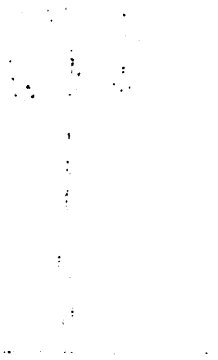
3. Bentuk memusat, memberikan kesan gerakan memusat ke satu titik.



Gambar 1.9
Bentuk keseimbangan memusat

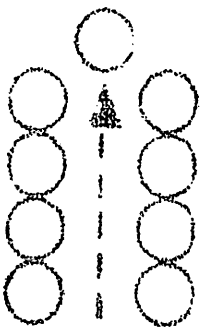
Gambar 1.7
Sumber: [illegible]

2. Bentuk simetris. Lengkungannya [illegible] sisinya atau sudutnya dapat dibuat kesamaban jika [illegible] dengan garis, pusat, pencerminan yang [illegible] sudutnya dan lain-lain.



Gambar 1.8
Sumber: [illegible]

3. Bentuk asimetris. Lengkungannya [illegible] mustahil [illegible].



Gambar 1.9
Sumber: [illegible]

b. Irama dan Pengulangan

Ritme adalah pengulangan unsur-unsur lansekap yang dipergunakan pada tempat yang berbeda dalam suatu unsur tapak sehingga membentuk suatu ikatan atau hubungan visual dari bagian-bagian yang berbeda. Irama dalam rancangan lansekap dapat diciptakan dengan penempatan pola-pola yang jelas, terbentuk melalui pengulangan unsur-unsur lansekap dalam suatu area. Pola pengulangan ini dapat dibentuk dengan cara penataan letak dan jarak yang berbeda dari elemen lansekap.[42]

c. Penekanan dan Aksentuasi

Dominan dapat diartikan sebagai upaya untuk menonjolkan salah satu unsur agar lebih tampak terlihat dalam komposisi susunan elemen lansekap. Unsur-unsur lansekap lainnya yang tidak menonjolkan berfungsi sebagai penghubung atau pengikat kesatuan.

Penekanan ditimbulkan oleh dominan salah satu komponen unsur sehingga menimbulkan kontras terhadap elemen lainnya. Penekanan dalam suatu bentuk akan menarik perhatian kita.[43]

1.6 Variabel Penelitian

Variabel adalah konsep yang diterapkan secara empiris atau fakta. Terdapat beberapa variabel yang digunakan dalam studi ini yang diambil berdasarkan kepentingan terhadap model-model pembentukan pariwisata khusunya pariwisata pantai, dirumuskan sehingga diperoleh variabel yang dianggap dapat mempengaruhi bentukan ruang wisata di kecamatan Banyuwangi.

Variabel penelitiannya sebagai berikut :

---

[42] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal 90.

[43] Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004 : hal 94.

Tabel 1.3
Variabel Penelitian

Sasaran	Landasan Teori	Variabel	Sub Variabel
1. Identifikasi karakter spasial pantai boom	Beberapa pengertian mengenai pemanfaatan ruang dengan sistem pendekatan dan penekanan yang berbeda, pertama lebih banyak membahasnya dari segi geografis dengan manusia yang menjadi perannya, sedangkan pendekatan kedua berawal dari perilaku manusia yang beraktifitas membutuhkan wadah sehingga memunculkan tema-tema sehingga memunculkan tema yang berbeda dari ruang. Pola pemanfaatan ruang adalah bentuk pemanfaatan ruang yang menggambarkan ukuran, fungsi, serta karakter kegiatan manusia dan kegiatan alam. Wujud pola pemanfaatan ruang diantaranya meliputi alokasi, sebaran pemukiman, tempat kerja, industri dan pertanian serta pola penggunaan tanah pedesaan dan perkotaan. Tata guna tanah, tata guna air dan tata guna udara merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perencanaan struktur dan pola pemanfaatan ruang supaya berkelanjutan pemanfaatan ruang tanah, air dan udara beserta sumber daya alam lainya untuk kegiatan pembangunan dan peningkatan kualitas lingkungan tata ruang dapat terus berlangsung sesuai dengan dimensi ruang dan waktu dalam kesatuan secara utuh dan menyeluruh serta berkualitas. Pemanfaatan ruang adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia/masyarakat dalam pemanfaatan/menghuni ruang pada suatu daerah/wilayah tertentu dimana kegiatan tersebut dilakukan oleh perilaku manusia atau masyarakat yang mempunyai arti dan nilai yang berbeda tergantung tingkat apresiasi dan kognisi individu-individu yang menggunakan ruang tersebut.	1. Lokasi 2. Fisik Dasar 3. Fasilitas 4. Infrastruktur Jalan 5. Vegetasi	a. Batas lokasi b. Luas a. Topografi b. Geologi c. Hidrologi d. Klimatologi a. Jenis Fasilitas b. Kondisi c. Persebaran a. Jenis b. Kondisi c. Perkerasan d. Pola e. Sirkulasi a. Jenis b. Kualitas

Lanjutan Tabel 1.3

Sasaran	Landasan Teori	Variabel	Sub Variabel
2. Potensi wilayah, seni budaya dan fenomena di Banyuwangi	Dalam hal in dibicarakan dua hal, yaitu (a) wisata budaya sebagai suatu jenis wisata; dan (b) pengaruh pariwisata terhadap kebudayaan. Hal yang pertama, wisata budaya, diartikan sebagai jenis kegiatan pariwisata yang objeknya adalah kebudayaan. Ini dibedakan dari minat-minat khusus lain, seperti wisata alam, dan wisata petualangan. Namun demikian tidak berarti bahwa seorang wisatawan tidak bisa memiliki lebih dari satu program wisata. Mengenai pengaruh pariwisata terhadap kebudayaan pada masyarakat tuan rumah dapat dibedakan dua perkara, yaitu : (1) pengeruh dalam kehidupan ekonomi apabila kegiatan pariwisata itu dapat meningkatkan kesempatan kerja dan tingkat kemakmuran; dan (2) pengaruh kehadiran wisatawan mancanegara dengan kebiasaan dan busananya yang sebenarnya asing bagi masyarakat tuan rumah Menurut Ritchie dan Zins (*Chapter 19, Social and Cultural Impacts;* dalam buku *Tourism in Contemporary Society, An Introductory Text,* hal 221), ada 12 unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan yaitu :[44] 1 Bahasa 2 Kebiasaan masyarakat 3 Kerajinan tangan 4 Makanan dan kebiasaan makan 5 Musik dan kesenian 6. Sejarah suatu tempat 7. Cara kerja dan teknologi 8. Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan 9. Bentuk dan karakteristik arsitektur di masing-masing DTW 10. Tata cara berpakaian penduduk setempat 11. Sistem pendidikan 12. Aktivitas pada waktu senggang	Kegiatan Exixting 1. Aktivitas/kegiatan 2. Pengunjung Faktor Atraksi 1. Daya tarik alami a. Topografi b. Zona Pandang 2. Daya tarik buatan a. Vegetasi 3. Daya tarik budaya	 a. Jenis aktivitas b. Waktu aktivitas c. Lama aktivitas a. Waktu berkunjung b. Tingkat keramaian pengunjung c. Kelompok pengunjung a. Sangat curam b. Curam c. Sedang d. Datar Sifat keindahan alamnya c. Jenis d. Kepadatan e. Kumpulan a. Bahasa b. Kebiasaan masyarakat c. Kerajinan tangan d. Makanan dan kebiasaan makan e. Musik dan kesenian f. Sejarah suatu tempat g. Cara kerja dan teknologi h. Agama yang

Sasaran	Landasan Teori	Variabel	Sub Variabel
			dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan i. Bentuk dan karakteristik arsitektur j. Tata cara berpakaian penduduk setempat k. Sistem pendidikan l. Aktivitas pada waktu senggang
		4. Daya Tarik Fenomena	a. Fenomena Santet b. Fenomena Kapal Umbul-umbul Blambangan
3. Evaluasi kesesuaian antara spasial dan aktivitas yang dilakukan di Pantai Boom	Ruang tidak dapat dipisahlan dari kehidupan manusia, karena manusia bergerak dan berada didalamnya. Ruang tidak akan ada artinya jika tidak ada manusia, oleh karena itu titik tolak dari perancangan ruang harus selalu didasarkan dari manusia. Hubungan manusia dengan ruang lingkungan dapat dibagi menjadi 2 yaitu ; 1. Hubungan Dimensional (Antropometrics) 2. Hubungan Psikologi dan emosional (Proxemics) <u>Hubungan Dimensional ;</u> Menyangkut dimensi – dimensi yang berhubungan dengan tubuh manusia dan pergerakannya untuk kegiatan manusia. <u>Hubungan psikologi ;</u> Hubungan ini menentukan ukuran – ukuran kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia. Hubungan keduanya menyangkut persepsi manusia terhadap ruang lingkungannya. Dalam hubungan manusia dan	1. kebutuhan ruang 2. Kebutuhan visual / pandangan 3. Sirkulasi	a. ketersediaan tempat aktivitas wisatawan b. pemenuhan rasa nyaman c. kebebasan dalam beraktivitas a. visual alami b. visual buatan a. Banyaknya kendaraan b. Kemudahan atau kesulitan c. Kebisingan

Lanjutan Tabel 1.3

Sasaran	Landasan Teori	Variabel	Sub Variabel
	ruang Edward.T. Hall manulis bahwa; " Salah satu perasaan kita yang penting mengenai ruang adalah perasan teritirial. Perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan dan rasa aman pada pribadi manusia.		
4. Desain Penataan wosata seni budaya dan fenomena di Pantai Boom Kecamatan Banyuwangi	Penatagunaan tanah ebagai bagian dari manajemen pertanahan (*land management*) merupakan subsistem dari penataan ruang. Istilah penatagunaan tanah diartikan sebagai usaha untuk menata penggunaan tanah. Penatagunaan tanah adalah bentuk kegiatan dari tata guna tanah yang merupakan bagian dari proses pemanfaatan ruang dalam rangka penataan ruang. Sesuai dengan pasal 16 UU No. 24 Tahun 1992 tentang Penataan Ruang dinyatakan bahwa dalam pemanfaatan ruang diantaranya dikembangkan pola pengelolaan tata guna tanah. Walaupun penatagunaan tanah disebutkan sebagai bagian dari proses ke 2 dari Penataan Ruang, yaitu proses pemanfaatan ruang, akan tetapi dalam prosesnya tidak terlepas dengan proses ke 1 (Perencanaan Tata Ruang) dan proses ke 3 (Pengendalian Pemanfaatan Ruang). Hal ini dipertegas dalam Peraturan Pemerintah pasal 16 UU No. 24 Tahun 1992 menyangkut pola pengelolaan tata guna tanah. Penatagunaan tanah adalah Pengelolaan Tata Guna Tanah yang meliputi aspek-aspek penggunaan, pemanfaatan, dan penguasaan tanah.	1. Ruang 2. Sirkulasi 3. Tata Hijau	a. Hubungan fungsional ruang. b. Pembagian zona c. Pencapaian ruang a. Bentuk b. Jenis c. Dampak jarak a. Jenis b. Karakter c. Fungsi d. Peletakan

Sumber : Hasil Kajian, 2008.

1.7 Metode Penelitian

Dalam mengamati potensi dan permasalahan yang berhubungan dengan penelitian kali ini adalah menggunakan pendekatan "*penelitian deskriptif*". Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk memberikan gambaran yang lengkap tentang suatu kondisi tertentu suatu wilayah. Sehingga diharapkan dapat ditemukan alternatif penyelesaian masalah yang berkaitan dengan upaya pengembangan kawasan pada daerah perencanaan. Berdasarkan uraian diatas, dalam penelitian ini rumusan tentang pendekatan studi ini desederhanakan menjadi 2 (dua) jenis pendekatan yaitu:

1.7.1 Metode Pengumpulan data

Metode pengumpulan data (survey) dilakukan dengan dua cara yaitu survey primer berupa pengamatan langsung di lapangan serta wawancara (penyebaran kuisioner), dan survey sekunder, berupa pengambilan data di instansi-instansi terkait lainnya yang ada di lokasi studi.

1.7.1.1 Survey Primer

Observasi Lapangan (pengamatan langsung / observasi secara sistematis terhadap lokasi studi dengan disertai dokumentasi). Observasi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan langsung terjun ke lapangan untuk melihat kondisi lapangan secara visual. Observasi yang dilakukan dalam studi ini yaitu di Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi sendiri.

Dalam observasi lapangan ini dengan terbagai dalam 2 lokasi dengan beberapa faktor amatan :

1. Lokasi Penelitian
   a) Penentuan batas-batas adminstrasi sebagai langkah awal untuk melakukan penilaian awal potensi kawasan.
   b) Lokasi-lokasi sarana dan prasarana wisata
   c) Menentukan posisi yang menarik (zona pandang) dari sarana dan prasarana wisata sebagai potensi wisata.

d) kegiatan penyebaran quisioner di wilayah studi mengenai seberapa jauh kepentingan-kepentingan wisata di Pantai Boom dapat diakomodasi

2. Lokasi amatan budaya

   Kabupaten Banyuwangi memiliki budaya asli yang bernama budaya "Oseng". Ada beberapa desa yang sangat kental sekali akan budaya "Oseng" salah satunya adalah desa Glagah. Dalam studi ini memasukkan unsur-unsur budaya lokal yang digunakan sebagai potensi wisata yang dapat dikembangkan di kawasan wisata Pantai Boom.

1.7.1.2 Survey Sekunder

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan survey sekunder adalah sebagai berikut :

a. Mengumpulkan data-data mengenai karakteristik wilayah studi terhadap instansi yang terkait yaitu Bappeda, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, BPS, Kantor Kecamatan, dan juga Kelurahan.
b. Mengumpulkan data-data sekunder dan studi pustaka dari instansi yang terkait dengan kawasan wisata yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Banyuwangi.
c. Studi Kepustakaan

   Studi kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari kepustakaan yang sesuai dengan apa yang sedang kita lakukan, dalam hal ini membutuhkan data teoritis, pendapat para ahli dalam berbagai bidang yang relevan dengan apa yang sedang kita kaji, konsep-konsep teoritis dan operasional tentang ketentuan penelitian.

1.7.2 Metode Analisa

Tahapan analisa, yaitu tahapan untuk menguraikan data dan untuk merubah data atau informasi kedalam suatu bentuk lain yang lebih spesifik sesuai

tema dengan menggunakan metode dan cara tertentu untuk menghasilkan suatu kesimpulan, mengenai studi yang dilakukan.

1.7.2.1 Alat Analisa

Beberapa jenis alat analisa dalam studi ini adalah;

a. Penggambaran dalam hal ini adalah meliputi peta, diagram, grafik, maupun foto yang digunakan dalam analisa yang membutuhkan keterangan secara visual.
b. Tabulasi dalam hal ini data dibuat dalam bentuk tabel maupun urutan sistematik berdasarkan waktu, ukuran, dan jumlah.
c. Penyusunan uraian dimana hal yang paling utama adalah penyampaian suatu keadaan berupa informasi dan fakta dalam bentuk bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti sehingga dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya.

1.7.2.2 Pendekatan dan Jenis Analisa

Analisa yang digunakan adalah analisa kualitatif yaitu jenis analisa yang tanpa menggunakan perhitungan atau dengan kata lain dengan menggunakan deskripsi. Analisa kualitatif yang berhubungan dengan angka-angka atau pengukuran menggunakan skala ataupun indeks. Misalnya dengan menggunakan kualifikasi hubungan erat, kurang erat, ataupun tidak berhubungan. Selain itu informan memegang peranan penting dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan. Informan diberi kebebasan yang seluas-luasnya dalam menyampaikan informasi, asalkan tidak keluar dari tema studi.

Analisa dilakukan dengan pendekatan sebagai berikut;

Langkah 1, Pengumpulan data dan observasi tentang karakter spasial dari kawasan pantai Boom dan seni budaya Osing dan fenomena-fenomena yang terjadi di Banyuwangi

Langkah 2, mengidentifikasi kronologis sejarah dari wilayah dan fenomena yang terjadi di Banyuwangi

Langkah 3, menyeleksi seni budaya Osing dan fenomena untuk dijadikan sebagai atraksi wisata yang berbasis budaya di Pantai Boom

Langkah 4, Mengevaluasi kesinergian antara karakter lokasi wisata dengan kegiatan yang dilakukan berdasarkan atas aktivitas yang timbul dari adanya atraksi wisata

Langkah 5, membuat konsep wisata dan menentukan bentuk desain ruang wisata di Pantai Boom dalam bentuk siteplan .

Adapun analisa-analisa yang dilakukan dalam menata ulang kawasan wisata pantai Boom adalah sebagai berikut :

1. Analisa Karakter Wisatawan

Untuk mengetahui karakter wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia dan asal wisatawan, merupakan potensi kunjungan wisata. Hal-hal yang perlu dilihat dalam analisa ini antara lain :

a. Kunjungan wisatawan mancanegara berdasarkan kelompok umur
b. Kunjungan wisatawan mancanegara berdasarkan Alasan berkunjung
c. Kunjungan wisatawan mancanegara berdasarkan Jenis Pekerjaan

2. Analisa Seleksi

Dalam penelitian ini secara teknis untuk menganalisa Budaya Asli Banyuwangi dan fenomena yang terjadi secara deskriptif. Dalam tahapan ini dilakukan seleksi budaya dilihat dari beberapa kriteria antara lain Adat dan unsur-unsur Mistis.

Teknik pengumpulan data melalui wawancara dengan responden yang menguasai seluk beluk budaya Asli Banyuwangi. Wawancara ini dilakukan untuk mengetahui apakah unsur-unsur adat dan mistis yang ada pada budaya tersebut dapat diaplikasikan kepada obyek wisata pantai.

a. Seleksi budaya

Berdasarkan teori tentang kebudayaan dan pariwisata bahwa ada beberapa hal dalam mengemas budaya menjadi sebuah atraksi wisata.

berikut adalah elemen-elemen yang masuk dalam analisa seleksi budaya Osing

1. Bahasa
2. Kebiasaan masyarakat
3. Kerajinan tangan
4. Makanan dan kebiasaan makan
5. Musik dan kesenian
6. Sejarah suatu tempat
7. Cara kerja dan teknologi
8. Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan
9. Bentuk dan karakteristik arsitektur di masing-masing DTW
10. Tata cara berpakaian penduduk setempat
11. Sistem pendidikan
12. Aktivitas pada waktu senggang

b. Fenomena Banyuwangi

Sesuatu fenomena merupakan kejadian yang mungkin tidak terjadi di tempat lain. Di Banyuwangi terjadi dua fenomena yang terjadi akhir-akhir ini yaitu fenomena santet dan fenomena kapal umbul-umbul blambang. Dari kedua fenomena tersebut dianalisa secara deskriptif apakah kedua fenomena yang terjadi ini dapat dikemas menjadi salah satu atraksi wisata yang dikembangkan di Pantai Boom.

3. Analisa Tapak

Pariwisata adalah industri yang kelangsungan hidupnya sangat ditentukan oleh baik buruknya lingkungan, karenanya pengelolaan lingkungan unutk menunjang pembangunan pariwisata merupakan sesuatu yang kongkrit dan menyeluruh.

Dalam pengembangan sebuah kawasan wisata diperlukan adanya pengaturan kawasan yang baik guna menghasilkan sebuah peruntukan lahan

yang optimal dan memiliki hubungan fugsional antara kegiatan yang terdapat didalamnya. Pengaturan ruang pada kawasan wisata tersebut didasarkan pada penilaian tingkat kemampuan lahan, analisis kesesuaian lahan, fungsi dan peruntukan lahan

Selain faktor di atas, dalam pengaturan lahan pada kawasan wisata tersebut juga akan sangat dipengaruhi oleh sebagai berikut:

- Pencapaian antar lokasi potensial
- Organisasi ruang/ hubungan fungsional

a) **Pembagian Zona Kawasan**

Untuk menghindari adanya konflik dalam pengembangan kawasan wisata tersebut, perlu dilakuakn perencanaan kawasan dengan pembagian zonasi wilayah. Masing-masing zona diberi peruntukan tertentu dan diletakan sedemikian rupa, agar fungsi utama obyek wisata tidak rusak dan kepentingan umum tidak terganggu. Tujuan zonasi adalah untuk menghindari konflik antar kepentingan pariwisata dan pencagaralaman

b) **Pencapaian Antar Lokasi Potensial**

Untuk mencapai pengembangan kawasan wisata Pantai Boom, maka perlu dilakukan secara menyeluruh pada lokasi-lokasi yang berpotensial, sehingga diperlukan konsep yang tepat agar antara satu lokasi potensial dengan lokasi potensial yang lainnya dapat saling berhubungan/ berkaitan, saling menunjang dan tidak berdiri sendiri-sendiri.

c) **Pengorganisasian Ruang**

Pengaturan ruang wisata sangat berkaitan erat dengan mutu lingkungan, karena mutu lingkungan yang baik dapat membuat orang kerasan hidup dalam lingkungan tersebut. Dengan kata lain pengaturan tat ruang kawasan wisata harus tetap berpedoman pada daya dukung kawasan dan dapat membuat wisatawan kerasan serta dapat menikmati obyek yang ada.

Dalam menata suatu areal ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan kesemuanya saling mengisi dan berintegrasi (konsep-konsep perlindungan) yaitu keamanan (baik keamanan pengunjung maupun sirkulasi dalam kawasan), pemeliharaan (waktu dan efesiensi fungsi/ penggabungan), struktur yang hidup lebih baik dari yang mati, memadukan unsur-unsur alamiah dan menghindari konflik sosial.

4. Analisa Hubungan Fungsional

Analisa hubungan fungsional ini dimaksudkan untuk menentukan posisi bangunan. Pada umumnya analisa ini didasari atas dua tahap yang saling berhubungan yaitu :

- **Hubungan fungsioanl ruang**

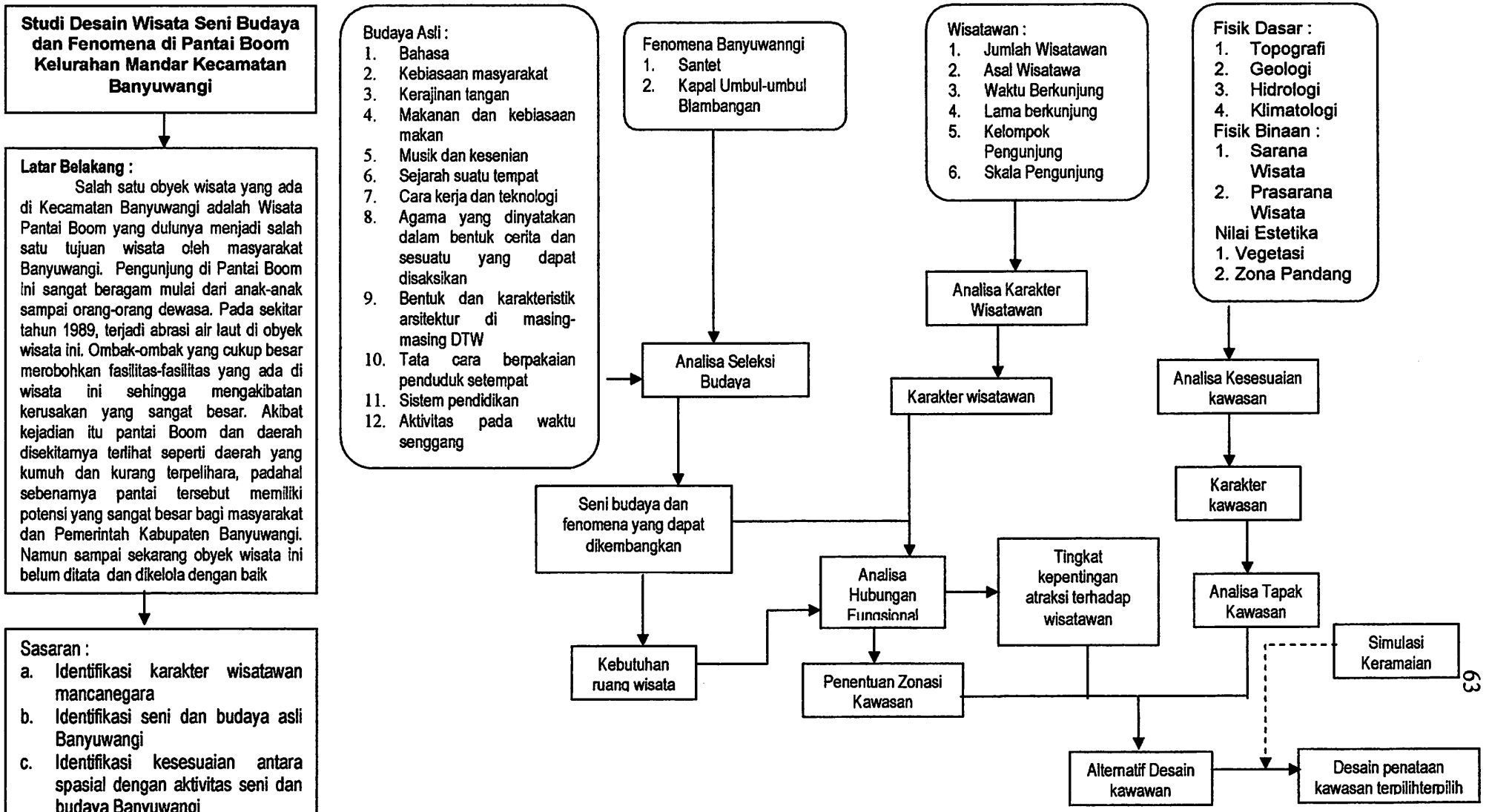
Dari konsep pola kegiatan kemudian dipisah atas beberapa kegiatan yang akhirnya membutuhkan ruang. Ruang tersebut dihubungkan dengan ruang yang lain yang kegiatannya berdasarkan dari tingkat kepentingan aktivitas. Setelah dilakukannya analisa ini akan diketemukan ruang-ruang mana yang diletakkan pada awal dari sirkulasi site atau akhir dari sirkulasi site.

- **Hubungan fungsional bangunan**

Analisa ini merupakan lanjutan dari tahap analisa hubungan fuingsional.yang pada akhirnya menimbulkan kebutuhan bangunan sebagai pendukung aktivitas, hasil analisa ini akan menentukan letak bangunan satu dengan banunan yang lain yang dapat dikreiteriakan hubungan kuat, sedang, lemah

1.8 Kerangka Pemikiran

KERANGKA PIKIR
DESAIN WISATA FENOMENA DAN SENI BUDAYA BANYUWANGI DI PANTAI BOOM DI KELURAHAN MANDAR KECAMATAN BANYUWANGI



1.9 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan studi, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, tinjauan pustaka, landasan teori, variabel penelitian dan sistematika pembahasan

BAB II PARIWISATA DAN SENI BUDAYA OSING

Pada bab ini dijelaskan mengenai berbagai kondisi pariwisata baik pariwisata dunia, pariwisata Indonesia sampai ke pariwisata lokal (pariwisata Banyuwangi). Kesenian asli yang ada di Banyuwangi tidak terlewatkan untuk diceritakan bagaimana unsur-unsur yang terdapat pada kesenian tersebut.

BAB III KRONOLOGI SEJARAH WILAYAH DAN FENOMENA

Dalam bab ini diceritakan kronologis kejadian dari fenomena-fenomena yang terjadi di Banyuwangi dan juga khususnya di Pantai Boom.

BAB IV ANALISA DESAIN WISATA SENI BUDAYA DAN FENOMENA DI BANYUWANGI

Dalam bab ini terdapat dijelaskan analisa-analisa yang terkait dalam pembentukan atraksi wisata di lokasi studi dan juga dibahas tentang analisa penataan ruang dari atraksi yang sudah terbentuk.

BAB V KONSEP DAN DESAIN PENATAAN WISATA PANTAI BOOM

Dalam bab ini hasil dari analisa di implementasikan kedalam sebuah bentuk site sehingga kawasan pantai boom menjadi sebuah kawasan wisata yang layak jual dimata wisatawan internasional

BAB II
PARIWISATA DAN SENI BUDAYA "*OSING*"

Pada bab ini dijelaskan mengenai berbagai kondisi pariwisata baik pariwisata dunia, pariwisata Indonesia sampai ke pariwisata lokal (pariwisata Banyuwangi). Kesenian asli yang ada di Banyuwangi tidak terlewatkan untuk diceritakan bagaimana unsur-unsur yang terdapat pada kesenian tersebut.

2.1 Pariwisata Dunia

Pariwisata telah menjadi salah satu industri terbesar di dunia dan merupakan andalan utama dalam menghasilkan devisa di berbagai negara. Negara-negara dan teritori seperti Thailand, Singapura, Filipina, Fiji, Maladewa, Hawai, Tonga, Galapagos, Barbados, Kepulauan Karibia, dan sebagainya tergantung pada devisi yang didapatkan dari kedatangan wisatawan.

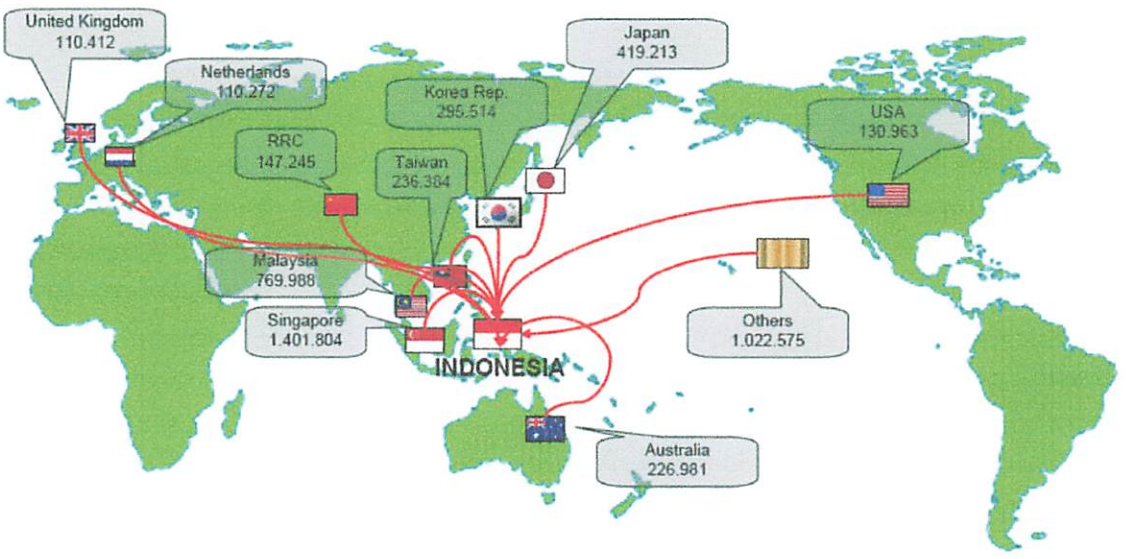
Berdasarkan data yang dikutip dari WTO , pada tahun 2000 wisatawan manca negara (wisman) internasional mencapai jumlah 698 juta orang yang mampu menciptakan pendapatan sebesar USD 476 milyar. Pertumbuhan jumlah wisatawan pada dekade 90-an sebesar 4,2 % sedangkan pertumbuhan penerimaan dari wisman sebesar 7,3 persen, bahkan di 28 negara pendapatan tumbuh 15 pesen per tahun.

Sedangkan jumlah wisatawan dalam negeri di masing-masing negara jumlahnya lebih besar lagi dan kelompok ini merupakan penggerak utama dari perekonomian nasional. sebagai gambaran di Indonesia jumlah wisatawan nusantara (wisnus) pada tahun 2000 adalah sebesar 134 juta dengan pengeluaran sebesar Rp. 7,7 triliun. Jumlah ini akan makin meningkat dengan adanya kemudahan untuk mengakses suatu daerah.

Atas dasar angka-angka tersebut maka pantutlah apabila pariwisata dikategorikan kedalam kelompok industri terbesar dunia (the world's largest industry), sebagaimana dinyatakan pula oleh John Naisbitt dalam buku tersebut diatas . Sekitar 8 persen dari ekspor barang dan jasa, pada umumnya berasal dari

sektor pariwisata. Dan pariwisata pun telah menjadi penyumbang terbesar dalam perdagangan internasional dari sektor jasa, kurang lebih 37 persen, termasuk 5-top exports categories di 83% negara WTO, sumber utama devisa di 38% negara dan di Asia Tenggara pariwisata dapat menyumbangkan 10 –12 persen dari GDP serta 7 – 8 persen dari total employement .

Dominasi tujuan wisata pun mulai berubah. Apabila di tahun 1950, 15 tujuan wisata utama di dunia terkonsentrasi di Eropah Barat dan Amerika Utara, yang mendatangkan 97% dari jumlah wisatawan dunia, maka pada tahun 1999 jumlah ini menurun menjadi 62%, sisanya menyebar diberbagai belahan dunia terutama Asia Timur , Eropah Timur, dan Amerika Latin. Diantaranya di kawasan Asia Timur dan Pasifik, kedatangan wisatawan tercatat 122 juta diantaranya yang tertinggi diraih oleh Cina sebesar 31,29 juta dengan perolehan devisa USD 16,231 miliar. sedangkan terendah dari sepuluh besar adalah Jepang dengan kedatangan wisatawan 4,757 juta dan memperoleh devisa USD. 3,374 miliar. Dan Indonesia merupakan negara dengan urutan kedelapan yang dikunjungi oleh 5,064 juta dengan peroleh devisa USD. 5,7 miliar (pada tahun 2000).[1]



Gambar 2.1 : Kunjungan Wisatawan Mancanegara Tahun 2006

[1] Internet,Setyanto Santosa, Kolom Pakar, Pengembangan Pariwisata indonesia, 14 Februari 2002

Pada abad ke-21 ini telah terjadi pergeseran kecenderungan pariwisata internasional, yang lebih banyak disebabkan oleh gaya hidup di negara wisatawan. Beberapa kecenderungan melakukan perjalanan wisata secara massal menjadi perjalanan wisata secara individu dengan trend lebih ingin melihat dan menyaksikan obyek dan atraksi wisata minat khusus dan pariwisata berwawasan lingkungan.

Gambar 2.2 : Salah satu atraksi budaya di Bali

Gambar 2.3 : Salah satu wisata alam di Pulau Bali

Obyek dan Daya Tarik Wisata (ODTW) merupakan daya tarik yang tidak dapat dilewatkan. Untuk aspek ini timbul empat pertanyaan utama tentang ODTW

Pada abad ke-21 ini telah terjadi perpesatan kecenderungan pariwisata internasional, yang lebih banyak disebabkan oleh gaya hidup di negara wisatawan. Beberapa kecenderungan melatarkan perjalanan wisata secara massal menjadi perjalanan wisata secara individu dengan trend lebih ingin melihat dan menyaksikan obyek dan atraksi wisata minat khusus dan pariwisata berwawasan lingkungan.

Gambar 22 : Salah satu obyek bahari di dak

Gambar 23 : Salah satu wisata alam di Pulau Bali

Obyek dan Daya Tarik Wisata (ODTW) merupakan daya tarik yang tidak dapat dikeluarkan. Untuk aspek ini tinggal cuma pertanyaan mana tentang ODTW

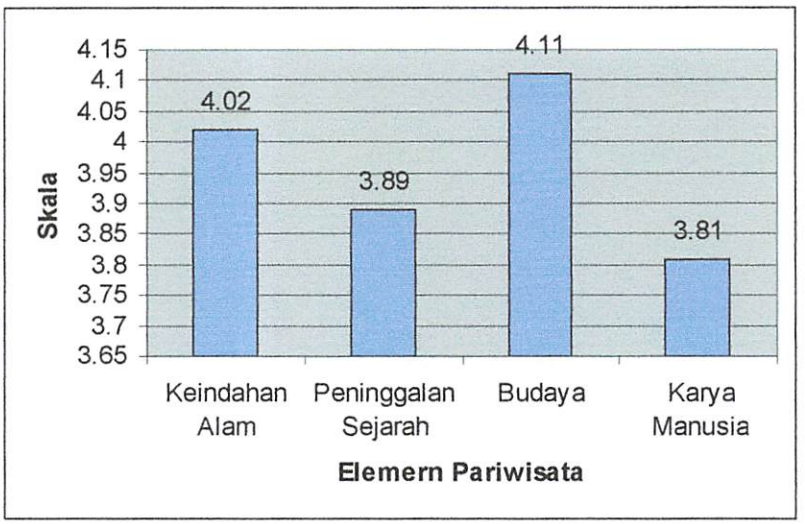
sebagai berikut. Pertama, ODTW keindahan alam, kedua, ODTW berupa peninggalahlan sejarah, ketiga, ODTW yang masuk kategori budaya, dan keempat, ODTW yang diciptakan manusia.

Tabel 2.1
Penilaian Wisatawan Mancanegara terhadap Obyek dan Daya Tarik Wisata Indonesia
Tahun 2003
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)

No	Elemen Pariwisa	Persepsi					Skala
		Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Menarik/ Tidak menarik	Menarik	Sangat menarik	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Keindahan Alam	0,79	2,01	9,38	48,41	39,42	4,02
2	Peninggalan Sejarah	0,72	1,73	15,54	51,15	30,86	3,89
3	Budaya	0,59	1,26	8,32	47,50	42,33	4,11
4	Karya Manusia	0,64	3,21	18,37	46,08	31,70	3,81

Sumber : Penelitian Citra Pariwisata indonesia, 2003 (Buku Pariwisata Budaya)

Grafik 2.1
Penilaian Wisatawan Mancanegara terhadap Obyek dan Daya Tarik Wisata Indonesia
Tahun 2003
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)



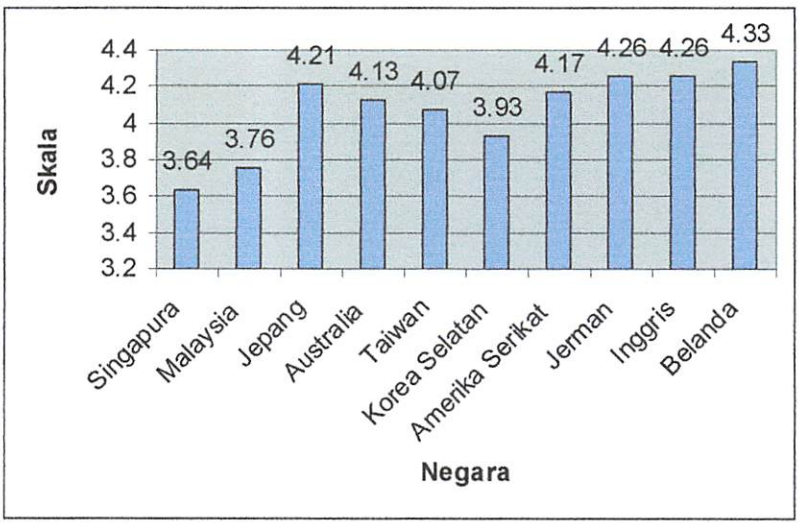
Tabel 2.2
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap keindahan alam Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)

No	Negara	Persepsi					Skala
		Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Menarik/ Tidak menarik	Menarik	Sangat menarik	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Singapura	1,41	4,60	16,16	55,70	22,13	3,64
2	Malaysia	1,13	3,47	13,81	55,55	26,04	3,76
3	Jepang	0,35	1,79	64,0	42,08	49,38	4,21
4	Australia	0,57	1,03	63,8	51,49	40,52	4,13
5	Taiwan	0,80	1,60	83,8	46,93	39,53	4,07
6	Korea Selatan	0,78	1,55	17,21	40,93	39,53	3,93
7	Amerika Serikat	0,54	1,51	6,48	44,49	46,98	4,17
8	Jerman	0,89	1,28	4,60	35,76	57,47	4,26
9	Inggris	0,37	0,74	6,15	42,46	50,28	4,26
10	Belanda	0,60	0,30	2,68	43,52	52,91	4,33
Rata-rata		***0,79***	***2,01***	***9,38***	***48,41***	***39,42***	***4,02***

Sumber : Penelitian Citra Pariwisata indonesia, 2003 (Buku Pariwisata Budaya)

Grafik 2.2
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap keindahan alam Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003

(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)



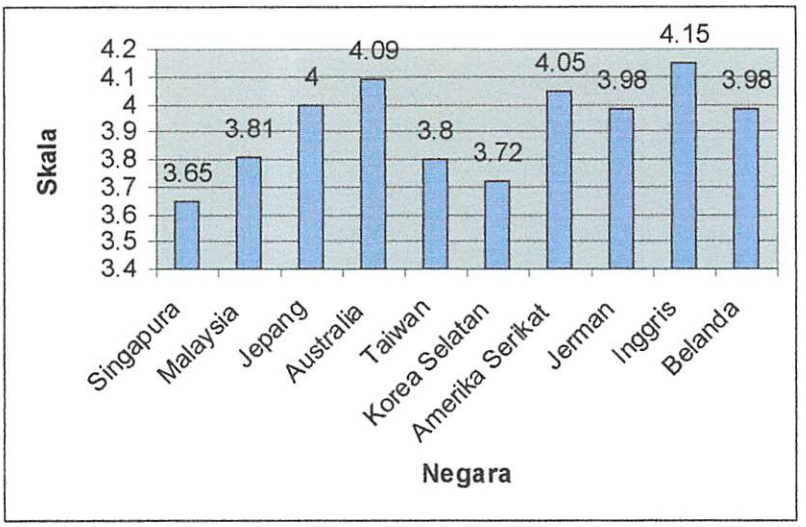
Aspek keindahan alam dipersepsikan dengan skor cukup tinggi yaitu dengan nilai 4,02. Dari 10 pasar utama pariwisata Indonesia, tercatat 7 negara memberikan angka di atas 4,00, sedang tiga lainnya memberikan skor sedikit di bawah 4,00. Dilihat dari asal wisatawan, wisman ASEAN memberikan skor paling rendah dibanding wisman dari kawasan lain. Hal ini diperkirakan karena kondisi alam Indonesia sama atau hampir sama dengan keindahan alam di negaranya sehingga bagi mereka menjadi kurang menarik.

Tabel 2.3
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Peninggalan Sejarah di Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)

No	Negara	Persepsi					Skala
		Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Menarik/ Tidak menarik	Menarik	Sangat menarik	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Singapura	1,27	2,73	22,19	52,02	21,79	3,65
2	Malaysia	0,98	2,12	17,01	50,79	29,10	3,81
3	Jepang	0,52	1,88	10,17	53,00	34,43	4,00
4	Australia	0,52	0,93	9,60	49,36	39,58	4,09
5	Taiwan	0,68	3,08	16,67	52,65	26,92	3,80
6	Korea Selatan	0,49	1,98	24,71	51,40	21,42	3,72
7	Amerika Serikat	0,55	0,88	10,62	50,88	37,06	4,05
8	Jerman	0,82	2,20	9,48	51,10	36,40	3,98
9	Inggris	0,00	0,38	14,23	41,75	43,64	4,15
10	Belanda	0,65	1,31	10,77	55,46	31,82	3,98
Rata-rata		***0,72***	***1,73***	***15,54***	***51,15***	***30,86***	***3,89***

Sumber : Penelitian Citra Pariwisata indonesia, 2003 (Buku Pariwisata Budaya)

Grafik 2.3
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Peninggalan Sejarah di Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)



Aspek peninggalan sejarah mendapat persepsi yang relatif tinggi yaitu 3,80 Beberapa wisman seperti Jepang, Australia, Amerika Serikat dan Inggris bahkan memberikan skor di atas 4,00. Tingginya skor untuk peninggalan sejarah diperkirakan karena cukup banyak asset sejarah yang dimiliki Indonesia yang memang punya nilai untuk dijadikan daya tarik bagi wisatawan. Cukup banyak objek wisata sejarah yang diminati oleh wisatawan yang dulu ikut terlibat dalam perjalanan sejarah di Indonesia, termasuk anak cucu yang ingin menapak tilas leluhur mereka.

Tabel 2.4
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Atraksi Budaya di Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003

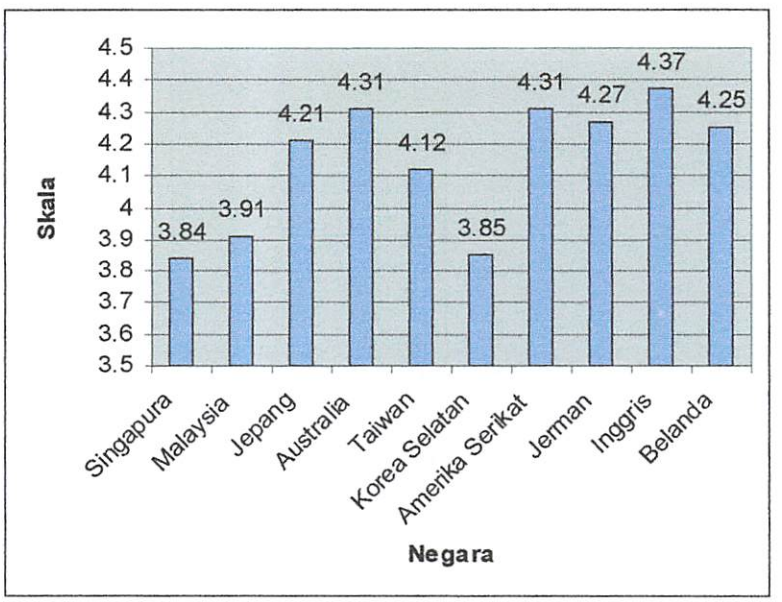
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)

No	Negara	Persepsi					Skala
		Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Menarik/ Tidak menarik	Menarik	Sangat menarik	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Singapura	0,95	2,42	13,05	56,43	27,15	3,84
2	Malaysia	0,87	2,19	13,34	49,98	34,62	3,91
3	Jepang	0,35	1,39	6,85	43,28	48,14	4,21
4	Australia	0,55	0,33	4,12	41,98	53,02	4,31
5	Taiwan	0,55	1,10	7,33	50,43	40,58	4,12
6	Korea Selatan	0,63	2,85	15,21	51,98	29,32	3,85
7	Amerika Serikat	0,31	0,42	4,06	45,79	49,43	4,31
8	Jerman	0,89	0,51	4,59	39,24	54,78	4,27
9	Inggris	0,00	0,00	6,49	40,36	53,15	4,37
10	Belanda	0,46	0,30	2,28	55,93	41,03	4,25
Rata-rata		***0,59***	***1,26***	***8,32***	***47,50***	***42,33***	***4,11***

Sumber : Penelitian Citra Pariwisata indonesia, 2003 (Buku Pariwisata Budaya)

Grafik 2.4
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Atraksi Budaya di Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003

(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)



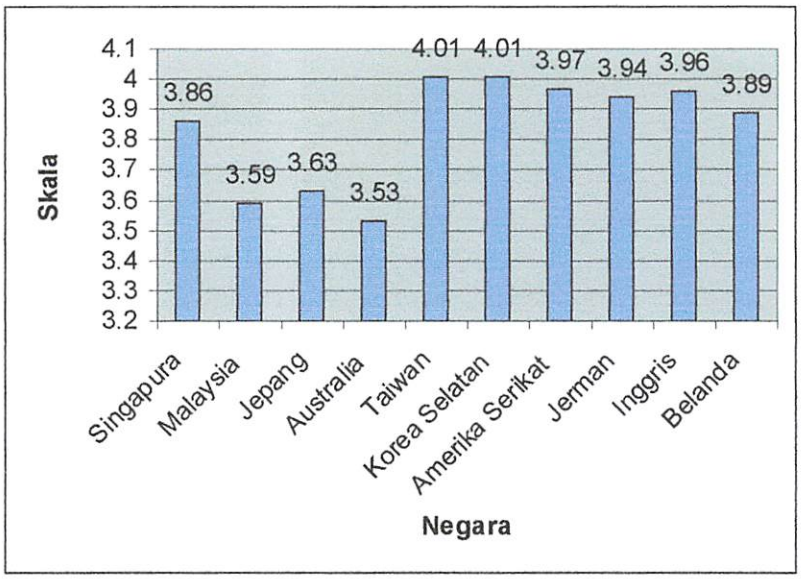
Atraksi budaya yang dipersepsikan dengan skor tinggi 4,11 lebih didorong oleh persepsi sejumlah wisman yang melakukan perjalanan jarak jauh (*long haul travel*) maupun dari kawasan Asia Timur seperti Jepang (4,21) dan Taiwan (4,12). Persepsi wisman 10 besar yang melampaui batas 4,00 antara lain tercatat Jepang (4,21), Australia (4,31), Taiwan (4,12), Amerika Serikat (4,31), Inggris (4,37), dan Belanda (4,25).

Tabel 2.5
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Karya Manusia di Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)

No	Negara	Persepsi					Skala
		Sangat tidak menarik	Tidak menarik	Menarik/ Tidak menarik	Menarik	Sangat menarik	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Singapura	0,82	1,93	16,05	51,11	30,08	3,86
2	Malaysia	0,91	4,97	24,70	46,16	23,26	3,59
3	Jepang	0,52	6,33	23,83	41,68	27,63	3,63
4	Australia	1,04	5,90	26,04	44,44	22,57	3,53
5	Taiwan	0,49	1,46	11,43	52,19	34,44	4,01
6	Korea Selatan	0,54	2,18	13,90	39,78	43,60	4,01
7	Amerika Serikat	0,49	1,31	13,75	51,72	32,73	3,97
8	Jerman	0,40	2,40	20,40	32,80	44,00	3,94
9	Inggris	0,45	1,81	15,24	46,95	35,55	3,96
10	Belanda	0,55	2,20	17,02	46,37	33,86	3,89
Rata-rata		***0,64***	***3,21***	***18,37***	***46,08***	***31,70***	***3,81***

Sumber : Penelitian Citra Pariwisata indonesia, 2003 (Buku Pariwisata Budaya)

Grafik 2.5
Persepsi Wisatawan Mancanegara terhadap Karya Manusia di Indonesia menurut negara tempat tinggal
Tahun 2003
(Skala 1 = Negatif, 2 = agak negatif, 3 = cukup, 4 = positif, 5 = sangat positif)



Dengan menggunakan skala 1-5 seperti dijelaskan sebelumnya, karya manusia dipersepsikan wisman dengan skor 3,81 atau dapat diartikan bahwa mendekati menarik. Hanya dua wisman yang memberikan nilai sedikit di atas skor 4,00 atau menarik, yaitu wisatawan asal Taiwan dan Jerman masing-masing dengan skor 4,01.

2.2 Kondisi Pariwisata Indonesia

Pariwisata merupakan salah satu industri yang memiliki keterkaitan ekonomik tinggi (*high economic linkages*) dengan berbagai kegiatan ekonomi masyarakat. Di sekitar objek wisata berdaya tarik tinggi,penduduk setempat sibuk dalam berbagai kegiatan produktif seperti menyediakan penginapan, menjual produk kerajinan dan seni, menyewakan jasa transportasi, membuka rumah makan,dan banyak kegiatan ekonomi lokal yang lain.

Dengan ciri di atas, industri pariwisata diandalkan untuk menyerap banyak tenaga kerja. Corak permintaan yang sangat beragam membuat industri ini terpecah - pecah (*fragmented industry*), dengan ragam pemain pasar yang dari segi besaran sangat bervariasi.

Singkatnya, bila industri ini berkembang, rezeki tidak hanya dinikmati oleh mereka yang besar-besar saja. Industri pariwisata juga merupakan salah satu industri dengan pertumbuhan tinggi, karena semakin besar pendapatan suatu masyarakat semakin besar porsi belanja untuk wisata.

Setiap hari, dengan mudah kita bisa membaca iklan dan slogan seperti Malaysia the Truly Asia, Amazing Thailand dan Uniquely Singapore. Bahkan secara langsung maupun tidak ada upaya negara-negara tersebut menggeser pesona Bali sebagai salah satu andalan terbesar wisata kita.

Kita mencatat Malaysia secara gencar memasarkan Langkawi, Vietnam mempercantik Holong Bay, Thailand memilih koridor Phuket-Pattaya sebagai "Surga Asia",dan Singapura bergegas mengemas Sentosa Island. Dalam persaingan sebagai daerah tujuan wisata, Indonesia selama ini memang masih tertinggal.

Jumlah wisatawan asing yang datang ke Indonesia dalam lima tahun terakhir masih berkisar di angka lima juta.Angka ini jauh di bawah Malaysia, Thailand, Singapura dan Hong Kong. Negara-negara tersebut sudah mengembangkan produk wisata yang lebih bervariasi seperti wisata pendidikan, kesehatan,MICE (meeting, incentive, convention,and exhibition),dan sebagainya.

Di tengah konstelasi persaingan ketat ini kita mencanangkan Visit Indonesia Year 2008 (VIY 2008) dengan target tujuh juta wisatawan mancanegara (wisman) dan perolehan devisa sebesar USD6,4 miliar. Selama ini Bali memberi kontribusi besar dalam mendatangkan wisman.

Bahkan sering orang lebih tahu Bali dibanding Indonesia. Daerah-daerah lain tampaknya belum sesiap Bali dalam mengembangkan pariwisata. Itu sebabnya daerah yang paling diuntungkan dengan kampanye VIY 2008 adalah Bali. Di sini memang muncul dilema,apakah promosi akan dilakukan per objek wisata, per tema wisata, atau pada aras menyeluruh dalam payung Indonesia.

Shenzhen (China) memperkenalkan "Window of the World", Hong Kong membangun Disneyland, Malaysia meluncur dengan Menara Petronas, Saigon membangun citra sebagai "the most romantic city", dan Selandia Baru berkampanye dengan memanfaatkan popularitas film Lord of the Rings. Dengan demikian, upaya serius untuk memilih sejumlah daerah tujuan wisata,lalu mengemasnya sebagai destinasi kelas dunia,harus segera dilakukan.Indonesia yang sedemikian kaya dengan aneka budaya, flora dan fauna,memiliki potensi yang besar.

Tantangan pariwisata Indonesia adalah menciptakan objek-objek wisata yang lebih variatif dan sebagai suatu paket saling melengkapi, berdaya saing tinggi, memiliki keunikan yang sulit ditirupesaing,danmelibatkan partisipasi luas masyarakat. Yang sering dikeluhkan wisman antara lain budaya masyarakat dalam mendukung pariwisata.

Meski program Sapta Pesona selalu gencar dijalankan, yang kita jumpai di objek-objek wisata adalah sampah yang berserakan, pengunjung yang tidak suka antre, mobil yang diparkir di sembarang tempat, fasilitas toilet yang kurang bersih, corat-coret iseng yang kurang sopan, dan pedagang asongan yang terlalu agresif..

Wisman di Candi Borobudur mengeluh karena begitu turun dari bus langsung dikepung puluhan pedagang asong yang saling berebut.Ini belum bicara soal kebiasaan masyarakat di sejumlah daerah yang merasa kurang bersahabat dengan penampilan dan gaya wisman.

Gabriella Teggia mampu mengubah Losari Coffee Plantation menjadi objek wisata menarik di Magelang. Warwick Purser dengan PT Out of Asia mampu menggerakkan ribuan perajin di Tembi, Yogyakarta, menghasilkan kerajinan yang dipasarkan ke seluruh dunia.

Pasar utama pariwisata Indonesia secara histories adalah wisatawan yang berkunjung ke Indonesia yang didominasi oleh penduduk 21 negara seperti : Australia, Amerika, Inggris, Thailand, Taiwan, Spanyol dan Portugis, Singapura, Saudi Arabia, Philipina, Belanda, Malaysia, Korea, Jepang, Italia, India, Hongkong, Jerman, Perancis, Kanada, China, dan Austria. Ke 21 negara ini

dijadikan target pasar pariwisata Indonesia. Berikut ini data kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada tahun 2006

Tabel 2.6
Kunjungan Wisatawan
21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006
Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Negara	Jumlah		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	Australia	126267	100714	226981
2	Amerika	81571	49392	130963
3	Inggris	62522	47890	110412
4	Thailand	23241	18914	42155
5	Taiwan	112902	123482	236384
6	Spanyol dan Portugis	25312	21688	47000
7	Singapura	1143686	258118	1401804
8	Saudi Arabia	30242	9547	39789
9	Philipina	45259	29723	74982
10	Belanda	59161	51111	110272
11	Malaysia	566938	203050	769988
12	Korea	168437	127077	295514
13	Jepang	207164	212049	419213
14	Italia	21619	14240	35859
15	India	39554	14792	54346
16	Hongkong	41986	36400	78386
17	Jerman	59976	46653	106629
18	Perancis	54027	44826	98853
19	Kanada	17130	12788	29918
20	China	76415	70830	147245
21	Austria	9923	8836	18759

Sumber : Internet, www.budpar.net, 2008

Tabel 2.7
Kunjungan Wisatawan
21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006
Berdasarkan Kelompok Usia

No	Negara	Kelompok Usia (Tahun)							Jumlah
		<15	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64	>64	
1	Australia	10675	21532	43663	52876	54406	25942	17887	226981
2	Amerika	4689	6505	25050	36672	34579	14376	9092	130963
3	Inggris	2694	8243	34247	23826	21445	12294	7663	110412
4	Thailand	1027	1834	13688	12432	8422	3142	1610	42155
5	Taiwan	12029	16580	88784	59952	33105	13013	12921	236384
6	Spanyol dan Portugis	782	1653	20078	11747	7246	3501	1993	47000

Lanjutan Tabel 2.7

No	Negara	Kelompok Usia (Tahun)							Jumlah
		<15	15-24	25-34	35-44	45-54	55-64	>64	
7	Singapura	45977	47411	333479	489470	334361	97522	53584	1401804
8	Saudi Arabia	3400	4617	12949	11485	4482	1646	1210	39789
9	Philipina	1655	2815	27585	23113	13558	4371	1885	74982
10	Belanda	3862	6497	24633	19371	25288	16815	13806	110272
11	Malaysia	38542	43546	219808	233162	151472	50425	33033	769988
12	Korea	11277	9092	97613	78536	51311	32778	14907	295514
13	Jepang	7814	41991	148119	87819	64392	42072	27006	419213
14	Italia	917	1649	9557	11201	7364	3438	1733	35859
15	India	2097	3833	19607	13737	9290	3128	2654	54346
16	Hongkong	3679	3523	18778	24646	16427	6476	4857	78386
17	Jerman	2743	7306	27601	26014	23237	13405	6323	106629
18	Perancis	4443	6597	27388	25529	17322	11657	5917	98853
19	Kanada	772	2050	7034	7394	6970	3592	2106	29918
20	China	2593	6783	45282	39674	27523	15995	9395	147245
21	Austria	363	1372	5847	4606	3749	1799	1023	18759

mber : Internet, www.budpar.net, 2008

Tabel 2.8
Kunjungan Wisatawan
21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006
Berdasarkan Maksud Kunjungan

o	Negara	Maksud Kunjungan						Jumlah
		Liburan	Bisnis	Pekerja Kantor	Rapat	Pendidikan	Lain-lain	
1	Australia	156832	62709	854	2729	720	3137	226981
2	Amerika	61102	63390	1324	1828	871	2448	130963
3	Inggris	69052	36667	393	891	477	2932	110412
4	Thailand	16164	19754	1844	1573	556	2264	42155
5	Taiwan	178420	51842	611	2170	233	3108	236384
6	Spanyol dan Portugis	34111	7881	847	248	69	3844	47000
7	Singapura	789388	585665	5489	10384	3199	7679	1401804
8	Saudi Arabia	12800	25460	175	420	100	834	39789
9	Philipina	28673	37278	1132	3225	372	4302	74982
0	Belanda	63933	41281	620	1640	676	2122	110272
1	Malaysia	389435	328705	17948	12628	6539	14733	769988
2	Korea	145235	137975	2802	1860	1508	6134	295514
3	Jepang	303883	97152	1500	13127	751	2800	419213
4	Italia	20206	13212	235	465	117	1624	35859
5	India	23243	24022	2081	1140	111	3749	54346
6	Hongkong	37480	36534	381	889	212	2890	78386
7	Jerman	70325	31805	468	638	305	3088	106629
8	Perancis	64187	30226	574	959	200	2707	98853
9	Kanada	12384	13390	320	368	81	3375	29918
0	China	67784	63198	6317	2969	419	6558	147245
1	Austria	13431	4486	176	147	51	468	18759

mber : Internet, www.budpar.net, 2008

Tabel 2.9
Kunjungan Wisatawan
21 Negara Pasar Utama Pariwisata Indonesia tahun 2006
Berdasarkan Pekerjaan

Negara	Pekerjaan								Jumlah
	Profesional	Manager	Pegawai Pemerintah	Militer	Karyawan	Ibu Rumah tangga	Pelajar	Lainnya	
Australia	88002	34567	1414	3892	27148	14358	23439	34161	226981
Amerika	70115	18964	1012	1022	16310	4171	8953	10416	130963
Inggris	50720	18233	810	1074	13473	4109	8353	13640	110412
Thailand	15192	8403	816	1142	7905	2044	1713	4940	42155
Taiwan	102144	30694	4868	1161	46957	7491	7228	35841	236384
Spanyol dan Portugis	21803	9081	259	1126	2915	1515	2533	7768	47000
Singapura	380333	334449	8673	2967	586115	19220	37538	32509	1401804
Saudi Arabia	23128	2042	208	66	7508	1303	3343	2191	39789
Philipina	26072	21816	569	559	16894	2005	2000	5067	74982
Belanda	52351	14081	959	925	10992	5582	6064	19318	110272
Malaysia	243717	231195	10222	6672	162727	27900	36994	50561	769988
Korea	67071	69446	2825	3724	83912	21710	17100	29726	295514
Jepang	125893	38920	7242	4374	136591	55446	34955	15792	419213
Italia	14091	6301	191	770	4028	862	4199	5417	35859
India	20340	7996	590	579	13095	3557	2475	5714	54346
Hongkong	34853	14419	1076	596	11455	4731	4216	7040	78386
Jerman	39814	16506	648	2570	11654	4774	9475	21188	106629
Perancis	39939	15956	420	1462	10768	2567	8195	19546	98853
Kanada	15197	4021	181	231	3942	1160	1973	3213	29918
China	62371	20249	2503	2714	26593	3805	4130	24880	147245
Austria	5754	3158	137	511	2396	576	1565	4662	18759

mber : Internet, www.budpar.net, 2008

2.3 Pariwisata Jawa Timur

Dalam era global seperti sekarang ini, pariwisata merupakan sektor yang sangat menjanjikan jika dikembangkan dan dikelola secara baik dan profesional. Apalagi Jawa Timur punya obyek wisata alam, budaya, dan sejarah. Wisata alam yang ada di Jawa Timur antara lain Telaga Sarangan, Tretes, Taman Nasional Gunung Bromo, Tengger, Gunung Ketanggungan di Arjuna, Gunung Semeru, Alas Purwo dan Baturetno di Malang, Pantai Pasir Putih di Situbondo, Pantai

Popoh, Pantai Pacitan, Pantai Ngliyep, dan wisata bahari di beberapa daerah Jawa Timur.

Wisata budayanya antara lain Candi Panataran, Candi Jawi, Candi Jago dan Candi Singosari di Malang, Karapan Sapi di Madura, upacara labuhan di sepanjang Pantai Laut Selatan, kesenian tradisional reog Ponorogo, dan ludruk. Wisata sejarahnya antara lain makam para wali seperti Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Mojoagung, Sunan Drajat, makam Bung Karno, Trowulan yang merupakan peninggalan kerajaan Majapahit, dan Museum Empu Tantular.

Selain itu, jumlah penduduk yang besar dan tingkat pendidikan yang relatif baik merupakan sumber daya manusia yang potensial untuk dikembangkan dan ditingkatkan produktivitasnya melalui berbagai program pelatihan tenaga kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan. Masalah SDM dalam kaitannya dengan otonomi daerah menjadi sangat penting karena SDM yang kreatif dan punya etos kerja tinggi akan dapat menghasilkan nilai tambah yang tinggi bagi suatu daerah.

Sebaliknya, jika suatu daerah dinyatakan kaya sumber daya alamnya tetapi sangat rendah kualitas SDM-nya, masyarakat di daerah itu belum tentu sejahtera. Perpaduan antara kreativitas manusia dan sumber daya alam yang memadai akan dapat mewujudkan kesejahteraan manusia

2.4 Pariwisata Banyuwangi

Kabupaten Banyuwangi memiliki 21 obyek wisata bahari yang dinilai layak dikembangkan guna menjaring melubernya wisatawan domestik dan mancanegara dari Pulau Bali. Sejumlah obyek wisata kelautan tersebut belum mampu menyedot turis secara optimal disebabkan terkendala berbagai aspek antara lain waktu tempuh jalan darat antara Surabaya - Banyuwangi membutuhkan lima jam. Demikian juga perjalanan dari Bali membutuhkan waktu cukup lama disebabkan harus melewati feri penyeberangan Gilimanuk - Ketapang, maka dibutuhkan perjalanan menggunakan pesawat terbang. Selain itu ada beberapa pintu masuk dalam skala regional untuk datang ke Banyuwangi baik pintu masuk yang ada di Banyuwangi dan pintu masuk yang terdekat dengan Banyuwangi antara lain :

a. Bandara Juanda : Bandara Juanda ini merupakan bandara dengan skala internasional yang terletak di Kabupaten Sidoarjo dan merupakan pintu masuk yang paling dekat dengan Banyuwangi dalam satu pulau..
b. Pelabuhan Ketapang : Bagi para wisatawan yang menggunakan moda transportasi darat, pelabuhan ini merupakan tempat penyeberangan dari dan ke arah pulau Bali. Pelabuhan ini berada di Kecamatan Kalipuro, Desa Ketapang
c. Lapangan Terbang Blimbingsari : Lapangan terbang ini berada di Kecamatan Rogojampi yang berbatasan langsung dengan kecamatan Banyuwangi. Saat ini lapangan terbang Blimbingsari dalam tahap pembangunan yang nantinya akan menjadi pintu masuk bagi wisatawan yang berkunjung ke Banyuwangi.

Kabupaten Banyuwangi yang terletak di ujung timur Pulau Jawa memiliki pantai sepanjang 175 Km yang berbatasan dengan Selat Bali dan Selat Madura. Di alur pantai tersebut terdapat 21 obyek wisata bahari dengan potensi aneka ragam. Sebagai contoh, Pantai Sukamade merupakan tempat bertelurnya penyu secara alami yang sekaligus dijadikan penangkaran penyu oleh Taman Nasional Meru Betiri. Di pantai tersebut terdapat empat jenis penyu meliputi Penyu Blimbing, Penyu Slengkrah, Penyu Hijau dan Penyu Sisik.

Pantai Rajegwesi merupakan kawasan teluk dengan ombak cukup besar yang dapat digunakan arena berselancar bagi peselancar tingkat pemula. Segara Anakan memiliki panorama pantai hutan mangrove/bakau serta terdapat aneka burung lokal Taman Nasional Alas Purwo serta burung-burung migran dari Australia.

Potensi lainnya yang cukup menonjol antara lain Pantai Plengkung yang dikenal sebagai tempat kegiatan olahraga selancar bagi peselancar kelas dunia. Pantai Blimbingsari adalah pelabuhan nelayan dengan kegiatan upacara Petik Laut setiap bulan Syuro.

Kabupaten Banyuwangi juga memiliki Perairan Pulau Tabuhan seluas 6 ha berpasir putih dikelilingi terumbu karang dan biota laut yang disebutkan sebagai taman laut potensial. Pantai Watudodol merupakan perpaduan panorama gunung dengan lautan/pantai Selat Bali yang memiliki sarana jalan setapak untuk olahraga mendaki gunung serta gazebo-gazebo sebagai tempat peristirahatan. Total obyek

wisata bahari potensial di Banyuwangi mencapai 21 lokasi mencakup Pantai Banyuwangi/Boom, Pulau Merah, Wana Wisata Grajagan, Pantai Trianggulasi, Pantai Slenggrong, Pantai Pakem dan lainnya.

Potensi wisata di Kabupaten Banyuwangi mencapai 59 lokasi yang terdiri atas wisata alam, religi dan budaya. Hal ini merupakan sentral wilayah pengembangan pariwisata [WPP], yang disebut sebagai Segitiga Berlian

Gambar 2.4 : Segitiga Berlian

Segi Tiga Berlian ini (Diamond Trianggle) mengintegrasikan tiga potensi wisata alam utama, yaitu Kawah Ijen, Pantai Plengkung dan Pantai Sukamade sebagai ikon dan magnet pariwisata Banyuwangi, sekaligus juga pijakan dalam pengembangan potensi wisata berbasis alam.

3 (tiga) wilayah pengembangan, yang disebut sebagai Segi Tiga Berlian (THE DIAMOND TRIANGLE), yaitu :

a. Wilayah Pengembangan Pariwisata I, meliputi :

1. Objek Wisata Pantai Banyuwangi dan Pantai Pulau Santen
2. Objek Wisata Pantai Cacalan dan Bulusan
3. Objek Wisata Pantai Kampe
4. Objek Wisata Pantai Bahari Pulau Tabuhan

5. Objek Wisata Pantai Blimbingsari
6. Objek Wisata Tirta (air terjun) Selogiri
7. Objek Wisata Tirta (air terjun) Antogan
8. Objek Wisata Tirta (air terjun) Kalongan
9. Objek Wisata Wana Wisata Watu Dodol
10. Objek Wisata Wana Wisata Rowobayu
11. Objek Wisata Agro Kaliklatak
12. Objek Wisata Bayu Lor
13. Objek Wisata Volkanologi Kawah Ijen
14. Objek Wisata Tirta KolamTaman Suruh
15. Objek Wisata Budaya Desa Wisata Kemiren, Bakungan dan sekitarnya
16. Objek Wisata air terjun Lider, Bayu Kidul

Dengan titik pusat daya tariknya adalah **Kawah Ijen** (*Ijen Crater*) yang diarahkan menjadi **Taman Nasional Ijen.**

b. Wilayah Pengembangan Pariwisata II, meliputi :

Meliputi objek wisata yang berada di Banyuwangi bagian Tenggara, yaitu :

1. Objek Wisata Pantai Kayau Aking
2. Objek Wisata Pantai Trianggulasi, Pancur, Plengkung
3. Objek Wisata Pantai Muncar, Sembulungan
4. Objek Wisata Pantai Segoro Anakan, Grajagan
5. Objek Wisata Penyu di Ngagelan
6. Objek Wisata banteng, rusa, merak, babi hutan di Sadengan

Titik pusat daya tariknya adalah **Plengkung** dengan kegiatan minat khusus (surfing, flora fauna, Taman Nasional Alas Purwo) dan wisata religi.

c. ***Wilayah Pengembangan Pariwisata III, meliputi :***

Meliputi objek wisata yang berada di Banyuwangi bagian Barat Laut, meliputi:

1. Objek Wisata Pantai Lampon
2. Objek Wisata Pantai Pulau Merah
3. Objek Wisata Pantai Pancer
4. Objek Wisata Pantai Rajegwesi
5. Objek Wisata Pantai Teluk Hijau
6. Objek Wisata Pantai Sukamade
7. Objek Wisata Agro Sukamade

Dengan objek daya tarik unggulan adalah mengintip penyu bertelur.

Tabel 2.10
Daftar Nama Obyek Wisata, Jarak dari Kota Banyuwangi (km)
Dan Jenis Obyek Wisata

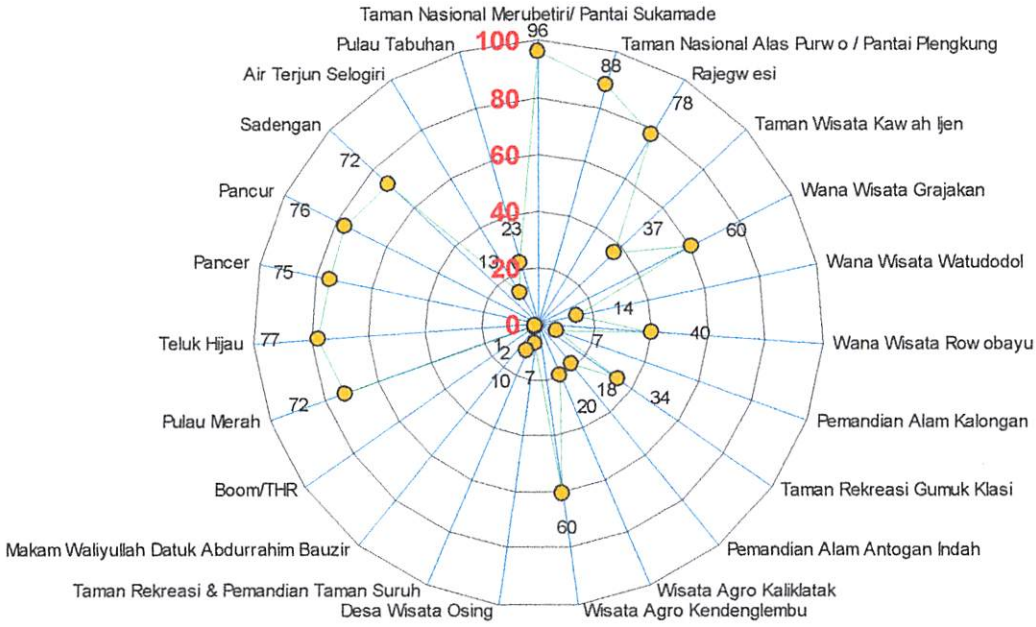
No.	Nama Obyek Wisata	Jarak dari Kota Banyuwangi (Km)	Jenis Obyek Wisata
1	Taman Nasional Merubetiri/ Pantai Sukamade	96	Wisata Pantai & Wisata hutan Dan Penyu
2	Taman Nasional Alas Purwo / Pantai Plengkung	88	Wisata Pantai, Wisata Hutan Dan minat Khusus (surfing)
3	Rajegwesi	78	Wisata Pantai (Fishing & Diving)
4	Taman Wisata Kawah Ijen	37	Wisata gunung&Wisata Hutan
5	Wana Wisata Grajakan	60	Wisata Pantai & Wisata Hutan
6	Wana Wisata Watudodol	14	Wisata Pantai &Gunung
7	Wana Wisata Rowobayu	40	Wisata alam Hutan
8	Pemandian Alam Kalongan	7	Wisata Alam/Air Terjun
9	Taman Rekreasi Gumuk Klasi	34	Wisata Alam
10	Pemandian Alam Antogan Indah	18	Wisata Alam
11	Wisata Agro Kaliklatak	20	Wisata Kebun (Agro Wisata)
12	Wisata Agro Kendenglembu	60	Wisata Kebun (Agro Wisata)
13	Desa Wisata *Osing*	7	Wisata Budaya
14	Taman Rekreasi & Pemandian Taman Suruh	10	Wisata Tirta
15	Makam Waliyullah Datuk Abdurrahim Bauzir	2	Wisata Ziarah/Religius
16	Boom/THR	1	Wisata Pantai
17	Pulau Merah	72	Wisata Pantai
18	Teluk Hijau	77	Wisata Pantai
19	Pancer	75	Wisata Hutan & Pantai
20	Pancur	76	Wisata Hutan & Pantai

Lanjutan Tabel 2.10

No.	Nama Obyek Wisata	Jarak dari Kota Banyuwangi (Km)	Jenis Obyek Wisata
21	Sadengan	72	Wisata Hutan
22	Air Terjun Selogiri	13	Wisata Hutan/Air Terjun
23	Pulau Tabuhan	23	Wisata Pantai/Diving

Sumber : Banyuwangi Dalam Angka – BPS Banyuwangi, 2007

Grafik 2.6
Jarak antara pusat kota dengan obyek wisata di Kabupaten Banyuwangi (km)



Jumlah tamu asing maupun tamu domestic yang berkunjung ke Banyuwangi untuk keperluan apapun, pada saat ini masih didominasi oleh tamu-tamu domestik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.11
Jumlah Tamu yang Berkunjung ke Banyuwangi bedasarkan bulan
Tahun 2002 – 2006

No	Bulan	Tamu Asing					Tamu Domestik				
		2002	2003	2004	2005	2006	2002	2003	2004	2005	2006
1	Januari	303	310	606	575	599	1.426	1.797	2.065	2.083	2.451
2	Pebruari	333	344	488	457	413	1.176	1.378	1.677	1.643	1.613
3	Maret	736	570	530	375	381	1.628	1.514	2.069	1.911	1.959
4	April	836	762	318	424	462	1.437	1.877	1.710	1.948	1.990
5	Mei	950	734	622	560	571	1.380	2.344	1.886	2.330	2.355
6	Juni	662	632	472	361	384	1.609	1.924	1.815	1.941	1.984
7	Juli	1.123	1.496	530	613	618	1.733	2.355	2.162	1.752	2.072
8	Agustus	1.095	1.720	620	618	593	1.370	2.033	2.026	1.824	1.728
9	September	1.295	988	993	654	672	1.375	1.924	1.856	2.414	2.405
10	Oktober	1.162	707	578	751	696	1.734	2.097	1.674	1.732	1.881
11	Nopember	182	370	622	541	562	1.555	1.855	2.197	2.331	2.443
12	Desember	230	368	352	311	341	2.688	2.439	2.281	1.779	1.792
	Jumlah	***8907***	***9001***	***6731***	***6240***	***6292***	***19111***	***23537***	***23418***	***23688***	***24673***

Sumber : Badan Pusat Statistik Kabupaten Banyuwangi, 2007

2.5 Seni dan Budaya Banyuwangi

Budaya masyarakat *Osing* yang merupakan penduduk asli kawasan Desa Kemiren, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, dengan obyek wisata yang didukung alam dan berbagai pernik-perniknya, mulai dari kesenian, dialek, cara berpakaian dan upacara adatnya, sangat variatif dan jarang ditemukan di daerah lain.

Kabupaten Banyuwangi, di ujung paling timur Pulau Jawa, selama ini dikenal sebagai daerah yang kaya objek wisata, baik alam maupun budaya. Selain lengkap, objek wisata di Banyuwangi juga unik. Jika Bali merupakan daerah wisata alam yang didukung dengan budaya, sementara Banyuwangi merupakan daerah wisata budaya yang didukung oleh alam.

Budaya masyarakat *Osing* yang merupakan penduduk asli kawasan tersebut, plus berbagai pernik-perniknya, mulai dari keseniannya, dialeknya, cara berpakaian, upacara adatnya sangat variatif dan jarang ditemukan di daerah lainnya.

Beberapa atraksi seni dan budaya yang dapat ditemui di Banyuwangi mulai Tari Gandrung, Barong, Janger (Jinggoan), petik laut, hingga rumah adat

Tronjogan, dialek hingga cara berpakaian khas *Osing*. Menurut Ritchie dan Zins (*Chapter 19, Social and Cultural Impacts;* dalam buku *Tourism in Contemporary Society, An Introductory Text,* hal 221), ada 12 unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan yaitu

2.5.1 Bahasa

Bahasa yang digunakan untuk berkomunikasi di antara warga masyarakat sehari-hari adalah bahasa *Osing*. Sebagian orang menyebutnya dengan bahasa "banyuwangen". Bahasa *Osing* tidak mengenal tingkatan seperti bahasa jawa yang mengenal tingkat yaitu "ngoko", "boso atau kromo madyo" dan "kromo inggil". Ada 2 unsur dalam pengucapan bahasa *Osing* antara lain :

1. Unsur Suprasegmental

Unsur suprasegmental yang tampak menonjol dalam bahasa *Osing* adalah pada tekanan kata yang selalu jatuh pada suku kata akhir dan tidak fonemis (Soedjito, dkk., 1979 : 194). Tekanan kata pada suku akhir ini menimbulkan diftongisasi, glotalisasi, dan "penebalan" konsonan:

a. Diftongisasi

Fonem /i/ dan /u/ yang terletak pada akhir kata lepas atau pada akhir kalimat dapat (tidak selalu) menimbulkan diftongisasi

b. Glotalisasi :

Kata-kata yang berakhir denpan suara é, o, A Pada kata-kata lepas atau pada akhir klausa atau kalimat sering diucapkan éq, oq, Aq

c."Penebalan" Konsonan :

Fonem-fonem m, n, ny, ng, 1, r, w, y yang terletak pada suku kata akhir atau tengah dan diakhiri oleh vokal a terbuka atau vokal o bertutup, apabila didahului oleh suku kata yang berunsur vokal i atau u diucapkan "tebal" (tidak ada huruf atau tanda fonetis yang pas untuk melambangkan "penebalan" konsonan bersebut).

2. Palatalisasi

Palatalisasi dalam bahasa *Osing* ialah pelafalan dengan suara luncuran y lemah pada konsonan-konsonan tertentu :

a. Fonem-fonem b, d, dh, g, j diucapkan b^y, d^y, dh^y, g^y, j^y apabila fonem-fonem tersebub diikuti oleh vokal a atau è.

b. Fonem-fonem m, n, ny, ng, l, r, w, y diucapkan m^y, n^y, ny^y, ng^y, l^y, r^y, w^y, apabila fonem-fonem tersebut diikuti oleh vokal a atau è dan didahului oleh suku kata yang berunsur vokal i atau u.

2.5.2 Kebiasaan masyarakat (Tradisi)

Kebiasaan masyarakat atau tradisi masyarakat *Osing* memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri. Ada bebererapa traidisi pada masyarakat *Osing* antara lain tradisi yang bersifat kesenian dan tradisi / kebiasaan masyarakat yang berhubungan dengan *magi*

2.5.2.1 Tradisi bersifat kesenian

Ada beberapa tradisi masyarkat Banyuwangi dalam menjalani kehidupannya. Pada waktu masa panen, Idul Fitri atau momen tertentu pasti ada sebuah tradisi yang harus dilakukan. Dibawah ini tradisi-tradisi masyarakat Banyuwangi

Tabel 2.12
Kebiasaan Masyarakat (Tradisi) Banyuwangi

No	Tradisi	Keterangan
1	Tradisi Sapar-saparan 	Tradisi Sapar-saparan pada dasarnya memiliki kesamaan dengan Rebo Wekasan. Upacara ini dilaksanakan sebagai rasa syukur atas rejeki yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa. Dalam Upacara ini dilaksanakan doa bersama agar para penduduk terhindar dari mara bahaya. Pelaksanaan upacara ini pada hari Rabu terakhir bulan Sapar (penggalan Jawa). Kesenian tradisional dipentaskan untuk meramaikan suasana

2. Pluralitas

Pluralitas dalam bahasa [illegible] lebih [illegible] dengan suara [illegible] bunyi pada kata-kata berikut

a. Konsonan-konsonan [illegible] dengan [illegible] bunyi-bunyi konsonan [illegible] dalam [illegible]

b. Konsonan-konsonan [illegible] dengan [illegible] bunyi-bunyi konsonan [illegible] dalam [illegible] atau [illegible] dalam [illegible]

2.3.2 Kombinasi konsonan [illegible]

Kebiasaan masyarakat atau media massa [illegible] kombinasi konsonan dan dua [illegible] konsonan. Ada beberapa media [illegible] media [illegible] yang berdiri bersama dan [illegible] bunyi-bunyi yang berbunyi dengan [illegible]

2.3.2.1 Tradisi berdiri bersama

Ada beberapa tradisi masyarakat [illegible] lebih [illegible] pada waktu [illegible] sebuah tradisi yang [illegible] dilakukan [illegible] tradisi [illegible] Barong [illegible]

Tabel 2.12
Kombinasi Vokal [illegible] Tradisi [illegible]

No	Tradisi	Deskripsi
1	Tradisi Sapu-sapuan	[illegible]

Lanjutan Tabel 2.12

No	Tradisi	Keterangan
2	Tradisi Ngarah Jodang 	Ngarah Jodang dapat dikategorikan sebagai upacara tradisi dengan pelepasan sesaji di laut. Sebelumnya telur hias yang dihias ditancapkan pada Jodang (tempat Sesaji) dan setelah diarak keliling kampung (Idher Bumi) kemudian secara beramai-ramai dilepas dilaut. Biasanya upacara adat ini dilakukan di bulan Maulud oleh masyarakat Blimbingsari
3	Endog-endogan 	Tradisi ini dilaksanakan untuk memperingati hari besar Nabi Muhammad SAW yang dilaksanakan di pagi hari mulai dari depan Kantor PEMDA dan berakhir di Masjid Agung Baiturrahman. Endog – endogan ini dimulai pada tanggal 12 Rabiul Awal, kegiatan ini merupakan tetenger untuk mengawali perayaan – perayaan di tempat lain. *Lanjutan Tabel 2.12*
4	Tradisi Panjer Kiling	Kiling terbuat dari bilah kayu yang dipasang pada batang bambu yang tinggi. Kiling menimbulkan suara gemuruh jika tertiup angin. Dulu, alat ini untuk mengusir burung di tengah sawah yang dilakukan oleh masyarakat *Osing*
5	Kesenian Tradisional Puter Win / Kayun	Puter Win/ Kayun merupakan tradisi masyarakat *Osing* yang melaksanakan keliling kota sampai ke Pantai Watu Dodol pada Lebaran Ketupat sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan atas keselamatan dan kesejahteraan rejeki yang diterima.

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi, 2007

2.5.2.2 Tradisi Bermantra

Secara kulturan, masyarakat Banyuwangi (khususnya *Osing*) masih sangat akrab dengan kebudayaan magi, meskipun sebagian besar penduduk Banyuwangi beragama Islam. Masyarakat *Osing* memiliki tradisi bermantra cukup kuat. Tradisi bermantra dalam konteks ini dimaksudkan sebagai kebiasaan atau konvensi masyarakat dalam menggunakan mantra-mantra untuk melakukan berbagai aktifitas keseharian.

Tradisi bermantra biasanya dilakukan oleh para dukun atau tetua adat. Akan tetapi, tidak selalu demikian karena ada mantra-mantra yang dapat dimanfaatkan

oleh orang awam. Mantra-mantra semacam itu biasanya mantra yang "ringan" resikonya. Diantaranya mantra untuk keselamtan, kesuburan bumi, menambah kewibawaan, menambah daya tarik pada waktu pentas kesenian, meredakan tangis anak, memancing ikan, masuk rumah, tidur dan mantra-mantra lain yang dapat dilakukan di kehidupan sehari-hari. Bahkan, sebagaimana doa bagi orang islam, dapat dikatakan bahwa setiap aktivitas keseharian orang *Osing* ada mantranya. Berikut dibawah ini beberapa mantra untuk keperluan sehari-hari orang *Osing*.[2]

Tabel 2.13
Mantra Orang *Osing*

No.	Fungsi Mantra	Mantra
1.	Menjelang Tidur	*Bismillahir rahmanir rahim / niat isun turu / bantale ulese tutup-tutupan / kemule jaring-jaringan / goyang pereh turu merem-mereman / aduh biyung edana marang isun / teka welas teka asih / asiha marang isun / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*
2	Masuk rumah seseorang	*Bismillahir rahmanir rahim / niat isun mlebu omahe* ..... (nama seseorang) / *sak tekane guyu-guyu tangis / padha hang ndeleng awakisun / chilik gedhe padha hang ndeleng awakisun / lanang wadhon padha hang ndeleng awakisun / tuwek anom padha hang ndeleng awakisun / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*
3.	Pentas Kesenian	*Bismillahir rahmanir rahim / niat isun nganggo kembang wongso / paleh rupo asu koplos / noleh ngetan koyo rembulan / noleh ngulon koyo srengenge/ noleh menduwur koyo cemlorote lintang / teka welas teka asih / asiha jabang bayine wong sak jagad / marang isun / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*
4.	Melewati tempat angker	*Bismillahir rahmanir rahim / dengklang-dengkling / menusa pandhia dengen / aja nyethut aja njawil / ana anak Adam lewat kene / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*
5.	Kewibawaan	*Bismillahir rahmanir rahim / Allah lungguh / Muhammad teko / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah* atau *Bismillahir rahmanir rahim / Allah teko / Muhammad lungguh / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*

[2] Saputra, Heru S.P., Memuja Mantra, PT. LkiS Pelangi Aksara Yogyakarta, Yogyakarta, 1997, hal 94.

Lanjutan Tabel 2.13

No.	Fungsi Mantra	Mantra
6.	Memancing ikan	*Bismillahir rahmanir rahim / turuk ngampret / peliu nguret / konthol gedhe / emploken ira / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*
7.	Masuk kuburan	*Bismillahir rahmanir rahim / Assalamu 'alaikum / mbah adhem / kaki adhem / buyut adhem / iki ana anak putu Adam / mlebu ring pesarean ..... / aja nguthik aja njawil / yen nguthik dibendu Allah / yrn njawil dibendu Rasullullah / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*
8.	Mandi	*Bismillahir rahmanir rahim / niat isun adus / ing dina jum'at wage / sun nandur wringin anom / ing tengahe banyu / wit nabi / woh sarining jagad / sari anom / sari pantes / tes pantes kersane Gusti Allah / La ilaha illallah Muhammadur rasulullah*

Sumber : Hasil Survey, 2008

2.5.2.3 Tradisi Sastra Lisan

Sastra lisan *Osing* merupakan salah satu bagian tradisi lisan atau folklor lisan *Osing* yang cukup menonjol. Sastra lisan *Osing* dapat dipilah menjadi cerita rakyat (prosa lisan) dan puisi rakyat (puisi lisan). Prosa lisan meliputi mite, legenda dan dongeng. Sedangkan puisi lisan *Osing* mencakup *basanan, wangsalan, sanepan, batekan, dan syair*

A. Prosa Lisan : Mite, Legenda dan Dongeng

Prosa lisan adalah salah satu ragam sastra lisan yang didominasi oleh unsur kisah. Prosa lisan sering disebut sebagai istilah cerita rakyat atau proses cerita rakyat. Prosa lisan meliputi mite, legenda dan dongeng.

Tabel 2.14
Prosa Lisan *Osing*

No	Jenis Prosa Lisan	Pengertian	Contoh
1.	Mite	Cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh masyarakat pemiliknya.	**Mite Dewi Sri** Dikisahkan bahwa makhluk kayangan yang bernama Dewi Sri merasa kasihan kepada penduduk yang kelaparan sehingga ia mengubah dirinya menjadi sebatang padi. Penduduk berusaha merawatnya dengan tekun sehingga padi

Lanjutan Tabel 2.14

No	Jenis Prosa Lisan	Pengertian	Contoh
			itu bertambah subur dan menghasilkan panen yang banyak. Merasa mendapat pertolongan dari Dewi Sri, penduduk semakin tekun merawat tanaman padi itu.
2.	Legenda	Cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan tidak dianggap suci oleh masyarakat pemiliknya.	**Legenda Sri Tanjung** Berisi kisah mengenai asal usul nama Banyuwangi **Lembu Setata dan lembu sakti** Berisi kisah asal usul desa Alasmalang dan Canthuk (Kecamatan Rogojampi) **Agung Sulung dan Sulung Agung** Berisi kisah asal usul nama desa Lateng, Gladag, Tusukan, dan Gintangan **Sedah Merah** Berisi kisah asal usul nama Desa Benculuk, Tapanrejo, dan Blangkon.
3.	Dongeng	Cerita rakyat yang dianggap tidak benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh waktu dan tempat	**Dongeng Joko Wulur** **Dongeng Sang Danding** **Dongeng Timun Mas** **Dongeng Gedhang Kidang** **Dongeng Wedhus**

Sumber : Hasil Survey, 2008

B. Puisi Lisan : *basanan, wangsalan, sanepan, batekan, dan syair*

Puisi lisan adalah salah satu ragam sastra lisan yang didominasi oleh unsur ekspresi pikiran atau perasaan. Puisi lisan sering disebut dengan istilah sajak atau puisi rakyat. Puisi lisan meliputi *basanan, wangsalan, sanepan, batekan, dan syair.*

Tabel 2.15
Puisi Lisan *Osing*

No	Jenis Puisi Lisan	Pengertian	Contoh
1.	*Basanan*	Ragam puisi lisan *Osing* yang didalamnya mengandung unsur sampirn dan isi. *Basanan*	Basanan dua larik : *Kembang jarak kembang waru* *Mbengi barak raino biru*

Lanjutan Tabel 2.15

No	Jenis Puisi Lisan	Pengertian	Contoh
		dapat dipilah menjadi dua yaitu *basanan* dua larik dan empat larik	*Tuku cowek ring duko* *Wes tuwek sih bodoh* Basanan empat larik : *Samarinda dienggo wong menak* *Dasar solo dienggo wong tani* *Aja nyegah karepe anak* *Dadia sedila kudu ngidini* *Kelambi cemeng seruwel cemng* *Dikumbah masa luntura* *Emak sing gelem bapak sing gelem* *Dicegah masa wurunga*
2.	*Wangsalan*	Ragam puisi lisan *Osing* berupa ungkapan atau pertanyaan tidak langsung dengan cara memanfaatkan persamaan bunyi akhir atau sebagian bunyi jawaban atas frase yang disampaikan sebelumnya.	*Wah, wangune bojoku wis nglawang mbayu* (berarti sudah ngidam) *Mblimbing bumi (wesah)* : susah *Ngrambut pitik (wulu) : nglulu* *Anjer wesi ring segoro (*pelampung) : *mumpung* *Manuk cemeng cawang buntute (sri Gunting) : muntang-manting* *Mbrengos lele (sungut) : mbesengut*
3.	*sanepan*	Ragam puisi lisan *Osing* yang berupa perlambang yang didasarkan pad interpretasi asal usul kata	Prabu Kenconowungu berasal dari kata *prabu, kencana, dan wungu.* *Prabu* berarti raja, *kencana* berarti gadis, *wungu* berarti kelabu. Dengan demikian Prabu Kencanawungu berarti tahta kelabu atau tahta yang menjadi rebutan
4.	*Batekan*	Ragam puisi lisan *Osing* yang berupa teka-teki	*Sikile nang endhas, tangane nang lamb* jawabannya adalah orang membawa benda diatas kepala *Dithkek mloncor* jawabannya adalah kendi *Ditutup ana, dibukak sing ana* jawabannya adalah palang kereta api
5.	*Syair*	Ragam puisi lisan *Osing* yang berupa puisi bebas. Syair relatif panjang jika dibandingkan dengan jenis yang lain dalam	Syair-syair yang populer antara lain: *Ulan Andhung-andhung* *Kembang pethetan* *Gelang alit*

Lanjutan Tabel 2.15

No	Jenis Puisi Lisan	Pengertian	Contoh
		puisi lisan *Osing*. Syair biasanya dirangkai dengan media ekspresi lainnya, seperti instrumen musik	*Kantru-kantru* *Cemeng manggis* *Lancing tanggung* *Lali-lalian*

Sumber : Hasil survey, 2008

2.5.3 Kerajinan Tangan

Industri kerajinan merupakan usaha sehari-hari penduduk hampir diseluruh daerah pedesaan di Banyuwangi selain pertanian, serta menjadi sumber penghidupan bagi sebagian penduduk di beberapa wilayah perkotaan.

Berbagai jenis bahan alami dari ingkungan sekitarnya diolah dengan kreatifitas sehingga menjadi bentuk yang layak berupa hiasan maupun perabot rumah tangga sehari-hari.

Tabel 2.16
Kerajinan Masyarakat Banyuwangi

No	Jenis Kerajinan	Keterangan
1	Batik Khas Banyuwangi 	Seni untuk menggoreskan lilin cair diatas kain yang kemudian diikat dengan warna dan motif, menghasilkan batik tulis yang bermutu tinggi dengan corak dan karakteristik khas Banyuwangi. ada 20 motif batik komtenporer Banyuwangi, diantaranya adalah Batik Gajah oling, Sembur Cacing, Paras gempal, Kangkung Setingkes, Gringsing Ukel, Moto Pitek dan sebagainya
2	Kerajinan Kayu 	Hasil kerajinan kayu berupa bubut kayu, mosaik, guci, vas, asbak, dekorasi dinding, mangkok, patung, relif, perabot rumah tangga, berbagai macam hiasan untuk cinderamata dan lain - lain
3	Kerajinan Perak 	Pemasarannya ke berbagai daerah. Sering mengikuti Pameran dan Pekan Promosi tidak hanya di Daerah Banyuwangi akan tetapi ke berbagai kota yang ada di Jawa Timur ini dan sering melayani pesanan dari Luar negeri dan luar Propinsi.

No	Jenis Pusi Lisan	Pengertian	Contoh
		pusi lisan Gong, Suar biasanya dimainkan dengan media ekspresi lainnya, seperti instrumen musik	Kumpra-kumpra Gamong manggay Gamong sangayang Ada-ladang

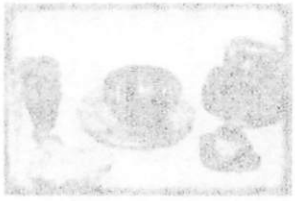
Sumber : Hasil survey, 2009

2.5.3 Kerajinan Tangan

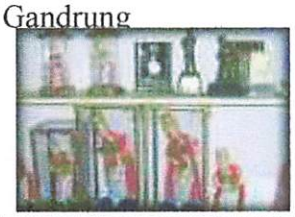
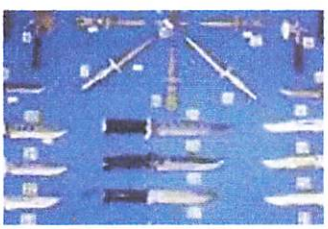
Industri kerajinan mempekan usaha sekari-kan penduduk hampir disetiap daerah pedesaan di Banyuwangi selain pertanian serta mengadi sumber penghidupan bagi sebagian penduduk di beberapa wilayah perkotaan.

Berbagai jenis bahan alami dan tingkungan sekitarnya diolah dengan kreatifitas sehingga menjadi bentuk yang lazak bernga bisaan maupun pernah rumah tangga sehari-hari.

Tabel 2.10
Kerajinan Masyarakat Banyuwangi

No	Jenis Kerajinan	Keterangan
1	Batik Khas Banyuwangi 	Seni untuk menggambarkan lilin cair diatas kain yang kemudian ditiai dengan warna dan motif, menghasilkan batik tulis yang bernuta tinggi dengan corak dan karakteristik khas Banyuwangi, ada 20 motif batik kontemporer Banyuwangi, diantaranya adalah batik Gajah oling, Sembur Cacing, Paras gempal, Kangkung Nongkes, Gringsing Loloh, Moto Pitik dan sebagainya
2	Kerajinan Kayu 	Hasil kerajinan kayu berupa hiasan kayu, mosaik, guci, vas, asbak, tekores dinding, mangkok, patung, relief, pendok rumah tangga, berbagai macam hiasan untuk cindaramata dan lain - lain
3	Kerajinan Perak 	Pemasarannya ke berbagai daerah, sering mengikuti Pameran dan Pekan Ekonomi tidak hanya di Daerah Banyuwangi akan tetapi ke berbagai kota yang ada di Jawa Timur ini dan sering mengikuti pesanan dari luar negeri dan luar Propinsi

Lanjutan Tabel 2.16

No	Jenis Kerajinan	Keterangan
4	Kerajinan Daur Ulang - Akar Daun 	Kerajinan daur ulang ini terdapat di Dusun Kejoyo Desa Tambong Kecamatan Kabat Banyuwangi. Barang – barang kerajinan ini berasal dari bahan bahan yang semula tercecer dihutan, gunung, sungai, kebun dan berbagai tempat yang tidak mendapat perhatian. Kayu kering, akar, daun, kulit pohon pisang dijadikan cineramata, furniture, lampu, tas, topi dan sebagainya yang sangat bagus
5	Kerajinan Boneka Gandrung 	Boneka Gandrung terbuat dari bahan fiberglass yang dapat berupa patng, gantungan kunci, hiasan dinding atau asesoris mobil dan berbagai cinderamata lainnya. Pengrajinnya dapat ditemi di Kelurahan Tukang Kayu, Kecamatan Banyuwangi
6	Kerajinan Tenun Serat Pisang Abaka 	Masyarakat *Osing* dulunya terkenal dengan kerajinan tenun. Tenun serat pisang abaka yang ada dan satu-satunya di Banywangi ini berada di desa kemiren, Kecamatan Glagah. Bahannya diambil dari perkebunan Bayu Lor, dimana satu-satunya perkebunan di Banyuwangi yang menanam pisang abaka
7	Kerajinan Bambu-Bambu 	Para pengrajin mengolahnya menjadi berbagai jenis cinderamata yang indah seperti tutp lamu, tempat buah, tutup piring, furniture dan dekorasi interior dan sebagainya. Pusat kerajinan bambu ini terdapat di Desa Gintangan Kecamatan Rogojampi, Banyuwangi.
8	Pisau Komando 	Industri pisau komando di produksi di Kelurahan Singotrunan Jl. Kerinci No 11 Banyuwangi. Ada bermacam - macam produk pisau komando antara lain; samurai komando, pisau dapur, golok dan pisau khas tradisional; rencong, mandau, kujang, campurian, clurit, dan sebagainya
9	Gerabah Tanah Liat 	Berada di Kelurahan Pengantigan, dalam kota Banyuwangi. Dulu namanya Gentengan karena pusat tempat orang membuah gerabah tanah liat berup guci, vas bunga, genteng dan berbagai perabot rumah tangga lainnya. Pengunjung bisa melihat proses bagaimana gerabah tanah liat itu dibuat.

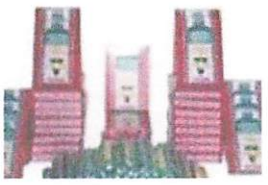
Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi, 2007

No	Jenis Kerajinan	Keterangan
4	Kerajinan Daun Ulang - Akar Daun 	Kerajinan dari olahan di terdapat di Dusun Kepoyo Desa Tambong Kecamatan Sukat Banyuwangi. Barang - barang kerajinan berasal dari bahan bahan yang semula terbuang dibuat, gunung, sungai, kebun dan berbagai tempat yang tidak mendapat perhatian. Kayu kering, akar dan kulit pohon pisang dijadikan cinderamata, furniture lampu, tas, topi dan sebagainya yang sangat bagus
5	Kerajinan Boneka Gandung 	Boneka Gandung terbuat dari bahan fiberglass yang dapat bergerak patung, gantungan kunci, hiasan dinding atau asesoris mobil dan berbagai cinderamata lainnya. Pengrajinnya dapat dikemui di Kelurahan Tukang Kayu Kecamatan Banyuwangi
6	Kerajinan Tenun Seni Pisang Abaka 	Mbayuwangi dikenal dulunya terkenal dengan kerajinan tenun. Tenun seni pisang abaka yang ada dan satu-satunya di Banyuwangi ini berada di desa kemiren, Kecamatan Glagah. Bahannya dibuat dari pekebunan Rawi Lor, di mana satu-satunya perkebunan di Banyuwangi yang menanam pisang abaka
7	Kerajinan Bambu-Bambu 	Para pengrajin mengolahnya menjadi berbagai jenis cinderamata yang indah seperti tutup lampu, tempat buah, tutup piring, furniture dan dekorasi interior dan sebagainya Pusat kerajinan bambu ini terdapat di Desa Cintaragan Kecamatan Rogojampi, Banyuwangi
8	Pisau Komando 	Industri pisau komando ini produksi di Kelurahan Singotoruno Jl. Kartini No 11 Banyuwangi. Ada bermacam - macam produk pisau komando antara lain, sauntur komando, pisau dapur, golok dan pisau khas tradisional, rencong, mandau, kujang, sampurasun, clurit, dan sebagainya
9	Cerabah Tanah Liat 	Berada di Kelurahan Penganengan, dalam kota Banyuwangi. Dulu namanya Cerabah Kampung kampung pusat tempat orang membuat gerabah untuk dari "cump gucl, kas bunga, gentong dan berbagai perabot rumah tangga lainnya Pengunjung bisa melihat proses bagaimana gerabah tanah liat itu dibuat.

2.5.4 Makanan dan kebiasaan makan

Dalam masyarakat Banyuwangi, untuk hal makanan lebih banyak mencampurkan 2 macam makanan menjadi 1 menu yang menarik untuk dinikmati oleh masyarakat local ataupun tamu yang datang ke Banyuwangi. Namun tidak semua seperti yang disebutkan diatas, ada beberapa industri makanan di Banyuwangi yang menjadi makanan / jajanan khas. Untuk lebih lengkapnya dapat dllihat pada tabel berikut :

Tabel 2.17
Makanan Banyuwangi

No	Makanan Banyuwangi	Keterangan
1	Selai Pisang 	Selai pisang merupakan makanan / jajanan khas Banyuwangi. Ada dua macam selai pisang, yaitu selai pisang goreng tepung dan molen selai pisang.
2	Bagiak	Bagiak ini sejenis makanan / jajanan khas Banyuwangi yang terbuat dari tepung dan kacang dan memliki rasa yang bermacam-macam, mulai dari rasa jahe, rasa susu, dan lain sebagainya
3	Rujak Soto	Rujak Soto ini merupakan percampuran antara 2 makanan antara lain rujak sayur (*rujak janganan*) dan Soto. Makanan ini sangat digemari oleh para tamu yang datang ke Banyuwangi.
4	Pecel Rawon	Makanan ini merupakan makanan dengan perpaduan 2 jenis makanan yang berbeda yaitu pecel dan rawon.
5	Sego Cawok	Masakan ini sangat cocok untuk makan pagi di Banyuwangi. Dengan menu nasi dicampur dengan kelapa yang di parut dan ditambah dengan beberapa lauk
6	Nasi Tempong	Nasi *tempong* ini memiliki keunikan sendiri. Sambal pada nasi tempong sangat pedas sehingga yang memakan nasi ini serasa seperti *ditempong* (ditampar).

Lanjutan Tabel 2.17

No	Makanan Banyuwangi	Keterangan
7	Nasi Bodrek	Makanan ini berisi potongan kecil-kecil dari tempe, tahu, dan ikan. Nasi ini hamper mirip seperti nasi kucing.
8	Soto Solong	Makanan hampir seperti makanan soto di tempat lain.
9	Rujak kecut	Rujak yang cara pembuatannya adalah sepeti timun, kedondong di *bhebhek* yang kemudian memiliki rasa kecut
10	Pecel Kare	Makanan ini merupakan makanan dengan perpaduan 2 jenis makanan yang berbeda yaitu pecel dan kare
11	Rujak Janganan	Berupa bumbu rujak yang dicampur dengan sayur-sayuran.
12	Bakso Bola Mania	Bakso ini memiliki ukuran yang sangat besar seprti bola, 1 porsi bakso ukurannya untuk 10 orang

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi, 2007

2.5.5 Musik dan kesenian

Musik dan Kesenian tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Banyuwangi sangat beragam. Hal ini merupakan potensi yang sangat potensial untuk dikembangkan. Keanekaragaman musik dan kesenian ynag dimiliki masyarakat Banyuwangi ini merupakan kekayaan daerah yang tidak ternilai harganya. Untuk lebih lengkapnya keanekaragaman musik dan kesenian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.18
Musik dan kesenian masyarakat Banyuwangi

No	Jenis Kesenian	Keterangan
1	Tari Gandrung 	Gandrung Banyuwangi berasal dari kata "gandrung", yang berarti 'tergila-gila' atau 'cinta habis-habisan' dalam bahasa Jawa. Kesenian ini masih satu genre dengan seperti *ketuk tilu* di Jawa Barat, *tayub* di Jawa Tengah dan Jawa Timur bagian barat, *lengger* di wilayah Banyumas dan *joged bumbung* di Bali, dengan melibatkan seorang wanita penari profesional yang menari bersama-sama tamu (terutama pria) dengan iringan musik

Lanjutan Tabel 2.17

No	Makanan Banyuwangi	Keterangan
7	Nasi Bodrek	Makanan ini berisi potongan kecil-kecil dari rempe, tahu, dan ikan. Nasi ini hampir mirip seperti nasi kuning
8	Soto Solong	Makanan hampir sepertimakanan soto di tempat lain
9	Rujak kecut	Rujak yang cara pembuatannya sebuah seperti umum, kedondong di Wedhok yang kemudian mempunyai rasa kecut
10	Pecel Kare	Makanan ini mempunyai makanan dengan perpaduan 2 jenis makanan yang berbeda yaitu pecel dan kare
11	Rujak Jangganan	Berupa bumbu rujak yang dicampur dengan sayur-sayuran.
12	Bakso Bola Mania	Bakso ini memiliki ukuran yang sangat besar seperti bola. 1 porsi bakso tersebutnya untuk 10 orang

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi, 2007

2.5.5 Musik dan kesenian

Musik dan Kesenian tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Banyuwangi sangat beragam. Hal ini merupakan potensi yang sangat potensial untuk dikembangkan. Keanekaragaman musik dan kesenian yang dimiliki masyarakat Banyuwangi ini merupakan kekayaan daerah yang tidak ternilai harganya. Untuk lebih lengkapnya keanekaragaman musik dan kesenian dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.18
Musik dan kesenian masyarakat Banyuwangi

No	Jenis Kesenian	Keterangan
1	Tari Gandrung 	Gandrung Banyuwangi berasal dari kata "gandrung", yang berarti 'terpila-pila' atau cinta habis-habisan' dalam bahasa Jawa. Kesenian ini musik satu genre dengan seperti ketuk tilu di Jawa barat, ronggeng di Jawa Tengah dan Jawa Timur bagian barat, ronggeng di wilayah Banyumas dan Cirebon/Indramayu di Jatim, dengan melibatkan seorang wanita penari profesional yang mampu berpadu-sama lantu (lemahan) jaran dengan irringan musik

Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
		(gamelan). Gandrung in merupakan identitas dari Banyuwangi. Bentuk kesenian yang didominasi tarian dengan orkestrasi khas ini populer di wilayah Banyuwangi yang terletak di ujung timur Pulau Jawa, dan telah menjadi ciri khas dari wilayah tersebut, hingga tak salah jika Banyuwangi selalu diidentikkan dengan gandrung. Kenyataannya, Banyuwangi sering dijuluki *Kota Gandrung* dan patung penari gandrung dapat dijumpai di berbagai sudut wilayah Banyuwangi. Gandrung sering dipentaskan pada berbagai acara, seperti perkawinan, pethik laut, khitanan, tujuh belasan dan acara-acara resmi maupun tak resmi lainnya baik di Banyuwangi maupun wilayah lainnya. Menurut kebisaaan, pertunjukan lengkapnya dimulai sejak sekitar pukul 21.00 dan berakhir hingga menjelang subuh (sekitar pukul 04.00).
2.	Kesenian Barong 	Barong adalah karakter dalam mitologi Bali. Ia adalah raja dari roh-roh serta melambangkan kebaikan. Ia merupakan musuh Rangda dalam mitologi Bali. Banas Pati Rajah adalah roh yang mendampingi seorang anak dalam hidupnya. Banas Pati Rajah dipercayai sebagai roh yang menggerakkan Barong. Sebagai roh pelindung, Barong sering ditampilkan sebagai seekor singa. Tarian tradisional di Bali yang menggambarkan pertempuran antara Barong dan Rangda sangatlah terkenal dan sering diperlihatkan sebagai atraksi wisata. Barong singa adalah salah satu dari lima bentuk Barong. Di pulau Bali setiap bagian pulau Bali mempunyai roh pelindung untuk tanah dan hutannya masing-masing. Setiap Barong dari setiap region digambarkan sebagai hewan yang berbeda. Ada babi hutan, harimau, ular atau naga, dan singa. Bentuk Barong sebagai singa sangatlah populer dan berasal dari Gianyar. Di sini terletak Ubud, yang merupakan tempat pariwisata yang terkenal. Dalam Calonarong atau tari-tarian Bali, Barong menggunakan ilmu gaibnya untuk mengalahkan Rangda.

No	Jenis Kesenian	Keterangan
1	Kesenian Barong	Barong adalah kawakar dalam mitologi Bali. Ia adalah raja dari roh-roh serta melambangkan kebaikan. Ia mempunyai musuh Rangda dalam mitologi Bali. Barus Pan Rajah adalah roh yang mendampingi seorang anak dalam hidupnya. Barus Pan Rajah dipercaya sebagai roh yang menggerakkan Barong. Sebelum roh pelindung Barong sering dimunculkan sebagai sesosok singa jantan mahsional di Bali yang menggambarkan pertempuran antara Barong dan Rangda sangatlah terkenal dan sering dipertihatkan sebagai anuksi wisata. Barong sangat adalah satu dan lima bentuk Barong. Di pulau Bali sangat bagian pulau pun mempunyai roh pelindung untuk tanah dan lintannya masing-masing. Setiap Barong dan setiap region dugambarkan sebagai bentuk yang berbeda. Ada lebih bentuk Barong, dari ular naga dan singa. Bentuk Barong sebagai singa mengalah popular dan bersal dari Ceraya. Di sini terlihat cahut yang mempunyai tempat pemusata yang terkenal. Dalam Calon-Arang atau tari-tarian Bali Barong mengguanakan tiruan gadhwa untuk mengalahkan Rangda.

Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
3.	Teater Janger 	Teater Janger atau kadang disebut Damarwulan atau Jinggoan, merupakan pertunjukan rakyat yang sejenis dengan ketoprak dan ludruk. Pertunjukan ini hidup dan berkembang di wilayah Banyuwangi, Jawa Timur serta mempunyai lakon atau cerita yang diambil dari kisah-kisah legenda maupun cerita rakyat lainnya. Selain itu juga sama-sama dilengkapi pentas, sound system, layar/ tirai, gamelan, tari-tarian dan lawak. Serta pembagian cerita dalam babak-babak yang dimulai dari setelah Isya hingga menjelang Subuh. Teater Janger Banyuwangi ini merupakan salah satu kesenian hibrida, dimana unsur Jawa dan Bali bertemu jadi satu didalamnya. Gamelan, kostum dan gerak tarinya mengambil budaya Bali, namun lakon cerita dan bahasa justru mengambil dari budaya Jawa. Bahasa yang dipergunakan dalam kesenian ini adalah bahasa Jawa Tengahan yang merupakan bahasa teater ketoprak. Namun pada saat lawakan, digunakan bahasa *Osing* sebagai bahasa pengantar. Lakon ceritanya pun justru diambil dari Serat Damarwulan yang dianggap penghinaan terhadap masyarakat Banyuwangi, yang anehnya malah berkembang subur.
4	Kesenian Rengganis	Rengganis adalah kesenian drama tadisional yang berkembang di Banyuwangi, diperkirakan berasal dari Kerajaan Mataram Islam. Sebetulnya masalah nama kesenian tersebut di Banyuwangi sangat beragam, ada yang menyebut Prabu Roro, ada yang juga yang menyebut Umar Moyo. Namun ada benang merahnya, yaitu nama-nama tersebut mengacu kepada nama tokoh yang diangkat dalam kesenian tersebut. Antara lain Putri Rengganis dan Prabu Roro seorang raja putri dan adipati Umar Moyo dari kerajaan Guparman. Namun hingga saat ini belum ada penelitian yang mengakitkan dengan keberadaan kesenian serupa yang sampai sekarang masih berkembang di daerah Bantul dan Sleman Yogyakarta. Sementara cerita yang diangkat dari kesenian "RENGGANIS" diambil dari buku Serat Menak. Tokoh-tokoh-tokoh yang populer dalam kesenian Rengganis

No	Jenis Kesenian	Keterangan
3	Teater Janger	Teater Janger atau kadang disebut Janoman atau Janggan, merupakan pertunjukan rakyat yang sejenis dengan Ketoprak dan ludruk. Pertunjukan ini hidup dan berkembang di wilayah Banyuwangi, Jawa Timur. Seni tari mengunakan iringan atau cerita yang diambil dari kisah-kisah legenda maupun cerita rakyat lainnya. Selain itu juga sama-sama dilengkapi peralatan sound system, layar, tirai, gamelan, lampu-lampu dan lain lain. Serta pemainan cerita dalam babak-babak yang dimainkan dari sejak, lya hingga menjelang subuh. Teater Janger Banyuwangi ini merupakan salah satu kesenian hibrida, dimana unsur Jawa dan Bali bercampur jadi satu didalamnya. Gamelan bernuansa dan gerak tarinya mengambil budaya Bali, namun lakon cerita dan bahasa justru mengambil dari budaya Jawa. Bahasa yang dipergunakan dalam kesenian ini adalah bahasa Jawa Tengahan yang merupakan bahasa rakyat kesepuak. Namun pada saat lawakan, digunakan bahasa Osing yang adalah bahasa pengantar. Lakon ceritanya pun sering diambil dari Serat Damarwulan yang mengandung pertentangan terhadap masyarakat Banyuwangi, yang endingnya malah berkahbang cinta.	
4	Kesenian Rengganis	Rengganis adalah kesenian drama tradisional yang berkembang di Banyuwangi, dipertukakan bersama dan Kesenian Maparan Islam. Sebenarnya masalah mana kesenian tersebut di Banyuwangi sangat bergam, ada yang mengatakan Prabu Rong, ada yang juga yang mengatakan Umar Moro. Namun ada bentang tersebut, yaitu mana-mana tersebut mengacu kepada nama tokoh yang dianggap dalam kesenian tersebut. Antara lain Prabu Rengganis dan Prabu Rong sesungguhnya juga pun dia adipati Umar Moro dari kerajaan Cempaka. Kesenian tinggal saat ini belum ada penelitian yang mengakitkan dengan kebendaan kesenian tersebut yang sangat sekarang masih berkembang di daerah Banyuwangi dan Alamat Yogyakarta. Sementara cerita yang dan sat dan kesenian "RENGANIS" lainnya dan Pulau Serat Nusa Tolak-tolak-tolak yang poputer dalam kesenian Rengganis.	

Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
		adalah Jemblung, abdi Umar Moyo, Lam Dahur (kalau dalam pewayangan mirip Werkudoro) Pati Tejo Matal, Jayengrono
5	Tari Seblang 	Perpaduan mitos dan aroma magis boleh dikatakan tak pernah lepas dari seni tari tradisional Banyuwangi, Jawa Timur. Bagi sebagian masyarakat pesisir timur Pulau Jawa, penghayatan terhadap seni tari baik berupa pagelaran besar maupun kecil senantiasa dimitoskan sebagai pantulan kekuatan magis. Terutama memandu dan menuntun perjalanan hidup manusia ke arah yang benar. Filosofi itulah yang hendak ditonjolkan kembali oleh masyarakat *Osing* dalam sebuah ritual tari di Banyuwangi baru-baru ini. Masyarakat *Osing* atau penduduk asli Banyuwangi ini memang kerap memitoskan tarian tradisional mereka sebagai gambaran kecil jiwa manusia. Mereka berpandangan, jiwa manusia selalu diliputi misteri yang tak pernah terjawab. Gerak tari seblang, tari gandrung, tari ider bumi, dan tarian harimau, misalnya. Sejumlah tarian itu semata-semata bukan rekayasa estetika belaka. Akan tetapi, ada semacam tuntunan mistis bagi perjalanan hidup masyarakat *Osing*. Unsur mistis inilah yang menjadi daya tarik tersendiri bagi warga Banyuwangi. Bahkan, para penonton dan penari di lapangan adalah bagian tak terpisahkan dari kemistisan tersebut. Ketika tarian digelar, suasana sukacita dan meriah sontak tercipta. Ini seakan melupakan derita akibat himpitan kebutuhan hidup yang terus meningkat. Apalagi, sebagian besar penonton adalah kalangan petani atau nelayan yang memang hidup tak jauh dari garis kemiskinan.
6	Upacara Geredhoan 	Tradisi Geredhoan adalah tradisi pergaulan antara muda-mudi di kalangan masyarakat santri *Osing*. Kata geredhoan berasal dari kata geredho yang berarti 'goda', geredhoan berarti 'saling menggoda' atau 'bercengkerama', dalam hal ini dalam artian yang positif, karena geredhoan yang dilakukan adalah dengan cara baik-baik untuk mencari pasangan hidup. Geredhoan antara muda mudi ini dilakukan dari balik dinding rumah atau

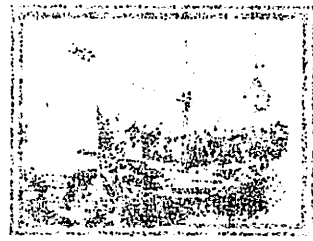
No	Jenis Kesenian	Keterangan
5	Tari Sebiang 	adalah kembang, oleh Umar Moro, Tari Dalur Kalau dalam pertunjukan mirip Verkadeen Tari Tejo Mauli, Jayengrono Tepadian motif dan warna magis boleh ditiruakan tak perah lepas dari seni tari tradisional Banyuwangi, lewa Tumur Bagi sebagian masyarakat desan Umur Pulan lawa pengharapan terbaliq seh tari tarik berupa pagelaran besar maupun kecil sehubungan dimunakan sebagai pantulan kekuatan magis. Tersiarna momanda dan mesa mun perjalanan hidup manusa ka arah yang besar. Filosofi tolak yang bendak dilongkolan kamuah oleh masyarakat Osing dalam sebuah ritual ian di Banyuwangi bere-bere ini
6	Upacara Gerdoan 	Ritsyarakat Osing alan pendudukan asli Banyuwangi ini mesarang kesan memitoskan lunsur tradisional mencela sebesar gambaran kecil jiwa manusa. Mereka berpandangan jiwa manusia selalu dihpuli mistori yang tak perlah terpisah. Tarek tari sebiang ian gandeng, tari ider bumi dan tarian bunuan mesalwa. Sepanjah tarian ini semana-semata bukan relasas estetika belaka. Alan lebih, ada semacam tuntunan mistis bagi pegalaman hidup masyarakat Osing. Unsur mistis mulah yang mempah dya tarik tersendiri bagi warga Banyuwangi. Bahkan, para pemimpin dan petani di lapangan kadah bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Ketika tarian dipelar, mesarang sukarna dan mesah sontak mempe. Ini sekan mulpakan derita akibat tuntutan kebutuhan hidup yang terus menongkat. Apalagi, sebagian besar penduduk adalah kalangan petani dan nelayan yang merasang hidup tak jelah dari yang kemasinan. Tradisi Gerdoan adalah nadar pergaulan antara muda-mudi di kalangan masyarakat santri Osing. Kata gerdoan berasal dari kata gerdho yang berarti 'gerak'. gerdoan berarti 'sedang menggodo' atau 'berpengkamen', dalam hal ini dalam arian yang positif. Larena gerdoan yang dilaksakan adalah dengan cara bak-bak untuk mencari pasangan hidup. Gerdoan antara muda mudi ini dilaksakan dan lank dunding mulah atau

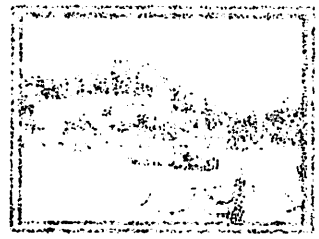
Lanjutan Tabel 2.18

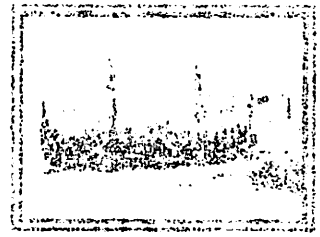
No	Jenis Kesenian	Keterangan
		dapur (yang bisaanya dibuat dari anyaman bambu), sang gadis di dalam rumah atau dapur, sedang yang pria di luar dinding. Tradisi geredhoan ini banyak dilakukan di daerah pedesaan di Kecamatan Kabat dan Rogojampi, dan bisaanya dilakukan pada saat menjelang upacara peringatan Maulud Nabi. Menjelang sehari dua hari sebelum puncak acara peringatan Maulud, para keluarga di salah sahu desa mengundang keluarga atau kenalannya dari desa lain untuk bertandang dan membantu penyiapan keperluan upacara, dengan pengharapan mereka membawa serta anak gadisnya atau anak gadis lain sebagai pendamping. Kedatangan mereka ini merupakan kesempatan perkenalan wajah antara muda mudi di desa tersebut. Pada malam harinya, pada saat para gadis memasak di dapur, dan para perjaka mengerjakan peralatan upacara di luar dapur, terjadilah geredhoan di antara mereka. Lewat sela-sela dinding bambu mereka saling mengintip dan bercengkerama. Bisaanya si perjaka memasukkan lidi kelapa muda ke lobang dinding, apabila lidi itu dipatahkan oleh sang gadis, berarti harapan mereka ditolak, namun apabila ujung lidi tersebut dipilin dalam bentuk lingkaran kecil di ujungnya, berarti harapan si perjaka diterima oleh sang gadis.'l'ahap berikutnya akan terjadi gayung bersambut antara mereka dalam bentuk "wangsalan" dan "basanan" (pantun dan ungkapan), namun masih tetap dalam batas dinding bambu
7	Tarian Kluwungwetan 	Kluwungwetan ini berarti pelangi timur adalah tarian massal yang diciptakan untuk melukiskan atau menggambarkan kehidupan beragama yang majemuk di Banyuwangi. Tarian ini dapat merepresentasikan realitas kehidupan Banyuwangi yang plural dari berbagai segi agama, etnis, pendidikan, ekonomi
8	Upacara Petik Laut Lampan	Kegiatan Petik Laut Lampon berhubungan dengan kepercayaan terhadap Nyai Roro Kidul. Petik Laut Lampon dilaksanakan setiap bulan Suro. Sesajinya berupa kepala sapi, tumpeng dan buah-buahan, kemudian dilarungkan ke laut.

Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
		Selama aktifitas ini, kesenian tradisional terutama wayang kulit dan musik dangdut dipentaskan
9	Upacara Kebo-keboan 	Upacara ini dimaksudkan sebagai pernyataan syukur dan terimakasih masyarakat desa Alasmalang kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keselamatan dan meningkatnya hasil panen.
10	Upacara Petik Laut Muncar 	Petik laut Muncar sudah ada sejak Luhpangpang berkembang menjadi pusat kegiatan penangkapan ikan. Dalam perayaan ini dinilai sakral dengan acara puncaknya adalah pelarungan perahu sesaji yang berisi kepala kambing, berbagai macam kue, buah-buahan, pancing dan anting emas, candu dan dua ekor ayam jantan yang masih hidup.
11	Upacara Petik Laut Grajakan 	Upacara ini merupakan adat yang dilaksanakan oleh para nelayan grajagan. Upacara dilaksanakan sebagai ungkapan syukur atas keselamatan dan meningkatnya hasil laut. Berbagai kesenian tradisional dipentaskan untuk memeriahkan pesta ini.
12	Kesenian Tradisional Rebo Wekasan. 	Sebagian besar orang Banyuwangi merayakan Rabu Wekasan pada hari Rabu terakhir di Bulan Sapar. Hal ini erat hubungannya dengan kepercayaan bahwa pada hari itu adalah waktu yang penuh mara bahaya. Kemudian masyarakat mengunjungi tempat-tempat sunyi seperti pantai dan sumber mata air untuk merenug. Orang Banyuwangi biasanya mengunjungi pantai Cacalan dikelurahan Sukowidi, Kalipuro. Mereka pergi

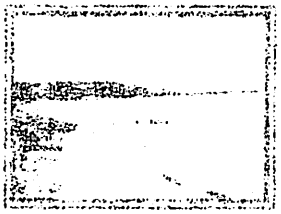






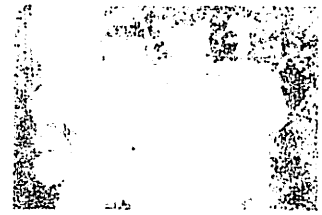
Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
		sambil membawa makanan untuk pesta. Namun bagi mereka yang tinggal jauh dari pantai, seperti daerah Kemiren, Kecamatan Glagah, mengadakan selamatan dimata air sungai agar mata air tersebut selalu mengalir selamanya
13	Upacara Petik Laut Blimbingsari 	Petik laut ini dilaksanakan sebagai ungkapan syukur ke hadirat Tuhan atas rahmat yang diberikan kepada para nelayan. Dalam perayaan ini berbagai seni budaya ditampilkan untuk memeriahkan pesta petik laut.
14	Jala Dipuja / Melasti / Mekiyis 	Upacara Agama Hindu yang dimaksudkan mohon anugrah dari Penguasa Laut, palaksanaannya bertepatan pada saat matahari bergeser keutara Khatulistiwa, sebelum datangnya hari raya Nyepi. Upacar ini dipimpin oleh seorang pendeta yang memberkati umatnya dengan cara memercikan " Tirta Suci" yaitu air suci yang diambil dari sumur pitu (tujuh sumber air). Beberapa sesaji dilarung ke laut atau di mata air.
15	Kesenian Tradisional Damarwulan 	Pemberian nama Damarwulan pada kesenian ini diambil dari lakon yang biasa dipentaskan yaitu suatu cerita yang bersumber pada perlawanan antara Minakjinggo dan Damarwulan. Melihat ceritanya, maka jelas bahwa kesenian ini bersumber pada bentuk langendarian yang lahir di lingkungan Keraton Jogjakarta pada tahun 1876. Dimainkan oleh 40 - 50 orang dalam 4 grup. Peralatan yang digunakan meliputi kendang, kethuk, kecrek, gong, reog, saron dalam berbagai ukuran. Pertunjukan ini biasanya didahului dengan Tarian Panyembrama. Adegan lawak kadang kala disisipkan dengan pementasan yang berlangsung dari pukul 21.00 - 04.00 dini hari. Temanya tentang hubungan Damarwulan dengan Minakjinggo yang dikaitkan dengan cerita historis antara Majapahit dan Blambangan, dengan bentuk drama tari yang dialognya berbentuk tembang atau nyanyian Jawa



Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
16	Kesenian Kuntulan 	Kesenian kuntulan ini sering disebut terbang kuntul. Pada dasarnya sama dengan kesenian Bordah yaitu dengan instrument pokoknya adalah rebana namun kuntulan ini rebananya lebih banyak dan dilengkapi dengan kendang, kethuk, jedor/bedhuk dengan 3 macam ukuran, gong dan organ. Kuntulan dilakukan oleh 20-24 orang dalam 56 grup. Lagu-lagunya dimainkan oleh "Rodatnya" dan juga para rodat ini ikut menari bersama secara serempak dengan mengenakan pakaian serba putih. untuk itulah maka kesenian ini dinamakan kuntulan karena penarinya kelihatan serba putih seperti burung kuntul (Bangau putih). Dalam perkembangannya kesenian ini dikreasikan menjadi kesenian kundaran.
17	Angklung 	Angklung merupakan kesenian khas Banyuwangi. Kesenian ini dimainkan oleh 12 sampai 14 orang. Instrument musiknya terdiri dari Saron, Kendang dan Gong. Sebagian besar peralatan yang digunakan berasal dari bambu. Angklung memiliki beberapa macam, yaitu: Angklung Caruk, Angklung Tetak, Angklung Paglak, Angklung Dwilaras, dan Angklung Blambangan.
18	Wayang Kulit 	Kata wayang berasal dari bahasa Jawa yang berarti "baying-bayang". Pertunjukan wayang biasanya digelar semalam suntuk pada kegiatan – kegiatan kebudayaan dan tradisi di Banyuwangi. Cerita wayang banyak mengajarkan makna dan tujuan hidup manusia. Pagelaran wayang kulit yang dilaksanakan oleh PEPADI (Persatuan Pedalang Indonesia). Sekaligus sebagai ajang silahturahmi para anggotanya dan wahana untuk menghibur masyarakat. Cerita wayang diambil dari Mahabarata dan Ramayana
19	Upacara Petik Laut Pancer 	Petik laut ini dilaksanakan sebagai ungkapan syukur ke hadirat Tuhan atas rahmat yang diberikan kepada para nelayan. Dalam perayaan ini berbagai seni budaya ditampilkan untuk memeriahkan pesta petik laut. Sehari sebelumnya diawali dengan Pagelaran Wayang Kulit semalam suntuk dilanjutkan dengan ruwat sesaji diakhiri dengan larung Sesaji.



Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
20	Kesenian Tradisional Bordah	Bordah merupakan bentuk kesenian yang ada hubungannya dengan unsur-unsur seni budaya keagamaan islam, sebagaimana kata bordah itu sendiri yang berasal dari kata "Kasidatul Bordah". Peralatan pokoknya terdiri dari terbang/rebana dengan berbagai ukuran dan dimainkan sedemikian rupa sehingga menghasilkan bunyi-bunyi instrument yang dilengkapi oleh vokal yang dibawa pemukul-pemukul terbang itu sendiri. Lagu-lagu yang dibawakan merupakan lagu-lagu kasidahan atau lagu-lagu barjanji, sedangkan permainan-permainan terbangnya kadang-kadang dipergunakan juga teknis timpalan sehingga mengasilkan bunyi yang meriah.
21	Kesenian Tradisional Jaranan Buto	Tari Jaranan Buto dimainkan oleh 16-20 orang yang terhimpun dalam 8 grup. Peralatan yang dipakai meliputi kendang, gong, terompet, kethuk dan kuda kepang dengan kepala berbentuk raksasa atau bentuk babi hutan serta topeng berbentuk kepala binatang buas. Kesenian ini biasanya dilakukan pada Pukul 10.00 - 16.00 WIB. Pada akhir pertunjukan biasanya pemainnya kesurupan sehingga mampu memakan kaca maupun benda keras lainnya
22	Kesenian Jedor Meletuk	Instrument pokok jenis kesenian jedor adalah jedor. Namun, khusus dalam kesenian Jedor Meletuk instrumentnya adalah jedor ditambah dengan dua buah biola, dan gendang Banyuwangenan. Disamping itu, ada sinden gandrung di dalam kesenian ini yang berfungsi sebagai penyanyi sekaligus penari.
23	Arung Kanal 	Arung kanal merupakan suatu yang menampilkan prototipe berbagai macam kapal yang melintas kanal Pakelan Sampeyan sepanjang 2 km. Arung kanal merupakan ajang kreatifitas masyarakat Bangorejo untuk membuat Prototipe kapal, sebagai wujud kecintaannya terhadap dunia bahari. Arung kanal merupakan prosesi yang menarik. Acara dimulai dengan selamatan yang disebut dengan " Baritan" dalam acara ini digelar "balam apem". Ada kepercayaan bahwa barang siapa mendapatkan apem, dan dia masih belum menikah maka akan dekat jodohnya, apabila sudah menikah maka kehidupan rumah tangganya makin harmonis, prosesi turun perahu biasanya

No	Jenis Kesenian	Keterangan
20	Kesenian Bordah	Tradisional
21	Kesenian Jamman Buto	Tradisional
22	Kesenian Jedor Meleuk	
23	Arung Kanal	

Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
		dilaksanakan setelah buritan. Orang-orang beramai-ramai membawa perahu yang terbuat dari kertas atau plastik di turunkan di sungai. Pemenang dalam lomba ini didasarkan atas keindahan design dan dekorasi kapal
24	Kesenian Tradisional Patrol 	Jenis kesenian ini erat hubunganya dengan kegiatan agama Islam, antara lain dilakukan pada bulan-bulan puasa (Ramadhan) kecuali acara-acara tertentu. Patrol dimainkan oleh 12-16 orang yang terdiri dari 31 grup. Bentuk tradisi ini timbul karena tradisi masyarakat dalam melakukan tugas siskamling pada malam hari dan pada bulan Ramadahn berfungsi untuk membangunkan orang untuk sahur. Khusus untuk bulan Ramadhan, kegiatan patrol dilakukan oleh beberapa kelompok masyarakat yang menitik beratkan pada kegiatan seninya disamping membangunkan sahurnya.
25	Kesenian Tradisional Mocoan Pacul Gowang	Di lingkungan kehidupan masyarakat Blambangan terdapat semacam kebiasaan seni baca yang dikenal dengan istilah "Mocoan". Kesenian ini dimainkan oleh 7-8 orang dalah satu grup. diiringi dengan kendang, biola, gong dan kluncing. Semua teknik pelaksanaan seni baca ini sama dengan pelaksanaan Mocoan dalam bentuk aslinya, yaitu membaca dengan menggunakan irama lagu mocopat seperti Kasmaran, Arum-arum, Derma, Pangkur, Sinom, dan sebagainya dengan dilakukan menurut versi Blambangan.Acara ini dimulai dari jam 21.00-24.00 kemudian dilanjutkan dengan permainan "Paculan". Istilah Paculan ini semula berasal dari olok-olok, sambutan atau singungan yang mengelikan. Bentuk paculan ini pada hakekatnya berupa basanan, parikan atau pentun-pantun/lawakan yang dibawakan oleh pemain-pemain dengan aturan permainan tertentu disamping disajikan lagu-lagu atau gending dengan gerak pacul.
26	Kesenian Tradisional Praburoro	Praburoro adalah suatu bentuk drama tari yang lakon-lakonnya bersumber dari hikayat Amir Hamzah yang membawakan cerita-cerita dari Tanah Persi yang masuk ke Indonesia bersama dengan masuknya kebudayaan Islam ke Indonesia.

Lanjutan Tabel 2.18

No	Jenis Kesenian	Keterangan
		Jenis kesenian ini disebut Praburoro karena sering membawakan lakon dengan tokoh Roro Rengganis yang arenanya disebut Praburoro. Kesenian ini dimainkan oleh 40-50 orang dalam 3 grup dengan diiringi gamelan Jawa bernada slendro. Beberapa ciri dari kesenian Praburoro ini antara lain; gerak tarinya termasuk tari Jawa. Busananya wayang orang. Gamelan pengiringnya adalah gamelan jawa lengkap bernana slendro. Gending yang mengiringi Gending Jawa atau Gending-gending Blambangan. Pementasan Praburoro ini biasanya mengunakan lakon menaklukkan negara yang dianggap bukan Islam. Dalam bagian akhir cerita ditutup dengan adegan "Sunatan", yaitu semacam peragaan khitanan yang dilakukan atas raja-raja yang sudah ditaklukkan oleh Menak Agung Jayengrono dengan Umarmoyo.
27	Kuda Kencak	Tarian Kuda Kencak merupakan kesenian unik dan menarik di Banyuwangi. Kata "kencak" berarti mengangkat kaki berkali-kali. Suatu gerakan indah dan jenaka kuda diiringi musik gamelan tradisional. Tradisi ini dilakukan pada upacara khitanan. Sang kuda diberi hiasan warna-warni dinaiki seorang laki-laki dengan pakaian yang gemerlap pula, diarak seperti pengantin.
28	Tari Pergaulan	Syair lagu Padang Ulan mengambarkan begitu indahnya air laut tepi pantai, berkilauan seperti kaca saat diterpa sinar bulan purnama. Tari ini merupakan bentuk tari bersama atau berpasangan antara pria dan wanita yang menggambarkan asmara dan kegembiraan masa remaja. Gerak tari ini mengandung makna berkasih-kasihan. Para penari mempunyai sedikit kebebasan gerak serta mimik yang bebas, riang dan dinamis.

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banyuwangi, 2007

2.5.6 Sejarah suatu tempat

Banyuwangi memiliki tempat-tempat yang menceritakan sejarah asal mula Banyuwangi dan nama Banyuwangi itu sendiri. Nama tempat yang menjadi akar sejarah Banyuwangi adalah Taman Sri Tanjung dan Taman Blambangan.

a. Taman Sritanjung

Di Banyuwangi terdapat sebuah taman yang berada di depan masjid Agung tepatnya di Kecamatan Kota Banyuwangi. Taman ini menggambarkan sejarah terbentuknya Banyuwangi.

Dalam masyarakat *Osing* yang masih kuat dimensi etnisitasnya, legenda merupakan sebentuk angan-angan yang dicitrakan secara kolektif, dan pada akhirnya dipersepsikan memiliki kebenaran historis. Terbentuknya nama Banyuwangi tidak terlepas dari embrio legenda Sri Tanjung.

Konon, sebagai perempuan yang berasal dari pelosok kaki Gunung Raung, Sri Tanjung berhasil membetot hasrat kelelakian seorang patih di Kerajaan Sindureja, bernama Sidapaksa. Setelah menjadi istri sang patih, citra tubuh Sri Tanjung ternyata belum bisa netral, bahkan justru menjadi arena pertarungan kontestasi dua lelaki, yakni sang patih (yang telah menjadi suaminya) dan sang raja, yakni Sidareja.

Dalam politik kekuasaannya, guna mendapatkan tubuh Sri Tanjung, Raja Sidareja bersiasat memerintahkan kepada Patih Sidapaksa untuk berburu "tumbal" demi kekokohan Kerajaan Sindureja, berupa "tiga lingkaran emas" dan "tiga gulung janggut putih"yang hanya ada di negeri Indran. Siasat yang seharusnya menjadi senjata pamungkas bagi Sidareja untuk merengkuh hasrat ragawi bersama "wanita idaman lain" itu ternyata tidak membuahkan hasil. Tetapi ia tidak kekurangan jalan. Ketika Patih Sidapaksa dating dan mempersembahkan hasil buruannya. Raja Sidareja melancarkan strategi baru dengan cara menebar fitnah bahwa Sri Tanjung telah berselingkuh dengan para pengawalnya. Sang patih kebakaran jenggot. Tanpa berselidik, sang patih menghunus keris untuk membunuh sang istri. Namun, sebelum ajal tiba, Sri Tanjung berwasiat: "Kanda, adinda rela mati meskipun tidak tahu sebab-sebabnya. Adinda mohon sudilah

kakanda membuang mayat adinda ke sungai. Jika ternyata bau air (banyu} anyir (amis), berarti adinda bersalah. Tetapi jika air (banyu) sungai nanti berbau harum (wangi), maka adinda masih suci." Akhirnya, ternyata, air itu berbau wangi, sehingga menjadi Banyuwangi.

Gambar 2.5
Taman Sri Tanjung

b. Taman Blambangan

Di kota Banyuwangi terdapat sebuah tempat dimana menceritakan asal mula Banyuwangi. Dahulunya nama asli dari Banyuwangi adalah Blambangan, yang merupakan sebuah kerajaan. Jarak Taman Blambangan dari pusat kota Banyuwangi ± 500 m. Dalam kerajaan Blambangan ini konon ceritanya terjadi peperangan melawan Bali dan Mataram yang dikenal dengan perang Puputan Bayu. Ada beberapa kronologi perang Puputan Bayu, antara lain :

Tabel 2.19
Kronologi Perang Puputan Bayu

Waktu	Kronologi
Mei 1771	VOC mengetahui bahwa adipati-adipati yang semula diangkatnya, Suta Negara dan Wedangsari serta patih Sura Teruna (Exp Patih Jeksa Negara) memihak pada Rempeg dan menjalin hubungan dengan Bali. Pada Bulan Juni 1771 itu juga ketiga tokoh pejuang tsb 9masih keturunan Tawng Alun) dengan seluruh keluarganya dibuang ke Sri Langka. Kemudian Patih Jeksa Negara diangkat sebagai adipati tunggal di Balambangan. Dari peristiwa tersebut kiranya tampak bukan hanya rakyat jelata yang tertindas tetapi hampir seluruh pembesar dan bangsawan keturunan Tawang Alun bersatu dan memihak Rempeg.
3 Agustus 1771	Setelah diperkirakan semua persiapan yang dipusatkan di Lateng sudah cukup, VOC mengirim 70 orang

kalanda membuang mayat adalah ke sungai. Jika ternyata bau air (banyu) anyir (amis), berarti adanda bersalah. Tetapi jika air (banyu) sungai nan bersih (wangi), maka adanda inasin suci." Akhirnya, ternyata, air itu berbau wangi, sehingga mengadi Banyuwangi.

Gambar 2.3
Taman Sri Tanjung

b. Taman Blambangan

Di kota Banyuwangi terdapat sebuah tempat dimana menceritakan asal mula Banyuwangi. Dahulunya nama asli dari banyuwangi adalah Blambangan, yang menjadikan sebuah kerajaan. Jarak Taman Blambangan dari pusat kota Banyuwangi ± 300 m. Dalam kerajaan Blambangan ini konon ceritanya terjadi peperangan melawan Bali dan Mataram yang dikenal dengan perang Puputan Bayu. Ada beberapa kronologi perang Puputan Bayu, antara lain :

Tabel 2.19
Kronologi Perang Puputan Bayu

Waktu	Kronologi
Mei 1771	VOC mengetahui bahwa adipati-adipati yang semula dianggapnya, Sura Negara dan Wedangsari serta patih Sura Jerupa (Exp Patih Jaka Negara) memihak pada Rempeg dan mentolak bubungan dengan Bali. Pada bulan Jeni 1771 itu juga ketika tokoh pejuang tsb omasih kedunman Tawang Alun dengan seluruh kelanarnya dibuang ke Sri Langka. Kemudian patih Jaka Negara diangkat sebagai adipati tunggal di Balambangan. Dan pensiwa terseout kanya lampak bukan hanya rakyat jelata yang terbunds telan hanpir seluruh pendesar dan bangsawan keturunan Tawang Alun bersatu dan memihak Rempeg.
3 Agustus 1771	Setelah dipertimbangkan semua persiapan yang dipusatkan di Lateng sudah cukup, VOC mengirim 70 orang

Lanjutan Tabel 2.19

Waktu	Kronologi
	pasukan bersenjata untuk menyerang Bayu, namun pasukan yang sebagian besar terdiri dari orang-orang pribumi malah membelot dan memihak kepada Rempeg
5 Agustus 1771	Biesheuvel (Residen Blambangan pada tahun 1767-1771) dengan pasukannya bergerak menyerang Bayu. Namun mereka kembali tanpa hasil. Karena pertahanan Bayu yang sangat tangguh. Pada waktu yang bersamaan Schophoff (wakil residen Biesheuvel) masuk ke desa-desa dengan maksud mempengaruhi penduduk untuk tidak memihak Rempeg. Namun ketika mereka berada di desa Gambiran bahkan diserang oleh sekitar 200 pejuang Blambangan. Pada bulan Agustus 1771 itu juga para bupati dari pantai utara jawa mengirimkan bala bantuan tentara dibawah komando *Letnan Imhoff* dan *Letnan Montro* ke Balmbangan. Namun pada waktu yang bersamaan penduduk Blambangan yang berbondong-bondong bergabung ke Bayu juga tidak dapat dibendung lagi.
22 September 1771	Letnan Imhoff berhasil menerobos bentengpertahanan Bayu. Namun lagi-lagi para anggota pasukan yang pribumi membelot masuk hutan dengan senjatanya masing-masing. Sedang pasukannya yang berkebangsaan eropa karena kehabisan amunisi dan luka-luka yang dideritanya termasuk Imhoff terpaksa mengundurkan diri dengan meninggalkan senjata berat mereka. Untuk menutup kehancuran tersebut dan untuk persiapan penyerangan berikutnya, Biesheuvel meminta bantuan 1000 orang pribumi dan 150 orang eropa. Namun bersamaan dengan itu Rempeg juga mendapatkan bantuan 300 orang dari Bali dan berhasil mengepung benteng VOC di Kuta Lateng. VOC mengerahkan seluruh kekuatanya dengan mendatangkan bantuan tentara dari Garnisun-garnisun Batavia, Yogyakarta, Surakarta, Surabaya dan Pasuruan dengan pasukan "Dragonders" dari semarang sebagai pasukan inti.
Nopember 1771	Biesheuvel meninggal di Ulu Pangpang diganti oleh Hendrik Schophoff. Bantuan VOC tiba di Ulu Pangpang di bawah komando Kapten Reygers dan Kapten Heinrich. Kemudian mereka dapat menghalau pengepungan pejuang blambangan atas Kuta Lateng, sedang Kapten Reygers berhasil menghancurkan gudang persediaan makan di Banjar (Glagah sekarang), menguasai grajakan yang merupakan pelabuhan bantuan dari Bali dan membakar persediaan beras. Pada waktu yang besamaan VOC mengeluarkan surat-surat pengampunan bagi penduduk yang mau meninggalkan bayu dan kembali ke desa masing-masing.
13 Desember 1771	Reygers dengan pasukannya bergerak ke Bayu. Keesokan harinya Reygers menyerang benteng Bayu,

Lanjutan Tabel 2.19

Waktu	Kronologi
	namun gagal karena benteng Bayu ternyata sangat kuat. Bahkan telah berbalik mereka jadi bulan-bulanan serangan pejuang Bayu. Mingu dari tanggal 14 sampai tangagl 20 Desember 1771 adalah merupakan minggu malapetaka bagi pasukan VOC. Mereka menamakan dengan istilah "Minggu kehancuran yang dramatis bagi pasukan VOC" (*de dramatische vernitiging van het compagniesleger).* Pasukan VOC yang menyerang dari arah Songgon dan Susukan terjebak dan disergap oleh pejuang Bayu dan di hancurkan habis-habisan. Reygers terluka parah di kepalanya dan kemudian meninggal di Ulu Pangpang. Kapten Heinrich juga terluka parah sehingga Pimpinan diambil alih oleh Van Schaar.
18 Desember 1771	Ini merupakan puncak apa yang dikatakan oleh Belanda sendiri sebagai *de dramatische vernietiging van het compagnisleger.* Adalh tanggal yang sangat bersejarah bagi seluruh rakyat Blambangan. Karena pada tangal itu pejuangBlambangan melakukan serangan umum secara "Puputan" atau secara habis-habisan terhadap benteng pertahanan musuh. Para prajurit Blambangan maju ke medan tempur secara serentak dan mendadak dengan berteriak-teriak histeris untuk membangun semangat juang mereka dan meruntuhkan semangat musuh dengan membawa senjata apa saja yang dapat digunakan sebagai senjata. Rempeg yang selalu di depan gugur karena luka-lukanya dalam perang Puputan ini. Namun pasukan VOC benar-benar dihancur luluhkan. Sebagaimana dari mereka digiring ke parit-parit jebakan dan dihujam dari atas termasuk Van Schaar,Letnan kornet Tinne dan tak terhitung banyaknya tentara eropa yang meninggal
20 Desember 1771	Tentara VOC yang tersisa dapat mundur ke Lateng dan Ulu Pangpang. Kepala Van Schar dipotong, ditancapkan ke ujung tombak dan diarak keliling desa-desa Sebagai akibat dari perang puputan tersebut untuk sementara sambil menunggu bantuan tenaga dan amunisi, VOC bertindak detensif,dengan berusaha menutup jal;an keluar dan keadaan Blambangan baik darat maupun selat Bali. Kepada Schophoff diperintahkan oleh atasannya, Van den Burgh agar memperlakukan rakyat Blambangan dengan "lemah lembut"
Agustus 1772	VOC melakukan panggilan umum kepada semua Bupati taklukannya untuk mengirimkan pasukan-pasukannya. Semua tentara Eropa dikonsinyasikan di Blambangan. Agustus 1772 Heinrich tiba di di Blambangan dengan 5000 Prajurit J.R Van den Burgh datang sendiri ke Blambangan. Pertengahan kedua tahun 1772 terjadi titik balik kekuatan dimana pejuang-pejuang Bayu kemudian mulai terdesak dan lebih banyak bertahan.
1 Oktober 1772	Heinrich bergerak ke Ulu Pangpang ke Bayu. Tanggal 5 Oktober 1772 dia berkemah dan mendirikan

Lanjutan Tabel 2.19

Waktu	Kronologi
	perbentengan di Sodong. Vaandrig Mierop dan Vaadrig Dijkman dengan 900 orang anak buahnya dengan peralatan berat ditempatkan di sayap kanan di atas bukit dengan ketinggian yang sama dengan Bayu. Vaandrig-vaandrig Gutten bergen dan Koegel ditempatkan di Sodong dengan 500 orang prajurit, sedang Heinrick sendiri bersiap-siap di sayap kiri di Sentong dengan vaandrig Jeniger dan 1500 orang prajurit. Bayu terkepung secara ketat.
11 Oktober 1772	Bayu digempur habis-habisan. Heinrich dengan 1500 pasukannya menerobos dan menyerang benteng Bayu dari sayap kiri. Benteng bayu dapat direbut dengan sedikit korban, karena sebagian dari pejuang-pejuang Bayu telah sempat menyingkir ke hutan. Ternyata benteng Bayu merupakan benteng yang dibangun dengan rapi, lengkap, kuat dan strategis. VOC sempat dibuat terkagum-kagum. Namun oleh Pieter Luzak dimusnahkan dan diratakan dengan tanah
Oktober 1772	Pejuang-pejuang Bayu yang tertangkap diperintahkan oleh Heinrich untuk dibunuh. Kepalanya dipotong dan digantung-gantungkan di pohon-pohon atau ditancap-tancapkan di tonggak-tonggak pagar di sepanjang jalan desa. Dan dari jumlah 2.505 orang sisa pejuang Blambangan. Laki-laki dan perempuan yang ditawan dan dibawa ke Ulu Pangpang atas perintah Schophoff tidak sedikit yang dihukum mati dengan menenggelamkannya ke laut, disiksa, direjam dan sebagiannya dibuang ke Surabaya dan Batavia utnuk dijadikan budak.

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Banyuwangi, 2007

Taman Blambangan merupakan tempat yang memiliki cerita asal mula Banyuwangi.

Gambar 2.6 : Taman Blambangan

Waktu	Peristiwa
[illegible]	[illegible]
1 Oktober 1772	[illegible]
Oktober 1772	[illegible]

Gambar 1.6 [illegible]

Gambar 1.6 [illegible] yang [illegible] di dasar [illegible]

2.5.7 Cara kerja dan teknologi

Komunitas *Osing* sudah mengenal teknologi dalam bentuk yang sederhana. Mereka sudah mengenal peralatan yang terbuat dari besi (peralatan pertanian, pertukangan), dan aluminium dan plastik (peralatan rumah tangga dan dapur).

2.5.8 Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan

Sunan Giri memiliki nama kecil Raden Paku, alias Muhammad Ainul Yakin. Sunan Giri lahir di Blambangan (kini Banyuwangi) pada 1442 M. Ada juga yang menyebutnya Jaka Samudra. Sebuah nama yang dikaitkan dengan masa kecilnya yang pernah dibuang oleh keluarga ibunya--seorang putri raja Blambangan bernama Dewi Sekardadu ke laut. Raden Paku kemudian dipungut anak oleh Nyai Semboja (Babad Tanah Jawi versi Meinsma).

Ayahnya adalah Maulana Ishak. saudara sekandung Maulana Malik Ibrahim. Maulana Ishak berhasil meng-Islamkan isterinya, tapi gagal mengislamkan sang mertua. Oleh karena itulah ia meninggalkan keluarga isterinya berkelana hingga ke Samudra Pasai.

Sunan Giri kecil menuntut ilmu di pesantren misannya, Sunan Ampel, tempat dimana Raden Patah juga belajar. Ia sempat berkelana ke Malaka dan Pasai. Setelah merasa cukup ilmu, ia membuka pesantren di daerah perbukitan Desa Sidomukti, Selatan Gresik. Dalam bahasa Jawa, bukit adalah "giri". Maka ia dijuluki Sunan Giri.

Pesantrennya tak hanya dipergunakan sebagai tempat pendidikan dalam arti sempit, namun juga sebagai pusat pengembangan masyarakat. Raja Majapahit - konon karena khawatir Sunan Giri mencetuskan pemberontakan- memberi keleluasaan padanya untuk mengatur pemerintahan. Maka pesantren itupun berkembang menjadi salah satu pusat kekuasaan yang disebut Giri Kedaton. Sebagai pemimpin pemerintahan, Sunan Giri juga disebut sebagai Prabu Satmata.

Giri Kedaton tumbuh menjadi pusat politik yang penting di Jawa, waktu itu. Ketika Raden Patah melepaskan diri dari Majapahit, Sunan Giri malah bertindak

sebagai penasihat dan panglima militer Kesultanan Demak. Hal tersebut tercatat dalam Babad Demak. Selanjutnya, Demak tak lepas dari pengaruh Sunan Giri. Ia diakui juga sebagai mufti, pemimpin tertinggi keagamaan, se-Tanah Jawa.

Giri Kedaton bertahan hingga 200 tahun. Salah seorang penerusnya, Pangeran Singosari, dikenal sebagai tokoh paling gigih menentang kolusi VOC dan Amangkurat II pada Abad 18.

Para santri pesantren Giri juga dikenal sebagai penyebar Islam yang gigih ke berbagai pulau, seperti Bawean, Kangean, Madura, Haruku, Ternate, hingga Nusa Tenggara. Penyebar Islam ke Sulawesi Selatan, Datuk Ribandang dan dua sahabatnya, adalah murid Sunan Giri yang berasal dari Minangkabau.

Dalam keagamaan, ia dikenal karena pengetahuannya yang luas dalam ilmu fikih. Orang-orang pun menyebutnya sebagai Sultan Abdul Fakih. Ia juga pecipta karya seni yang luar biasa. Permainan anak seperti Jelungan, Jamuran, lir-ilir dan cublak suweng disebut sebagai kreasi Sunan Giri. Demikian pula Gending Asmaradana dan Pucung -lagi bernuansa Jawa namun syarat dengan ajaran Islam.

2.5.9 Bentuk dan karakteristik arsitektur

Bentuk rumah *Osing* berkaitan erat dengan struktur sosial masyarakat yang cenderung egaliter. Nama bagian-bagian rumah dan susunannya merupakan pengungkapan pesan, makna dan kehendak sebagai ekspresi rasa dan karsa pemiliknya. Makna tersebut tidak terkandung dalam bentuk itu sendiri, melainkan dalam diri manusia yang menginginkan bentuk tersebut mencerminkan sifat laten dan asosiasional, sekaligus menggambarkan apresiasi cipta dan karya.

2.5.9.1 Karakteristik Bangunan Rumah *Osing*

Jenis ruang dapat dibedakan atas ruang utama, yaitu bale-jrumah-pawon (selalu ada); ruang penunjang, yaitu amper, ampok, pendopo dan lumbung (tidak selalu ada); kiling sebagai penanda teritori *Osing*. Bale terletak di depan sebagai ruang tamu, ruang keluarga dan ruang kegiatan ceremonial; Jrumah terletak di tengah berfungsi sebagai ruang pribadi dan ruang tidur; dan Pawon terletak di

belakang seolah terpisah dari jrumah, yang berfungsi sebagai dapur, ruang tamu informal dan ruang keluarga. Karakteristik masing-masing ruang disesuaikan dengan fungsi dan aktivitas sebagai wadah pemenuhan hajad hidup sehari-hari, dimana masing-masing ruang dipengaruhi oleh penilaian makna kegiatan yang dilakukan serta siapa yang menghuni atau melakukan kegiatan di bagian tersebut.

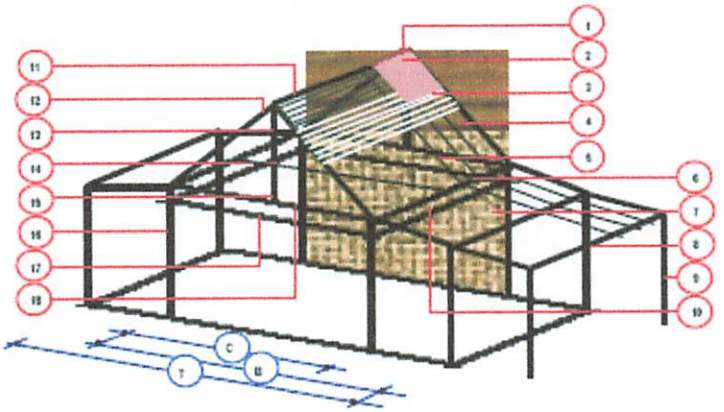
2.5.9.2 Bentuk Dasar Rumah *Osing*

Bagi masyarakat *Osing* yang tinggal di Kemiren, pendefinisian tentang rumah memiliki makna berbeda-beda. Apa yang didefinisikan sebagai rumah *Osing* pada dasarnya berbentuk kampung yang mempunyai tiga bentuk: rumah *tikel balung*, rumah *crocogan*, dan rumah *baresan*. Rumah bentuk *tikel balung* atau beratap empat ini melambangkan bahwa penghuninya sudah mantap, karena memiiiki rumah berbentuk *tikel balung* harus melalui jalan berliku-liku, harus *tikel martikel* mampu menghadapi berbagai cobaan hidup. Rumah bentuk *Baresan* adalah rumah beratap tiga yang melambangkan bahwa pemiliknya sudah mapan, secara materi berada dibawah rumah bentuk *tikel balung*. Sedangkan bentuk rumah *crocogan* beratap dua, yang mengartikan bahwa penghuninya adalah keluarga yang baru saja membangun rumah tangga dan atau oleh keluarga yang ekonominya relatif rendah. Berdasarkan susunan bentuk atap sekaligus sebagai bentuk rumahnya, maka rumah *Osing* dapat dikategorikan sebagai berikut :

Tabel 2.20
Distribusi Bentuk Rumah *Osing*

No	Jumlah Bagian Rumah	Kombinasi Bagian Rumah
1	1	*Tikel Balung – Tikel Balung - Cerocogan*
2		*Tikel Balung – Baresan - Cerocogan*
3		*Tikel Balung - Cerocogan - Cerocogan*
4		*Tikel Balung – Cerocogan - Tikel Balung*
5	2	*Tikel Balung - Tikel Balung*
6		*Tikel Balung - Baresan*
7		*Tikel Balung - Cerocogan*
8	3	*Tikel Balung*
9		*Cerocogan*

Sumber : Hasil Survey, 2007



Gambar 2.7
Struktur Bangunan Rumah Tradisional Osing

Keterangan :

1. Genteng suwunan
2. Genteng
3. Reng
4. Amping
5. Dur
6. Penglari
7. Gedheng
8. Gelandar
9. Sangga Tepas
10. Jait Dhawe
11. Suwunan
12. Ander
13. Lambang Pekol
14. Doplag
15. Saka
16. Jait Cendhag
17. Jait Dhawe

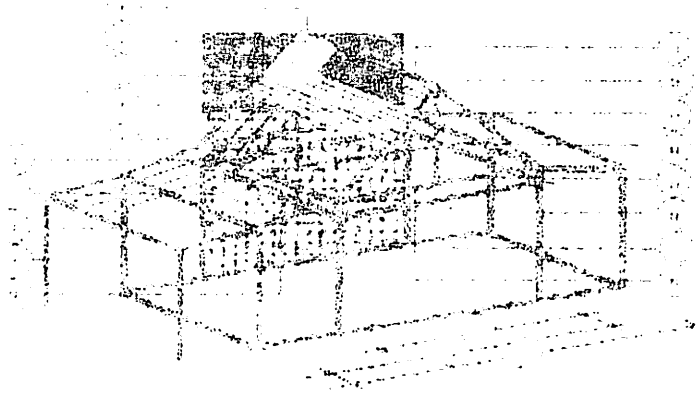
C. Cerocogan
B. Balung
T. Tikel Balung

2.5.10 Tata cara berpakaian

Masyarakat *Osing* jika dilihat dari tingkat pendidikan sangat rendah dan pekerjaannya adalah buruh tani. Pemilik lahan untuk dikerjakan oleh masyarakat *Osing* lebih banyak tinggal di daerah kota. Jadi untuk tata cara berpakaian masyarakat *Osing* tidak melihat modernisasi yang sedang berlangsung hingga saat ini. Mereka berpakaian seadanya disesuaikan dengan aktivitas yang mereka lakukan. Misalnya pada pagi hari mereka bekerja di lahan pertanian, mereka hanya menggunakan pakaian sewajarnya saja sesuai dengan pekerjaan yang akan mereka kerjakan. Untuk para wanitanya juga tidak terlalu berpakaian yang modern seperti saat ini. Mereka hanya memakai *sewek* dalam melakukan aktivitas apapun, baik mencuci di sungai ataupun sedang memasak.

2.5.11 Sistem pendidikan

Dilihat dari pendidikan formal, sebagian besar Komunitas *Osing* memiliki tingkat pendidikannya rendah. Namun demikian, saat ini partisipasi masyarakat dalam bidang pendidikan sudah menunjukkan peningkatan. Pada lima tahun



Gambar 2
Jendela Jaggan di Kawasan Kasunanan Surakarta

Keterangan

1. Gedong Agungan	9. Dalem Prawirotaman	
2. Gamelan	10. Jalan Pekoco	
3. Kang	11. Sumur	17. Gandhok Kiri
4. Angling	12. Jalan	18. Bangsal
5. Lun	13. Lapangan Sepak	19. Jalan Kereta
6. Pengilan	14. Dopdha	
7. Gedhong	15. Sala	
8. Gedhong	16. Jalan Gedhong	

2.5.10 Jalan cara berpakaian

Masyarakat Jawa pada dahulu dan hingga sekarang dalam pakaian dan perhiasannya sedikit berbeda. Pakaian untuk dikenakan oleh masyarakat Jawa lebih banyak tinggal di desa kecil. Jadi untuk dan cara berpakaian masyarakat Jawa tidak melihat modernisasi yang sedang berkembang hingga saat ini. Mereka berpakaian sesuaiya dengan adat dan aktivitas sehari-hari. Misalnya pada pagi hari mereka bekerja di ladang memakai baju a memyumpamakan pakaian sesuaiyanya saja sesuai dengan pekerjaan yang akan mereka kerjakan. Untuk pria memakai a juga pada tertentu pakaian yang modern seperti saat ini. Mereka hanya memakai a dan dalam melakukan aktivitas apapun, baik mencuci di sungai ataupun sedang memasak.

2.5.11 Sistem pendidikan

Dalam dari pendidikan formal sebagian besar kemungkinan yang mendidik tingkat pendidikanya rendah. Hanya dengan cara ini pentingnya pengajaran dalam bidang pendidikan sudah mengunjukan peningkatan. Pada lima tahun

terakhir ini sudah ada anak-anak Komunitas *Osing* yang sekolah sampai tingkat SLTA

2.5.12 Aktivitas pada waktu senggang

Aktifitas yang sering dilakukan oleh masyarakat *Osing* sebenarnya tidak berbeda dengan masyarakat yang lain. Musik Banyuwangenan adalah musik yang sangat sering diputar oleh masyarakat *Osing* jika ada waktu senggang. Musik Banyuwangenan tersebut diputar sekeras-kerasnya, anehnya tidak ada warga satu pun yang menegur orang yang memutar musik khas Banyuwangi tersebut. Berbeda di tempat lain, apabila ada seseorang yang memutar musik dengan keras diluar acara keluarga atau perkawinan pasti ditegur oleh masyarakat yang lain.

2.6 Desa *Osing*

Komunitas *Osing* berkonsentrasi di kecamatan-kecamatan Giri, Kabat, Glagah, Rogojampi, Singojuruh, Songgon, Banyuwangi Kota, Cluring, Genteng, dan Srono, walaupun di tiga kecamatan terakhir telah bercampur dengan penduduk non-*Osing*. Hal itu tidaklah berarti bahwa mereka mengelompok secara eksklusif, tanpa berbaur sama sekali dengan penduduk lain; tidak ada satu desa pun di kecamatan-kecamatan tersebut yang sekarang hanya dihuni oleh penduduk *Osing*. Di samping itu, dalam kehidupan sehari terutama menyangkut profesi, mereka harus berinteraksi dengan penduduk non-*Osing* baik di sektor formal seperti pegawai negeri dan swasta maupun informal semisal perdagangan, bahkan di sektor pertanian pun mereka berinteraksi dengan penduduk non *Osing* terutama berkaitan dengan distribusi hasil-hasil pertanian mereka.

Satu-satunya desa yang dipandang sebagai "masih murni *Osing*" adalah desa Kemiren, kecamatan Glagah (kira-kira 5 km arah barat kota Banyuwangi)7. Bahkan sejak 1993, desa ini telah ditetapkan sebagai "Desa *Osing*" yang sekaligus dijadikan cagar budaya untuk melestarikan ke*Osing*an. Area wisata budaya yang terletak di tengah desa itu menegaskan bahwa desa ini berwajah *Osing* dan diproyeksikan sebagai cagar budaya *Osing*. Desa yang berada di ketinggian 144 m

di atas permukaan laut sehingga bersuhu udara rata-rata berkisar 22-26°C ini memang cukup enak dan menarik dari sudut suhu udara dan pemandangan untuk wisata.

Desa Kemiren memanjang hingga 3 km yang di kedua sisinya dibatasi oleh dua sungai, Gulung dan Sobo yang mengalir dari barat ke arah timur. Di tengah-tengahnya terdapat jalan aspal selebar 5 m yang menghubungkan desa ini ke kota Banyuwangi di sisi timur dan ke perkebunan/pemandian Kalibendo di sebelah barat. Pada siang hari, terutama pada hari-hari libur, jalan yang membelah Desa Kemiren ini cukup ramai oleh kendaraan umum dan pribadi yang menuju ke pemandian Kalibendo maupun ke lokasi wisata "Desa *Osing*".

Penduduk Kemiren yang sebagian besar (77,23 %) petani telah lama mengenal pendidikan baik pesantren maupun sekolah-sekolah umum. Monografi Desa 2002 mencatat bahwa dari seluruh jumlah penduduk Kemiren, hanya terdapat 359 orang yang tidak sekolah, dan selebihnya telah menamatkan atau sedang menjalankan sekolah dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi. Di desa ini, penduduk yang berpendidikan sarjana ada tujuh jiwa, termasuk di antaranya yang sekarang menjabat sebagai Kepala Desa. Untuk bersekolah di atas SD, penduduk Kemiren harus menempuhnya di luar desa, ke ibukota kecamatan atau ke kota Banyuwangi.

Bagi masyarakat *Osing* yang tinggal di Kemiren, pendefinisian tentang rumah memiliki makna berbeda-beda. Apa yang didefinisikan sebagai rumah *Osing* pada dasarnya berbentuk kampung yang mempunyai tiga bentuk: rumah tikel balung, rumah crocogan, dan rumah baresan. Rumah bentuk tikel balung atau beratap empat ini melambangkan bahwa penghuninya sudah mantap, karena memiliki rumah berbentuk tikel balung harus melalui jalan berliku-liku, harus tikel martikel mampu menghadapi berbagai cobaan hidup. Rumah bentuk baresan adalah rumah beratap tiga yang melambangkan bahwa pemiliknya sudah mapan, secara materi berada dibawah rumah bentuk tikel balung. Sedangkan bentuk rumah crocogan beratap dua, yang mengartikan bahwa penghuninya adalah keluarga yang baru saja membangun rumah tangga dan atau oleh keluarga yang ekonominya relatif rendah.

Meskipun terdapat variasi bentuk rumah dan sudah pasti pemilikan sumber-sumber ekonomi, pemandangan desa dan penduduk Kemiren memperlihatkan sebuah kehidupan sederhana, merata atau setara di sektor ekonomi dan egalitaritas sikap wong *Osing*. Egalitaritas itu juga terlihat dalam hubungan sosial sehari-hari antar penduduk di mana setiap warga memperoleh penghormatan yang sama dalam setiap kesempatan pertemuan (tahlilan, pengajian, kenduri, dan pertemuan-pertemuan di kantor desa) dan akses ruang publik. Perbedaan kemampuan ekonomi dan pendidikan tampak tidak berpengaruh pada pembentukan status maupun posisi seseorang di "Desa *Osing*" ini.

Gambar 2.8 : Rumah Osing

Sebagian besar penduduk Banyuwangi bermata pencaharian sebagai petani. Hasil pertanian yang terbesar adalah padi. Hasil produksi padi dapat mencapai 633.169 ton per tahun (2003). Hasil pertanian lainnya meliputi jagung, kacang tanah, dan kedelai. Selain itu, ada perkebunan swasta, pemerintah, seperti PTP XXVI dan PTP XXIX yang menghasilkan karet, coklat, teh, kelapa, kapuk dan cengkeh. Selain pertanian, per-ikanan juga merupakan salah satu mata pencaharian masyarakat Banyuwangi. Bahkan di sektor perdagangan, volume dan nilai ekspor terbesar diperoleh dari jenis komoditas yang berasal dari produksi pertanian, sektor usaha perikanan dan tanaman perkebun-an yaitu coklat, kopi, dan karet yang diekspor ke Itali dan Jepang. Komoditas lainnya yang diekspor meliputi: kayu prosesan, udang beku, kopi, produksi tekstil, kakao, dan ikan tuna.

Gambar 2.7 Kawah Ijen

Sebagian besar penduduk Banyuwangi bermata pencaharian sebagai petani. Hasil pertanian yang terbesar adalah padi. Hasil produksi padi dapat mencapai 632.165 ton per tahun (2003). Hasil pertanian lainnya meliputi jagung, kacang tanah, dan kedelai. Selain itu, ada perkebunan swasta, pemerintah, seperti PTP XXVI dan PTP XXIX yang menghasilkan karet, cokelat, teh, kelapa, kapuk dan cengkeh. Selain pertanian, peternakan juga merupakan salah satu mata pencaharian masyarakat Banyuwangi. Bahkan di sektor perdagangan, volume dan nilai ekspor terbesar diperoleh dari jenis komoditas yang berasal dari produksi pertanian, sektor usaha perkebunan dan tanaman perkebunan yang cokelat, kopi, dan karet yang diekspor ke Italia dan Jepang. Komoditas lainnya yang diekspor meliputi kayu olahan, udang beku, kopi, produksi rokok, kakao, dan ikan tuna.

Komunitas *Osing* sekarang adalah bagian dari seluruh penduduk Banyuwangi yang berjumlah (sensus tahun 2003) 1.531.026 jiwa dengan laju pertumbuhan penduduk 0,24 persen.10 Mereka mendiami wilayah seluas 5. 782,50 km2, sebagian besar masih merupakan daerah kawasan hutan yang mencapai 193.684,73 ha, daerah persawahan sekitar 66.553 ha, perkebunan sekitar 57.707 ha, dan pemukiman sekitar 28.971,59 ha. Sedangkan sisanya dipergunakan sebagai ladang dan jalan.

Sejak saat itu, komunitas *Osing* haruslah menjalani kehidupan bercampur (plural) dengan seluruh konsekuensi-konsekuensinya. Lebih-lebih ketika proses sosial di Banyuwangi, setelah terbentuknya pemerintahan ala Indonesia, mengharuskan interaksi yang tidak hanya sebatas di dalam desa (kampung) tetapi melebar ke arah ekstra-desa. Wong *Osing* kini tidak lagi bisa bergaul hanya dengan kerabat dan tetangganya di dalam suatu desa yang sangat mungkin sesama wong *Osing*, sebaliknya mereka harus bertemu, bertransaksi, bernegosiasi, dan mungkin berkompetisi dengan orang-orang dari Jawa kulon, Madura, Bugis-Makassar-Mandar, dan Cina baik dalam tataran pergaulan pertemanan keseharian, kekerabatan (proses perkawinan), persaingan ekonomi dan politik maupun dalam memproduksi-mereproduksi kebudayaan

2.7 Karakterisitik Budaya *Osing*

Secara makro, karakteristik bahasa dan budaya *Osing* dalam batas tertentu dapat dikatakan mempunyai persamaan dengan bahasa dan budaya Jawa pada umumnya. Bahasa yang selama ini digunakan sebagai alat komunikasi orang *Osing* adalah bahasa yang oleh banyak pakar linguistik dlkategorikan sebagai bahasa Jawa dialek Banyuwangi. Sementara itu, budaya *Osing* yang berakar pada nilai dasar agraris tradisional dengan slametan sebagai proyeksi dari nilai rukun (yang sekaligus bentuk ekspresi dari harmonisasl hubungan dunia mikrokosmos dan makrokosmos) tersebut juga mencerminkan karakteristik budaya Jawa pada umumnya.

Ciri khas karakter budaya *Osing* yang menonjol adalah sinkretis, yaitu dapat menerima dan menyerap budaya masyarkat lain untuk diproduksi kembali

menjadi budaya *Osing*. Dalam hal kepribadian, karakteristik orang *Osing* berbeda dengan orang jawa. Kepribadian orang *Osing* tidak bersifat halus atau toleran, tetapi *aclak, ladak, dan bingkak* . *Aclak* berarti sok tau, sok ingin memudahkan orang lain, dan tidak takut merepoti diri sendiri, walaupun tidak sanggup melakukannya. *Ladak* berarti sombong, sedangkan *bingkak* berarti acuh tak acuh, tidak mau tau urusan orang lain. Diantara ketiga sifat tersebut, *aclak* merupakan sifat yang paling dominan.

Dalam perkembangannya, *aclak* tidak saja menyangkut sifat, tetapi juga sikap orang *Osing*. Dengan sikap *aclak* yang berlebihan menjadikan perilaku orang *Osing* lebih mendekati kategori fitnah. Sebenarnya orang *Osing* menyadari bahwa perbuatan atau perkataanya sering kali mendekati fitnah yang berarti juga menyakiti orang lain. Akan tetapi, karena di sisi lain mereka memiliki sifat *bingkak*, perbuatan yang mendekati fitnah tersebut tidak begitu dipedulikan. Dengan demikian dapat dikatakan karakter kepribadian orang *Osing* relatif kasar jika dibandingkan dengan karakteristik kepribadian orang Jawa.

2.8 Kawasan Pantai Boom

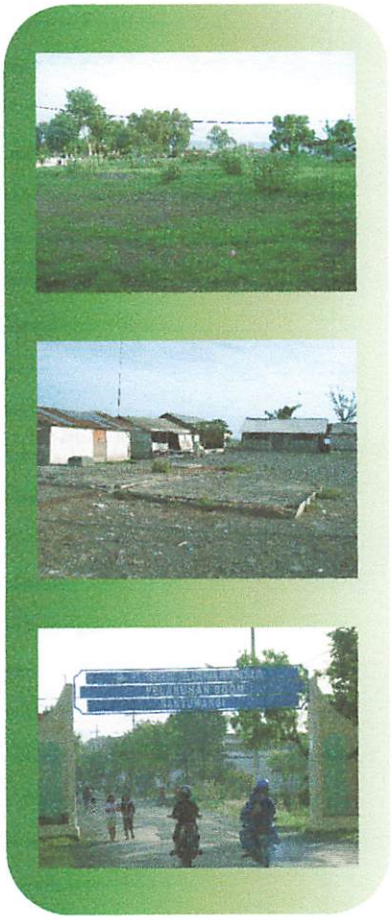
2.8.1 Pola Penggunaan Lahan

Pantai Boom yang dahulunya adalah sebuah pelabuhan kapal ini terletak di pesisir pantai timur Kabupaten Banyuwangi yang tepatnya berada di Kelurahan Mandar. Luas keseluruhan Pantai Boom adalah sekitar 37,935 Ha, yang terbagi menjadi 2 pulau yang pertama luasnya adalah 26,146 Ha dan yang kedua luasnya adalah 11,789 Ha. Tempat ini selalu ramai dikunjungi oleh masyarakat Banyuwangi pada setiap hari raya Idul Fitri atau setiap hari minggu, dimana bisa dijumpai berbagai atraksi menarik serta pertunjukan kesenian tradisional maupun modern berturut – turut selama 7 hari tiap malam hari.

Kondisi Pantai Boom sekarang ini tidak seperti pada tahun sebelum 1989 yang dahulunya memiliki aktifitas-aktifitas sebagai pelabuhan kapal dan sebagai tempat wisata. Dimana kondisi bangunan yang masih tertata dan masih memiliki fungsi. Setelah terjadi bencana pada tahun 1989, bangunan-bangunan tersebut

hancur dan fungsi sebagai pelabuhan kapal dan tempat wisata kota pun fungsinya semakin hilang.

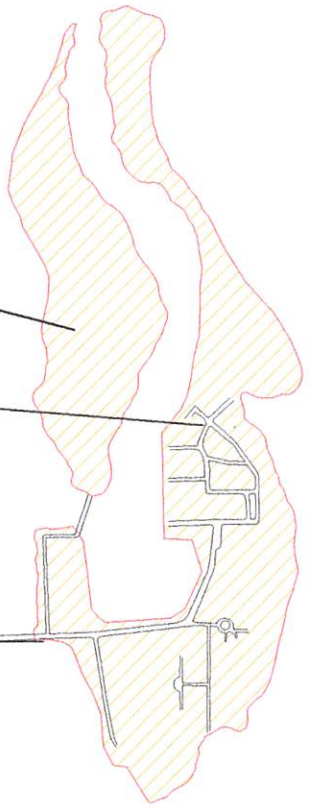
Penggunaan lahan yang masih terdapat di Pantai Boom hanya berupa bekas-bekas gudang, kantor pengawasan pantai, dan fasilitas olahraga yang sampai sekarang masih dimafaatkan oleh masyarakat Banyuwangi. Bangunan yang dulunya berdiri seperti fasilitas perdagangan rusak diterjang bencana tsunami. Sekarang hanya tersisa bekas bangunan yang hancur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta berikut ini :

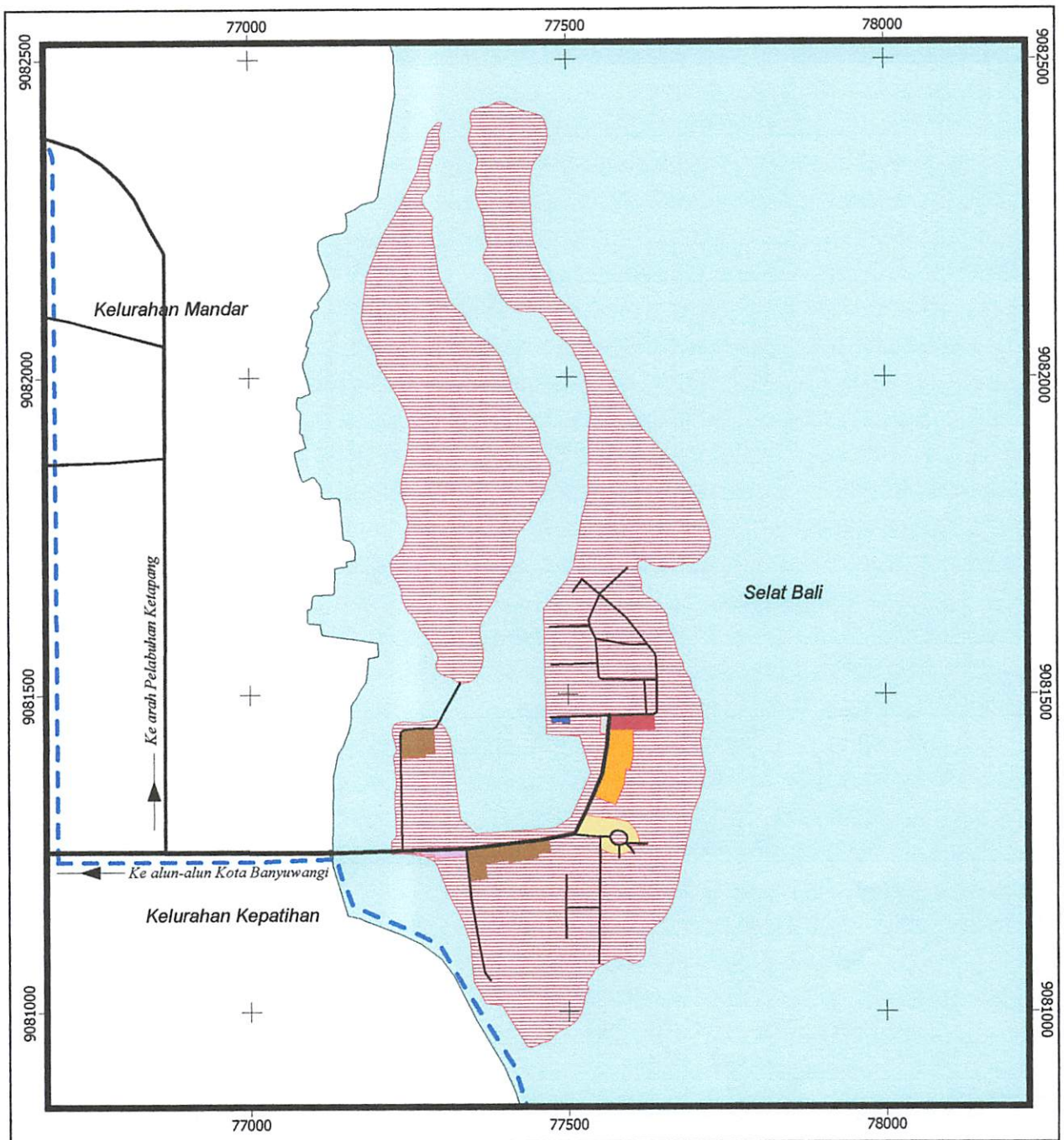


Gambar 2.9
Lahan kosong sebagai lahan pengembangan

Gambar 2.10
Bangunan yang hancur karena bencana

Gambar 2.11
Pintu masuk Pantai Boom





PENGGUNAAN LAHAN

Desain kawasan wisata Fenomena dan Seni Budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mancar Kecamatan Banyuwangi

Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2008

Legenda :

- Batas Kecamatan
- Batas Kelurahan
- Jalan
- Garis Pantai
- Laut
- Lokasi Studi
- Loket
- Gudang
- Kantor Pengelola
- Fasilitas Perdagangan
- SAR
- Penginapan
- Fasilitas olahraga

No. Peta : 2.1

Sumber : Hasil Survey

Insert Peta :

Skala : 1:10000

50 0 50 100 Meters

N W E S

2.8.2 Pola Sirkulasi

Gambar 2.12
Pola Jalan di Pantai Boom

Kawasan Pantai Boom dapat dicapai dari jalan raya Kota Banyuwangi. Akses tersebut merupakan akses yang formal untuk publik. Pola jalan yang terbentuk di kawasan Pantai Boom adalah berbelok-belok, itupun hanya sebagian kawasan saja. Jalan tersebut dapat dilalaui oleh kendaraan bermotor dari roda 2 sampai roda 4. kendaraan bermotor tersebut bisa langsung masuk ke pinggir pantai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta sirkulasi

Gambar 2.13 Kondisi Jalan Aspal ⟶

2.8.3 Vegetasi

Pantai Boom yang dahulunya memiliki fungsi sebagai tempat rekreasi dan hiburan bagi masyarakat Banyuwangi. Banyak jenis vegetasi yang diletakkan pada kawasan wisata. Fungsi vegetasi yang ada adalah sebagai peneduh dan penahan angin. Namun setelah bencana yang terjadi di Pantai Boom, tidak hanya fasilitas saja yang mengalami kerusakan tetapi vegetasinya pun banyak yang rusak. Saat ini kondisi vegetasi tidak mengelompok seperti dahulu. Vegetasi yang ada saat ini hanya sekedar tanaman yang tumbuh bekas tanaman yang terdahulu. Kawasan ini sudah tidak diperhatikan lagi masalah pembangunannya apalagi vegetasi yang tumbuh. Tidak adanya perawatan terhdap vegatasi yang ada menyebabkan sisi keindahan dari sebuah vegetasipun sudah tidak terlihat. Untuk lebh jelanya dapat dilihat pada peta tentang persebaran vegetasi pada saat sekarang.

2.8.2 Pola Sirkulasi

Kawasan Pantai Boom dapat dicapai dari jalan raya kota Banyuwangi. Akses tersebut merupakan akses yang formal untuk publik. Pola jalan yang terbentuk di kawasan Pantai Boom adalah berbelok-belok, tidak hanya sebagian kawasan saja, jalan tersebut dapat dilalui oleh kendaraan bermotor dari roda 2 sampai roda 4 kendaraan bermotor tersebut bisa langsung masuk ke penggir pantai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta sirkulasi.

Gambar 2.22
Jalan di Pantai Boom

Gambar 2.23 Kondisi Jalan Lapal

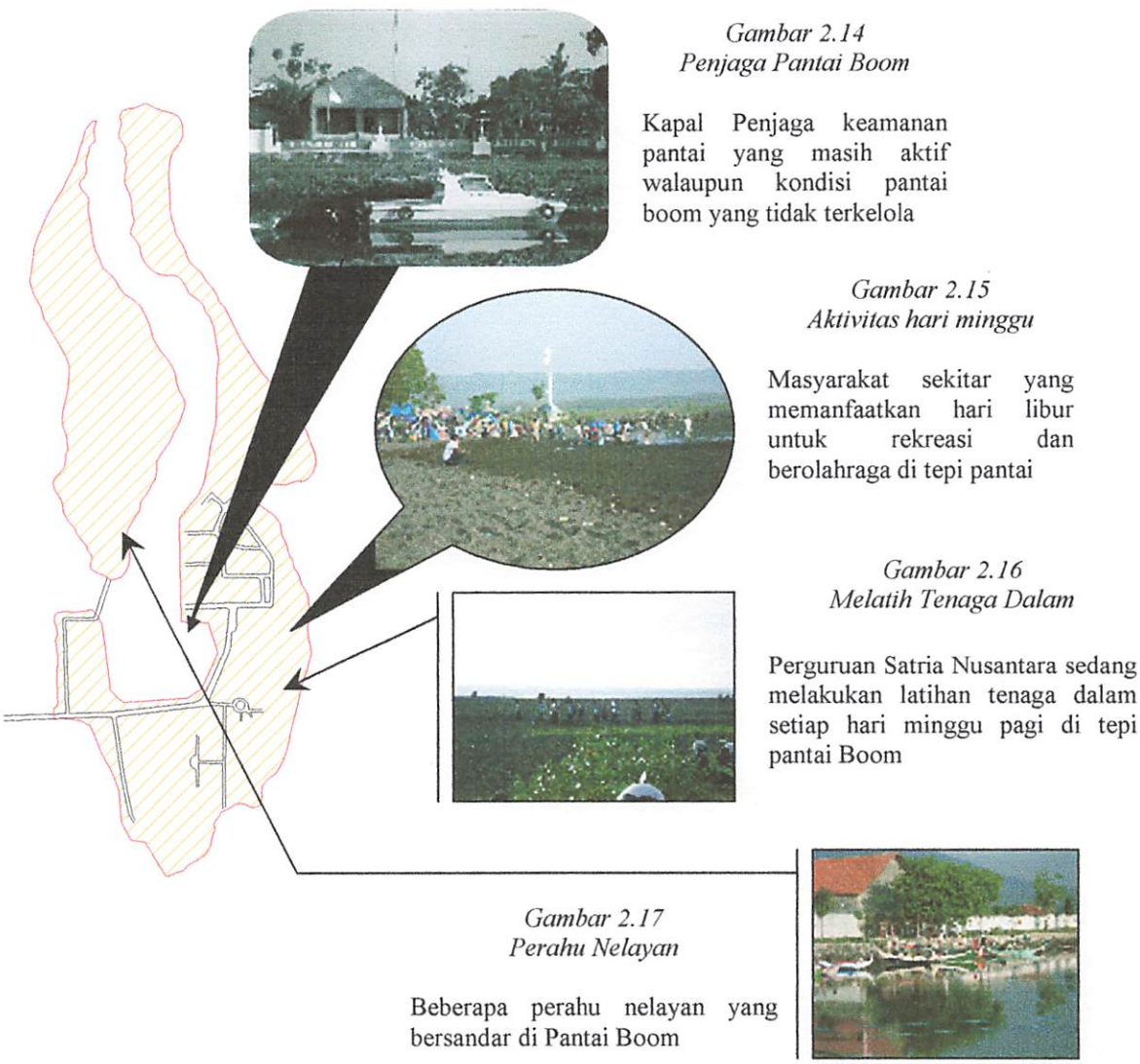
2.8.3 Vegetasi

Pantai Boom yang dahulunya merupakan tangsi sebagai tempat rekreasi dan hiburan bagi masyarakat Banyuwangi. Banyak jenis vegetasi yang ditetakkan pada kawasan wisata. Tanaman vegetasi yang ada adalah sebagai peneduh dan penahan angin. Namun selain tanaman yang tepat di Pantai Boom, tidak hanya fasilitas saja yang mengalami kerusakan tetapi vegetasinya pun banyak yang rusak. Saat ini kondisi vegetasi tidak mengelompok seperti dahulu. Vegetasi yang ada saat ini hanya sekadar tanaman yang tumbuh bekas tanaman yang terdahulu. Kawasan ini sudah tidak diperhatikan lagi masalah pembudidayaan apalagi vegetasi yang tumbuh. Tidak adanya perawatan terhadap vegetasi yang ada mengakibatkan sisi kerindangan dan sebuah vegetasipun sudah tidak terlihat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta rencana perletakan vegetasi pada saat sekarang.

2.8.4 Aktivitas yang dilakukan

Tempat wisata yang lokasinya paling dekat dengan pusat kegiatan di Banyuwangi ini dahulunya adalah tempat para nelayan pencari ikan menyandarkan kapalnya. Para nelayan tersebut bertempat tinggal di sekitar pantai Boom (Pelabuhan Boom). Kampung-kampung nelayan masih tersebar di sekitar Pantai tersebut, dengan topologi pemukimannya yang kerapatan bangunannya sangat tinggi dan sampai berada di sempadan pantai.

Aktivitas pelabuhan boom yang sempat lumpuh akibat adanya penyempitan dan pendangkalan muara. Tidak ada kapal maupun perahu yang berani masuk pelabuhan. Setelah muara berhasil dijebol, aktivitas pelabuhan mulai bergeliat lagi. Puluhan perahu nelayan kini bebas keluar masuk pelabuhan tanpa hambatan dan pengaruh pasang surutnya air laut.



Gambar 2.14
Penjaga Pantai Boom

Kapal Penjaga keamanan pantai yang masih aktif walaupun kondisi pantai boom yang tidak terkelola

Gambar 2.15
Aktivitas hari minggu

Masyarakat sekitar yang memanfaatkan hari libur untuk rekreasi dan berolahraga di tepi pantai

Gambar 2.16
Melatih Tenaga Dalam

Perguruan Satria Nusantara sedang melakukan latihan tenaga dalam setiap hari minggu pagi di tepi pantai Boom

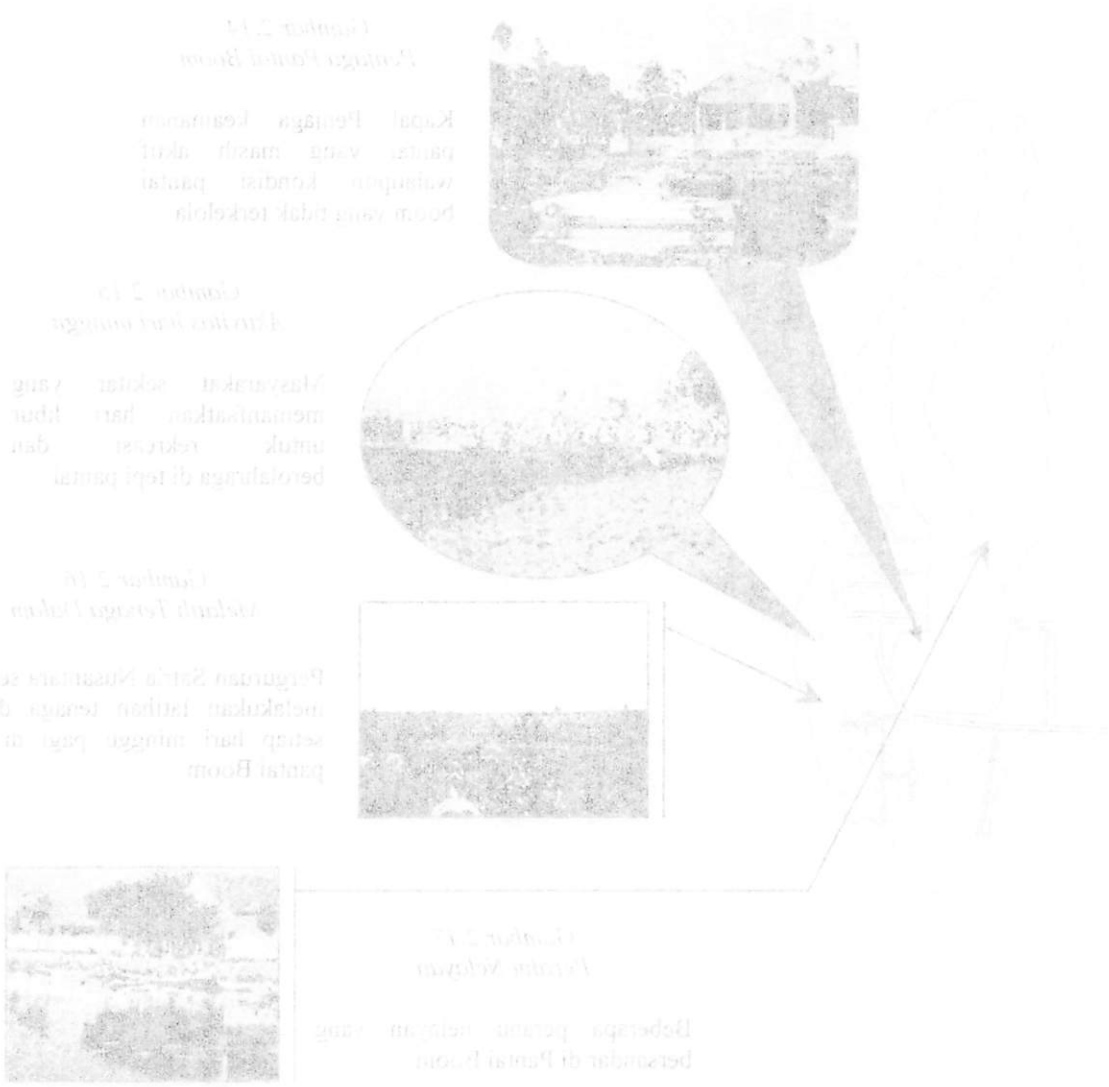
Gambar 2.17
Perahu Nelayan

Beberapa perahu nelayan yang bersandar di Pantai Boom

2.8.4 Aktivitas yang dilakukan

Tempat wisata yang lokasinya paling dekat dengan pusat kegiatan di Banyuwangi ini dahulunya adalah tempat para nelayan pencari ikan menyandarkan kapalnya. Para nelayan tersebut bertempat tinggal di sekitar pantai Boom (Pelabuhan Boom). Kampung-kampung nelayan masih tersebar di sekitar Pantai tersebut, dengan topologi pemukimannya yang kerapatan bangunannya sangat tinggi dan sampah berada di sempadan pantai.

Aktivitas pelabuhan boom yang sempat lampuh akibat adanya penyempitan dan pendangkalan muara. Tidak ada kapal maupun perahu yang berani masuk pelabuhan. Setelah muara bersasi dipotong, aktivitas pelabuhan mulai bergeliat lagi. Puluhan perahu nelayan lintas bebas kelaur masuk pelabuhan tanpa hambatan dan pengarah pasang surutnya air laut.



Gambar 2.14
Aktivitas Pantai Boom

Kapal Perahu kesenangan pantai yang masih aktif walaupun kondisi pantai boom yang tidak terkelola

Gambar 2.15
Aktivitas Jaro mangga

Nikayunakan sekitar yang menandakan bau tidur untuk rekreasi dan berolahraga di tepi pantai

Gambar 2.16
Jembatan Tersinggo Tahun

Pengunjung Sarana Nusantara sedang melakukan tahun tersinggo dalam setiap hari minggu pagi di tepi pantai Boom

Gambar 2.17
Aktivitas Nelayan

Beberapa perahu nelayan yang bersandar di Pantai Boom

Belasan perahu antar pulau juga mulai bersandar di pelabuhan boom. Kegiatan bongkar muat kapal kecil itu terjadi hampir setiap hari. Sebelumnya, perahu antar pulau itu tidak bisa bersandar di pelabuhan boom. Sebab, mereka terhalang penyempitan dan pendangkalan muara. Sebagai gantinya, kapal-kapal itu memilih bersandar di pelabuhan Tanjung Wangi.

Tidak hanya itu, kegiatan lain yang mulai tumbuh adalah wisata bahari. Sejak rampungnya pekerjaan pengerukan itu, pemerintah kelurahan kampung mandar, kecamatan Banyuwangi langsung memanfaatkan peluang bisnis wisata bahari. Mereka menyediakan perahu kecil yang mampu menampung sekitar 15 penumpang. Perahu itu digunakan untuk melayani masyarakat Kota Gandrung yang berminat menikmati wisata bahari di sekitar palabuhan boom.

Untuk bisa menikmati wisata bahari itu, masyarakat tidak perlu mengeluarkan ongkos terlalu besar. Kelurahan Kampung Mandar sebagai pengelola perahu itu hanya mematok tiket Rp.2500 untuk setiap penumpang. Dengan uang sebesar itu, penumpang bisa berkeliling perairan pelabuhan hingga muara baru. Mereka bisa menikmati panorama sekitar pelabuhan boom pada sore hari. Pada waktu sore hari sarana perahu wisata bahari itu mulai digemari warga.

Perahu berbentuk bebek itu siap melayani penumpang kapan saja. Asalkan air dipelabuhan tidak surut. Untuk sementara ini, penumpang semakin ramai pada sore hari. Pengelola akhirnya mengoerasikan mulai pukul 16.00 hingga 17.30. namun pada hari minggu dan hari libur perahu beroperasi pagi dan sore

Ide membuka wisata bahari ini berangkat dari kebutuhan lahan untuk tanah kuburan warga kelurahan kampung mandar. Sebab, lahan kuburan yang ada saat ini mulai penuh dan tidak bisa menampung pemakaman warga yang meninggal dunia. Sementara, warga tidak mempu untuk membeli lahan pemakaman baru dengan secara tunai.

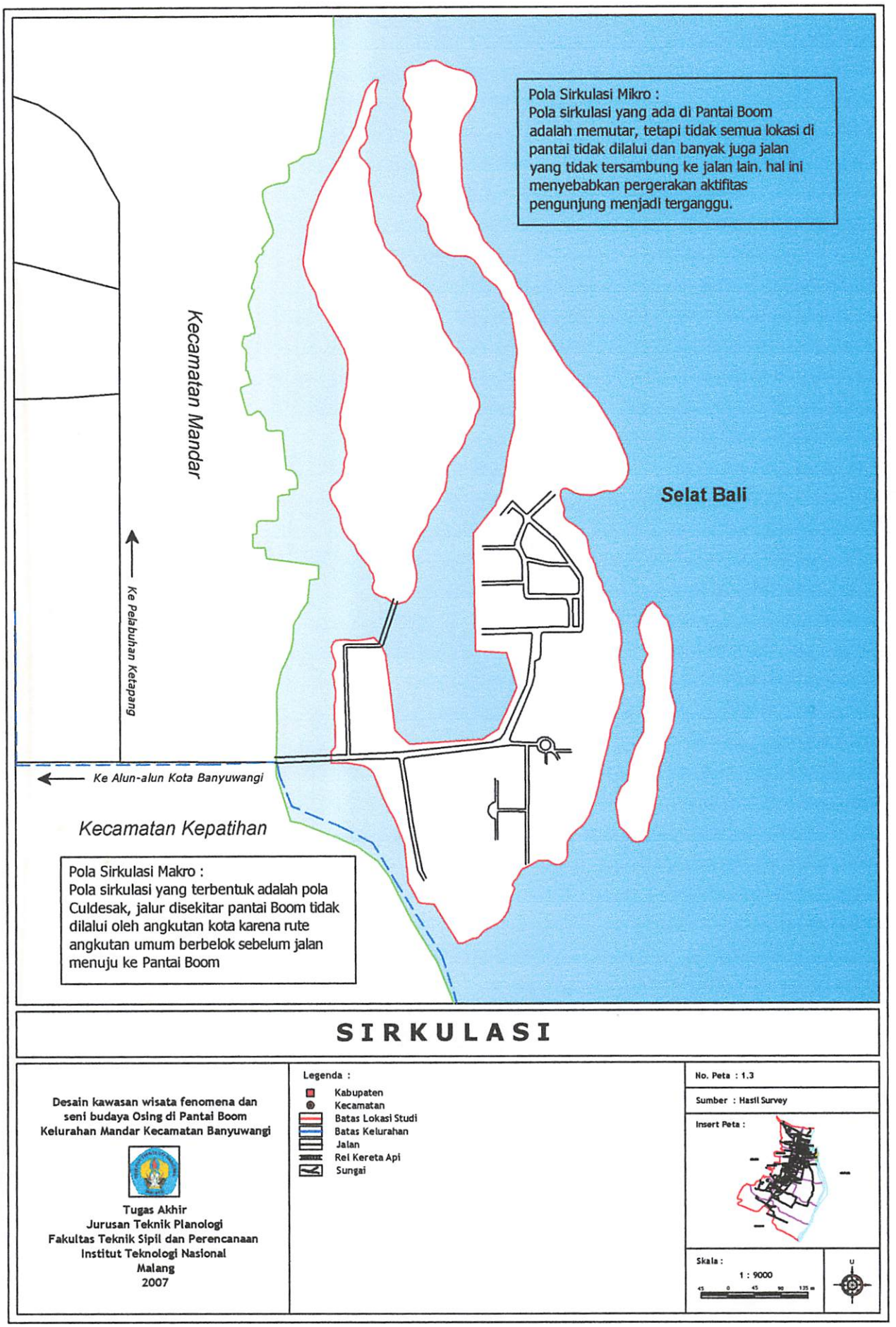
Tabel 2.21
Kegiatan yang dilakukan di Pantai Boom

No	Waktu	Pembagian waktu	Kegiatan	Lokasi
1	Hari kerja (Senin – Jumat)	Pagi hari	-	-
		Sore hari	Pada hari kerja Pantai Boom dikunjungi pada waktu sore hari saja, yang berkunjung ke Pantai ini hanya sebagai tempat *nongkrong* anak sekolah khususnya SLTA Ada beberapa masyarakat yang menggunakan perahu kecil untuk berkeliling pantai	Di tepian pantai bekas bangunan yang hancur. Di Pantai
2	Hari Sabtu	Pagi hari	Pada hari sabtu, khususnya pada waktu subuh (waktu umat islam melaksanakan sholat) penduduk sekitar pantai boom jalan-jalan pagi sambil menikmati pantai	di pasir pantai boom
		Sore hari	Bayak masyarakat sekitar yang berdatangan untuk melakukan beberapa aktifitas : - Sepak bola di pasir yang banyak dilakukan oleh pemuda-pemuda warga sekitar pantai - Anak kecil yang bermain pasir - Banyak pasangan muda-mudi yang melewatkan sore hari di Pantai Boom - Ada beberapa masyarakat yang	Di pasir pantai dan di sekitar lokasi tempat bekas bangunan pengawas pantai yang hancur Di Pantai

Lanjutan Tabel 2.21

No	Waktu	Pembagian waktu	Kegiatan	Lokasi
			menggunakan perahu kecil untuk berkeliling pantai	
3	Hari libur	Pagi hari	Aktifitas yang dilakukan - sepak bola pantai - bola voli pantai - latihan bela diri - latihan pernafasan - rekreasi keluarga - jalan-jalan pagi - menikmati suasana pagi - tenis outdor - basket	Di pasir pantai Di arena olahraga
		Sore hari	Aktifitas yang dilakukan - sepak bola - jalan-jalan sore - pasangan muda-mudi melewatkan sore hari di Pantai - Ada beberapa masyarakat yang menggunakan perahu kecil untuk berkeliling pantai	Di pasir pantai Di bekas reruntuhan bangunan Di Pantai

Sumber : Hasil Survey, 2008



SIRKULASI

Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom
Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi

Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007

Legenda :
- Kabupaten
- Kecamatan
- Batas Lokasi Studi
- Batas Kelurahan
- Jalan
- Rel Kereta Api
- Sungai

No. Peta : 1.3

Sumber : Hasil Survey

Insert Peta :

Skala :
1 : 9000

U

BAB III
KRONOLOGI WILAYAH DAN FENOMENA

Dalam bab ini diceritakan kronologi kejadian dari fenomena-fenomena yang terjadi di Banyuwangi dan juga khususnya di Pantai Boom. Diantara kejadian-kejadian yang sempat menimbulkan image terhadap Banyuwangi adalah Santet. Selain fenomena santet ini dijelaskan pula kronologi obyek wisata Pantai Boom yang dulunya adalah sebuah pelabuhan kapal. Sedangkan yang baru-baru ini terjadi adalah pembuatan Kapal Umbul-umbul Blambangan yang membawa misi luar biasa terhadap promosi wisata budaya di Indonesia dan Banyuwangi pada khususnya.

3.1 Fenomena Santet

Ajaran ilmu hitam yang diwariskan antar generasi, antar abad, ragamnya pun sangar luas. Masing-masing daerah di Indonesia mempunyai gaya khas masing-masing dalam hal mitos santet. Sulit kiranya untuk menggolongkan ilmu hitam atau membuat pengelompokan ilmu hitam, karena kurangnya keseragaman dalam praktik. Jarang ada kesamaan metode, gaya, atau cara mempraktikkan ilmu hitam antara satu tempat dengan yang lainnya diseluruh penjuru negeri. Sulit untuk menghubungkan benang merah yang menghubungkan antara satu praktik dan lainnya, baik itu dalam ha mantra, peralatan atau ritualnya. Masing-masing pola praktik dipengaruhi oleh latar belakang pribadi dukun, termasuk budaya, agama, gaya pribadi gurunya, keyakinan dan mungkin masih ada faktor lain.

3.1.1 Ragam Santet

ragam santet yang dibagi menjadi 3 kelas, pertama adalah santet berbobot ringan, santet berbobot sedang dan santet berbobot berat.

3.1.1.1 Santet berbobot ringan

a. *Sambang Lombok* adalah membuat target mengalami sakit perut ringan
b. *Sambang Bawang* adalah membuat target menderita bersin-bersin berkelanjutan
c. *Sambang Brambang* adalah membuat target menderita sakit mata
d. *Sambang Angin* adalah membuat target menderita perut kembung

3.1.1.2 Santet berbobot sedang

a. *Teluh* adalah mentransfer penyakit melalui bantuan roh penunggu desa (*danyang desa*) ke desa lainnya dan targetnya adalah sekelompok orang, misalnya satu keluarga atau satu desa atau satu kampung.

b. *Tenung* adalah Mentransfer energi obyek. Obyek yang mengandung paku berkarat, jarum, silet, atau pecahan kaca tinggal di tempat dukun, tetapi energi dan sifat obyek akan menyerang target. Diharapkan korban akan menderita sakit seakan-akan ditusuk-tusuk paku atau diiris silet, namun benda itu tidak ada di dalam tubuh, hanya sifat benda saja yang ada. Praktik ini mirip salah satu ritual voodoo dari haiti atau afrika yang menggunakan boneka kecil sebagai medium

c. *Santet* adalah mentransfer obyek fisik, seperti paku, jarum, silet, pecahan kaca, atau rambut kepada calon korban. Diharapkan korban akan mengalami penderitaan mulai dari cedera, sakit tak kunjung sembuh, ataupun meninggal dunia.

3.1.1.3 Santet berbobot berat

Jengges adalah membunuh target dalam jarak jauh, hanya ada satu tujuan disini yaitu kematian targetnya, konon *jengges* adalah ilmu yang dimiliki dukun atau paranormal yang berilmu tinggi. Ilmu hitam jenis ini sudah semakin pudar dan hampir tinggal nama belaka.

3.1.2 Media atau Energi Transmisi Santet

Ada anggapan yang beragam mengenai sumber kekuatan yang digunakan untuk media santet, seperti kekuatan roh jahat ataupun kekuatan pikiran.

a) Menggunakan bantuan gaib:

Ada beberapa makhluk gaib, disebut *khadam* (pembantu), yang diyakini ada dan bersedia membantu dukun mengirimkan objek santet ke calon korban. Dalam skenario ini, pembantu-pembantu gaib dipanggil oleh dukun santet untuk membawa atau meneruskan objek-objek materiil seperti pecahan kaca, jarum, paku baru atau berkarat, seikat rambut, dan sebagainya ke tempat tujuan. Pembantu gaib ini dipanggil dengan berbagai cara, termasuk membakar kemenyan, dupa atau hio. Semakin bagus kualitas kemenyan, dupa atau hio yang dibakar, semakin tinggi pula kualitas pembantu yang da-pat dimintai tolong. Kelompok makhluk halus yang dapat dimintai bantuan termasuk jin, setan, dan danyang (roh manusia).

b) Menggunakan kekuatan pikiran:

Menggunakan kekuatan pikiran melalui konsentrasi atau meditasi, baik dengan atau tanpa mantra untuk memengaruhi pikiran calon korban dari jauh. Kekuatan pikiran ini bisa di-dukung dengan lelaku atau tirakat seperti puasa atau bertapa. Ini berlaku baik untuk santet non-benda maupun santet benda. Dalam hal santet benda, Permadi, seorang tokoh paranormal Indonesia yang sekaligus seorang tokoh politik yang beken, disebutkan dalam artikel Kompas Cybermedia (Kamis, 13 Juli 2006) bertajuk "Tangkal Santet dengan Takwa" menyatakan bahwa dematerialisasi sebagai sebuah teori atau cara mentransfer benda santet yang padat ke tubuh calon korban. Berikut kutipan seutuhnya. *Menurut Permadi santet bisa dijelaskan dengan teori bahwa benda dengan molekul padat seperti paku atau berbagai hal lain bisa diubah menjadi bentuk energi yang tidak kelihatan (dematerialisasi) untuk kemudian diubah lagi menjadi benda padat setelah terkirim atau sampai pada seseorang yang dituju. "Semua itu berkat kekuatan mind atau pikiran," ujar Permadi.*

Pendapat senada dilontarkan oleh Romo Lukman, seorang ahli penyembuhan paranormal dari Purwodadi yang juga seorang pastor. Secara spesifik ia menyebutkan bahwa santet tak lebih dari induksi negatif atau energi alam yang dimanipulasi sedemikian rupa untuk mencederai orang lain. Ada orang yang memiliki kemampuan mengubah materi menjadi energi untuk dikirimkan ke tubuh target secara

elektrodinamika. Dan karena tubuh manusia mengandung muatan listrik, korban yang lemah tidak mampu menahan kiriman energi yang mengenai tubuhnya dan ia akan jatuh sakit.

3.1.3 Ritual dan Praktik Santet

Ada banyak jenis ritual yang dilakukan oleh tukang santet dalam mempraktikkan ilmu hitamnya. Seorang dukun tanpa basa-basi mengatakan dengan jelas bahwa ia beraksi melakukan pekerjaan kotor mencederai ataupun membunuh orang lain. Ia hanya membutuhkan nama targetnya, akan lebih baik bila diberi tambahan penjelasan, seperti tanggal lahir dan foto. Dukun tersebut menetapkan tanggal yang dikehendaki dan dilakukan di malam hari. Syaratnya, pemesan santet harus menemani dukun tersebut melakukan ritual di malam yang telah ditetapkan. Tetapi tidak perlu menemani dukun tersebut melakukan ritual di tempat yang sepi. Pemesan santet tersebut cukup menemani di rumahnya sendiri dengan tidak tidur atau melakukan aktivitas lainnya seperti membaca atau menonton televisi. Ada larangan dalam menemani ritual tersebut, pemesan santet tidak boleh meminum minuman keras pada saat malam pengiriman santet itu.setelah itu besok paginya sudah ada hasilnya, orang yang dikirimi santet tersebut sudah merasakan sakit yang parah atau bahkan meninggal dunia.

Ada cara berbada yang dilakkan oleh beberapa dukun untuk melakukan santet. Dukun tersebut menggunakan dua kuali tembikar yang ditata sebelah menyebelah. Sebuah keris ditempatkan melintang dan menumpang di masing-masing bibir kedua kuali tersebut. Kuali yang ketempatan gagang keris diisi beraneka ragam bunga, sedangkan yang satunya berisi air bersih. Sang dukung pun melaksanakan ritual tersebut. Jika air di bawah ujung keris itu gelap maka misi tersebut berhasil.

Gambar 3.1
Salah satu alat ritual dalam santet

Cara yang lain dalam melakukan santet yang dikenal dengan nama *pulung*. *Pulung* ini bisa dideteksi dengan mata telanjang. Wujudnya seperti bola api berekor dengan warna merah atau agak kehijauan, melayang secara horizontal di udara dan kemudian menukik ke arah rumah korban yang dituju. Jika sarana *pulungnya* telur, warnanya merah, sedangkan jika sarana *pulungnya* jeruk nipis, maka warnanya agak kehijauan. Tujuan mengirim *pulung* adalah untuk menyakiti secara fisik atau membuat penderitaan terhadap korban. *Pulung* hanya dapat dikirim pada malam hari, pada malam Senin, malam Selasa dan malam Jumat. Selain *pulung* yang melayang tersebut, ada pula bentuk lainnya yakni dengan meletakkan barang yang sudah diberi mantera di rumah atau halaman korban. Sementara itu, parangmaya merupakan bentuk cara membunuh secara gaib yang sangat menyeramkan, parangmaya menggunakan parang atau mandau yang bisa terbang secara gaib, konon dikendalikan oleh sang dukun. Menurut cerita mandau gaib tersebut tidak pernah salah sasaran, kecuali dukunnya yang keliru membidik sasarannya atau kecuali jika calon korbannya sakti atau tidak mempan santet.

Dikenal juga adanya *beguganjang,* yaitu hantu tinggi besar yang jahat, yang konon dipelihara oleh dukun atau seseorang untuk dijadikan suruhan melakukan sesuatu sesuai kehendak pemiaranya atau klien si dukun. Misalnya untuk mencederai dan membunuh seseorang. Di Sulawesi, paling tidak di Sulawesi Tenggara, dikenal makhluk jelmaan manusia (dukun) menjadi anjing *(parakang)* dan berkeliaran di malam hari, dan konon dapat disuruh untuk memakan jantung korban yang ditujunya. Ada pula *koa-koa* atau potongan kepala (jelmaan dukun) yang melayang di udara, untuk menyergap mangsa yang dituju dan memakan hatinya.

Sementara itu, di Sulawesi Tenggara, praktik santet pun bermacam-macam. Salah satunya adalah menggesek-gesek daun jagung dengan jarum, lalu bahan-bahan santet seperti paku, jarum, rambut, melesat terbang menuju sasarannya.

Sedangkan di Jawa, ada praktik dukun santet yang membungkus keris dengan kain putih. Bila lipatan kain itu bernoda darah, maka misi pun tercapai. Selain itu ada juga santet yang melibatkan benda materiil, seperti silet, serpij kaca, bahkan paku besar.

3.1.4 Santet Banyuwangi

Banyuwangi telah dikenal secara nasional lewat seni budaya tari gandrung, juga lagu daerahnya yang melankolik, tetapi fenomena yang telah melekat pada Banyuwangi adalah dukun santet. Hal ini karena merambahnya peristiwa pembantaian dukun santet beberapa waktu yang lalu

Dalam peta dunia perdukunan, secara kuantitas laki-laki mendominasi. Bahkan image yang ditangkap oleh publik katika terdengar terminologi dukun, atau terdengar kabar dari media massa tentang dukun santet, maka yang terbayang hampir selalu sosok laki-laki. Konstruksi sosial yang terbangun dalam benak masing-masing individu telah lama tertanam, sehingga persepsi seseorang atau persepsi sosial seperti gerak refleks yang secara otomatis tergiring ke arah sosok laki-Laki ketika manangkap makna di balik kata dukun. Dalam arena panggung perdukunan, perempuan tersegmentasi pada wilayah mistis yang mekanismenya memanfaatkan media kartu lintrik. Dalam segmen ini pun telah tertanam kuat persepsi yang menggiringn Pemahaman bahwa dukun atau tukang lintrik hampir identik dengan perempuan. Dengan demikian, aroma mistis yang menjadi ajang kontestasi bagi peran sosial dan kultural dukun perempuan tidak dapat dilepaskan dari aroma perempuan lintrik. Sosok fisik perempuan lintrik tak ubahnya sosok perempuan-perempuan lain, termasuk semacam sosok perempuan ibu rumah tangga.

Wilayah operasional yang dijadikan ajang praktik mistis oleh perempuan lintrik adalah seputar persoalan pengasihan/percintaan antariawan jenis, memikat seseorang, membenci seseorang, meramal jodoh, meramal nasib, menebak atau menemukan benda atau barang hilang. Selain memanfaatkan kartu, teknis operasional perempuan lintrik sering menggunakan bantuan identitas diri bisa berupa foto diri, tanggal lahir, weton, dan benda-benda bagian dari tubuh dari objek yang dituju. Dalam praktik itu yang sering kena atau menjadi objek sasaran

adalah laki-laki. Perempuan lintrik juga banyak diman-faatkan oleh para perempuan penghibur (di lingkungan Lokalisasi) guna memikat para pelanggan untuk selalu datang kembali dan tidak bosan-bosannya menjadi peianggan. Dalam realitas sosial, spesifikasi perempuan lintrik tersebut menjadi segmentasi yang memisahkan dari segmentasi operasional dukun laki-laki. Hampir tidak ada dukun laki-laki yang mekanisme mistisnya memanfaatkan media kartu lintrik. Dalam konteks itu, kualifikasi perempuan tintrik mampu merebut peran dan posisi dominasi laki-laki. la berada di atas angin, tanpa tertandingi. Dalam ajang kontestasi, ia berhasil mengang-kangi keperkasaan laki-laki.

Belum ada argumentasi yang validitasnya dapat dijadikan referensi ketika mengulas persoalan potensi perempuan lintrik dalam membaca tanda-tanda misteri kehidupan di balik kartu lintrik. Meskipun demikian, beberapa karakteristik khas yang dimiliki perempuan dapat menjadi implikasi dari fenomena tersebut, antara lain kualitas kepekaan batin, kelembutan hati, ketajaman intuisi, dan sensitivitas nilai rasa. Dalam beberapa karakte-ristik tersebut, secara umum, perempuan lebih unggul dibandingkan laki-laki. Namun, karena keterbatasan laku, tidak banyak perempuan yang menerjuninya.

Dalam persepsi masyarakat umum, praktik perempuan lintrik diklasifikasikan sebagai *ngelmu hitam.* Akan tetapi, jika mengacu pada produk akhir dari mekanisme mistis tersebut yang tidak berorientasi pada upaya membunuh atau menyakiti secara fisik, tampaknya justifikasi *ngelmu hitam* yang menjadi klaim khalayak perlu dipertanyakan. Salah satu ciri khas dunia mistis orang *Osing* yakni magi kuning, putih, merah dan hitan. Tampaknya praktik peremupuan lintrik cenderung bermain pada tataran magi kuning dan merah bukan magi hitam.

Dalam pemetaan *ngelmu* perdukunan, orang *Osing* sering disebut sebagai salah satu sudut dari segi tiga magic ujung timur Jawa Timur, disamping orang Pinggir Papas (Sumenep) dan orang Bali. Tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan orang Banten. Dunia magic orang *Osing* tidak hanya sebatas pada *ngelmu* hitam dan putih, tetapi lebih dari itu juga terdapat klasifikasi *ngelmu* yang bersumber pada magi kuning dan magi merah. Dalam konteks

budaya *Osing*, berdasarkan sumber ajaran dan tujuan pemakaiannya, *ngelmu* yang bersumber pada magi hitam disebut sihir, sedangkan *ngelmu* yang bersumber pada magi putih disebut *ngelmu* penyembuhan, adapun *ngelmu* yang bersumber pada magi kuning dan merah disebut santet.

Berbeda dari sihir, santet merupakan ngelmu pengasihan. Secara etimologis, istilah santet berasal dari bahasa lokal *Osing* sebagai akronim dari frase *mesisan kanthet* ('biar terikut') atau *mesisan benthet* ('biar retak'). Pengertian *mesisan kanthet* dan mesisan *benthet*, menurut orang *Osing*, bermakna pengasihan (dipersepsikan bernuansa positif). Santet dalam pengertian *mesisan kanthet* banyak terkandung dalam jenis magi Kuning, sedangkan dalam pengertian *mesisan benthet* banyak terkandung dalam jenis magi merah. Meskipun sama-sama terhimpun dalam ngelmu pengasihan, kedua magi tersebut memiliki perbedaan. Magi kuning merupakan pengasihan yang didasari oleh ketulusan hati dan kemurnian niat baik, sedangkan magi merah cenderung dilandasi hawa nafsu (termasuk nafsu seks) dan bernuansa spirit dendam yang dibungkus dengan kemasan pengasihan. Beberapa mantra bermagi merah, antara lain, *Jaran Goyang, Siti Henar, Semut Gatel. Bantal Guling, Gombat Kobong, dan Polong Dara*, sedangkan yang bermagi kuning, antara lain, *Sabuk Mangir, Si Gandrung Mangu-mangu, PrabuKenya, PuterGiling, DamarWutan, SemarMesem, AmbarSari, Si Kumbang Jati, dan Tes Putih – Tes Abang.*

Dalam mantra *Osing* yang terdapat magi kuning dan magi merah, terdapat beberapa mantra yang populer di Banyuwangi adalah mantra *Jaran Goyang* dan mantra *Sabuk Mangir.* berikut ini adalah tipologi dari kedua mantra tersebut dan bancaan dari mantra tersebut.

Tabel 3.1
Tipologi Mantra Jaran Goyang dan Sambuk Mangir

No	Unsur	*Jaran Goyang*	*Sabuk Mangir*
1.	Magi	Magi Merah	Magi Kuning
2.	Dasar penggunaan	Nafsu (mencelakai)	Tulus
3.	Penggunaan	Lebih banyak digunakan oleh laki-laki untuk memikat (mencelakai) dari	Dapat digunakan olah laki-laki untuk memikat perempuan atau digunakan

Lanjutan Tabel 3.1

No	Unsur	*Jaran Goyang*	*Sabuk Mangir*
		pada digunakan oleh perempuan	oleh perempuan untuk memikat laki-laki
4.	Pemanfaatan	Untuk menarik perhatian atau rasa cinta seseorang secara berlebihan sampai pada kondisi tergila-gila	Untuk menarik perhatian atau rasa cinta namun secara perlahan-lahan, sampai-sampai orang yang terkena mantra ini tidak sadar dirinya terkena pengaruh mantra

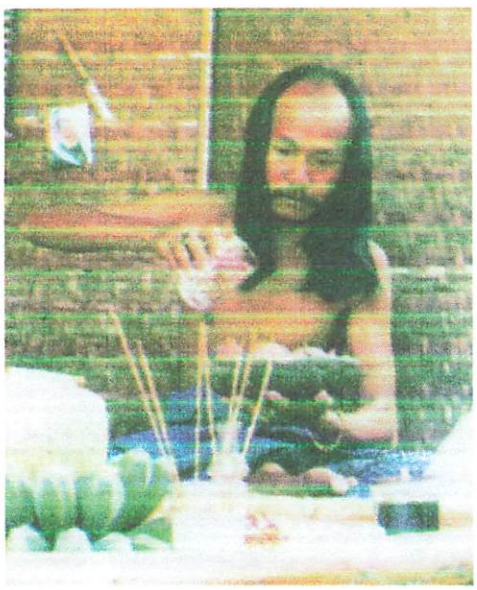
Sumber : Hasil Survey, 2008

Tabel 3.2
Mantra Jaran Goyang dan Sabuk Mangir

Mantra Jaran Goyang	Mantra Sabuk Mangir
Bismillahir rahmanir rahim	*Bismillahir rahmanir rahim*
Niat isun matek aji jaran goyang	*Niat isun matek aji sabuk mangir*
Sun goyang ring tengah latar	*Lungguh sapa ningali lungguh isun iki*
Sun sebarake gunung gugur	*Ya isun iki lungguhe Nabi Adam*
Sun sabetake lemah bangka	*Badan isun badane Nabi Muhammad*
Sun sabetake segara asat	*Hang sapa ningali badan isun iki*
Sun sabetake ombak sirep	*Ya isun iki badane Nabi Muhammad*
Sun sabetake atine jebeng beyine.....	*Cahyanisun cahyane Nabi Yusuf*
Kadhung edan sing edan	*Hang sapa ningali cahyanisun iki*
Kadhung gendheng sing gendheng	*Ya isun iki cahyane Nabi Yusuf*
Kadhung bunyeng sing bunyeng	*Suaranisun suarane Nabi Daud*
Aja mari-mari	*Hang sapa krungu suara isun iki*
Kadhung sing isun hang nambani	*Ya isun iki suarane Nabi Daud*
Sih-asih kersane Gusti Allah	*Teka welas teka asih jebeng beyine ....*
La Ilaha Illallah Muhammadur	*Asiha marang jabang bayinisun*
Rasulullah	*Sih-asih kersane Gusti Allah*
	La Ilaha Illallah Muhammadur
	Rasulullah

Sumber :Hasil Survey, 2008

Dalam masyarakat *Osing*, komunitas yang paling dekat dengan dunia perdukunan adalah komunitas *abangan*. Kaum *abangan* bahkan dapat dikatakan menjadi faktor utama dalam pemujaan ngelmu dan mantra. Sementara itu, komunitas santri terpecah dalam dua golongan. Santri yang berorientasi pada islam tradisional (NU) mendukung praktik mistis, sedangkan santri yang berorientasi pada islam modern (Muhammadiyah) mengharamkannya.

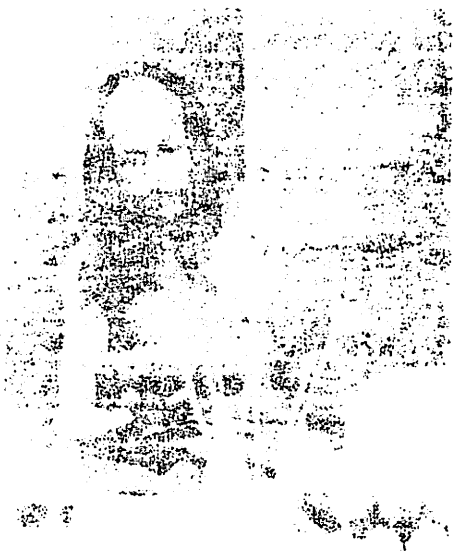


Gambar 3.2 : Seorang dukun sedang melakukan ritual santet

Tabel 3.3
Kronologi Fenomena Santet

Dahulu	Tragedi Santet Banyuwangi	Sekarang
Aroma mistis yang menjadi ajang kontestasi bagi peran sosial dan kultural dukun perempuan tidak dapat dilepaskan dari aroma perempuan lintrik. Daerah perkampungan di Banyuwangi banyak	• Peristiwa pembunuhan terhadap korban yang diduga dukun santet pada awalnya terjadi di Banyuwangi • Berkembang isu bahwa para pelakunya ala ninja sehingga membuat masyarakat cemas, takut dan resah. • Tersebar pula isu dikalangan tokoh-tokoh	Setelah terjadi tragedi pembunuhan dukun santet oleh ninja. Banyak sekali dukun santet yang masih selamat menutupi keilmuannya tersebut dan tidak melakukan aktivitas *ngelmu* santet. Tapi

Dalam masyarakat Orang Komunitas yang pulau dalam dengan suatu perdaluman adalah kom atas dengan kaum dengan bahkan dapat dikatakan mengadi faktor mana dalam perangan tegelan dan manus. Komunitas ini komunitas santri terpecah dan di dua golongan. Santri yang berorientasi pada islam tradisional (NU) mendukung partai murni, sedangkan santri yang berorientasi pada islam modern, Muhammadiyah) mendukung PPP.



Gambar 3.1 : Seorang dalam [illegible]

Tabel 3.3
Komunitas Tanaman Sawah

Daerah	Tanaman Sawah Dan Ternak	Sebagai
Arona misus yang	• Tanaman pohon [illegible]	Satuan tanpa
mengadi dang	[illegible]	tanpa
kombesnal bagi penan	[illegible]	pembunuhan dalam
sosial dan kultural	[illegible]	sanksi oleh [illegible]
dalam pemerintah	[illegible]	Bangsa sosial
tidak dapat	• [illegible]	dalam [illegible] yang
dilepaskan dari	pada [illegible]	[illegible]
arona pemerintah	[illegible]	[illegible]
lintas	[illegible]	[illegible]
Daerah	[illegible]	[illegible] dan [illegible]
pelanggaran di	• Tersebar pula [illegible]	[illegible]
kan [illegible]	dilakukan [illegible]	[illegible]

Lanjutan Tabel 3.3

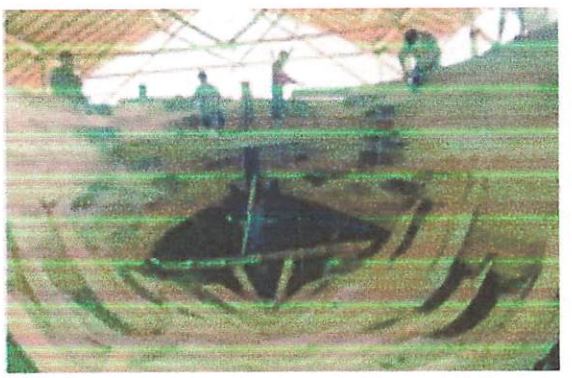
Dahulu	Tragedi Santet Banyuwangi	Sekarang
sekali terdapat orang yang mengaku sebagai dukun santet. Setiap permasalahan yang terjadi selalu diselesaikan dengan kiriman santet. Hal ini tidak saja dilakukan oleh seorang laki-laki bahkan perempuan. Dahulu orang yang mengaku memiliki ilmu santet justru terang-terangan mengakui keilmuannya. Jika ingin membeli benda-benda yang biasa digunakan untuk menyantet oleh siapapun pada malam hari tidak akan dilayani.	masyarakat bahwa peristiwa pembunuhan dukun santet tersebut merupakan upaya antuk menghabiskan salah satu komponen masyarakat dan salah satu organisasi massa tertentu, yang dilakukan oleh sekelompok orang yang terorganisir • Adanya kelompok tertentu untuk mengeksploitir peristiwa kriminal tersebut dengan cara melakukan aksi adu domba, teror dan ancaman dengan kegiatan terselubung, sehingga membuat keresahan masyarakat dan rasa saling curiga diantara warga masyarakat dan antara warga masyarakat dengan aparat pemerintah	sampai sekarang masih ada juga beberapa dukun yang hanya memberikan jimat-jimat. Dan sampai saat ini para pejabat dari luar daerah pun mencari ajimat ke dukun-dukun Banyuwangi

Sumber : Hasil Survey, 2008

3.2 Kapal Umbul-Umbul Blambangan

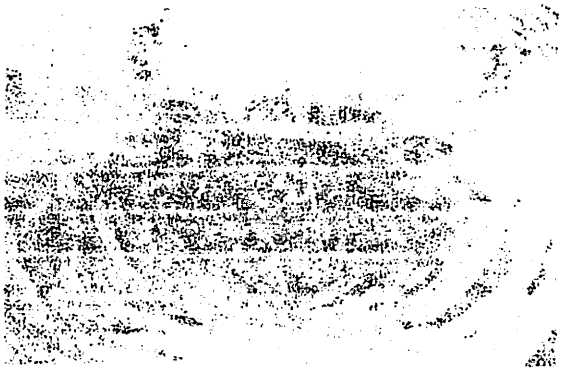
Di ujung timur Pulau Jawa ini tengah disiapkan sebuah kapal dengan panjang 27 m, lebar 5 m dan tinggi 3 m dan berbahan baku kayu ulin, jati, dan nyamplong yang pengerjaannya dilakukan dengan cara tradisional yang akan mengarungi samudera Indonesia. Kapal ini dikerjakan sejak 9 Juni 2004 melibatkan 27 orang pekerja asal Penggarungan Madura. Kapal umbul-umbul blambangan ini dibuat oleh pemerintah Kabupaten Banyuwangi. Jalur yang akan dilayari bukanlah jalur pelayaran yang pendek. Dari pelabuhan Ulu Pang-pang Banyuwangi, kapal itu akan menuju Surabaya, Jakarta, Palembang, dan Batam.

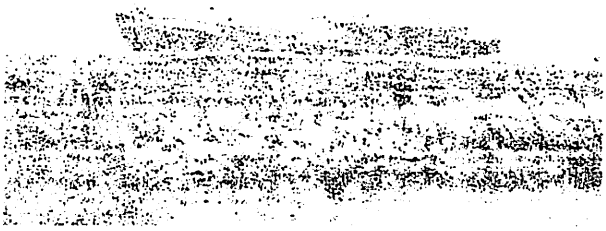
Setelah itu, kapal akan dilepas secara resmi oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono di pantai Ancol menuju Palembang, Batam, pelabuhan Port Klang (Malaysia), Singapura, Bangkok (Thailand), Long Xugen (Kamboja), Kota Ho Chi Minh (Vietnam), dan kemudian mengarungi Laut Cina Selatan menuju Manila (Filipina) dan Bandar Seri Begawan (Brunei Darussalam), sebelum akhirnya kembali ke Banyuwangi. Disaksikan ribuan pasang mata, diiringi tarian kolosal yang melibatkan 4.800 orang, Banyuwangi meluncurkan replika kapal tradisional zaman Majapahit yang diberi nama "Kapal Majapahit Umbul-umbul Blambangan". Pemilihan nama "Umbul-umbul Blambangan" sengaja dipakai untuk mengingatkan pada kerajaan yang dulunya berpusat di Banyuwangi. Harapannya, nama "Blambangan" akan mengingatkan pada Banyuwangi yang di era kejayaan Majapahit adalah gerbang utama untuk ke wilayah timur kerajaan itu.



Gambar 3.3 : Pembuatan Kapal Majapahit "Umbul-umbul Blambangan"

Gambar 3.4 : Kapal "Umbul-umbl Blambangan"





Pembuatan kapal umbul-umbul blambangan merupakan kebanggaan bagi bangsa indonesia dan berharap bisa menjadi duta seni dan budaya bangsa selama ekspedisi di mancanegara. Ekpedisi ini dipimpin oleh Antony Ugiono yang membawa 21 kru yang bertemakan "Layar Kumendung Umbul-Umbul Blambangan Junjung Amukti Palapa"

Rencana perjalanan muhibah itu kapal itu sempat diselenggarakan upacara resmi pelepasan di Pelabuhan Boom yang diluncurkan Deputi Pemasaran Kementerian Pariwisata dan Budaya, Udin Syamsudin. Pelepasan itu dilakukan bersamaan dengan peringatan Harjaba pada tahun 2004 lalu

Pada era Bupati Samsul Hadi, pembuatan kapal itu bertujuan untuk melakukan perjalanan muhibah ke beberapa negera asia untuk mengkampanyekan potensi wisata Banyuwangi. Namun pada saat pemberangkatan kapal ini Bupati Banyuwangi bukan lagi Samsul Hadi tapi Ani Lestari. Ditengah-tengah antusiasme masyarakat Banyuwangi pada saat pemberangkatan kapal umbul-umbul Blambangan dengan harapan membawa nama pariwisata Indonesia khususnya budaya Banyuwangi terkenal seantero dunia, ternyata kapal tersebut baru berjalan sekitar 10 km dari pantai Boom tiba-tiba berhenti tanpa ada alasan yang jelas. Nasib kapal Umbul-Umbul Blambangan (UUB), saat ini cukup mengenaskan. Sudah hampir dua tahun ini, kapal kayu milik mantan Bupati Samsul Hadi dibiarkan mengapung di pantai Kampe, Desa Bangsring, Kecamatan Wongsorejo.

Pada akhirnya permasalahan kapal Umbul-Umbul Blambangan yang urung berangkat tersebut sedikit terbuka. Pada mulanya kapal ini diklaim milik Pemda Banyuwangi, namun dari berita yang beredar kapal ini dimiliki oleh Bupati Samsul Hadi. Tindakan korupsi yang dilakukannya membuat kapal ini tidak jadi berangkat karena harus diproses dahulu asal usul dari kapal tersebut.

3.3 Pantai Boom

Perubahan fungsi dari Pelabuhan Boom sebagai tempat pemberhentian kapal dan menurunkan hasil bumi menjadi sebuah kawasan yang memiliki fungsi yang

kurang jelas. Hal ini disebabkan oleh beberapa peristiwa yang menimbulkan kerusakan dan hilangnya fungsi Pantai ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel kronologis di bawah ini.

Tabel 3.4
Kronologi Pantai Boom

Dahulu	Tragedi Pantai Boom	Sekarang
Sejak 300 tahun yang lalu Pelabuhan Boom sebgai bongkar muat, Kapal Layar dan Kapal Penisi bersandar disini. Pada sekitar tahun 50-an banyak kapal yang berasal dari Sulawesi, Kalimantan dan pulau-pulau lainnya yang juga bersandar dengan menurunkan Koprah yang kemudian dibawa ke Pabrik Naga Bulan di Kelurahan Karangrejo Pada tahun 1955 terjadi bencana angin besar di sepanjang pesisir pantai dari Pantai Boom Banyuwangi sampai ke Pantai Muncar. Anehnya angin tersebut hanya terjadi di pesisir pantai, tidak sampai masuk ke kota Banyuwangi, padahal letak pantai Boom berada di Kota Banyuwangi	Pada sekitar tahun 1989 terjadi bencana tsunami di Pantai Boom, bangunan-bangunan tempat rekreasi dan bekas pelabuhan Boom hancur berantakan. Mulai saat itu pantai Boom menjadi tempat yang sepi dan tidak memiliki aktifitas apapun. Hanya beberapa masyarakat yang masih datang hanya sekedar melihat pantai. Pada tahun 1982 para murid-murid perguruan karate (Inkai) tewas tenggelam di Pantai Boom karena sedang mengikuti ujian kenaikan tingkat. Hal ini disebabkan pantai Boom memiliki arus bawah yang kuat karena pertemuan sungai dan laut.	Sekarang pantai Boom digunakan sebagai tempat rekreasi keluarga, itupun hanya hari-hari tertentu saja. Namun pada hari raya Idul Fitri Pantai Boom ini ramai dikunjungi masyarakat-masyarakat dari kecamatan yang ada di Kabupaten Banyuwangi. Di Pantai ini digelar pameran-pameran dan pagelaran musik untuk hiburan rakyat.

Sumber : Hasil Survey, 2008

Setelah terjadi bencana yang berturut terjadi di Pantai Boom ini, sekitar 50 m dari bibir pantai Boom terdapat daratan kecil dengan ukuran panjang sekitar 150 m dengan lebar 25 m. Tapi untuk menuju kesana tidak perlu menggunakan perahu atau alat-alat yang lain, cukup berjalan kaki karena kedalaman dari bibir pantai ke daratan tersebut tidak dalam hanya sebatas lutut orang dewasa. Selain

digunakan untuk tempat menyimpan jaring nelayan, daratan tersebut juga digunakan sebagai penahan ombak sehingga anak-anak dapat bermain di tepian pantai Boom, namun sekarang daratan tersebut hilang.

BAB IV
ANALISA DESAIN WISATA SENI – BUDAYA BANYUWANGI

Sebuah pariwisata yang menjadi tujuan bagai wisatawan asing maupun wisatawan lokal hakekatnya adalah sebuah gallery yang kesemua elemen-elemennya ingin dipertunjukkan atau dijual kepada para pelaku wisata. Seni dan budaya Banyuwangi yang disajikan dalam bentuk wisata ini adalah dengan tidak mengurangi nilai-nilai budaya yang terkandung dari sebuah kesenian. Dalam bab analisa ini lebih difokuskan kepada analisis karakter wisatawan baik regional atau wisatawam lokal, analisis kesesuaian seni dan budaya terhadap lokasi perencanaan, dan sampai kepada analisis design atraksi wisata. Dalam bab ini pula diuraikan potensi dan pengaruh daya tarik wisata Bali terhadap wisatawan yang berkunjung ke Banyuwangi yang notabene lokasi Pulau Dewata Bali sebagai pariwisata dunia dengan Kabupaten Banyuwangi hanya dipisahkan dengan selat Bali.

4.1 Analisis Karakter wisatawan mancanegara

Untuk lebih meningkatkan pemahaman secara empiris, maka berikut ini disampaikan karakteristik wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia pada tahun 2006. Kunjungan langsung wisatawan mancanegara sebanyak 4.475.452 jiwa dan didominasi oleh wisatwan Singapura. Untuk lebih jelasnya mengenai karakter wisatawan mancanegara ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.1
Persentase kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2006

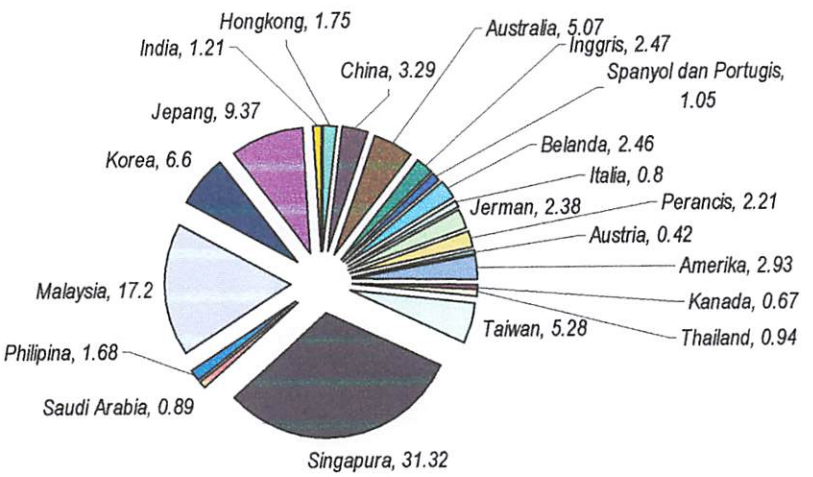
No	Negara	Kunjungan (%)
1	Australia	5.07
2	Amerika	2.93
3	Inggris	2.47
4	Thailand	0.94
5	Taiwan	5.28

Lanjutan Tabel 4.1

No	Negara	Kunjungan (%)
6	Spanyol dan Portugis	1.05
7	Singapura	31.32
8	Saudi Arabia	0.89
9	Philipina	1.68
10	Belanda	2.46
11	Malaysia	17.20
12	Korea	6.60
13	Jepang	9.37
14	Italia	0.80
15	India	1.21
16	Hongkong	1.75
17	Jerman	2.38
18	Perancis	2.21
19	Kanada	0.67
20	China	3.29
21	Austria	0.42
Jumlah		100

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Grafik 4.1
Prosentase kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2006



Jika dilihat pada tabel diatas jelas sekali bahwa negara tetangga Indonesia yaitu Malaysia dan Singapura sangat dominan dalam melakukan perjalanan wisata ke Indonesia. Wisatawan berasal dari Singapura sangat mendominasi kunjungan wisata ke Indonesia sebesar 31,32 %, kemudian kunjungan wisatawan Malaysia

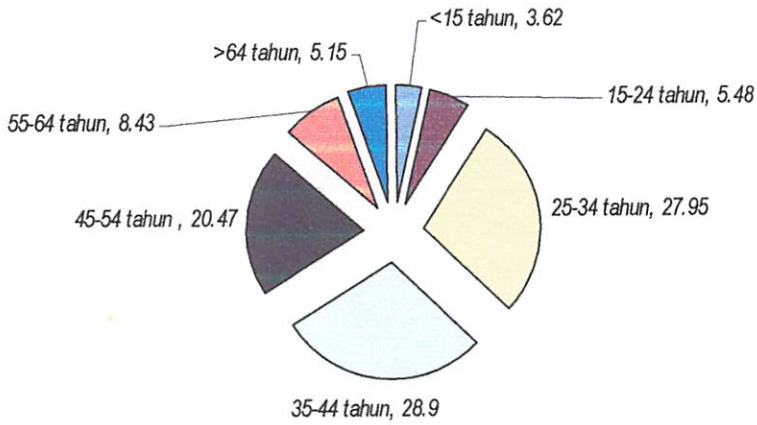
ke Indoneisa sebesar 17,20%. Negara-negara di Benua Asia masih lebih banyak mengirim wisatawannya dibanding dengan Benua Eropa dan Amerika.

Tabel 4.2
Persentase kunjungan wisatawan mancanegara
Berdasarkan kelompok umur tahun 2006

No	Kelompok Umur	Wisman (%)
1	<15 tahun	3.62
2	15-24 tahun	5.48
3	25-34 tahun	27.95
4	35-44 tahun	28.90
5	45-54 tahun	20.47
6	55-64 tahun	8.43
7	>64 tahun	5.15

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Grafik4.2
Kunjungan wisatawan mancanegara
Berdasarkan kelompok umur tahun 2006



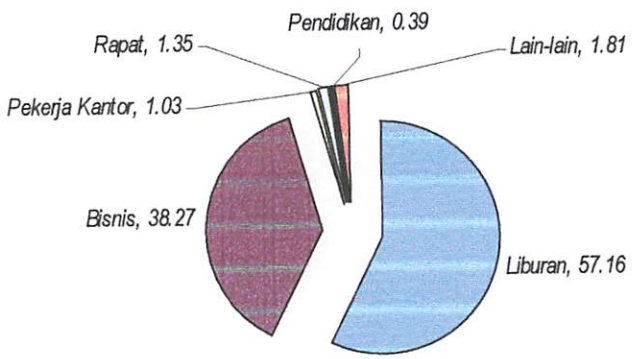
Berdasarkan tabel diatas, didapatkan bahwa wisatawan yang datang ke Indonesia cenderung wisatawan dengan usia matang yaitu sebesar 28,9 %. Namun untuk usia anak-anak yaitu < 15 tahun sangat jarang sekali datang ke Indonesia untuk berwisata.

Tabel 4.3
Persentase kunjungan wisatawan mancanegara
Berdasarkan Alasan berkunjung tahun 2006

No	Alasan berkunjung	Wisman (%)
1	Liburan	57.16
2	Bisnis	38.27
3	Pekerja Kantor	1.03
4	Rapat	1.35
5	Pendidikan	0.39
6	Lain-lain	1.81

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Grafik 4.3
Alasan kunjungan wisatawan mancanegara tahun 2006



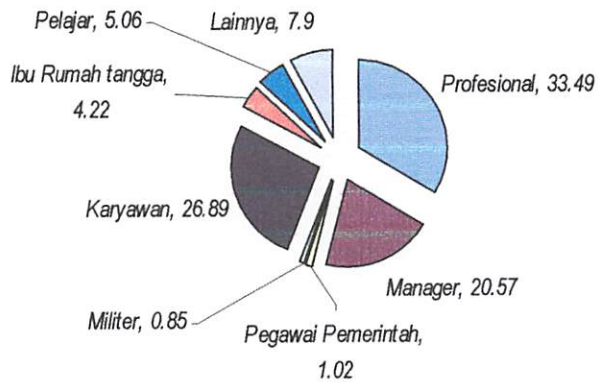
Lebih dari setengah dari kunjungan wisatawan mancanegara yaitu sebesar 57,16 % yang berkunjung ke Indonesia ini untuk berliburan menikmati pariwisata Indonesia. Selain itu Indonesia tampaknya memiliki sedikit iklim bisnis yang hangat sehingga dimanfaatkan setidaknya sekitar 38,27 % masyarakat luar negeri berkunjung ke Indonisia untuk alasan berbisnis.

Tabel 4.4
Persentase kunjungan wisatawan mancanegara
Berdasarkan Jenis Pekerjaan tahun 2006

No	Pekerjaan	Wisman (%)
1	Profesional	33.49
2	Manager	20.57
3	Pegawai Pemerintah	1.02
4	Militer	0.85
5	Karyawan	26.89
6	Ibu Rumah tangga	4.22
7	Pelajar	5.06
8	Lainnya	7.90

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Grafik 4.4
Kunjungan wisatawan mancanegara
berdasarkan jenis pekerjaan tahun 2006



Dilihat dari tabel diatas, bahwa sebagian besar wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia (33,49 %) mempunyai pekerjaan sebagai Profesional/Tenaga Ahli. Jumlah Karyawan dan Manager yang datang ke Indonesia juga cukup besar.

4.2 Analisis Potensi

4.2.1 Potensi Pariwisata Seni dan Budaya Indonesia

Salah satu alasan kedatangan wisatawan mancanegara ke Indonesia ini adalah ingin melihat keunikan budaya dan tradisi masyarakat, selain menikmati

keindahan alam Indonesia. Dimana dengan potensi budaya yang besar ini, Indonesia memiliki kans yang kuat sebagai daerah tujuan wisata dunia.

Secara geografis, Indonesia berada di Khatulistiwa dan terdiri dari kepulauan telah menciptakan keragaman budaya dan keunikan masing-masing pulau yang merupakan aset yang tidak dimiliki oleh negara di dunia. Keunikan dan keragaman tersebut menjadi peluang bagi pengembangan pariwisata budaya di Indonesia.

4.2.2 Potensi Wilayah Studi

Lokasi Pantai Boom yang terletak di ujung timur pulau Jawa dan berbatasan dengan selat Bali memiliki beberapa potensi. Selama ini potensi yang ada tidak digali oleh Pemerintah Daerah sehingga potensi-potensi tersebut tidak termanfaatkan dengan baik. Adapun potensi-potensi antara lain :

a. View pantai yang sangat menarik karena selain berbatasan langsung dengan selat Bali dari Pantai Boom apabila pada malam hari dapat meilihat secara langsung pelabuhan Ketapang yang merupakan penyeberangan dari Pulau Jawa ke Pulau Bali.
b. Lokasinya yang berada di Pusat kota Bayuwangi, memudahkan segala macam akomodasi yang diperlukan, seperti penginapan, transportasi, dll.
c. Berdasarkan kronologinya bahwa dahulu tempat ini menjadi tempat rekreasi bagi masyarakat Banyuwangi sebelum terjadinya bencana, hal ini menunjukkan kebutuhan tempat rekreasi di kota Banyuwangi pada khususnya sangat tinggi apabila wilayah tersebut dapat dikemas secara menarik
d. Dilihat dari bentuk pantainya yang terdapat teluk yang sangat dalam menandakan air yang ada di teluk tersebut sangat tenang.

4.3 Analisa peluang pasar pariwisata

Kegiatan pariwisata akan sangat berarti bila mampu memberikan sumbangan bagi pemerataan pembangunan. Pada wisata budaya peluang yang sangat besar berasal dari wisatawan dari benua Eropa, Amerika dan negara Jepang karena

karakter kunjungan wisatawan dari negara-negara tersebut lebih suka mengunjungi atraksi wisata budaya. Lain halnya dengan negara-negara Asia yang lebih condong kepada wisata belanja dan Golf. Dalam melakukan analisa peluang pasar perlu untuk diketahui terlebih dahulu mengenai motivasi dan keinginan wisatawan dalam berkunjung ke tempat wisata di Banyuwangi. Kedua faktor tersebut merupakan satu informasi yang mendasar yang merencanakan pembangunan wisata sebagai daerah tujuan wisata, sebab pada umumnya tujuan wisata dalam melakukan perjalanan wisata yang utama adalah mendapatkan kepuasan dan kedamaian. Faktor yang mendorong keinginan wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata adalah faktor pendorong dan penarik. Kedua faktor tersebut terdapat faktor yang menyebabkan seseorang melakukan perjalanan wisata. Penjelasan dari masing-masing faktor adalah sebagai berikut :

A. Faktor pendorong

Faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan perjalanan wisata adalah ingin terlepas dari kejenuhan kehidupan rutinitas setiap hari, baik itu dalam masalah pekerjaan, masalah sekolah, masalah kemacetan lalu lintas dan lingkungan yang tercemar kota.

Kejenuhan dan kepenatan akan aktivitas turis asing akan kegiatan yang dilakukan di masing-masing negaranya, seperti pada tabel karakter wisatawan bahwa turis asing yang berkunjung ke Indonesia sebesar 33,49 % adalah berprofesi sebagai profesional dan 26,90 % berprofesi sebagai karyawan. Hal inilah yang mendorong wisatawan asing untuk mencari kenikmatan sendiri yang dapat menghilangkan rasa kejenuhan terhadap pekerjaan yang dilakukan.

B. Faktor penarik

Alam dan budaya yang dimiliki Indoenesia pada umumnya memiliki keunikan dan keindahan yang sangat beragam. Tidak sedikit dari warga asing tersebut yang datang ke Indonesia yaitu sebesar 57,16 % hanya untuk berlibur. Indonesia terdiri dari beragam etnis dan budaya, masing-masing dari budaya tersebut punya identitas atau ciri-ciri yang unik dan bahkan tidak dijumpai di negara-negara dunia manapun.

Faktor yang menarik wisatawan ini berkaitan dengan potensi-potensi yang ada di wilayah studi, sehingga menimbulkan perhatian dari wisatawan untuk berkunjung untuk menyaksikan atraksi yang disajikan. Atraksi berupa wisata seni dan budaya Banyuwangi. Pengelolaan dan pengembangan tempat tujuan wisata tersebut dengan baik akan menyebabkan dorongan wisatawan dalam berkunjung akan terus meningkat dan sebaliknya, apabila tidak ada pengelolaan dan pengembangan dari tempat-tempat wisata tersebut akan menyebabkan penurunan minat wisatawan dalam berkunjung.

4.4 Analisis Seleki Wisata

Dalam analisis wisata ini ada beberapa hal yang perlu dikaji dalam penentuan wisata yang akan digelar, antara lain adalah analisis seleksi seni dan budaya serta analisis fenomena yang terjadi di Banyuwangi.

4.4.1 Analisis seleksi Kebudayaan

Seni dan budaya Banyuwangi diselenggarakan pada waktu-waktu tertentu dan dilakukan di tempat / di desa yang kental akan budaya *Osing*. Untuk itu dalam Analisis seleksi ini berdasarkan atas adat dan mistis yang mungkin terkandung dalam setiap seni dan budaya sehingga dapat dilaksanakan di Pantai Boom. Karena tidak semua kesenian yang ada ini dapat dilakukan di Pantai Boom karena alasan adat ataupun unsur mistis. Dibawah ini adalah dasar-dasar analisa seleksi budaya :

- ✓ Berdasarkan adat, apabila seni budaya tersebut memiliki keeratan terhadap lokasi dan mempunyai makna terhadap lokasi tersebut, maka seni budaya itu tidak dapat diselenggarakan di Pantai Boom
- ✓ Berdasarkan mistis, apabila unsur air yang ada di kawasan pantai Boom adalah pantangan bagi penyelenggaraan maka seni budaya tersebut tidak dapat diselenggarakan di Pantai Boom. Atau unsur mistis yang terkandung pada kesenian tersebut memiliki hubungan erat dengan suatu daerah atau lokasi, maka tidak dapat digelar di Pantai Boom

4.4.1.1 Bahasa

Bahasa *Osing* adalah bahasa daerah yang digunakan oleh sebagian penduduk Banyuwangi, khususnya oleh masyarakat atau suku *Osing*. Pada saat ini tercatat sekitar 53 % dari jumlah penduduk Banyuwangi yang menggunakan bahasa *Osing* terutama di Kecamatan-Kecamatan 1) Banyuwangi (kota), 2) Giri, 3) Glagah, 4) Kabat, 5) Rogojampi, 6) Songgon, 7) Singojuruh, 8) Srono, 9) sebagjan Cluring, dan 10) sebagian Genteng. Di Kecamatan-Kecamatan yang lain selain dari yang 10 tersebut masih dapat dijumpai beberapa kelompok masyarakat atau desa yang dominan suku dan berbahasa *Osing*, misalnya di desa Gambiran Kecamatan Gambiran dan sebagian dari desa Grajagan di Kecamatan Purwoharjo. Karena itu apabila diperhitungkan berdasarkan jumlah desa, pemakai bahasa *Osing* meliputi 126 desa dari 175 desa di Kabupaten Banyuwangi, dengan perasentase dan kemurnian yang beragam.

Arahan pengembangan untuk wisata dudaya di Pantai Boom dari sisi bahasa *Osing* adalah dengan mengaktifkan komunikasi dengan menggunakan bahsa *Osing*. Maksud dari hal tersebut adalah untuk tetap menjaga bahsa *Osing* tersebut agar tetap bertahan. Selama ini para penyedia wisata atau para pedagang yang memanfaatkan area wisata menyesuaikan bahasa dari pengunjung wisata.

4.4.1.2 Kebiasaan masyarakat

Kebiasaan masyarakat atau tradisi masyarakat *Osing* memiliki keunikan dan daya tarik tersendiri. Untuk dapat di pertunjukkan di Pantai Boom maka ada beberapa seleksi berdasarkan adat dan mistis yang dimiliki oleh masing-masing tradisi

Tabel 4.5
Seleksi kebiasaan masyarakat (Tradisi)

No	Tradisi	Adat	Mistis	Hasil seleksi
1	Tradisi Sapar-saparan	Upacara ini dilaksanakan sebagai rasa syukur atas rejeki yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa.	-	Tradisi ini jika dilihat dari sisi adat dilakukan hanya pada hari rabu terakhir di bulan *Sapar*. Namun tidak ada

Lanjutan Tabel 4.5

No	Tradisi	Adat	Mistis	Hasil seleksi
		Pelaksanaan upacara ini pada hari Rabu terakhir bulan Sapar (penggalan Jawa).		larangan untuk dipertunjukkan di kawasan Pantai Boom, apalagi pantai merupakan tempat yang dianggap sunyi untuk melakukan upacara ini.
2	Tradisi Ngarah Jodang	Upacara ini dilaksanakan untuk memperingati hari besar Nabi Muhammad SAW yang dilaksanakan di pagi hari. Endog – endogan ini dimulai pada tanggal 12 Rabiul Awal	-	Tradisi ini dilakukan di Desa Blimbingsari sebagai tradisi bersih desa. Jadi tidak bisa untuk dilakukan di Pantai Boom karena tradisi ini dimulai dengan keliling desa
3	Endog-endogan	Telur hias yang dihias ditancapkan pada Jodang (tempat Sesaji) dan setelah diarak keliling kampung (Idher Bumi) kemudian secara beramai-ramai dilepas dilaut. Biasanya upacara adat ini dilakukan di bulan Maulud oleh masyarakat Blimbingsari	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
4	Tradisi Panjer Kiling	Alat ini untuk mengusir burung di tengah sawah yang dilakukan oleh masyarakat *Osing*	-	Tradisi ini tidak bisa dilakukan di Pantai Boom karena tradisi ini hanya dapat dilakukan di daerah persawahan
5	Kesenian Tradisional Puter Win / Kayun	Keliling kota sampai ke Pantai Watu Dodol pada Lebaran Ketupat sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan atas keselamatan dan kesejahteraan rejeki yang diterima	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun

No	Tradisi	Adat	Mistis	Hasil seleksi
6	Mantra-mantra	Merupakan kebiasaan masyarakat *Osing* dalam melakukan kehidupan kesehariannya	Setiap mantra memiliki unsur-unsur mistis	Mantra tersebut bisa dipertunjukkan di mana saja. Tidak ada larangan dalam mengeksplorasi mantra-mantra Banyuwangi.
7	Sastra lisan	Merupakan kebiasaan masyarakat *Osing* dalam melakukan pergaulan-pergaulan dengan masyarakat yang lain	-	Sastra lisan *Osing* ini sangat menarik jika dapat disajikan dalam sebuah wisata budaya di Pantai Boom

Sumber : Hasil Analisa, 2008

4.4.1.3 Kerajinan Tangan

Kerajinan Tangan dari Masyarakat Banyuwangi sangat beragam, bahan-bahan yang digunakan untuk membuat kerajinan pusat bermcam-macam mulai dari bahan akar daun, perak, bambu, serat pisang, kayu, tanah liat, dan yang paling populer adalah bantik Gajah Oling yang merupakan batik tulis yang bermutu tinggi dan terkenal sampai ke berbagai daerah.

Pada saat sekarang kerajinan-kerajinan yang sangat potensial tersebut kurang terdengar lagi gaungnya karena tidak adanya even-even untuk mempertunjukkan hasil kerajinan tangan ini. Sekarang kerajinan tangan ini hanya sebagai etalase saja di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banyuwangi. Hal ini sangat disayangkan karena bahan-bahan untuk kerajinan tersebut sangat unik.

Arahan pengembangan untuk kerajinan tangan ini adalah dengan memperbanyak even-even budaya sehingga hasil karya dari masyarakat Banyuwangi ini lebih terdengar gaungnya dan dapat dilihat oleh dunia luar. Untuk itu pada design wisata budaya di Pantai Boom ini kerajinan tangan masyarakat Banyuwangi ini lebih ditonjolkan dan juga sebagai ajang promosi bagi wisatawan yang berkunjung ke Pantai Boom.

4.4.1.4 Makanan dan kebiasaan makan

Khasanah budaya setiap suku bangsa di Indonesia sangat beraneka ragam. Makanan atau masakah khas daerah merupakan identitas sendiri bagi setiap suku bangsa yang memilikinya. Banyuwangi memiliki banyak makanan khas yang sangat terkenal dan itu juga merupakan warisan nenek moyang yang sangat bernilai tinggi bagi Banyuwangi khusunya dan Indonesia pada umumnya. Makanan khas yang menjadi suatu identitas suatu daerah menjadikan suatu aset wisata tersendiri.

Makanan khas Banyuwangi ini banyak dijumpai disetiap sudut Banyuwangi. Selain banyak ditemukan di rumah makan yang tersedia yang berada di Banyuwangi juga banyak terdapat di pinggir jalan dengan warung seadanya. Banyak juga ditemukan di tengah-tengah perkampungan yang padat namun banyak dikunjungi oleh penikmat masakah khas dari berbagai daerah.

Arahan untuk pengembangan potensi wisata lewat makanan tradisional ini dengan menempatkan makanan-makanan khas Banyuwangi tersebut pada satu tempat sehingga wisatawan atau tamu yang berkunjung ke Banyuwangi tidak kesulitan untuk menikmati makanan khas Banyuwangi atau oleh-oleh sebagai buah tangan ke daerahnya masing-masing. Selain itu peran pemerintah dalam pemberian modal ataupun sistem promosi yang lebih baik supaya dalam produksinya tidak mengalami kesulitan dalam hal pemasaran dan tetap melakukan produksi.

Tabel 4.6
Keberadaan Makanan Banyuwangi

No	Jenis Makanan	Keterangan	1	2	3	Analisis
1	Sale Pisang	Sale pisang merupakan makanan / jajanan khas Banyuwangi. Ada dua macam selai pisang, yaitu sale pisang goreng tepung dan molen sale pisang.		✓		Sale pisang memang banyak ditemui di daerah-daerah di Jawa Timur, namun Sale Pisang merupakan makanan yang terkenal dari Banyuwangi.
2	Bagiak	Bagiak ini sejenis makanan			✓	Makanan ini sangat

Lanjutan Tabel 4.6

No	Jenis Makanan	Keterangan	1	2	3	Analisis
		/ jajanan khas Banyuwangi yang terbuat dari tepung dan kacang dan memliki rasa yang bermacam-macam, mulai dari rasa jahe, rasa susu, dan lain sebagainya				potensial untuk dikembangkan karena merupakan makanan khas asli dari Banyuwangi
3	Rujak Soto	Rujak Soto ini merupakan percampuran antara 2 makanan antara lain rujak sayur (*rujak janganan*) dan Soto. Makanan ini sangat digemari oleh para tamu yang datang ke Banyuwangi.			✓	Rujak Soto salah satu jenis makanan selingan yang hanya ada di Banyuwangi sehingga sangat berpotensi untuk dipromosikan secara luas
4	Pecel Rawon	Makanan ini merupakan makanan dengan perpaduan 2 jenis makanan yang berbeda yaitu pecel dan rawon.			✓	Pecel Rawon salah satu jenis makanan selingan yang hanya ada di Banyuwangi sehingga sangat berpotensi untuk dipromosikan secara luas
5	Sego Cawok	Masakan ini sangat cocok untuk makan pagi di Banyuwangi. Dengan menu nasi dicampur dengan kelapa yang di parut dan ditambah dengan beberapa lauk			✓	Sego Cawok salah satu jenis makanan selingan yang hanya ada di Banyuwangi sehingga sangat berpotensi untuk dipromosikan secara luas. Makanan ini nikmat untuk dimakan di pagi hari
6	Nasi Tempong	Nasi *tempong* ini memiliki keunikan sendiri. Sambal pada nasi tempong sangat pedas sehingga yang memakan nasi ini serasa seperti *ditempong* (ditampar).			✓	Nasi Tempong memiliki keunikan yang khas, yaitu sambalnya yang sangat pedas. Tidak ada nasi tempong yang sambalnya tidak pedas.
7	Nasi Bodrek	Makanan ini berisi potongan kecil-kecil dari tempe, tahu, dan ikan. Nasi ini hamper mirip seperti nasi kucing.			✓	Nasi Bodrek salah satu jenis makanan selingan yang hanya ada di Banyuwangi sehingga sangat berpotensi untuk dipromosikan secara

Lanjutan Tabel 4.6

No	Jenis Makanan	Keterangan	1	2	3	Analisis
						luas
8	Rujak kecut	Rujak yang cara pembuatannya adalah sepeti timun, kedondong di *bhebhek* yang kemudian memiliki rasa kecut.		✓		Rujak kecut banyak juga dijumpai di Jawa Timur, namun rujak ini merupakan salah satu makanan bagi masyarakat Banyuwangi.
9	Soto Solong	Makanan hampir seperti makanan soto di tempat lain	✓			Soto Solong ini hampir sama dengan makanan soto di berbagai daerah di Indonesia. Namun penamaannya yang membuat berbada. Dan masakan in juga ada di Banyuwangi yang bisa untuk di promosikan.
10	Pecel Kare	Makanan ini merupakan makanan dengan perpaduan 2 jenis makanan yang berbeda yaitu pecel dan kare			✓	Pecel Rawon salah satu jenis makanan selingan yang hanya ada di Banyuwangi sehingga sangat berpotensi untuk dipromosikan secara luas
11	Rujak Janganan	Berupa bumbu rujak yang dicampur dengan sayur-sayuran.		✓		Rujak janganan banyak juga dijumpai di Jawa Timur, namun rujak ini merupakan salah satu makanan bagi masyarakat Banyuwangi.
12	Bakso Bola mania	Bakso ini memiliki ukuran yang sangat besar seprti bola, 1 porsi bakso ukurannya untuk 10 orang			✓	Bakso bola mania hanya ada di Banyuwangi. Ukuran bakso seperti bola itu ukurannya untuk 10 orang.

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Ket
1 : Indonesia
2 : Jawa Timur
3 : Khas Banyuwangi

4.4.1.5 Musik dan kesenian

Musik dan kesenian tradisional yang dimiliki oleh masyarakat Banyuwangi sangat beragam, hal ini merupakan peluang yang sangat potensial untuk dikembangkan guna menunjang kegiatan pariwisata Banyuwangi. Untuk dapat di pertunjukkan di Pantai Boom maka ada beberapa seleksi berdasarkan adat dan mistis yang dimiliki oleh masing-masing kesenian daerah.

Tabel 4.7
Seleksi Seni dan Budaya Banyuwangi

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
1	Tari Gandrung	Gandrung sering dipentaskan pada berbagai acara, seperti perkawinan, pethik laut, khitanan, tujuh belasan dan acara-acara resmi maupun tak resmi lainnya baik di Banyuwangi maupun wilayah lainnya. Menurut kebiasaan, pertunjukan lengkapnya dimulai sejak sekitar pukul 21.00 dan berakhir hingga menjelang subuh (sekitar pukul 04.00).	Pada tahapan ketiga atau tahapan terakhir dari tarian gandrung yaitu *seblang-seblang* mengandung unsur mistis yang sangat kuat. Pada tahapan ini tidak ada satu penonton pun yang ikut menari diatas panggung.	Tarian Gandrung in dapat dimainkan di berbagai tempat, selain itu juga merupakan tarian selamat datang bagi para tamu atau wisatwan.
2	Kesenian Barong	Barong sering ditampilkan sebagai seekor singa. Tarian tradisional di Bali yang menggambarkan pertempuran antara Barong dan Rangda	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
3	Teater Janger	Gamelan, kostum dan gerak tarinya mengambil budaya Bali, namun lakon cerita dan bahasa justru mengambil dari budaya Jawa. Bahasa yang dipergunakan dalam kesenian ini adalah bahasa Jawa	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan

Lanjutan Tabel 4.7

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
		Tengahan yang merupakan bahasa teater ketoprak. Namun pada saat lawakan, digunakan bahasa *Osing* sebagai bahasa pengantar		kapanpun
4	Kesenian Rengganis	cerita yang diangkat dari kesenian Rengganis diambil dari buku Serat Menak	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
5	Tari Seblang	Berkostum kemben dan kain sarung serta memakai omprok (mahkota tutup kepala) yang dibuat dari pupus jambi, pisang, dan bunga peciring si Seblang didudukkan di 'Tarub' - tempat yang telah disiapkan untuk penari Seblang, para pesinden dan undangan di mana plafonnya dihiasi dengan 'Poro Bungkil' - hasil bumi	Penari Seblang adalah selalu keturunan penari Seblang juga dan harus masih perawan. Ini mengikuti penari Seblang pertama yang terpilih pada tahun 1930, harus gadis serta 2 pengundang/pendamping penari. Ini yang terdengar mistis, mereka semua adalah pilihan roh-roh penari Seblang yang terdahulu melalui mediator dukun yang juga diwarisi secara turun temurun. Dukun menyiapkan perlengkapan proses ritual dengan membaca mantera dan membawa prapen (tempat api pembakar kemenyan) berkeliling panggung yang kemudian diputar-putarkan di kepala penari Seblang yang pertama. Aroma kemenyan yang identik dengan mistis segera memenugi ruang.	Walaupun tarian seblang ini memiliki unsur mistis yang sangat kental dan tajam serta biasanya digelar untuk penyucian desa yang digelatr pada satu malam setelah Idul Fitri, tetapi tidak ada larangan untuk dipertunjukkan di Pantai Boom. Namun unsur-unsur mistis yang biasanya dipertunjukkan pada tarian Seblang tidak dimainkan jika tarian ini digelar karena ada permintaan atau even diluar desa Bakungan.

Lanjutan Tabel 4.7

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
			Barulah sesaat kemudian penari Seblang yang membawa nyiru/tampah dan ditutup matanya saat dibacakan mantera tersebut 'kesurupan' dengan ditandai oleh jatuhnya nyiru yang dipegangnya. Inilah pertanda bahwa roh halus penari Seblang pertama telah masuk ke tubuh si gadis penari	
6	Upacara Geredhoan	Geredhoan antara muda mudi ini dilakukan dari balik dinding rumah atau dapur biasanya dilakukan pada saat menjelang upacara peringatan Maulud Nabi. Menjelang sehari dua hari sebelum puncak acara peringatan Maulud, para keluarga di salah sahu desa mengundang keluarga atau kenalannya dari desa lain untuk bertandang dan membantu penyiapan keperluan upacara, dengan pengharapan mereka membawa serta anak gadisnya atau anak gadis lain sebagai pendamping	-	Karena adat dari upacara geredhoan ini untuk mempertemukan para muda mudi masyarakat *Osing* yang biasanya dilakukan di desa para muda mudi tersebut, jadi tidak bisa dilaksanakan diluat desa dari kedua remaja tersebut.
7	Tari Kluwungwetan	Tarian massal yang diciptakan untuk melukiskan atau menggambarkan kehidupan beragama yang majemuk di Banyuwangi	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
8	Kesenian Petik Laut Lampan	Petik laut ini dilaksanakan sebagai ungkapan syukur ke	-	Upacara petik laut in hanya bisa

Lanjutan Tabel 4.7

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
		hadirat Tuhan atas rahmat yang diberikan kepada para nelayan		dilakukan di Desa Lampan
9	Kesenian Kebo-keboan	Upacara ini dimaksudkan sebagai pernyataan syukur dan terimakasih masyarakat kepada Tuhan Yang Maha Esa atas keselamatan dan meningkatnya hasil panen.	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
10	Kesenian Petik Laut Muncar	Petik laut ini dilaksanakan sebagai ungkapan syukur ke hadirat Tuhan atas rahmat yang diberikan kepada para nelayan	-	Upacara petik laut in hanya bisa dilakukan di Desa Muncar
11	Kesenian Petik Laut Grajakan	Petik laut ini dilaksanakan sebagai ungkapan syukur ke hadirat Tuhan atas rahmat yang diberikan kepada para nelayan	-	Upacara petik laut in hanya bisa dilakukan di Desa Grajakan
12	Kesenian Tradisional Rebo Wekasan	Dilakukan pada hari Rabu terakhir di Bulan Sapar. masyarakat mengunjungi tempat-tempat sunyi seperti pantai dan sumber mata air untuk merenug	kepercayaan bahwa pada hari itu adalah waktu yang penuh mara bahaya	Kesenian ini jika dilihat dari sisi adat dilakukan hanya pada hari rabu terakhir di bulan *Sapar*. Namun tidak ada larangan untuk dipertunjukkan di kawasan Pantai Boom, apalagi pantai merupakan tempat yang dianggap sunyi untuk melakukan upacara ini
13	Kesenian Petik Laut Blimbingsari	Petik laut ini dilaksanakan sebagai ungkapan syukur ke hadirat Tuhan atas rahmat yang diberikan kepada para nelayan	-	Upacara petik laut in hanya bisa dilakukan di Desa Blimbingsari
14	Jala Dipuja /	Palaksanaannya bertepatan	-	Pada upacara Jala

Lanjutan Tabel 4.7

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
	Melasti / Mekiyis	pada saat matahari bergeser keutara Khatulistiwa, sebelum datangnya hari raya Nyepi. Upacara ini dipimpin oleh seorang pendeta yang memberkati umatnya dengan cara memercikan " Tirta Suci" yaitu air suci yang diambil dari sumur pitu (tujuh sumber air). Beberapa sesaji dilarung ke laut atau di mata air.		Dipuja ini dilakukan di Pantai watu dodol yang terdapat batu besar sebagai tempat upacara ini dilakukan. Jadi hanya bisa dilakukan di tempat tersebut untuk melihat upacara ini dilangsungkan
15	Kesenian Tradisional Damarwulan	Pementasan yang berlangsung dari pukul 21.00 - 04.00 dini hari. Temanya tentang hubungan Damarwulan dengan Minakjinggo yang dikaitkan dengan cerita historis antara Majapahit dan Blambangan, dengan bentuk drama tari yang dialognya berbentuk tembang atau nyanyian Jawa.	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
16	Kesenian Kuntulan	Kuntulan dilakukan oleh 20-24 orang dalam 56 grup. Lagu-lagunya dimainkan oleh "Rodatnya" dan juga para rodat ini ikut menari bersama secara serempak dengan mengenakan pakaian serba putih. untuk itulah maka kesenian ini dinamakan kuntulan karena penarinya kelihatan serba putih seperti burung kuntul (Bangau putih)	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
17	Angklung	Kesenian ini dimainkan oleh 12 sampai 14 orang. Instrument musiknya terdiri dari Saron, Kendang dan Gong	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan

Lanjutan Tabel 4.7

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
				kapanpun
18	Pagelaran Wayang Kulit	Pertunjukan wayang biasanya digelar semalam suntuk pada kegiatan – kegiatan kebudayaan dan tradisi di Banyuwangi	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
19	Petik Laut Pancer	Petik laut ini dilaksanakan sebagai ungkapan syukur ke hadirat Tuhan atas rahmat yang diberikan kepada para nelayan	-	Upacara petik laut in hanya bisa dilakukan di Pancer
20	Kesenian Tradisional Bordah	Lagu-lagu yang dibawakan merupakan lagu-lagu kasidahan atau lagu-lagu barjanji, sedangkan permainan-permainan terbangnya kadang-kadang dipergunakan juga teknis timpalan sehingga mengasilkan bunyi yang meriah	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
21	Kesenian Tradisional Jaranan Buto	Tari Jaranan Buto dimainkan oleh 16-20 orang yang terhimpun dalam 8 grup. Kesenian ini biasanya dilakukan pada Pukul 10.00 - 16.00 WIB	Pada akhir pertunjukan biasanya pemainnya kesurupan sehingga mampu memakan kaca maupun benda keras lainnya.	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
22	Kesenian Jedor Meletuk	kesenian Jedor Meletuk instrumentnya adalah jedor ditambah dengan dua buah biola, dan gendang Banyuwangenan. Disamping itu, ada sinden gandrung di dalam kesenian ini yang berfungsi sebagai penyanyi sekaligus penari	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
23	Arung Kanal	Acara dimulai dengan selamatan yang disebut dengan	Yang mendapatkan apem, dan dia masih	Bisa digelar di mana saja karena

Lanjutan Tabel 4.7

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
		" Baritan" dalam acara ini digelar "balam apem"	belum menikah maka akan dekat jodohnya, apabila sudah menikah maka kehidupan rumah tangganya makin harmonis	tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
24	Kesenian Tradisional Patrol	Jenis kesenian ini erat hubunganya dengan kegiatan agama Islam, antara lain dilakukan pada bulan-bulan puasa (Ramadhan) kecuali acara-acara tertentu. Patrol dimainkan oleh 12-16 orang	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
25	Kesenian Tradisional Mocoan Pacul Gowang	Kesenian ini dimainkan oleh 7-8 orang dalah satu grup. diiringi dengan kendang, biola, gong dan kluncing. Acara ini dimulai dari jam 21.00-24.00	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
26	Kesenian Tradisional Praburoro	Kesenian ini dimainkan oleh 40-50 orang dalam 3 grup dengan diiringi gamelan Jawa bernada slendro. Dalam bagian akhir cerita ditutup dengan adegan "Sunatan", yaitu semacam peragaan khitanan yang dilakukan atas raja-raja yang sudah ditaklukkan oleh Menak Agung Jayengrono dengan Umarmoyo	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun
27	Kuda Kencak	Tradisi ini dilakukan pada upacara khitanan. Sang kuda diberi hiasan warna-warni dinaiki seorang laki-laki dengan pakaian yang gemerlap pula, diarak seperti pengantin	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun, namun untuk bisa melihat kesenian

Lanjutan Tabel 4.7

No	Seni dan Budaya	Adat	Mistis	Hasil Seleksi
				ini harus ada acara khitanan.
28	Tari Pergaulan	Tari ini merupakan bentuk tari bersama atau berpasangan antara pria dan wanita yang menggambarkan asmara dan kegembiraan masa remaja. Gerak tari ini mengandung makna berkasih-kasihan. Para penari mempunyai sedikit kebebasan gerak serta mimik yang bebas, riang dan dinamis	-	Bisa digelar di mana saja karena tidak ada aturan atau larangan dari sisi adat dan mistis untuk dipertunjukkan kapanpun

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Dari tabel diatas bisa dilihat bahwa seni, tradisi dan upacara yang ada di Banyuwangi hampir kesemuanya dapat dipertunjukkan di Pantai Boom, namun ada beberapa dari seni, tradisi dan upacara tersebut yang tidak dapat dilakukan hal ini disebabkan karena memang upacara adatnya mengharuskan digelar di desanya karena melihat makna dari upacara tersebut berkaitan dengan sesuatu yang berhubungan langsung dengan desa tersebut, contohnya adalah upacara petik laut muncar. Disisi lain seni budaya yang tidak bisa dilakukan di Pantai Boom berkenaan dengan upacara yang mengunakan obyek tertentu untuk melakukan upacara tersebut, misalnya adalah upacara Jala Dipuja karena upacara tersebut dilakukan disebuah batu besar di Pantai Watu Dodol Banyuwangi. Hal - hal seperti itu yang tidak bisa dilakukan di tempat lain karena kesaklaran dan maksud dari seni dan budaya tersebut.

Terlepas dari seni budaya yang tidak bisa dilakukan di Pantai Boom karena beberapa hal diatas, juga terdapat pertunjukan seni dan budaya yang dapat digelar atau dipertujukkan di Pantai Boom. Hal ini dikarenakan tidak ada larangan baik dari sisi adat ataupun dari sisi mistis yang terkandung dalam seni dan budaya Banyuwangi tersebut. Dari hasil analisa diatas seni dan budaya yang dapat digelar di tempat lain adalah berupa kesenian tari, cerita-cerita rakyat serta pertunjukkan musik kesenian Banyuwangi, seni dan budaya yang dimaksud antara lain :

1. Tari Gandrung
2. Kesenian Barong
3. Teater Janger
4. Kesenian Rengganis
5. Tari Seblang
6. Tari Kluwungwetan
7. Kesenian Kebo-keboan
8. Kesenian Tradisional Rebo Wekasan
9. Endog-endogan
10. Kesenian Tradisional Damarwulan
11. Kesenian Kuntulan
12. Angklung
13. Pagelaran Wayang Kulit
14. Kesenian Tradisional Bordah
15. Kesenian Tradisional Jaranan Buto
16. Kesenian Jedor Meletuk
17. Arung Kanal
18. Kesenian Tradisional Patrol
19. Kesenian Tradisional Mocoan Pacul Gowang
20. Kesenian Tradisional Puter Win / Kayun
21. Kesenian Tradisional Praburoro
22. Kuda Kencak
23. Tari Pergaulan

4.4.1.6 Sejarah suatu tempat

.Dalam masyarakat *Osing* yang masih kuat dimensi etnisitasnya, legenda merupakan sebentuk angan-angan yang dicitrakan secara kolektif, dan pada akhirnya dipersepsikan memiliki kebenaran historis. Terbentuknya nama Banyuwangi tidak terlepas dari embrio legenda Sri Tanjung.

Lokasi Taman Sri Tanjung berada di depan masjid Agung tepatnya di Kecamatan Kota Banyuwangi, yang disebut sebagai alun-alun kota Banyuwangi.

Lokasinya kira-kira 1,5 km dari Pantai Boom. Taman ini menggambarkan sejarah terbentuknya Banyuwangi.

Disamping legenda Sri Tanjung yang menyebabkan terbentuknya nama Banyuwangi, terdapat pula legenda perang Puputan Bayu yang melawan penjajahan dari kerajaan di Bali dan Mataram untuk mempertahankan kerjaan Blambangan. Lokasi Taman Blambangan berada kira-kira 500 m dari Taman Sri Tanjung.

Gambar 4.1 : Taman Sri Tanjung

Taman Sri Tanjung berada di pusat kota Banyuwangi. Taman ini menceritakan asal mula terbentuknya nama Banyuwangi

Arahan yang dikembangkan dalam wisata di Pantai Boom adalah dengan membuat sebuah Rekonstruksi sejarah dari Perang Puputan Bayu dan Legenda Sritanjung yang diimplementasikan kepada bentuk patung yang merekonstruksi sejarah tersebut. Dari dua cerita ini wisatawan domestik ataupun mancanegara dapat mengetahui jalan cerita terbentuknya Banyuwangi. Hal ni pula dapat memperkaya pengetahuan kepada generasi muda Banyuwangi tentang asal usul dari kota kelahirannya

4.4.1.7 Cara kerja dan teknologi

Salah satu desa tradisional *Osing* adalah Desa Kemiren, Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur. Desa Kemiren terletak 9 km dari pusat kota Banyuwangi di kaki Gunung Ijen pada ketinggian 150 m di atas permukaan air laut dan hampir 100% penduduknya adalah petani. Pertanian mereka masih bertahan dengan pertanian alami; mereka dan tidak menggunakan bahan-bahan buatan semacam pestisida tapi racun yang dihasilkan dari perasan tanaman

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

gadung atau peletakan pelepah/batang pohon pinang. Unsur budaya cara kerja dan teknologi ini tidak dapat diaplikasikan ke dalam design wisata budaya di Pantai Boom karena petani membutuhkan obyek yaitu sawah sebagai tempat untuk bekerjanya. Untuk melihat cara kerja dan teknologi yang digunakan oleh maysarakat *Osing* dalam rangka pariwisata dapat langsung datang ke Desa Wisata *Osing* tepatnya di Desa Kemiren yang masih banyak terdapat masyarkat asli *Osing*.

4.4.1.8 Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan

Cerita tentang agama yang menjadi history tersendiri bagi Banyuwangi yaitu tentang masa kecil dari Sunan Giri. Cerita-cerita tentang sejarah dari sisi agama in sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai salah satu wisata di Banyuwangi. Bentuk dari wisata sejarah ini dapat berupa sebuah carita dinding yang menghiasai bangunan salah satu kegiatan wisata.

4.4.1.9 Bentuk dan karakteristik arsitektur

Osing merupakan salah satu komunitas sub-etnis Jawa. Salah satu pusat komunitas *Osing* adalah Desa Kemiren, Kecamatan Glagah, Banyuwangi-Jawa Timur, yang secara historis-genealogis-sosiologis masih memperlihatkan tata kehidupan tradisional dan memiliki rumah *Osing* relatif banyak bentuk rumah *Osing* berkaitan erat dengan struktur sosial masyarakat yang cenderung egaliter. Nama bagian-bagian rumah dan susunannya merupakan pengungkapan pesan, makna dan kehendak sebagai ekspresi rasa dan karsa pemiliknya. Makna tersebut tidak terkandung dalam bentuk itu sendiri, melainkan

Gambar 4.2 : Bentuk atap rumah Osing

yadung atau potensial perkembangan pada penang. Unsur budaya cara kerja dan teknologi ini tidak dapat dipisahkan ke dalam design warna rumah di Pulau Boom karena perlu membuatkan objek yang sesuai sebagai tempat untuk bekerjanya. Untuk modifikasi cara kerja dan teknologi yang digunakan oleh masyarakat Cheng dalam rangka pewarisan dapat mengacu kepada Ke Hoss Warung Cheng tempat di Desa Kemiren yang masih bangak melakukan masyarakat sah Cheng.

4.4.2 Agama yang dianutakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat diceritakan

Cerita tentang agama yang mendasi hidup konsumen dan kanyuwangi yang semang mesa kerif dan Suran sini. Cerita-cerita tentang agama dan agama di sangan berpolorsi untuk diceritakan sebagai salah satu sesuatu di kanyuwangi. Untuk dari visita agama di tempat berupa sebuah cerita tentang mengunakan bangunan salah satu kegiatan [illegible].

4.4.3 Bentuk dan karakteristik arsitektur

Cheng mempakan salah satu komunitas sub-suku Jawa. Salah satu pusat komunitas Cheng adalah Desa Kemiren Kecamatan Glagah Banyuwangi-Jawa Timur.

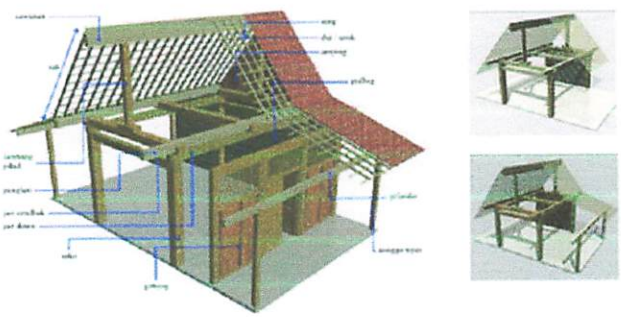
Gambar 4 [illegible] Cheng

yang secara historo-geneologis-sosiologis masih mempertahankan nilai kebudayaan tradisional dan komunitas tentang Cheng relatif bangak berbeda rumah Cheng berbeda dengan dengan suku masyarakat yang condomng egaliter. Pada wajah-bagian rumah dan susunanya mempadan pengunglapan pesang mulna dan sehendak sebagai sampai [illegible] dan [illegible] semblunya. Malna tersebut untuk [illegible] dalam [illegible] [illegible]

dalam diri manusia yang menginginkan bentuk tersebut mencerminkan sifat laten dan asosiasional, sekaligus menggambarkan apresiasi cipta dan karya.

Apa yang didefinisikan sebagai rumah *Osing* pada dasarnya berbentuk kampung yang mempunyai tiga bentuk: rumah tikel balung, rumah crocogan, dan rumah baresan. Rumah bentuk tikel balung atau beratap empat ini melambangkan bahwa penghuninya sudah mantap, karena memiiiki rumah berbentuk *tikel balung* harus melalui jalan berliku-liku, harus *tikel martikel* mampu menghadapi berbagai cobaan hidup. Rumah bentuk *Baresan* adalah rumah beratap tiga yang melambangkan bahwa pemiliknya sudah mapan, secara materi berada dibawah rumah bentuk *tikel balung*. Sedangkan bentuk rumah *crocogan* beratap dua, yang mengartikan bahwa penghuninya adalah keluarga yang baru saja membangun rumah tangga dan atau oleh keluarga yang ekonominya relatif rendah.

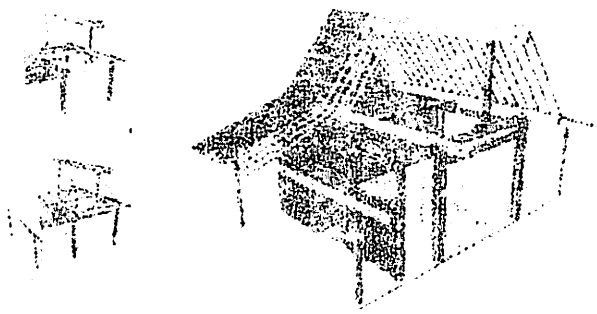
Sekarang rumah adat *Osing* semakin berkurang karena para penghuninya mulai memperbaharui arsitektur rumahnya mengikuti gaya modern. Sehingga yang tampak di dipinggir jalan di Desa *Osing* adalah rumah-rumah yang mengikuti gaya yang tingkat ekonomi masyarakatnya tinggi.



Gambar 4.3 : Bagian-bagian rumah Osing

Tabel 4.8
Unsur-unsur Dasar Rumah *Osing*

No	Unsur Dasar	Wujud
1.	Jenis ruang	**BALE** Terletak di depan sebagai ruang tamu, ruang keluarga dan ruang kegiatan ceremonial
		JRUMAH terletak di tengah berfungsi sebagai ruang pribadi dan ruang tidur;
		PAWON berfungsi sebagai dapur, ruang tamu informal dan ruang keluarga



Gambar 4.3 Kursi-bangku [illegible]

Tabel 4.3
Lanjutan Jenis-jenis [illegible]

No	Jenis [illegible]	Nama Lengkap	Ukuran
1.	[illegible]	[illegible]	[illegible]
			[illegible]
			[illegible]
			[illegible]
			[illegible]
			[illegible]
			[illegible]
			[illegible]
			[illegible]

Lanjutan Tabel 4.8

No	Unsur Dasar	Wujud
2	Penanda Teritori	*amper* dan *ampok* serta halaman dengan *kiling*
3	Bentuk Atap	**TIKEL BALUNG** beratap empat ini melambangkan bahwa penghuninya sudah mantap
		BARESAN beratap tiga yang melambangkan bahwa pemiliknya sudah mapan
		CEROCOGAN beratap dua, yang mengartikan bahwa penghuninya adalah keluarga yang baru saja membangun rumah tangga
4.	Ornamen	**Motif FLORA** Terdiri dari *peciringan* (bunga matahari), anggrek dan *ukel* (sulur suluran) seperti pakis, anggrek atau kangkung
		Motif GEOMETRIS antara lain *slimpet* (swastika) dan *kawung*
5.	Orientasi	**KOSMOLOGIS** Rumah *Osing* yang dibangun pada masa lalu (saat ini merupakan rumah warisan turun-temurun) memiliki orientasi kosmologis, yaitu **Utara- Selatan (lebih tepatnya Timur Laut-Barat Daya),** yang dipengaruhi oleh kepercayaan terdahulu, dimana rumah tidak boleh menghadap gunung. Kepercayaan ini diperkirakan merupakan pengaruh dari Bali, dimana orientasi terbaik menghadap ***kaja-kangin***
		PRAKTIS didasarkan pada kemudahan pencapaian dan sirkulasi
6.	Fasade dan Partisi	Dinding samping dan belakang serta partisi rumah *Osing* menggunakan anyaman bambu *(gedheg)*. Pada rumah *Osing* yang masih asli, bagian depan menggunakan *gebyog* dari papan kayu dilengkapi *roji* sebagai lubang ventilasi dan pencahayaan, sedangkan dindingnya menggunakan *gedheg pipil* serta sama sekali tidak memiliki jendela.

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Arahan pengembangan bentuk rumah adat ini adalah dengan membuat rumah-rumah temporer bergaya *Osing*. Unsur-unsur yang digunakan sebagai apilkasi bentuk rumah Osing pada bangunan di Pantai Boom antara lain Bentuk atap, ornamen, orientasi dan fasade serta partisi. Hal ini untuk mempertahankan bentuk rumah adat *Osing* yang sudah lama ditinggalkan oleh masyarakat *Osing*. Bentuk rumah *Osing* merupakan kekayaan budaya Banyuwangi yang tidak boleh hilang karena budaya *Osing* dapat terlihat dari sisi arsitektur juga.

4.4.1.10 Tata cara berpakaian

Masyarakat *Osing* jika dilihat dari tingkat pendidikan sangat rendah dan pekerjaannya adalah buruh tani. Pemilik lahan untuk dikerjakan oleh masyarakat *Osing* lebih banyak tinggal di daerah kota. Jadi untuk tata cara berpakaian masyarakat *Osing* tidak melihat modernisasi yang sedang berlangsung hingga saat ini. Mereka berpakaian seadanya disesuaikan dengan aktivitas yang mereka lakukan. Misalnya pada pagi hari mereka bekerja di lahan pertanian, mereka hanya menggunakan pakaian sewajarnya saja sesuai dengan pekerjaan yang akan mereka kerjakan. Untuk para wanitanya juga tidak terlalu berpakaian yang modern seperti saat ini. Mereka hanya memakai *sewek* dalam melakukan aktivitas apapun, baik mencuci di sungai ataupun sedang memasak.

4.4.1.11 Sistem pendidikan

Dilihat dari pendidikan formal, sebagian besar Komunitas *Osing* memiliki tingkat pendidikannya rendah. Namun demikian, saat ini partisipasi masyarakat dalam bidang pendidikan sudah menunjukkan peningkatan. Pada lima tahun terakhir ini sudah ada anak-anak Komunitas *Osing* yang sekolah sampai tingkat SLTA.

Selain di sekolah pendidikan yang diajarkan pada komunitas *Osing* melalui pendidikan kebudayaan tentang seni tari dan seni musik yang banyak dilakukan di desa *Osing*. Sistem pendidikan ini menyangkut tentang kehidupan pemuda *Osing* yang hanya bisa dilakukan di dalam komunitas masyarakat *Osing*,

4.4.1.12 Aktivitas pada waktu senggang

Aktifitas yang sering dilakukan oleh masyarakat *Osing* sebenarnya tidak berbeda dengan masyarakat yang lain. Musik Banyuwangenan adalah musik yang sangat sering diputar oleh masyarakat *Osing* jika ada waktu senggang. Musik Banyuwangenan tersebut diputar sekeras-kerasnya, anehnya tidak ada warga satu pun yang menegur orang yang memutar musik khas Banyuwangi tersebut. Berbeda di tempat lain, apabila ada seseorang yang memutar musik dengan keras diluar acara keluarga atau perkawinan pasti ditegur oleh masyarakat yang lain. Kondisi seperti ini tidak mudah untuk diaplikasikan kedalam pariwisata yang berada bukan pada lingkungan masyarakat *Osing* sendiri. Karena lingkungan *Osing* dengan lingkungan diluarnya sangat berbeda dan untuk melakukan aktivitas-aktivitas tersebut bisa tidak mungkin dilakukan.

4.4.2 Analisa Fenomena

4.4.2.1 Analisis fenomena Santet

Dunia magic orang *Osing* tidak hanya sebatas pada ilmu hitam dan putih, tetapi lebih dari itu juga terdapat klasifikasi ilmu yang bersumber pada magi kuning dan magi merah. Dalam konteks budaya *Osing*, berdasarkan sumber ajaran dan tujuan pemakaiannya, ilmu yang bersumber pada magi hitam disebut sihir, sedangkan ilmu yang bersumber pada magi putih disebut ilmu penyembuhan, adapun yang bersumber pada magi kuning dan merah disebut santet.

Maraknya santet juga berkorelasi dengan image yang selama ini melekat pada perempuan-perempuan Banyuwangi yang dikenal sebagai mudah bergaul sehingga terkesan mudah digoda dan murahan. Tentu kesan semacam ini lebih banyak dipersepsikan sebagai pola pergaulan sosial yang kurang baik. Namun, sebenarnya fenomena sosial yang terjadi lebih sebagai strategi dan siasat yang diperankan oleh perempuan guna menghindari persoalan yang lebih kompleks dan berkepanjangan. Artinya, dalam konteks pergaulan sosial, perempuan senantiasa pasang kuda-kuda dengan sekedar senyum basa-basi untuk melegakan perasaan

laki-laki yang menyapa atau menggodanya. Jika tidak, dan laki-laki merasa tersinggung perasaannya, santet-lah yang berbicara.

Pada tahun 1998 – 2000 di Banyuwangi terjadi sebuah tragedi yang sangat luar biasa mengenai pembantaian dukun santet. Orang yang diduga dukun santet dibunuh secara brutal dan rumah mereka dibakar. Pihak kepolisian Jawa Timur mengumumkan 95 nama sebagai korban pembantaian di Banyuwangi, namun menurut Departemen Pertahanan Nasional mencatat 235 orang tewas akibat pembantaian dukun santet ini.

Fenomena santet ini menjadikan image Banyuwangi yang terkenal dengan dukun santetnya dan image yang sudah melekat ini sangat potensial untuk dibentuk sebagai obyek wisata di Banyuwangi. Namun unsur-unsur mistis dalam santet tidak mungkin untuk dimunculkan kembali, karena tragedi yang terjadi pada Banyuwangi itu membuat orang yang dulunya mengaku memiliki ilmu santet menjadi tidak mengakuinya karena dukun santet pada waktu itu dibunuh. Jadi untuk mengembangkan wisata santet ini khususnya di Pantai Boom hanya menonjolkan benda-benda santet, suasana dalam ritual santet, dan lain sebagainya diluar unsur magic.

Tabel 4.9
Kronologi Fenomena Santet

Dahulu	Tragedi Santet Banyuwangi	Sekarang	Analisa
Aroma mistis yang menjadi ajang kontestasi bagi peran sosial dan kultural dukun perempuan tidak dapat dilepaskan dari aroma perempuan lintrik. Daerah perkampungan di Banyuwangi banyak sekali terdapat orang yang mengaku sebagai dukun santet. Setiap permasalahan yang	• Peristiwa pembunuhan terhadap korban yang diduga dukun santet pada awalnya terjadi di Banyuwangi • Berkembang isu bahwa para pelakunya ala ninja sehingga membuat masyarakat cemas, takut dan resah. • Tersebar pula isu dikalangan tokoh-tokoh masyarakat bahwa peristiwa pembunuhan dukun santet tersebut	Setelah terjadi tragedi pembunuhan dukun santet oleh ninja. Banyak sekali dukun santet yang masih selamat menutupi keilmuannya tersebut dan tidak melakukan aktivitas *ngelmu* santet. Tapi sampai sekarang masih ada juga beberapa dukun yang hanya	Perubahan orang-orang yang dahulunya berprofesi sebagai dukun santet sudah ramai-ramai tidak mengakui dan tidak melakukan *ngelmu* santet ini karena mereka merasa ketakutan dengan tragedi pembunuhan dukun santet tersebut. Namun sampai kentalnya unsur magis yang

Lanjutan Tabel 4.9

Dahulu	Tragedi Santet Banyuwangi	Sekarang	Analisa
terjadi selalu diselesaikan dengan kiriman santet. Hal ini tidak saja dilakukan oleh seorang laki-laki bahkan perempuan. Dahulu orang yang mengaku memiliki ilmu santet justru terang-terangan mengakui keilmuannya.	merupakan upaya antuk menghabiskan salah satu komponen masyarakat dan salah satu organisasi massa tertentu, yang dilakukan oleh sekelompok orang yang terorganisir • Adanya kelompok tertentu untuk mengeksploitir peristiwa kriminal tersebut dengan cara melakukan aksi adu domba, teror dan ancaman dengan kegiatan terselubung, sehingga membuat keresahan masyarakat dan rasa saling curiga diantara warga masyarakat dan antara warga masyarakat dengan aparat pemerintah	memberikan jimat-jimat. Dan sampai saat ini para pejabat dari luar daerah pun mencari ajimat ke dukun-dukun Banyuwangi	ada di Banyuwangi membuat fenomena in menjadi image bagi Banyuwangi.

Sumebr : Hasil Analisa, 2008

4.4.2.2 Kapal Umbul-umbul Blambangan

Kapal Umbul – umbul Blambangan yang dibuat pada masa Pemerintahan Samsul Hadi memiliki maksud dan tujuan yang sangat istimewa adalah mempromosikan Kebudayaan Banyuwangi ke negera-negara Asia, tepatnya 7 negara Asia akan dikunjungi oleh kapal ini. Segala macam bentuk dukungan dari masyarakat terus menghampiri rencana promosi yang dilakukan Kapal Umbul-umbul Blambangan. Namun semua rencana tersebut akhirnya gagal terwujud karena hal-hal yang bersifat politik yang berkedok bahwa Kapal Umbul-umbul Blambangan dinyatakan rusak dan tidak mampu melanjutkan perjalanannya.

Jika dilihat dari manfaat dan kegunaannya kapal ini dapat dikembangkan dengan mengabaikan unsur-unsur politik yang terjadi. Arahan untuk pemanfaatan kapal ini adalah tujuan awal yaitu promosi kepada dunia tentang Kebudayaan

Banyuwangi tetap dilaksanakan dengan pertimbangan perbaikan kapal yang dikabarkan mengalami kerusakan sesaat keberangkatan sejauh 10 km.

4.5 Analisa Kebutuhan Pengembangan Wisata di Pantai Boom

Analisa Kebutuhan pengembangan Wisata yang berbasis budaya di Pantai Boom meliputi analisa pengembangan aktivitas, analisa kebutuhan ruang, dan hubungan fungsional ruang kawasan wisata di Pantai Boom.

4.5.1 Atraksi wisata yang dapat dikembangkan

dalam pengembangan atraksi wisata di Pantai Boom ada 2 jenid wisata yang dapat dikembangkan antara lain atraksi wisata budaya dan wisata fenomena yang terjadi di Banyuwangi

4.5.1.1 Atraksi budaya

Berdasarkan pada variabel-variabel budaya tradisional sebagai pariwisata yang antara lain bahasa, kebiasaan, kerajinan tangan, makanan dan kebiasan makan, musik dan kesenian, sejarah suatu tempat, cara kerja dan teknologi, Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan, bentuk dan karakteristi arsitektur, tata cara berpakaian, sistem pendidikan, dan aktivitas pada waktu senggang. Berdasarkan hasil analisa tidak semua variabel budaya tersebut dapat di aplikasikan ke dalam design wisata budaya di Pantai Boom namun ada beberapa variabel budaya yang dapat dipertunjukkan di Pantai Boom. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.10
Nilai kebudayaan yang dapat digelar sebagai elemen wisata budaya di Pantai Boom Banyuwangi

No	Nilai Budaya	Kategori	Budaya yang dapat digelar di Pantai Boom	alasan
1	Bahasa	Nilai Budaya	Bahasa *Osing*	Bahasa *Osing* memiliki keunikan dalam pelafalannya. Ada 2 unsur dalam pelafalan

Lanjutan Tabel 4.10

No	Nilai Budaya	Kategori	Budaya yang dapat digelar di Pantai Boom	alasan
				bahasa *Osing* yaitu Suprasegmental dan Palatalisasi. Selain itu bahsa *Osing* tidak mengenal tingkatan seperti dalam bahasa jawa.
2.	Kebiasaan masyarakat (tradisi)	Nilai Budaya	- Tradisi Sapar-saparan - Endog-endogan - Kesenian Tradisional Puter Win / Kayun - Mantra - Sastra Lisan	Tradisi atau kebiasaan masyarkat *Osing* memiliki potensi yang sangat besar untuk dikembangkan. Seperti endog-endogan yang setiap peristiwa agama islam yaitu hari besar Nabi Muhammad SAW. Acara ini digelar hanya 1 tahun sekli.
3	Kerajinan Tangah	Nilai Budaya	- Batik Khas Banyuwangi - Kerajinan Kayu - Kerajinan Perak - Kerajinan Daur Ulang - Akar Daun - Kerajinan Boneka Gandrung - Kerajinan Tenun Serat Pisang Abaka - Kerajinan Bambu-Bambu - Pisau Komando - Gerabah Tanah Liat	Kerajinan yang merupakan hasil karya masyarakat Banyuwangi ini sebagian sudah memiliki nama yang cukup besar seperti Batik Gajah Oling yang pernah digunakan untuk acara festival paduan suara dalam tingkat nasional. Bahan-bahan dari kerajinan ini juga cukup unik misalnya dari serat pisang, akar daun, tanah liat, dsb
4	Makanan	Nilai Budaya	- Selai Pisang - Bagiak - Rujak Soto - Pecel Rawon - Sego Cawok - Nasi Tempong - Nasi Bodrek - Soto Solong - Rujak kecut - Pecel Kare - Rujak Janganan - Bakso Bola Mania	Potensi dari makanan Banyuwangi ini sangat tinggi karena hampir semua makanan Banyuwangi jarang sekali dijumpai di daerah-daerah lain, seperti rujak soto, nasi tempong, dsb memiliki keunikan rasa. Makanan banyuwangi membuat orang lain penasaran karena rata-rata masakah Banyuwangi menggabungkan 2 menu masakah yang berbeda dan ditambahkan dengan bumbu masakan Banyuwangi.

Lanjutan Tabel 4.10

No	Nilai Budaya	Kategori	Budaya yang dapat digelar di Pantai Boom	alasan
5	Sejarah Suatu Tempat	Nilai Budaya	Rekonstruksi sejarah - Taman Sri Tanjung - Taman Blambangan	Taman Sri Tanjung ini menceritakan bagaimana terbentuknya nama Banyuwangi Taman Blambangan menceritakan asal mula Banyuwangi yang merupakan kerajaan Blambangan
6	Musik dan Kesenian	**Error! Not a valid link.**	- Tari Gandrung - Kesenian Barong - Teater Janger - Kesenian Rengganis - Tari Seblang - Tari Kluwungwetan - Kesenian Kebo-keboan - Kesenian Tradisional Rebo Wekasan - Kesenian Tradisional Damarwulan - Kesenian Kuntulan - Angklung - Pagelaran Wayang Kulit - Kesenian Tradisional Bordah - Kesenian Tradisional Jaranan Buto - Kesenian Jedor Meletuk - Arung Kana - Kesenian Tradisional Patrol - Kesenian Tradisional Mocoan Pacul Gowang - Kesenian Tradisional Praburoro - Kuda Kencak - Tari Pergaulan	Musik dan kesenian tradisional masyarakat Banyuwangi sangat berpotensi untuk dikemas di Pantai Boom menjadi sebuah kesenian yang unik. Seperti tari seblang yang memiliki unsur mistis yang sangat kental apanila tarian ini digelar. Tari gandrung juga menjadi identitas Banyuwangi saat ini, Tarian Gandrung merupakan tarian untuk menyambut tamu yang datang. Disamping digelar pada waktu-waktu tertentu, musik dan kesenian Banyuwangi ini dapat digelar sebagai acara seremonial untuk meramaikan pentas-pentas kesenian di Banyuwangi.
7	Bentuk dan karakteristik arsitektur	Nilai Budaya	Bentuk rumah adat *Osing*	Bentuk rumah *Osing* yang khas yaitu terdiri dari 3 bentuk rumah yang mencirikan tingkat sturktur sosial masyarakat. Pengembangan bentuk rumah *Osing* ini untuk tetap

Lanjutan Tabel 4.10

No	Nilai Budaya	Kategori	Budaya yang dapat digelar di Pantai Boom	alasan
				mempertahankan bentu asli rumah *Osing* karena pergeseran design yang mengarah ke design modern.

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Tabel 4.11
Bentuk atraksi budaya

No	Nilai Budaya	Bentuk atraksi
1.	Bahasa	Komunikasi pada kawasan Pantai Boom menggunakan bahasa *Osing*
2.	Tradisi	- tradisi yang bersifat ritual disajikan dalam bentuk sebuah kesenian tari dan bersifat sakral - tradisi bermantra disajikan pada wisata santet. bentuknya adaah papan pemberitahuan untuk melakukan aktivitas di wisata santet mengucapkan mantra tersebut - tradisi sastra *Osing* setempatkan di setiap sudut kawasan Pantai Boom berupa papan informasi
3.	Kerajinan Tangan	Dibentuk sebuah pasar kerajinan khas Banyuwangi
4.	Makanan	Dibentuk sebuah pasar makanan khas Banyuwangi
5.	Sejarah suatu tempat	Dibuat beberapa patung yang memiliki alur cerita tentang legenda Banyuwangi dan Perang Puputan Bayu.
6.	Musik dan Kesenian	- direncanakan sebuah twmpat bergaya khas *Osing* sebagai tempat menggelar kesenian musik - kesenian tari direncanakan gedung pertunjukkan untuk menggelar kesenian yang bersifat ceremonial, tetapi untuk yang bersifat sakral diselenggarakan di luar gedung
7.	Bentuk dan karakteristik bangunan	Semua bentuk bangunan yang ada di kawasan Pantai Boom menggunakan pola bentuk rumahadat *Osing*.

Sumber : Hasil analisa, 2008

4.5.1.2 Fenomena

Berbagai macam bentuk fenomena yang terjadi sebenarnya merupakan sebuah potensi wilyah yang sangat besar. Sebuah fenomena yang terjadi di suatu daerah belum tentu terjadi di daerah lain. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Fenomena adalah 1. Hal-hal yang dapat disaksikan degan panca indera dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah; 2. sesuatu yang luar biasa atau sebuah keajaiban; 3. Fakta atau peristiwa. Dari ketiga pengertian tersebut jelas sebuah fenomena memiliki daya tarik yang luar biasa. Adapun fenomena yang terjadi di Banyuwangi adalah fenomena santet dan kapal Umbul-Umbul Blambangan.

Tabel 4.12
Fenomena yang dapat digelar sebagai elemen wisata di Pantai Boom Banyuwangi

No	Nilai Budaya dan fenomena	Kategori	Atraksi	alasan
1	Santet	Fenomena	1. Suasana Santet 2. Alat-alat Santet 3. Mantra-mantra	Fenomena santet membawa citra Banyuwangi sebagai daerah yang kental dengan santet. Citra inilah yang menjadi daya taraik tersendiri untuk mendatangkan wisatawan ke Banyuwangi. Dengan mengemas santet ini menjadi wisata yang menarik.
2	Kapal Umbul-umbul Blambangan	Fenomena	Berlayar untuk mempromosikan seni budaya Banyuwangi	Kapal ini memiliki misi yang sangat besar untuk seni budaya Banyuwangi, yaitu mempromosikan kesenian Banyuwangi ke 7 negara Asia.

Sumber : Hasil Analisa, 2008

A. Fenomena Santet

Fenomena Santet yang terjadi di Banyuwangi membuat image Banyuwangi tentang Ilmu santet sangat kental. Beragam anggapan dari masyarakat luar tentang masyarakat Banyuwangi yang selalu dikaitkan dengan santet apabila terjadi perselisihan atau kesalah pahaman dalam beriteraksi.

Image yang seram pun tidak bisa terelakkan bagi orang-orang yang melihat atau mendengar bagaimana ilmu santet tersebut dilakukan/dikirim kepada seseorang yang dianggap sebagai musuh. Penyakit akibat ilmu santet itu juga tergolong aneh, ada bahan-bahan seperti paku, kawat, jarum, dan lain-lainya yang masuk ke tubuh seseorang. Hal ini sempat diperparah dengan tragedi mengenai pembantaian dukun santet yang melibatkan ninja sebagai pelaku pembunuhan tersebut. Fenomena inilah yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai obyek wisata di Pantai Boom. Karena fenomena Santet ini salah satu image yang melekat di Banyuwangi. Di bawah ini beberapa konsep tentang pembuatan wisata santet di Pantai boom.

1. Suasana santet

Dari hasil analisa di bab sebelumnya bahwa fenomena santet ini sudah semakin hilang walaupun sekarang masih ada sisa-sisa praktiknya yang banyak dimanfaatkan oleh para segelintir orang yang masih percaya bahwa santet dapat mengatasi permasalahan. Namun untuk mengemas santet ini menjadi sebuah atraksi wisata yang memiliki nlai jual tinggi, maka dibuatlah pemukiman-pemukiman suasana santet.

Pada rencana pembuatan wisata dengan menjual suasana santet ini, para wisatawan yang datang diajak untuk merasakan seperti apa keadaan di dalam rumah yang digunakan untuk mengirim santet. Selain itu juga suasana diluar pemukiman dibentuk kesan hawa yang dingin.

Untuk pembuatan rumah-rumah dengan suasana santet ini juga menggunakan unsur budaya yaitu bentuk rumah adat *Osing*. Bentuk rumah *Osing* yang terdiri dari 3 bentuk yang dapat dibedakan dari jumlah atap rumah, menjadikan unsur karakteristik bangunan Banyuwangi lebih jelas dilihat disini.

Gambar 4.4
Suasana lingkungan dukun santet

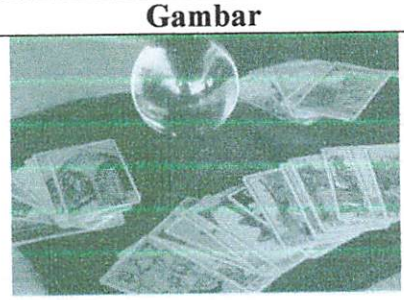
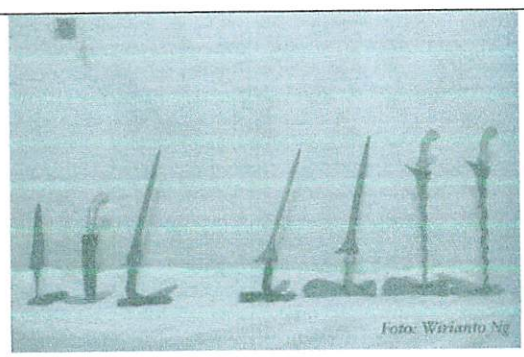
2. Alat-alat Santet

Dalam menjalankan santet diperlukan bermacam-macam alat untuk "mengirim" santet. Dalam atraksi wisata santet ini, alat-alat santet dipamerkan kepada wisatawan guna menambah pengetahuan tentang santet. Jadi Image santet yang melekat pada Banyuwangi lebih terbuka dengan adanya pameran alat santet.

Tabel 4.13
Alat-alat Santet

No	Gambar	Jenis	Kegunaan
1.		**Boneka**	Boneka ini sebagai ganti dari seorang target yang ingin dicederai oleh seseorang yang mengirim santet.

Lanjutan Tabel 4.13

No	Gambar	Jenis	Kegunaan
2.		**Kartu Lintrik**	Dahulu kaum perempuan penduduk *Osing* menggunakan kartu lintrik ini untuk pengasihan kepada seorang laki-laki yang diinginkannya.
3.		**Kuali**	Alat ini sebagai tempat pembakar *menyan* untuk mengundang roh / jin
4.		**Keris**	Keris dimanfaatkan untuk transformasi energi atau untuk menyimpan makhluk halus yang setiap saat bisa dipanggil untuk mencederai / mengganggu target
5.	.	**Paku, Silet, Jarum, Peniti, Kawat, Pecahan Kaca, Seuntai Rambut, Pocong Putih**	Benda-benda seperti ini yang biasanya ada di dalam tubuh kita karena pengaruh adanya santet

Sumber : Hasil Survey,2008

3. Mantra Santet Banyuwangi

Mantra yang banyak digunakan oleh masyarakat Banyuwangi sebagai "doa" untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Mantra yang diucapkan tidak hanya untuk

kehidupan sehari-hari namun untuk pengasihan. Mantra-mantra ini memiliki potensi yang besar dalam menarik wisatawan, sehingga patut untuk dijadikan salah satu wisata dalam wisata santet. Wisatawan yang berkunjung ke Pantai Boom inidapat mengetahui sebenarnya jenis-jenis mantra yang digunakan oleh masyarakat Banyuwangi. Disitu wisatawan akan lebih banyak mengetahui kehidupan budaya santet. Dibawah ini mantra-mantra yang disajikan adalah :

B. Kapal umbul-umbul Blambangan

Dari hasil analisa di atas bahwa kapal umbul-umbul Blambangan ini dikembalikan ke tujuan awalnya adalah mengarungi 7 negara Asia dengan membawa misi kebudayaan. Promosi dan memperkenalkan budaya Banyuwangi ke dunia internasional akan membawa perubahan bagi dunia pariwata Indonesia pada umumnya dan pariwisata Banyuwangi pada khususnya.

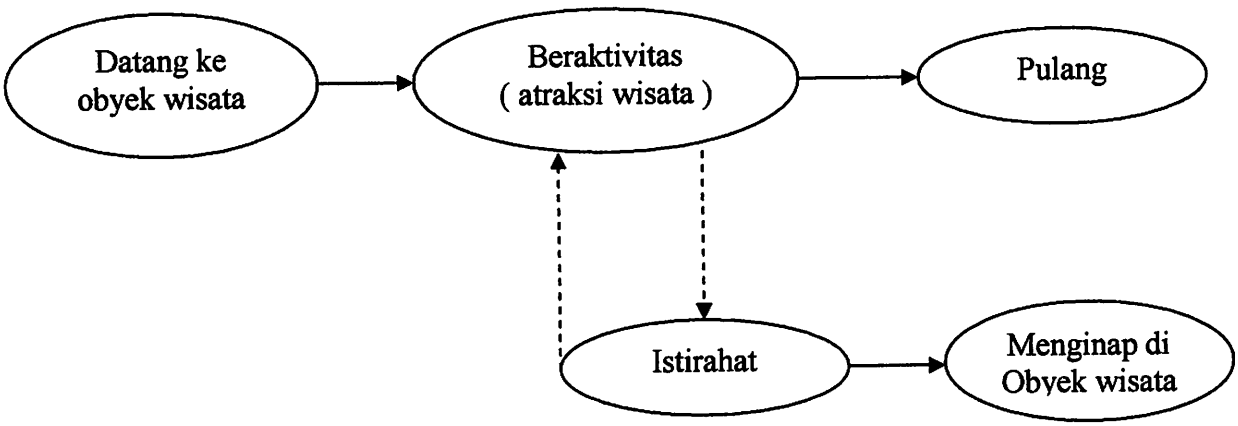
4.5.2 Analisa Aktivitas

kegiatan / aktivitas pada kawasan Pantai Boom dibedakan menjadi kegiatan wisatawan / pengunjung serta kegiatan pengelola kawasan wisata, sehingga dapat diketahui perbedaan kegiatan keduanya

4.5.2.1 Aktivitas wisatawan

Untuk analisa wisatawan analoginya adalah wisatawan baik mancanegara maupun lokal datang ke obyek wisata ini adalah untuk melihat seni budaya Banyuwangi yang dikemas pada satu tempat di Pantai Boom. Aktivitas wisatawan yang dilakukan di Pantai Boom tergantung dari atraksi-atraksi apa saja yang dapat digelar. Jika dilihat dari bentuk atraksi yang dipertunjukkan di Pantai Boom, jelas bahwa aktivitas wisatawan sebagian besar adalah melihat kesenian baik berupa tradisi, tari-tarian, musik dan kebudayaan yang lain.

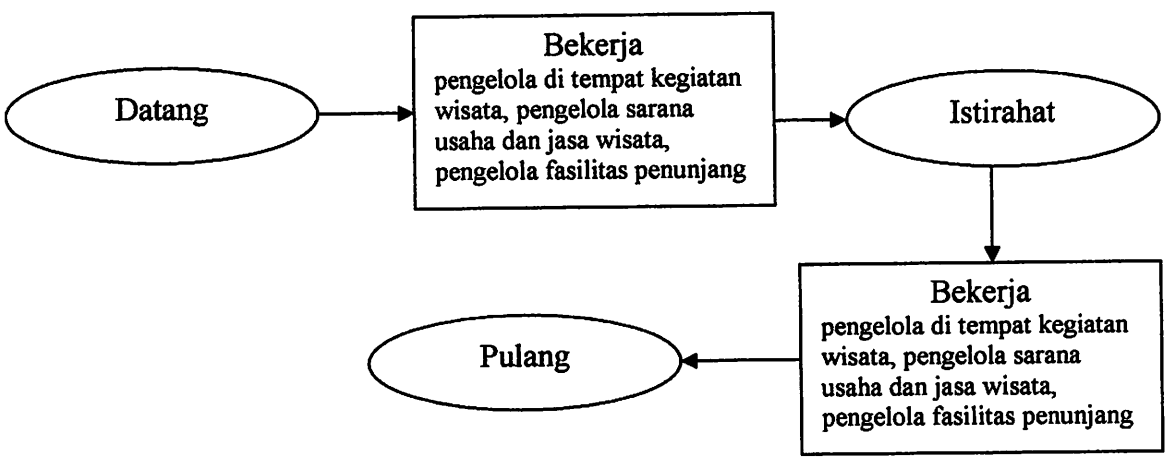
Diagram 4.1
Aktivitas wisatawan



4.5.2.2 Aktivitas Pengelola

kegiatan yang dilakukan oleh pihak pengelola kawsan wisata di Pantai Boom adalah orang yang melayani kepentingan kegiatan wisatawan, sehingga kegiatan pengelola wisata secara keseluruhan terdiri dari kegiatan pengelola di tempat kegiatan wisata, pengelola sarana usaha dan jasa wisata, pengelola fasilitas penunjang.

Diagram 4.2
Aktivitas pengelola



4.5.3 Analisa Kebutuhan Fasilitas

Penentuan kebutuhan ruang wisata disesuaikan dengan aktivitas-aktivitas yang dilakukan di dalam obyek wisata tersebut. Hal-hal yang perlu untuk dihindari dari penentuan kebutuhan ruang ini adalah penentuan ruang yang tidak bermanfaat bagi aktivitas yang ada di dalam obyek wisata Pantai Boom. Beberapa kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas adalah gedung pertunjukkan, warung makanan, tempat kerajinan, Toilet, Musholla, Tempat Parkir, Loket, Gazebo, Pos Penjaga, Taman, dan Pintu Masuk.

Tabel 4.14
Kebutuhan fasilitas berdasarkan aktivitas wisatawan

No	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Fasilitas
1	Wisatawan	Datang	Parkir Pintu Masuk Loket Pos Penjada
2		Beraktivitas	
		a. Wisata Kuliner	Restaurant Kuliner Toilet
		b. Wisata Kerajinan	Kios-kios kerajinan
		c. Kesenian Tari	Gedung pertunjukkan Loket Toilet Pos Penjaga
		d. Kesenian Musik	Padepokan Musik
		e. Wisata Sejarah	Patung
		f. Wisata Tradisi	-
		g. Wisata Santet	Gedung Santet Loket Pos Penjaga
3.		Istirahat	Taman Gazebo Kamar mandi Toilet
4.		Menginap	Cottage
5.		Ibadah	Musholla
6.		Pulang	Pos Penjaga
7.	Pengelola	Datang	Tempat Parkir kendaraan
8.		Bekerja	Kantor Pengelola

Lanjutan Tabel 4.14

No	Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Fasilitas
9.		Istirahat	Kamar mandi Kantin Tempat Ibadah / Musholla Tempat Istirahat

Sumber : Hasil Analisa

4.5.4 Analisa Hubungan Fungsional

Untuk memperoleh keterpaduan antar elemen dan pencapaian antar lokasi potensial pada kawasan wisata seni budaya dan fenomena santet di Pantai Boom, harus dilakukan penilaian hubungan fungsional yang didasarkan atas kuat/lemahnya dari masing-masing elemen dan juga didasari oleh seberapa penting elemen wisata yang dijual di Pantai Boom ini.

4.5.4.1 Hubungan Fungsional Atraksi Wisata

Sebuah pariwisata elemen yang paling penting adalah obyek-obyek apa yang dapat dijual atau ditawarkan kepada para pengunjung yang datang ke tempat wisata. Apapun itu obyek yang dijual apakah perilaku, obyek fisik, visual, dan lain-lain, hal inilah yang menjadi daya tarik tersendiri terhadap sebuah kawasan wisata. Dalam penempatan-penempatan sebuah atraksi / sebuah obyek yang ditawarkan pastinya berdasarkan atas tingkat kepentingan para pengunjung/ wisatawan.

A. Wisatawan Domestik

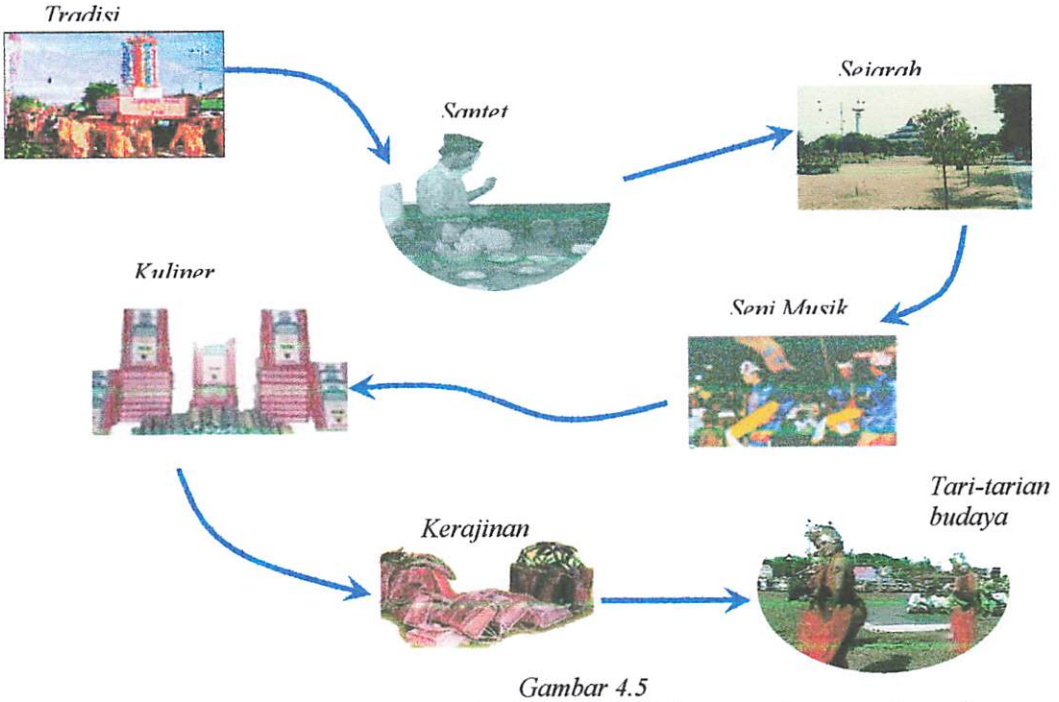
Kebiasaan atau kepentingan wisatawan dalam memilih atraksi pada suatu obyek wisata pasti memiliki perbedaan antara wisatawan domestik dan mancanegara. Dibawah ini dijelaskan tingkat kepentingan atraksi wisata berdasarkan wisatawn domestik

Tabel 4.15
Kepentingan Atraksi Wisata
Berdasarkan kebiasaan wisatawan domestik

Elemen Primer	Elemen Primer						
	Kesenian Musik	Kesenian Tari	Pasar Kerajinan	Tradisi	Fenomena Santet	Kuliner	Sejarah
ejarah Suatu empat		←	←	↑	↑	↑	↑
asar Kuliner	↑		↑	↑	↑	↑	↑
asar Kerajinan	↑	←		↑	↑	↑	↑
enomena Santet	←	←	←		←	←	←
ari-tarian budaya	←	←	←	↑		←	←
esenian musik	←	←	←	↑	↑		↑
radisi yang sakral	←	←	←	↑	↑	←	

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Dari hasil analisa tingkat kepentingan atraksi wisata berdasarkan kebiasaan wisatawan domestik dalam kunjungannya menyaksikan wisata budaya adalah 1. Tradisi, 2. Fenomena santet, 3. Sejarah, 4. Kuliner, 5. Kesenian Musik, 6. Pasar Kerajinan, 7. Kesenian Tari



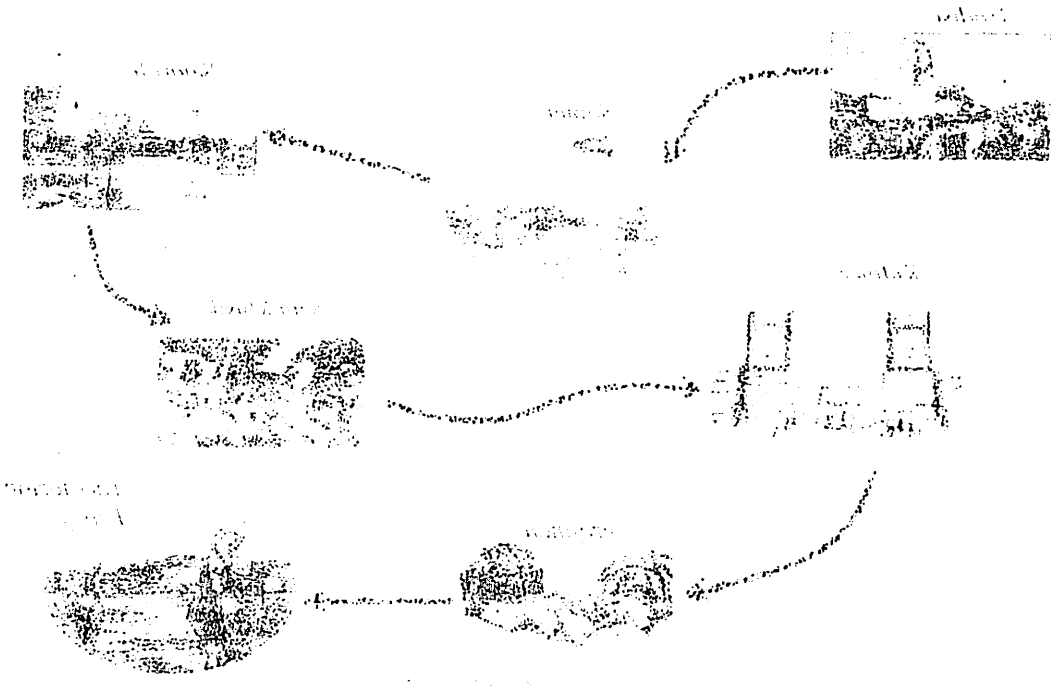
Gambar 4.5
Tingkat Kepentingan Atraksi berdasarkan kebiasaan wisatawan domestik

Table 4.12
Key statistics, Arable Farms
Investment between Between wheat and barley

Eastern Region	Kesgrain Starch	Kesgrain Feed	Kesgrain Sugar	Kesgrain Malting	Kesgrain Seed	Kesgrain Starch	Kesgrain Feed
Gross Margin							
Variable Costs							
Fertilizer							
Seed							
Pesticides							
Other Variable Costs							
Machinery costs							
Labour costs							
Fixed gross margin							

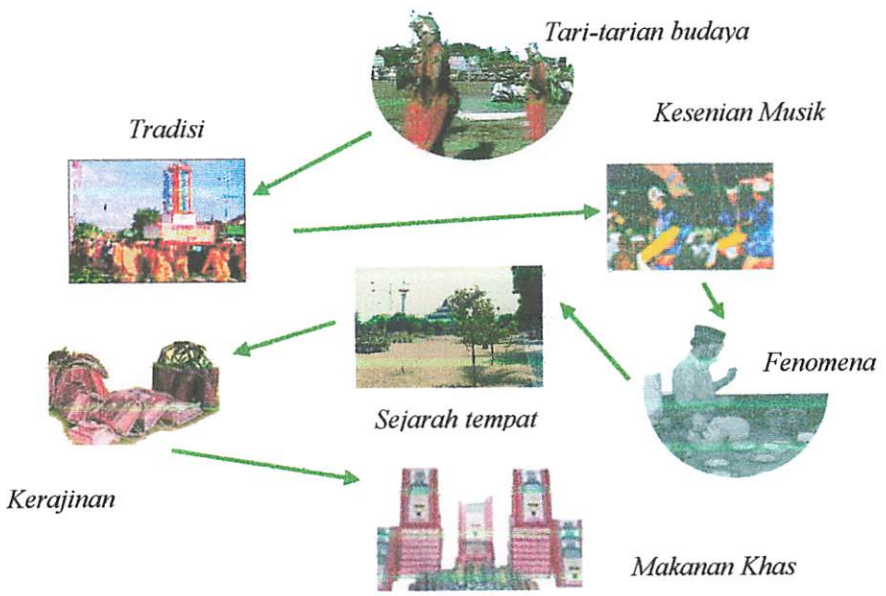
Source: Farm Income 2004

Figure 4.12 Key Income Model



B. Wisatawan Mancanegara

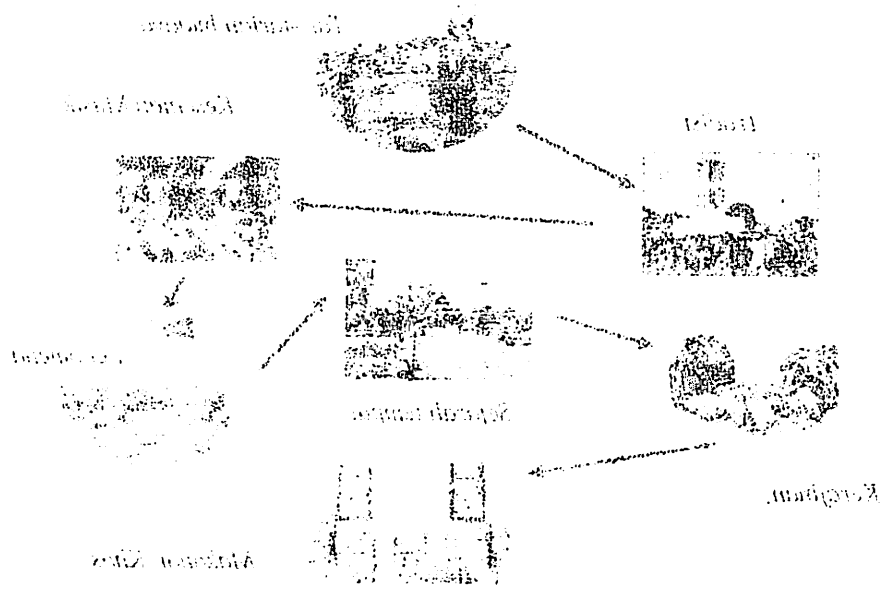
Kebiasaan wisatawan asing dalam menilai suatu obyek wisata berbeda dengan wisatawan domestik yang terkesan hanya dapat menikmati wisata tersebut. Namun berbeda dengan wisatawan mancanegara, kebiasaan dari wisatawan mancanegara tersebut adalah datang ke salah satu obyek wisata yang tidak dimiliki di negaranya, misalnya saja wisata kebudayaan. Untuk itu atraksi-atraksi yang ditawarkan kepada wisatawan mancanegara memiliki tingkat kepentingan yang berbeda, hal ini didasarkan pada data bahwa dari keempat elemen pariwisata yang terdiri dari keindahan alam, peninggalan sejarah, budaya dan karya manusia. Dari keempat elemen tersebut yang paling menarik dari pandangan wisatawan asing adalah pertama, pariwisata budaya; kedua, pariwisata alam; ketiga, pariwisata peninggalan sejarah; dan keempat, pariwisata karya manusia. Jadi urutan kepentingan atraksi wisata yang ada di Pantai Boom berdasarkan penilaian wisatawan asing adalah tarian-tarian budaya, tradisi masyarakat banyuwangi, kesenian musik, fenomena santet, sejarah suatu tempat, kerajinan, makanan khas. Sirkulasi yang terbentuk dari urutan atraksi wisata berdasarkan wisatawan mancanegara adalah sesuai dengan urutan tersebut.



Gambar 4.6
Tingkat Kepentingan atraksi berdasarkan kebiasaan wisatawan asing

8. Visualisasi Fenomenologis

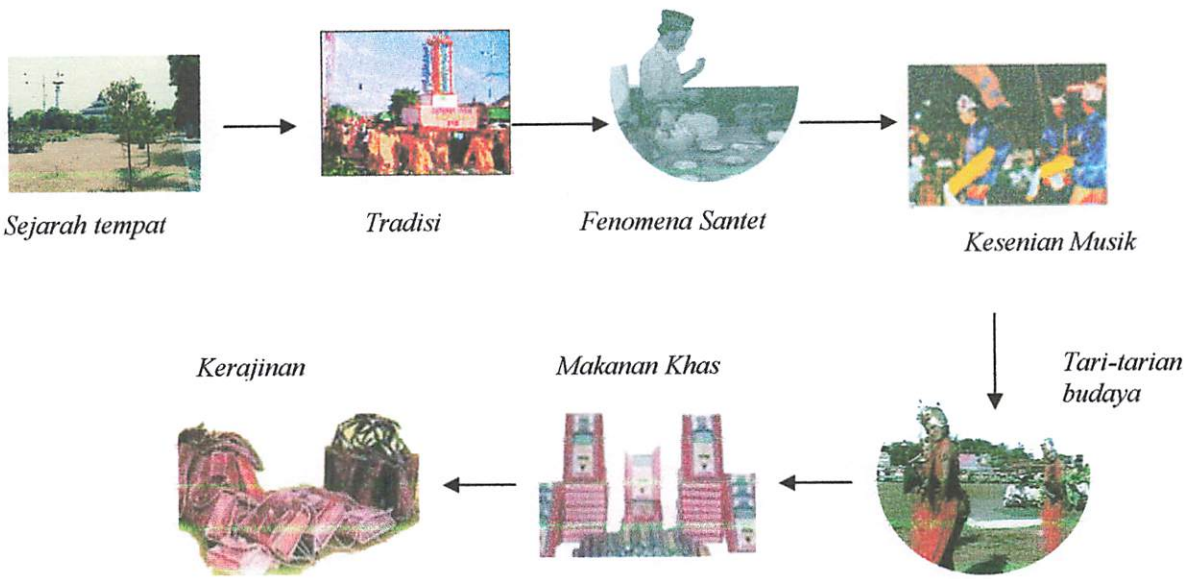
Kebiasaan visualisasi yang dalam mental suatu objek wisata berbeda dengan visualisasi dengan yang tersedia bagi dapat mendukung visual tersebut. Namun berbeda dengan visualisasi manajemen, kebiasaan visualisasi manajemen tersedia untuk dalam ke salah satu objek wisata yang lebih dimiliki di negaranya, mengacu ke suatu kebudayaan. Untuk itu analisis model yang diawalkan bersama visualisasi manajemen memudah tingkat keperhatian yang berbeda. Ini ini dikisahkan pada dua baby a dari kesepuluh dimen pariwisata yang lebih dari kesadaran dalam ; sampaikan separuh budaya dan bagi manusia. Dari kesepuluh dimen tersebut yang paling menarik dari pandangan wisatawan asing adalah semua, pariwisata budaya lebih pariwisata alam, kedua, pariwisata penanggulan sejarah dan keunikan, pariwisata kaya manusia. Jadi urutan kepentingan arsitek wisata yang ada di Barat Bandung berdasarkan persepsian wisatawan asing adalah interaksi budaya, tradisi masyarakat lingkungan, kesenian musik, tenunan sutra, sejarah satu tempat keunikan, makanan khas. Sehingga yang menarik dari urutan arsitek wisata berdasarkan wisatawan pancanegara adalah semua dengan urutan tersebut.



Gambar 4.6
Tingkat Kepentingan arsitek berdasarkan kebiasaan wisatawan asing

C. Kebudayaan

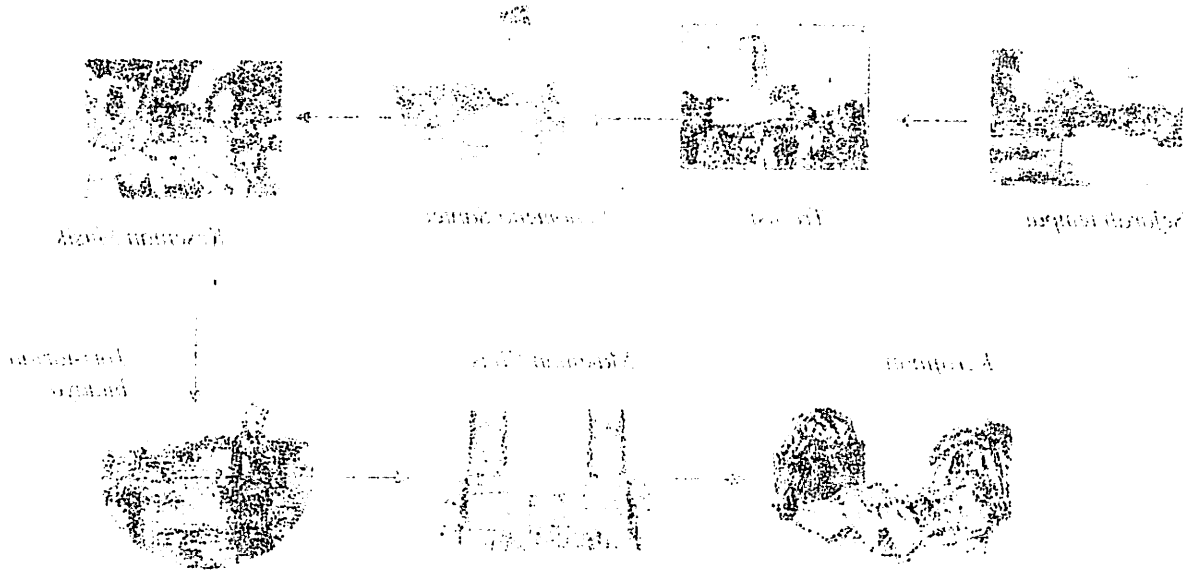
Masing-masing daerah pasti memiliki budaya yang tidak dimiliki oleh daerah lain. Budaya-budaya tersebut muncul dari sejarah-sejarah terdaulu. Di Kabupaten Banyuwangi, dahulu muncullah perang yang bernama Puputan Bayu dan Legenda Sri Tanjung, 2 peristiwa ini yang menjadi cikal bakal terbentuknya Banyuwangi. Dari adanya sejarah tersebut barulah muncul tradisi-tradisi masyarakat yang sampai sekarang tetap dipertahankan. Setelah tradisi tersebut muncul, seni-seni budaya hasil karya masyarakat mulai terbentuk. Jadi, dari cerita singkat tersebut pada penataan atraksi wisata di Pantai Boom dapat diurutkan sesuai dengan jalan cerita awalnya munculnya suatu budaya. Sirkulai yang terbentuk pun sesuai dengan urutan atraksi wisata yang berdasarkan pengembangan budaya.



Gambar 4.7
Susunan atraksi wisata berdasarkan urutan kebudayaan

4.5.4.2 Hubungan Fungsional Fasilitas

Untuk memperoleh keterpaduan dan mengerahui keterkaitan dari fasilitas-fasilitas wisata yang dibutuhkan terhadap pengembangan kawasan wisata dapat dilakukan penilaian hubungan fungsional yang didasarkan atas kuat/lemahnya dari



masing-masing elemen. Penilaian tersebut dilakukan dengan menggunakan matrik keterkaitan antar elemen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.16
Hubungan Fungsional Elemen Sekunder

Kode	Elemen Sekunder	Elemen Sekunder														
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
A	Gedung Pertunjukkan		-	-	+	#	#	#	+	+	-	-	-	-	-	-
B	Restaurant Kuliner	**Error! Not a valid link.**		#	-	+	#	-	-	#	#	+	-	#	#	-
C	Tempat Kerajinan	-	#		-	-	#	-	-	#	#	#	-	#	-	-
D	Pos Penjaga	+	-	-		+	-	+	+	-	-	-	+	+	-	+
E	Taman	#	+	-	+		-	-	-	#	#	+	-	+	#	#
F	Kamar Mandi	#	#	#	-	-		-	-	+	+	#	-	+	#	#
G	Pintu Masuk	#	-	-	+	-	-		+	-	-	-	+	-	-	-
H	Loket	+	-	-	+	-	-	+		-	-	-	-	-	-	+
I	Toilet	+	#	#	-	#	+	-	-		+	#	-	-	#	+
J	Musholla	-	#	#	-	#	+	-	-	+		#	-	+	-	-
K	Gazebo	-	+	#	-	+	#	-	-	#	#		#	#	#	-
L	Tempat Parkir	-	-	-	+	-	-	+	-	-	-	#		#	-	-
M	Cottage	-	#	#	+	+	+	-	-	-	+	#	#		-	-
N	Padepokan Musik	-	#	-	-	#	#	-	-	#	-	#	-	-		-
O	Gedung Santet	-	-	-	+	#	#	-	+	+	-	-	-	-	-	

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Ket :
+ : Keterkaitan Kuat
# : Keterkaitan Sedang
- : Keterkaitan Lemah

Penjelasan dari hasil analisa hubungan fungsional elemen-elemen sekunder adalah :

1. Gedung Pertunjukkan : merupakan tempat dimana dilaksanakannya gelar seni budaya, fasilitas yang berkaitan sangat erat dengan gedung pertunjukkan adalah Pos Penjaga, Loket dan Toilet
2. Warung makan : merupakan tempat untuk memperdagangkan makanan khas Banyuwangi, beberapa fasilitas yang terkait antara lain Taman dan Gazebo

3. Tempat Kerajinan : sebagai tempat memamerkan hasil kerajinan tangan masyarakat Banyuwangi dan diperjual belikan kepada wisatawan sebagai buah tangan. Tidak ada fasilitas yang memiliki keterkaitan kuat dengan tempat kerajinan tersebut.
4. Pos Penjaga : merupakan tempat untuk keamanan kawasan wisata Pantai Boom dan fasilitas yang terkait erat dengan fasilitas ini antara lain Gedung pertunjukkan, Taman, pintu masuk, loket dan tempat parkir
5. Taman : difungsikan sebagai Ruang Terbuka Hijau di kawasan wisata Pantai Boom dan memiliki nilai estetika bagi kawasan, fasilitas yang terkait antara lain warung makan, pos penjaga dan gazebo.
6. Kamar Mandi : merupakan tempat yang dibutuhkan wisatawan untuk membersihkan diri, fasilitas yang berkaitan dengan kamar mandi antara lain toilet musholla dan tempat istirahan
7. Pintu Masuk : merupakan tempat keluar dan masuknya wisatawan yang berkunjung pada kawasan wisata. Beberapa fasilitas terkait dengan pintu masuk adalah loket, pos penjaga dan tempat parkir
8. Loket : merupakan fasilitas yang diletakkan pada pintu masuk wisatawan, fasilitas yang berkaitan erat dengan loket antara lain pintu masuk, gedung pertunjukkan dan pos penjaga
9. Toilet : merupakan fasilitas wisata yang banyak dibutuhkan oleh kawasan wisata yang mempunyai area lahan yang cukup luas. Beberapa fasilitas yang terkait dengan toilet antara lain kamar mandi, musholla, gedung pertunjukkan dan tempat istirahat
10. Musholla : merupakan fasilitas yang banyak dibutuhkan oleh para wisatawan yang dipergunakan untuk menjalankan ibadah bagi umat Islam jika di lokasi wisata sudah masuk waktu sholat, fasilitas yang berkaitan dengan musholla antara lain kamar mandi, toilet dan tempat istirahat.
11. Gazebo : merupakan fasilitas yang diperuntukkan sebagai tempat berhenti dan beristirahat bagi wisatawan, fasilitas yang terkait antara lain toilet, musholla, dan kamar mandi, taman dan warung makan.

12. Tempat Parkir : fasilitas ini perlu diletakkan didekat kedatangan wisatawan dan masih terkait dengan jaringan jalan dan diperlukan lahan yang datar, fasilitas yang berkaitan dengan tempat parkir adalah pintu masuk dan pos penjaga
13. Cottage : fasilitas sangat diperlukan untuk wisatawan yang berasal dari luar daerah atau mancanegara yang ingin bermalam untuk alasan wisata atau hanya sekedar beristirahat. Fasilitas ini berkaitan dengan pos penjaga, kamat mandi, taman dan Musholla.
14. Padepokan Musik : fasilitas ini sangat penting karena sebagai pertunjukkan musik, tidak ada yang berkaitan sangat kuat dengan fasilitas ini.
15. Gedung Santet : gedung santet merupakan tempat dilaksanakannya atraksi wisata santet. Fasilitas ini berkaitan kuat dengan pos penjaga, loket dan toilet.

4.6 Analisa Kesesuaian Site

Perilaku spasial atau bagaimana orang menggunakan tatanan dalam lingkungan adalah suatu yang dapat diamati secara langsung sehingga pada tingkat deskriptif hal ini tidak menjadi kontroversi seperti halnya usaha orang menjelaskan proses persepsi dan kognisi[1]. Seperti pernyataan tersebut jika dilihat dari sudut spasialnya bahwa bagaimana kesesuaian site yang ada terhadap elemen-elemen yang masuk pada site tersebut. Pada bagian ini hal-hal yang berpengaruh secara langsung adalah aktivitas manusia (pengunjung) yang ada di dalamnya dan juga sebuah tatanan / unsur-unsur penyebab adanya aktivitas secara fisik.

Seperti disebutkan di awal bab ini bahwa setiap atraksi yang dijual pada sebuah kemasan wisata harus dapat dinikmati oleh pengunjung. Atraksi wisata yang dimekas ibaratnya adalah sebuah gallery, jadi bagaimana atraksi-atraksi yang dijual tersebut dapat dinikmati oleh seluruh pengunjung wisata baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Ada beberapa faktor dalam kesesuaian site ini terhadap aktivitas dan tatanan dalam bentuk rencana site.

---

[1] Laurent, Joyce Marcela, Arsitektur dan Perilaku Manusia, PT Gramedia Widiarsa Indoensia, Surabaya, 2004, hal 101.

4.6.1 Analisa Elemen Tapak

Dalam menentukan konsep desain ideal maka terlebih dahulu perlu dilakukan analisa-analisa elemen tapak. Dari ahsil analisa tersebut akan menghasilkan keputusan desain yang akan dituangkan dalam konsep-konsep desain.

4.6.1.1 Morfologi Site

Investigasi mengenai morfologi dari suatu kawasan sangat penting untuk dilakukan karena sangat berpengaruh nantinya pada perencanaan kawasan. Berbagai macam pola dan bentuk morfologi wilayah akan mempunyai perlakuan yang berbeda. Pada kawasan Pantai Boom pada setiap bagian-bagian wilayahnya memiliki morfologi yang berbeda-beda. Kawasan Pantai Boom berada di sekitar kawasan pemukiman nelayan yang padat penduduk dan dibatasi oleh sungai yang bermuara ke Pantai Boom.

Tabel 4.17
Morfologi Kawasan Pantai Boom

No	Bagian kawasan	Karakter	Morfologi
1.	Kawasan bagian barat	- Pemukiman padat - Dibatasi dengan sungai	Pemukiman nelayan yang padat penduduk dengan kondisi rumah yang pada tepian sungainya adalah dominan non permanen. Dahulu Kepedulian penduduk setempat terhadap lingkungan sangat kecil, banyak sampah-sampah yang dibuang sembarangan ke sungai. Hal ini menimbulkan kesan yang sangat kumuh jika masuk kawasan Pantai Boom. Namun sekarang kondisinya hampir sama dengan masa-masa dahulu, tetapi yang berbeda adalah antara perbatasan pemukiman dan sungai dibuat sembuah jalan dengan perkerasan paving. Kondisi ini sedikit mengurangi kesan kumuh pada bagian barat. Pada tahun 1955 kawasan Pantai bagian barat ini tidak terkena bencana angin yang besar, tetapi pada tahun 1989 saat bencana tsunami merusak kawasan Pantai Boom, daeah bagian

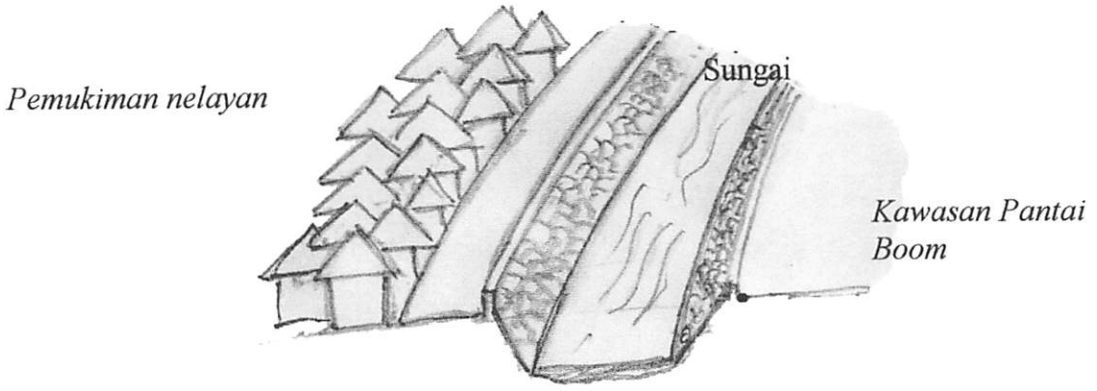
Lanjutan Tabel 4.17

No	Bagian kawasan	Karakter	Morfologi
			barat ini ikut terkana dampaknya sehingga menghancurkan bangunan-bangunan yang ada di bagian barat ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada ilustrasi gambar dibawah ini.
2.	Kawasan bagian Timur	- Pesisir pantai - Pusat aktivitas masyarakat sekitar	Pada bagian timur Pantai Boom adalah pesisir pantai yang visualnya berhadapan langsung dengan pulau dewata Bali. Bagian kawasan ini digunakan sebagai berbagai aktivitas hiburan oleh masyarakat lokal pada hari-hari tertentu. Terdapat pula sebuah pulau kecil yang jaraknya kira-kira 20 m dari pesisir pantai. Pada surutnya air laut daratan pulau tersebut menjadi satu dengan pesisir pantai, namun pada saat pasangnya air laut, kembali menjadi sebuah daratan yang dikelilingi oleh air laut. Berdasarkan kronologi wilayah ini, pada bagian timur memiliki dampak yang cukup besar karena pada tahun 1955 bencana angin besat hanya menyapu sisi timur dari Pantai Boom, dan pada tahun 1989 bencana tsunami kembali melululantahkan bangunan yang ada di seluruh Pantai Boom, yang daulunya terdapat fasilitas perdaganan dan olahraga sekarang menjadi rata dengan tanah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada ilustrasi gambar di bawah ini
3.	Kawasan bagian Selatan	- Pergudangan - Fasilitas perdagangan - Berbatasan dengan pemukiman	Pad bagian selatan kawasan Pantai Boom ini adalah bekas pergudangan pada saat dahulu kapal-kapal menurunkan hasil bumi berupa kopra ke Banyuwangi. Saat ini pada bagian kawasan ini berupa bangunan yang kosong dan ada beberapa fasilitas perdagangan. Karena terjadi bencana itu, banyak lahan-lahan kosong yang tidak termanfaatkan oleh pengelola Pantai dan Pemerintah Kab. Banyuwangi. Batas dari Pantai Boom bagian selatan ini hampir mirip seperti bagian barat yaitu pemukiman penduduk dan sungai sebagai batas fisiknya.
4	Kawasan bagian Utara	- Pelelangan Ikan - Rumah-rumah	Pada bagian utara kawaan Pantai Boom ini adalah tempat pelalangan ikan bagi nelayan yang mencari ikan di perairan selat Bali. Para nelayanpun tinggal di Pantai Boom ini dengan

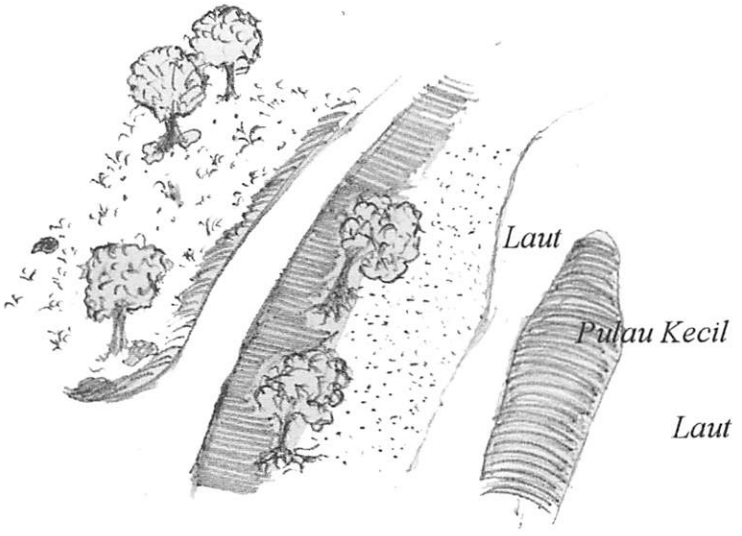
Lanjutan Tabel 4.17

No	Bagian kawasan	Karakter	Morfologi
		nelayan	membangun rumah semi permanen. Namun setelah terjadinya bencana tsumani rumah-rumah tersebut sudah hancur, tetapi tempat pelalangan ikannya tetap digunakan. Pada sisi utara ini dapat melihat langsung Pelabuhan Penyeberangan Ketapang. Vegetasi yang adapun sekarang sudah hilang, jadi pada bagian utara ini terkesan panas dan kotor. Selain itu kapal-kapal nelayan yang masih bisa berfungsi untuk keluar dari Pantai Boom harus memutar dahulu ke arah utara.

Sumber : Hasil Analisa, 2008

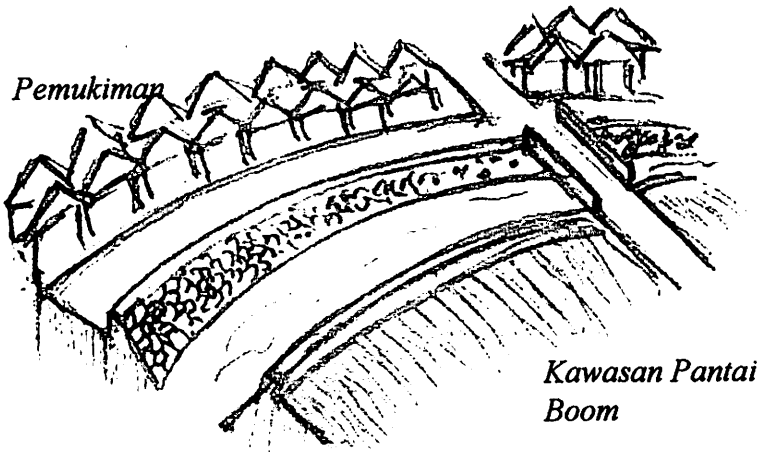


Gambar 4.8
Morfologi batas kawasan di bagian barat



Gambar 4.9
Pesisir Pantai Boom (Bagian Timur)

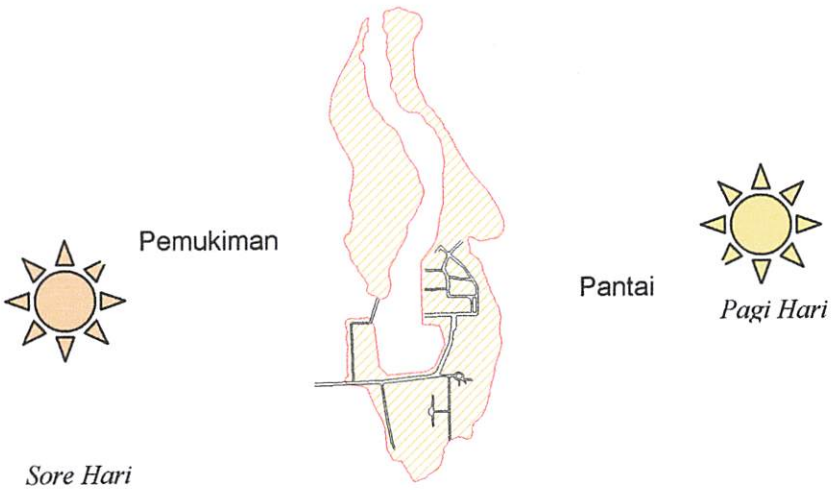
Gambar 4.10
Potongan Melintang Pesisir Pantai Boom



Gambar 4.11
Ilustrasi batas kawasan bagian selatan

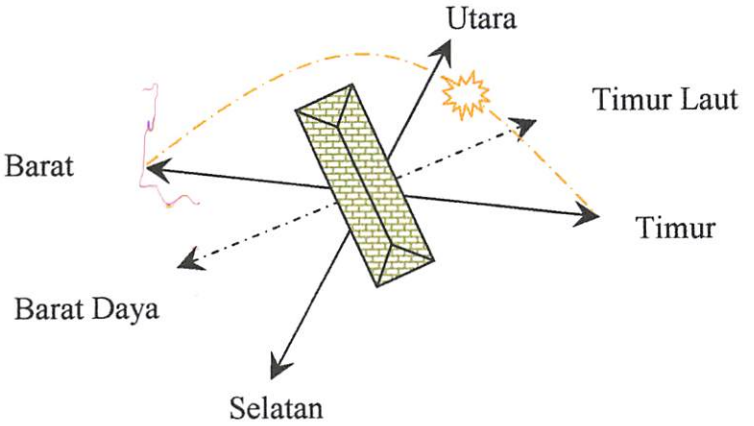
4.6.1.2 Orientasi Terhadap Matahari

Orientasi terhadap matahari sangat berguna untuk dipertimbangkan dalam perencanaan tapak khususnya pada orientasi bangunan. Sudah pasti bahwa terbitnya sinar matahari dari arah timur dan terbenamnya dari arah barat. Orientasi matahari dianggap berhasil jika sinar matahari dapat masuk kedalam ruangan atau menyinari ruangan dalam suatu bangunan. Jika keadaan dapat dipenuhi maka perencaan dapat dikatakan berhasil. Sehingga orintasi matahari juga berpengaruh terhadap arah bangunan. Kondisi di Pantai Boom jika siang hari cenderung panas karena peneduh yang terdapat di kawasan studi tidak dapat mengurai sinar matahari dikarenakan bencana yang merusak semua yang ada di dalam wilayah studi. Maka dari itu diperlukan vegetasi-vegetasi peneduh untuk menurunkan suhu baik didalam kawasan ataupun di luar kawasan.



Gambar 4.12
Orientasi terhadap matahari

Jika dilihat dari budaya rumah *Osing* bahwa orientasi arah bangunan menghadap kearah utara – selatan atau lebih tepatnya barat daya – timur laut. Hal ini dipengaruhi oleh kepercayaan terdahulu, dimana rumah tidak boleh menghadap gunung. Kepercayaan ini diperkirakan merupakan pengaruh dari Bali, dimana orientasi terbaik menghadap *kaja-kangin*. Arah bangunan yang ingin direncanakan di Pantai boom tidak berhadapan secara langsung dengan arah terbit dan terbenamnya sinar matahari. Untuk fasilitas atraksi budaya di sesuaikan dengan arah bangunan Oseng yaitu Barat daya dan Timur Laut, namun untuk fasilitas-fasilitas diluar atraksi budaya diletakkan pada posisi ideal yaitu peletakkannya disesuaikan dengan fungsinya.



Gambar 4.13
Orientasi bangunan terhadap matarari berdasarkan orientasi rumah Osing

4.6.1.3 Orientasi Terhadap Angin

Dalam orientasi angin, tanaman mempunyai fungsi penting. Tanaman dapat mengendalikan angin melalui penghalangan, pengarahan, pembiasan dan penyerapan. Perbedaannya didasarkan tidak hanya pada derajat keefektifan tanaman, tetapi juga pada teknik peletakan. Penghalangan dengan pohon dapat mengurangi kecepatan angin dengan meningkatkan tahapan terhadap aliran angin.

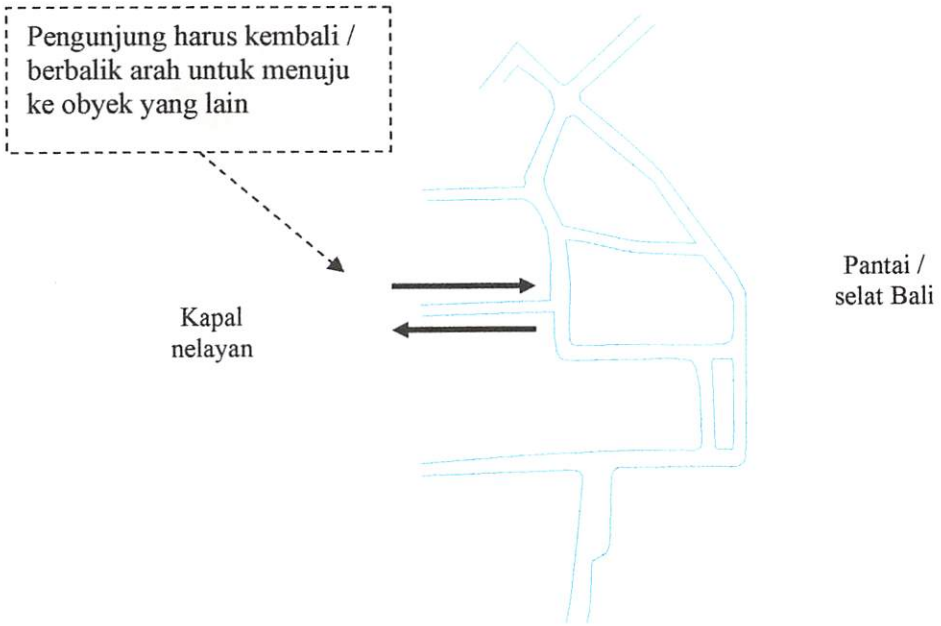
4.6.2 Analisa Pola Sirkulasi

Sistem-sistem sirkulasi ke, dari, dan di dakam sebuah tapak adalah sangat perlu bagi penggunanya, dan dalam banyak hal sistem-sistem itu dapat menentukan tata letak tapak seluruhnya. Suatu tipe gerakan melalui ruang adalah suatu bentuk sirkulasi.

4.6.2.1 Sirkulasi di dalam tapak

Pola sirkulasi yang berada di wilayah perencanaan kurang memadai, baik dilihat dari perkerasan jalan, kualitas jalan. Kondisi jalan yang berlubang membuat pergerakan masyarakat yang datang ke pantai ini tidak maksimal. Sirkulasi yang terbentuk di kawasan pantai ini hanya pada bagian depan pantai, tidak membentuk sirkulasi ke semua arah, jadi potensi visual yang dimiliki di salah satu sudut pada pantai boom tidak dapat dinikmati karena tidak memeiliki akses yang jelas untuk menuju tempat tersebut.

Bentukan pola sirkulasi yang terjadi adalah menggunakan sistem grid. Sistem grid yang terbentuk tersebut tidak relevan untuk membuat sistem sirkulasi yang baik. Hal ini dikarenakan sirkulasi yang terbentuk di Pantai Boom tidak memiliki hubungan antara ruas-ruas jalan, jadi para pengguna jalan harus kembali ke arah yang berlawanan untuk menuju ke tempat lain.



Gambar 4.14
Pola sirkulasi existing

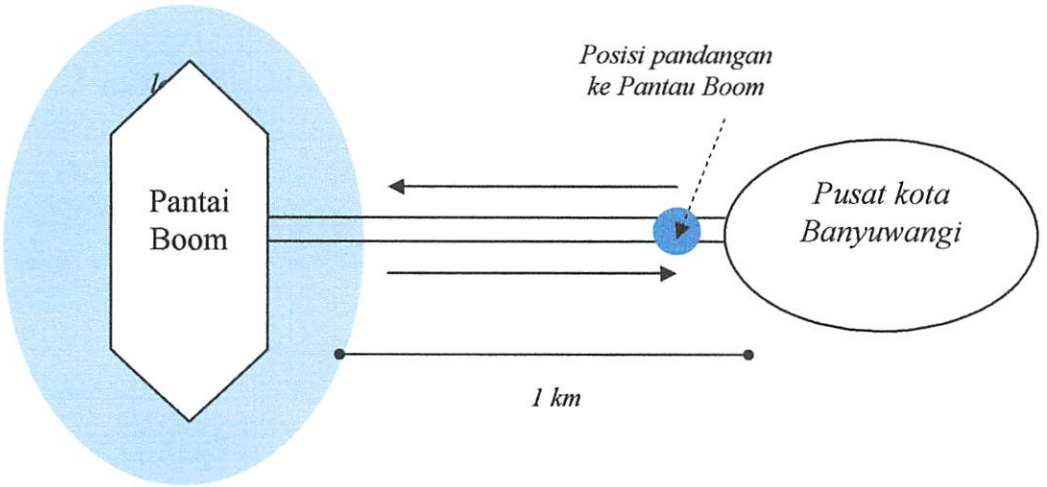
4.6.2.2 Sirkulasi di luar tapak

Untuk sirkulasi di luar tapak berkaitan dengan sirkulasi eksternal kawasan yang hubungannya dengan wilayah sekitar kawasan Pantai Boom. Ada beberapa elemen dalam pencapaian sistem sirkulasi yang digunakan antara lain sirkulasi kendaraan yang bergerak melalui kawasan Pantai Boom beserta moda transportasinya.

A. Sirkulasi Kendaraan

Sirkulasi kendaraan dipengaruhi oleh ketersediaan jaringan jalan yang terdapat di kawasan Pantai Boom. Lokasi studi berada pada pusat kota Banyuwangi yang hanya berjarak ± 1 km dari pusat kota Banyuwangi. Jalan yang menuju ke Pantai Boom merupakan jalan Culdesak, untuk menuju kesana terdapat 1 ruas jalan saja. Dengan kondisi jaringan jalan tersebut maka sirkulasi yang bergerak masuk maupun keluar kawasan Pantai Boom selalu berlawanan arah.

Gambar 4.15
Pandangan dari arah pusat kota ke Pantai Boom



B. Moda Transportasi

Kawasan Pantai Boom sangat mudah dijangkau oleh semua moda transportasi. Lokasinya yang sangat strategis yaitu di Kecamatan Banyuwangi sebagai pusat kota Banyuwangi. Untuk munuju kesana moda transportasi berupa ojek dan kendaraan lainnya dapat masuk ke wilayan pantai, namun moda transportasi berupa angkutan umum kota tidak melewati kawasan pantai ini. Karena jalur angkutan kota hanya dapat berhenti pada radius ± 500 m dari pintu masuk pantai.

4.7 Analisa Vegetasi

Vegetasi yang berada pada kawasan Pantai boom sudah tidak diperhatikan oleh pengelolan yang menjaga kawasan pantai ini. Vegetasi yang ada hanya bekas dari vegetasi pada saat sebelum terjadi bencana. Vegetasi yang ada pun tidak memiliki fungsi yang sesuai dengan keadaan di PantaI boom.

Gambar 4.15
Pandangan dari arah pusat
kota ke Pantai Boom

B. Moda Transportasi

Kawasan Pantai Boom sangat mudah dijangkau oleh semua moda transportasi. Lokasinya yang sangat strategis yaitu di kecamatan Banyuwangi sebagai pusat kota Banyuwangi. Untuk mampu kesana moda transportasi berupa ojek dan kendaraan lainnya dapat masuk ke wilayah pantai, namun moda transportasi berupa angkutan umum kota tidak melewati kawasan pantai ini. Karena jalur angkutan kota hanya dapat berhenti pada radius ± 500 m dari titik masuk pantai.

4.7 Analisa Vegetasi

Vegetasi yang berada pada kawasan Pantai boom sudah tidak dipertahankan oleh pengelolan yang mengisi kawasan pantai ini. Vegetasi yang ada antara lain dan vegetasi pada saat sebelum terjadi bencana. Vegetasi yang ada pun tidak mendukung fungsi yang sesuai dengan keadaan di Pantai boom

Gambar 4.16
Vegetasi yang ada di lokasi studi

Oleh karena itu diperlukan penataan kembali terhadap vegetasi yang ada di dalam tapak. Penataan vegetasi harus dapat menunjang kenyamanan dan menimbulkan keindahan (estetika) visual baik dari dalam maupun dari luar tapak. vegetasi yang dapat dipakai sebagai fungsi tersebut antara lain

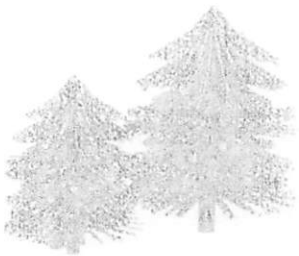
Tabel 4.18
Jenis, karakter dan fungsi vegetasi

No.	Jenis	Ciri Tanaman	Fungsi
1	Kelapa 	a. Tinggi Batang mencapai 10 m b. Dahan mudah berubah warna c. Berkesan tanaman pesisir	Pengarah
2	Cemara 	a. Dahan pohon berbentuk melancip dengan tinggi sampai 10 m b. Tidak berbuah c. Mengeluarkan aroma khas yang harum	Pengarah
3	Palem	a. memiliki varietas dan bentuk yang bermacam-macam b. tinggi pohon dapat bervaiasi c. tidak berbuah d. memiliki warna batang	Pengarah

Gambar 4.16
Bangunan yang dikelilingi vegetasi

Oleh karena itu diperlukan penataan kembali terhadap vegetasi yang ada di dalam tapak. Penataan vegetasi harus dapat mendukung kenyamanan dan memunculkan kotadalam (ceiling), visual baik dari dalam maupun dari luar tapak vegetasi yang dapat dipakai sebagai fungsi tersebut antara lain

Tabel 4.18
Jenis, karakter dan fungsi vegetasi

No.	Jenis	Ciri Tanaman	Fungsi
1	Kelapa 	a. Tinggi batang mencapai 10 m b. Daun muda berubah warna c. Berkesan tanaman pesisir	Peneduh
2	Cemara 	a. Daun pohon berbentuk meruncup dengan tinggi sampai 10 m b. Tidak berbuah c. Mengelilingkan area khusus yang luasan	Peneduh
3	Palem	a. memiliki warnas dan bentuk yang bermacam-macam b. tinggi pohon dapat bervariasi c. tidak berbuah d. memiliki warna batang	Pengganti

Lanjutan Tabel 4.18

No.	Jenis	Ciri Tanaman	Fungsi
		dan daun yang menarik	
4	Beringin 	a. memiliki akar gantung b. bersifat melebar ke samping c. menciptakan kesan teduh yang kuat d. akar dapat memecah perkerasan	Peneduh
5	Kiara Payung 	a. tinggi dapat mencapai 15 m b. merupakan tanaman berdahan rimbun c. memiliki warna daun dan berbunga	Peneduh
6.	Pohon maja 	a. berdaun lebar dan lebat b. berbuah c. berdahan yang tumbuh menyamping / melebar	Peneduh
7	Flamboyan 	a. berbunga b. memilki cabang yang merata	Peneduh

Lampiran Tabel 4.24

No.	Jenis	Ciri Tanaman	Fungsi
		dan daun yang menarik	
4	Beringin	a. memiliki akar gantung b. bersifat melebar ke samping c. menopangkan kesan teduh yang kuat d. akar dapat menyerap perkerasan	Peneduh
5	Kiara Payung	a. tinggi dapat mencapai 15 m b. merupakan tanaman berdaun rimbun c. memiliki warna daun dan bunga	Peneduh
6	Pohon mara	a. berdaun lebar dan lebat b. berbuah c. berdaun yang rimbun mengampang melebar	Peneduh
7	Flamboyan	a. berbunga b. memiliki cabang yang merata	Peneduh

Lanjutan Tabel 4.18

No.	Jenis	Ciri Tanaman	Fungsi
8	Bougenville 	a. merupakan tanaman perdu b. berbunga c. berdahan kecil dan keras seperti duri d. dahan tumbuh dengan tak beraturan	Pembatas
9	Bambu Jepang 	a. berdaun kecil dan memanjang b. tumbuh menimbun c. gesekan daun menimbulkan bunti alami	Penyaring
10	Helsin	a. termasuk jenis rerumputan yang bersifat menggantung b. membutuhkan sinar matahari yang cukup banyak c. tinggi 5 m, lebar 20-40 cm d. warna hijau pucat dan memiliki struktur lunak e. daun keecil dan langsung tumbuh pada batangnya	Penutup
11	Bunga Tasbih 	a. termasuk jenis tanaman perdu b. mengelompok dan berkembang dengan biji c. tinggi 50 – 150 cm, lebar berkisar 40 – 60 cm d. daunnya menyerupai daun pisang e. berakar serabut	Pembatas
12	Cemara Jari	a. bersifat menjari, memiliki tinggi sedang berkisar antara 1-3 m b. lebar tajuk sampai 2 m	Pembatas

No.	Jenis	Ciri Tanaman	Fungsi
8	Bougenville	a. merupakan tanaman perdu b. berbunga c. berdaun kecil dan kotak seperti duri d. daun tumbuh dengan tak beraturan	Pembatas
9	Bambu Jepang	a. berdaun kecil dan memanjang b. tumbuh merimbun c. gesekan daun menimbulkan bunyi alami	Peneduh
10	Ketsin	a. tanaman jenis tanaman yang berusia menengahan b. membutuhkan sinar matahari yang cukup banyak c. tinggi 5 m, lebar 20-40 cm d. warna hijau pucat dan memiliki struktur lunak e. daun kecil dan langsing tumbuh pada batangnya	Peneduh
11	Bunga Lavish	a. tanaman jenis tanaman perdu b. mengelompok dan berkembang dengan baik c. tinggi 30 – 150 cm, lebar berkisar 40 – 60 cm d. daunnya menyempit dan panjang e. rentan serangan	Pembatas
12	Cemara Jari	a. tanaman menahun, memiliki tinggi sedang berkisar antara 1-3 m b. lebar tajuk sempit 2 m	Pembatas

Lanjutan Tabel 4.18

No.	Jenis	Ciri Tanaman	Fungsi
		dengan daun yang kecil menyerupai jarum c. berakar tunggang	

Sumber : Hasil Analisa, 2008

4.8 Analisa Estetika

Nilai Estetika membuat kesan keindahan pada suatu kawasan, dengan bertambahnya nilai estitika dapat menyebabkan nilai kualitas akan ruang tersebut akan bertambah. Pada kawasan Pantai Boom perlu adanya fungsi estetika untuk menambah kesan indah epada wisatawan, hal ini juga disebabkan karena pada saat ini kawasan Pantai Boom tidak memiliki nilai estika. Kondisi vegetasi yang sudah tidak beraturan serta bangunan yang banyak mengalami kerusakan yang kesemuanya itu disebabkan karena bencana yang terjadi di awal-awal tahun 1989. Nilai-nilai estetika tersebut dapat diperoleh dari beberapa elemen antara lain dari tanaman, ornamen-ornamen serta olah pola ruang. Adapun analisa dari fungsi estetika yaitu :

4.8.1 Tanaman

Nilai setetika tanaman dapat diperoleh dari satu tanaman, sekelompok tanaman yang sejenis, kombinasi tanaman berbagai jenis ataupun kombinasi antara tanaman dengan elemen lansekap lainnya.

a. Warna

Warna batang, daun, dan bunga dari suatu tanaman dapat menimbulkan efek visual tergantung dari cahaya yang jatuh pada tanaman tersebut. Di Pantai Boom saat ini dominasi warna adalah warna hijau karena vegetasi berupa pohon-pohon dan rerumputan yang tumbuh di kawasan Pantai Boom yang selama ini tidak terawat dibiarkan begitu saja. Warna yang dominan adalah hijau tersebut membuat estitika kawasan dari sisi warna sangat terkesan monoton walaupun warna hijau sebenarnya warna yang menggambarkan kesejukan. Untuk itu pada kawasan wisata Pantai Boom perlu banyak

permainan dan kombinasi warna. Dengan demikian, akan tercapai hasil karya yang mempunyai kesan menyatu dengan alam serta mempunyai variasi yang menarik.

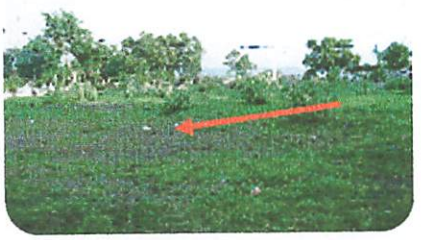
Tabel 4.19
Hubungan warna terhadap ekspresi

Warna	Persepsi Waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebiihi perkiraan, warna hangat lebih menyenangkan untuk area rekreasi	Benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar	Terlihat lebih berat	Ukuran yang tampak lebih kecil
Dingin	Waktu di bawah perkiraan, penggunaan warna dingin untuk area kegiatan yang rutin atau monoton	Benda kelihatan lebih pendek dan lebih kecil	Terlihat lebih ringan	Ukuran ruang tampak lebih luas

Sumber : Hasil Survey, 2008

b. Bentuk

Bentuk tanaman dapat dimanfaatkan untuk menunjukkan bentuk 2 atau 3 dimensi, memberi kesan dinamis, indah, memperlebar atau memperluas pandangan, ataupun sebagai aksesntuasi dalam suatu ruang. Di Pantai Boom bentuk tanaman sebagian besar memiliki tajuk yang besar dan menggerombol.



Gambar 4.17 : Bentuk vegetasi pada kawasan Pantai Boom

c. Tekstur

Tekstur suatu tanaman ditentukan oleh batang/percabangannya, massa daun, serta jarak penglihatan terhadap tanaman tersebut. Tekstur tanaman juga mempengaruhi secara psikis dan fisik bagi yang pemandangnya.

d. Skala

Skala atau proporsi tanaman adalah perbandingan besaran tanaman dengan tanaman lain atau perbandingan antara tanaman dengan lingkungan sekitarnya.

permainan dan kombinasi warna. Dengan demikian, akan tercapai baik karya yang menghasilkan kesan harmonis dengan alam serta menghasilkan warna-warna netral.

Tabel 4.19
Hubungan warna terhadap ekspresi

Warna	Persepsi Warna	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Warna melebih perkiraan, warna hangat lebih menyolangkan untuk area tertentu	Benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar	Terlihat lebih berat	Ukuran yang tampak lebih kecil
Dingin	Warna di bawah perkiraan, penggunaan warna dingin untuk area kegiatan yang rutin atau monoton	Benda kelihatan lebih pendek dan lebih kecil	Terlihat lebih ringan	Ukuran yang tampak lebih luas

Sumber : Neuf Swoop, 2005

b. Bentuk

Bentuk manusia dapat dimanfaatkan untuk menampilkan bentuk 2 atau 3 dimensi, memberi kesan dinamis, rebah, monumental atau memperlihatkan pandangan, ataupun sebagai aksentuasi dalam suatu ruang. Di Pantai Boom bentuk tanaman sebagian besar memiliki tajuk yang lebar dan menggerombol.

Gambar 4.7 Bentuk vegetasi pada Kawasan Pantai Boom

c. Tekstur

Tekstur suatu tanaman dicerminkan oleh batang/percabangannya, massa daun, serta pada penghitaman terhadap tanaman tersebut. Tekstur tanaman juga mempengaruhi secara psikis dan fisik bagi yang memandangnya.

d. Skala

Skala dan proporsi tanaman adalah perbandingan besaran tanaman dengan tanaman lain atau perbandingan antara tanaman dengan lingkungan sekitarnya.

Di kawasan wisata Pantai Boom pohon dengan skala besar bergerombol pada suatu tempat. Tidak adanya pengaturan skala yang bagus untuk membuat estetika kawasan. Untuk itu pada pengaturan skala pada lokasi studi lebih diperhatikan masalah penempatan vegetasi-vegetasi yang disesuaikan dengan fungsi dari peletakan tersebut.

Gambar 4.18
Skala tanaman yang kurang proporsional

4.8.2 Ornamen-ornamen

Suatu bentuk estetika atau keindahan dalam hal baik lingkungan maupun tatanan bangunan perlu diikutsertakan elemen ornamen sebagai pelengkap pembentukan estetika. Dengan adanya ornamen-ornamen yang diletakkan pada beberapa obyek yang ada pada suatu kawasan atau building akan memperkaya unsur-unsur keindahan. Pada kawasan Pantai Boom dahulunya sebelum terjadi bencana alam yang melanda di kota Banyuwangi tidak ada unsur-unsur ornamen-ornamen sebagai bentuk dari estetika.

Secara umum rumah *Osing* tidak kaya ornamen/ragam hias dan

Gambar 4.19
Ragam hias untuk tempat tidur (atas) dan motif sewek seperti yang ada pada kain yang digunakan oleh kaum perempuan suku Osing untuk jrumah

Di kawasan wisata Pantai Boom pohon dengan skala besar bergerombol pada suatu tempat. Tidak adanya pengaturan skala yang cagus untuk membuat estetika kawasan. Untuk ini pada pengatuman skala pada lokasi studi lebih diperhatikan masalah penempatan vegetasi-vegetasi yang disesuaikan dengan fungsi dari pelindung lokasi.

Gambar 4.18
Suasa kawasan yang kurang pengaturan skala

4.8.2 Ornamen-ornamen

Suatu bentuk estetika atau keindahan dalam hal baik tingkungan maupun inisan bangunan perlu dikusenakan elemen ornamen sebagai pelengkap pembentukan estetika. Dengan adanya ornamen-ornamen yang ditaklan pada beberapa obyek yang ada pada suatu kawasan atau bangunan akan mempercahya unsur-unsur kerindahan. Pada kawasan Pantai Boom dahulunya sebelum terjadi bencana alam yang melanda di kota Banyuwangi tidak ada unsur-unsur ornamen-ornamen sebagai bentuk dan estetika.

Secara umum rumah Oseng tidak kaya ornamen-ragam hias dan

Gambar 4.19
Ragam hias untuk tempat tidur (atas) dan motif sewek seperti yang ada pada kain yang dipakai oleh kaum perempuan suku Osing untuk jaman

tidak setiap rumah memilikinya. Rumah *Osing* yang memiliki ornamen biasanya menunjukkan status ekonomi pemiliknya lebih baik. Ornamen yang ada bersifat konstruktif dengan motif flora yang geometris. Ornamen dengan motif flora terdiri dari peciringan (bunga matahari), anggrek dan ukel (sulur-suluran) seperti pakis, anggrek atau kangkung. Motif geometris antara lain slimpet (swastika), sewek dan kawung. Untuk penataan kawasan wisata di Pantai Boom dari sisi estetika perlu digunakan ornamen-ornemen khas rumah adat *Osing*, hal ini juga untuk tetap mempertahankan keunikan rumah adat *Osing* yang sampai saat ini semakin memudar karena perkembangan zaman.

4.8.3 Olah ruang luar

Estetika tidak hanya timbuldari penataan vegetasi, penempatan-penempatan ornamen tetapi juga dengan mengolah ruang luar juga salah satu pembentuk estetika. Dimana ruang-ruang yang dibentuk sehingga keindahan dari pengaturan itu dapat menambah kualitas estetika. Pengaturan pola jalan juga merupakan olah pola luar, sirkulasi yang dibentuk dihadapkan langsung dengan view-view yang menarik di sekitar kawasan Pantai Boom.

4.9 Analisa Pembagian Zonasi Kawasan

Untuk menghindarkan adanya konflik dalam pengembangan pariwisata perlu dilakukan perencanaan kawasan dengan pembagian zonasi wilayah. Masing-masing zona diberi peruntukkan tertentu dan diletakkan sedemikian rupa. Pembagian zonasi ini didasarkan kepada karakter-karakter dari masing-masing atraksi yang digelar di Pantai Boom.

Dari hasil kajian tentang karakter jenis atraksi wisata budaya di Pantai Boom dapat dibuat zonasi-zonasi bagi peruntukan ruang wisata, maka terdapat beberapa atraksi wisata yang tergolong pada suatu zona tertentu. Berikut kenis-jenis atraksi wisata yang dapat digolongkan kepada zona-zona tersebut, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.20.

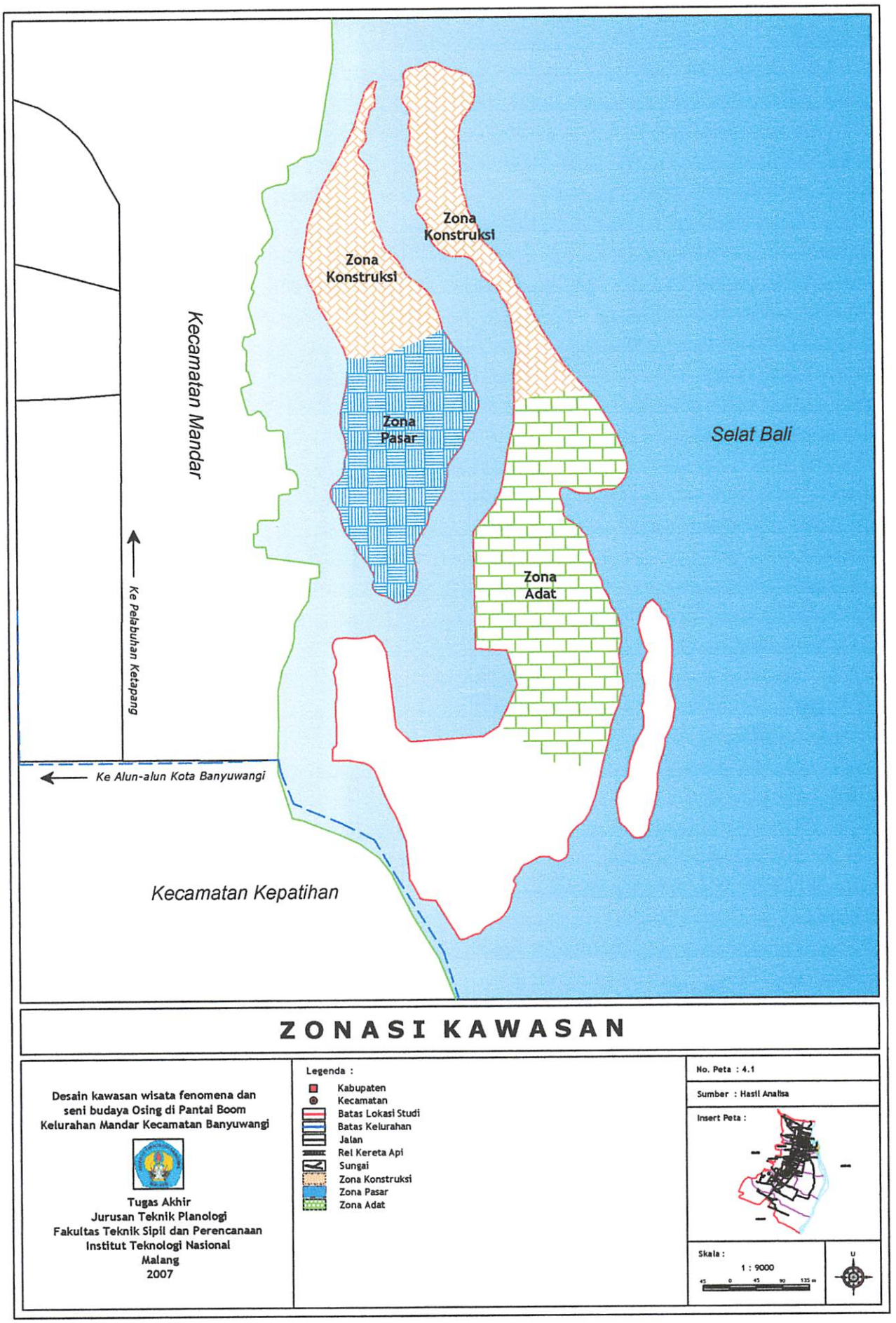
Tabel 4.20
Konsep zona kawasan wisata seni budaya di Pantai Boom

No.	Atraksi Wisata	Ciri-ciri	Zona	Sifat
1.	- Kesenian Tari - Kesenian Musik - Tradisi	Kegiatan wisata yang ditawarkan membutuhkan sejumlah pelaku seni. Interaksi yang ditimbulkan pada zona ini adalah interaksi satu arah.	Zona adat	Ceremonial, Sakral
2.	- Wisata kuliner - Wisata Kerajinan	Interaksi yang dilakukan oleh wisatawan dengan kegiatan yang ditawarkan sangat tinggi. Kegiatan wisata yang dijual di zona ini adalah berhubungan dengan kegiatan jual beli.	Zona pasar	Ceremonial
3.	- Wisata santet - Rekonstruksi sejarah	Unsur–unsur cerita dan pengetahuan lebih dominan daripada hubungan interaksi antar manusia. membutuhkan sedikit orang atau pelaku yang memiliki keahlian tertentu.	Zona rekonstruksi	Ceremonial

Sumber : Hasil Analisa, 2008

Berdasarkan fungsi kawasan sebagai kawasan wisata seni budaya dan fenomena santet maka kawasan wisata Pantai Boom di bagi menjadi bebeeapa zona yaitu :

1. Zona adat, yang dimaksud dengan zona adat ini adalah aktivitas-aktivitas yang dilakukan pada zona ini berhubungan dengan pelaksanaan budaya *Osing*.
2. Zona Pasar, yang dimaksud dengan zona pasar ini adalah zona yang melibatkan interaksi antara penjual dan pembeli. Pembeli disini adalah para wisatawan yang berkunjung ke Pantai Boom
3. Zona rekonstruksi, yang dimaksud dengan zona rekonstruksi adalah zona dimana atraksi budaya yang disajikan adalah atraksi yang memiliki bentuk cerita yang dapat menjelaskan bagaimana asal mula seuatu kejadian


Zona Konstruksi
Zona Konstruksi
Zona Pasar
Zona Adat
Selat Bali
Kecamatan Mandar
Ke Pelabuhan Ketapang
Ke Alun-alun Kota Banyuwangi
Kecamatan Kepatihan
ZONASI KAWASAN
Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007
Legenda :
Kabupaten
Kecamatan
Batas Lokasi Studi
Batas Kelurahan
Jalan
Rel Kereta Api
Sungai
Zona Konstruksi
Zona Pasar
Zona Adat
No. Peta : 4.1
Sumber : Hasil Analisa
Insert Peta :
Skala :
1 : 9000
U

4.10 Analisa Simulasi

4.10.1 Prediksi

Pada setiap perencanaan wilayah atau rancangan kawasan selalu ada hal-hal diluar kemungkinan yang dapat merusak atau menggagalkan konsep yang telah dibuat. Untuk itu perlu dilihat kemungkinan-kemungkinan apa saja yang terjadi dan bagaimana caranya untuk mengatasi kemungkinan tersebut. Di bawah ini dijelaskan tiga kemungkinan yang terjadi antara lain kerusakan yang disebabkan oleh aktivitas, atraksi yang diselenggarakan dan aktivitas wisatawan.

4.10.1.1 Kerusakan oleh aktivitas

Adanya aktivitas atau sejarah dari wilayah tersebut dapat menyebabkan kerusakan-kerusakan yang terjadi di lokasi studi. Kemungkinan-kemungkinan kerusakanpada lokasi studi antara lain :

Tabel 4.21
Prediksi kerusakan oleh aktivitas

No	Prediksi kerusakan	Upaya-upaya
1.	Dilihat dari kronologi pernah terjadi bencana 2 kali yang melanda Pantai Boom yaitu pada tahun 1955 terjadi angin besar yang merusak pesisir pantai mulai dari Pantai Boom sampai ke Pantai Muncar dan yang kedua pada tahun 1989 terjadi bencana tsunami yang merusak kawasan pantai. Hal ini bisa saja mungkin terjadi kembali pada tahun-tahun berikutnya	Pada tepian pantai direncanakan vegetasi yang memiliki sifat sebagai penahan angin yaiotu vegetasi jenis perdu. Paling tidak dengan adanya vegetasi ini dapat mengurangi kemungkinan kerusakan.
2	Pada 7 hari setelah hari raya Idul Fitri, biasanya masyarkat dari segala penjuru Banyuwangi datang ke Pantai Boom untuk menikmati acara hiburan. Hal ini berlangsung setiap tahunnya. Peristiwa ini sangat rentan terhadap kerusakan tatanan estetika yang buat untuk memperindah kawasan Pantai Boom	Pengalihan parkir kendaraan yang masuk ke pantai Boom untuk memberikan ruang yang luas bagi masyarakat untuk dapat menikmati acara-acara hiburan.
3	Direncanakannya fasilitas wisata	Peletakan vegetasi pembatas pada

Lanjutan Tabel 4.21

No	Prediksi kerusakan	Upaya-upaya
	seperti tempat kuliner dan kerajinan yang menggunakan konstruksi bangunan dengan *gedhek*, maka sangat rentan terhadap kerusakan yang disebabkan karena angin dan keramaian wisatawan yang mungkin bersandar di rumah *gedhek* tersebut	bangunan *gedhek* untuk mengurangi gesekan dengan pengunjung serta peletakannya tidak terlalu dekat dengan jalan..

Sumber : Hasil analisa, 2008

4.10.1.2 Atraksi wisata

Pariwisata budaya adalah sebuah wisata yang tidak kesemua atraksinya dapat dilakukan setiap saat layaknya wisata-wisata sejenis pemandangan alam, taman rekreasi, dll. Untuk atraksi wisata yang ada di Pantai Boom perlu dipertimbangkan upaya-upaya untuk megatasi kemungkinan-kemungkinan yang terjadi. Berikut dijelaskan kemungkinan-kemungkian yang terjadi serta upaya-upayanya antara lain :

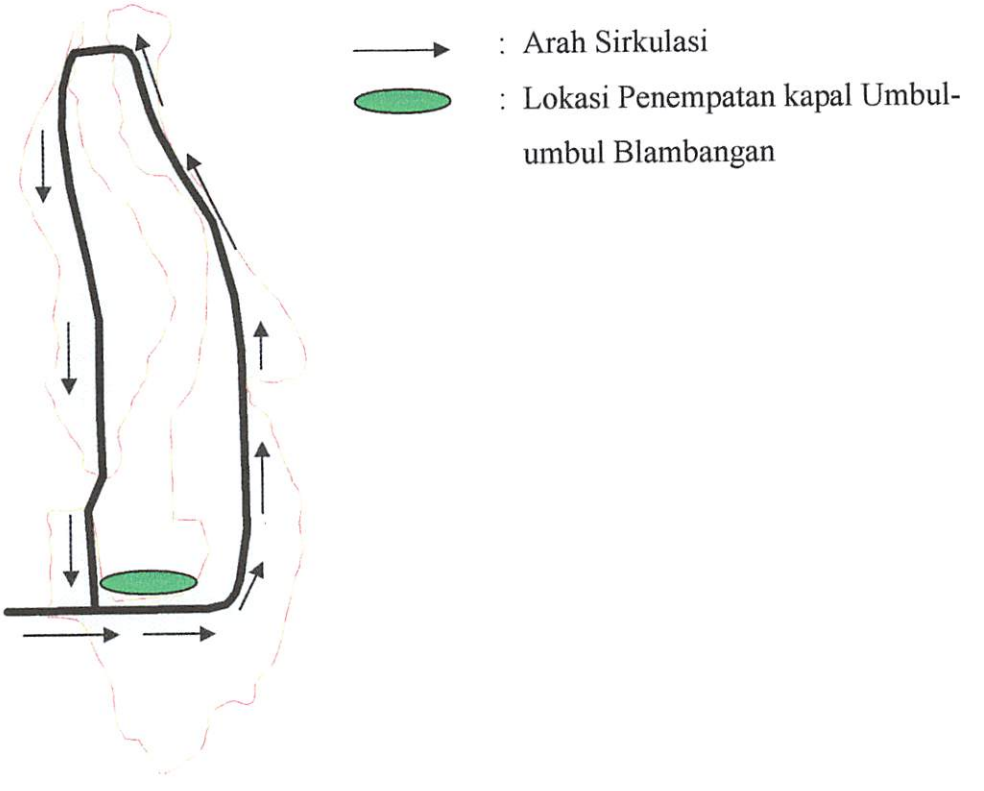
Tabel 4.22
Prediksi atraksi wisata

No.	Prediksi	Upaya-upaya
1.	Untuk atraksi tradisi masyarakat disediakan ruang tertentu namunkarena pelaksanaannya hanya pada waktu-waktu tertentu saja, maka ruang tersebut terkesan sepi	Membuat unsur-unsur estetika baik dari tatanan vegetasi dan dibuat tempat-tempat yang nyaman agar wisatawan dapat menikmati suasana untuk beristirahat. Untuk tatanan vegatasi juga dilakukanpada semua kawasan wisata namun pada tempat atraksi tradisi dibuat sebuah kesan yang berbeda.
2.	Kapal Umbul-umbul Blambangan yang berlayar untuk mempromosikan budaya *Osing* ke 7 negara di Asia, suatu saat akan pulan ke Banyuwangi.	Kapal Umbul-umbul Blambangan ini ditempatkan di daerah teluk pantai Boom untuk dapat dijadikan sebuah atraksi wisata bahwa kapal tersebut pernah mengarungi samudera ke 7 negara Asia untuk mempromosikan budaya Banyuwangi.
3.	alat-alat yang diperlukan pada saat acara hiburan 7 hari setelah Hari Raya Idul Fitri tidak mungkin	Dibuat aturan bahwa kendaraan bermotor bisa masuk ke kawasan wisata hanya pada saat hiburan hari

Lanjutan Tabel 4.22

No.	Prediksi	Upaya-upaya
	dibawa dengan tenaga manusia, tetapi dengan menggunakan mobil atau kendaraan roda dua.	raya dan tradisi masyarakat serta jika ada momen / peristiwa yang mendesak. Vegetasi yang diletakkan pada jalur yang dilewati kendaraan bermotor tersebut adalah vegetasi yang mempu menyerap CO_2 paling baik.

Sumber : Hasil Analisa, 2008



Gambar 4.20 : Lokasi Kapal Umbul-umbul Blambangan

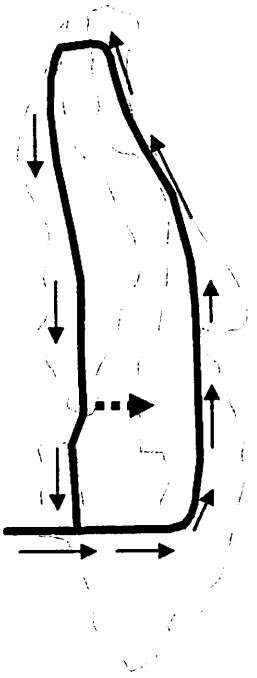
4.10.1.3 Aktivitas Wisatawan

Perilaku manusia didasari oleh keinginan-keinginan yang ada pada dirinya. Pada penataan kawasan wisata di Pantai Boom, pada pola sirkulasinya yang diarahkan menggunakan pola Loop dapat menimbulkan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi. Selain dari pola sirkulasi keinginan pengunjung khsusnya dari mancanegara atau daerah lain dapat menimbulkan kemungkinan-kemungkinan. Berikut ini dijelaskan kemungkinan yang terjadi akibat aktivitas wisatawan.

Tabel 4.23
Prediksi Aktivitas Wisatawan

No.	Prediksi	Upaya-upaya
1.	Wisatawan yang berasal dari kota lain atau negara lain apabila ingin menyaksikan atraksi wisata yang lain seperti wisata tradisi yang diselenggarakanpada waktu-waktu tertentu saja, namun para wisatawan tersebut datang sebelum hari pelaksanaannya.	Penyediaan Cottage bagi wisatawan yang ingin menginap untuk melihat tradisi *Osing* atau sekedar ingin bermalam di Pantai Boom.
2	Karena pola sirkulasinya adalah pola Loop, wisatawan sudah berada di penghujung atraksi wisata (wisata terakhir) dan mereka ingin kembali menyaksikan atraksi wisata yang sebelumnya.	Memberdayakan kapal yang bersandar di pantai Boom sebagai kapal penyeberang yang menghubungkan antar pulau. Namun kapal tersebut hanya boleh menyeberangkan wisatawan dari pulau sebelah barat ke pulau sebelah timur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.

Sumber : Hasil Analisa, 2008



→ : Arah Sirkulasi

- - - - → : Penyeberangan

catatan : perahu penyeberangan hanya melayani wisatawan yang ingin menyeberangan dari pulau yang kecil ke puau yang besar

Gambar 4.21 : lokasi penyeberangan

4.10.2 Keramaian

Pada penataan sebuah kawasan yang diyakini penataan tersebut menimbulkan pergerakan menuju ke arah kawasan tersebut dan terjadi sebuah aktivitas didalamnya, tentunya diperlukan penataan yang mengakomodasi kemungkinan-kemungkinan terjadinya aktivitas yang menumpuk. Kawasan wisata di Pantai Boom perlu diperhitungkan penataan yang seimbang, karena sasaran utama obyek wisata ini adalah wisatawan mancanegara yang memiliki kebiasaan berbeda dengan wisatawan domestik dalam hal pemilihan atraksi wisata. Untuk itu beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain :

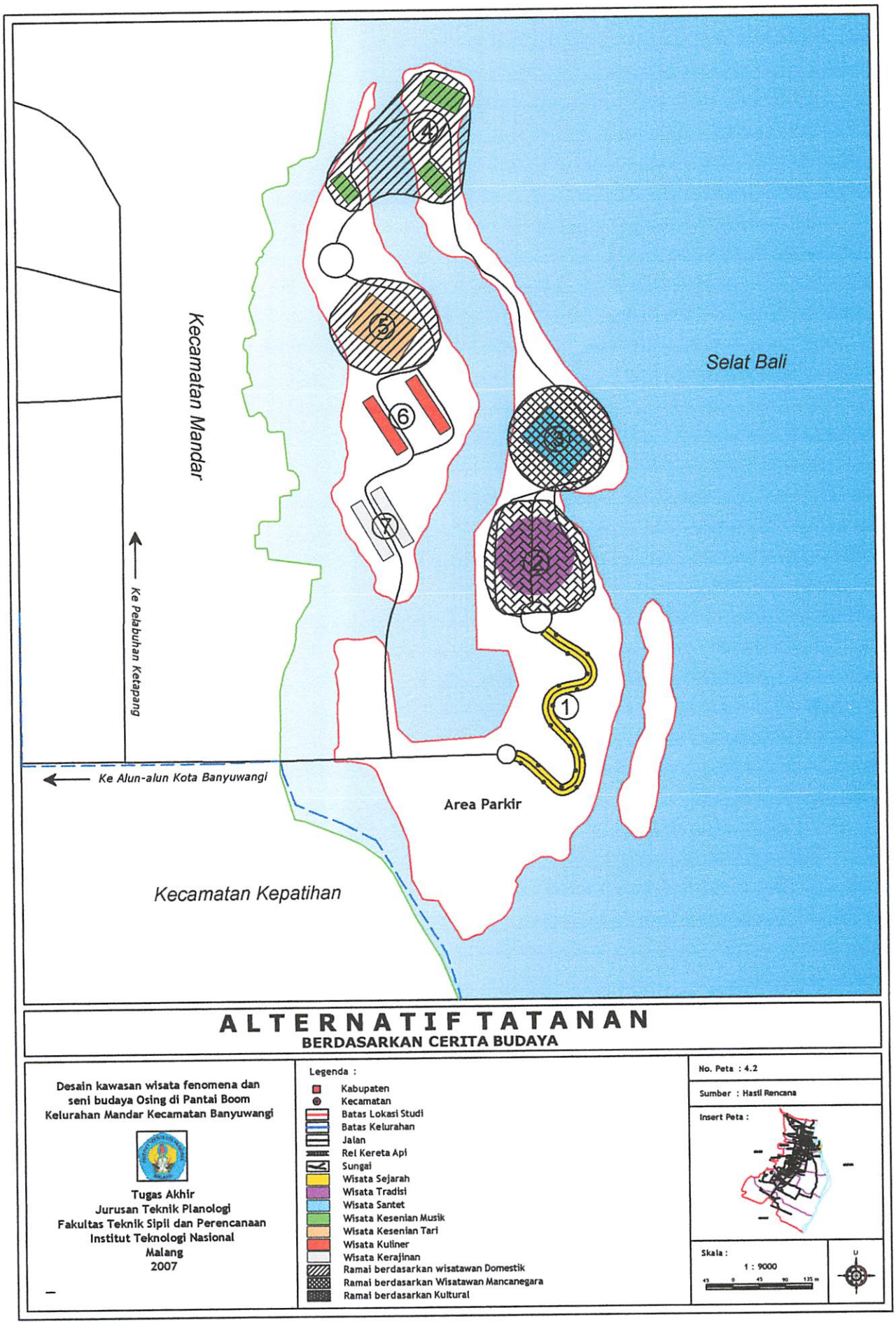
a. Pengklasifikasian skala waktu pada atraksi wisata yang dijual
b. Pembagian pusat-pusat aktivitas yang berdasarkan kebiasaan wisatawan
c. Pengaturan jarak antara pusat aktivitas wisatawan dengan obyek wisata yang lain.

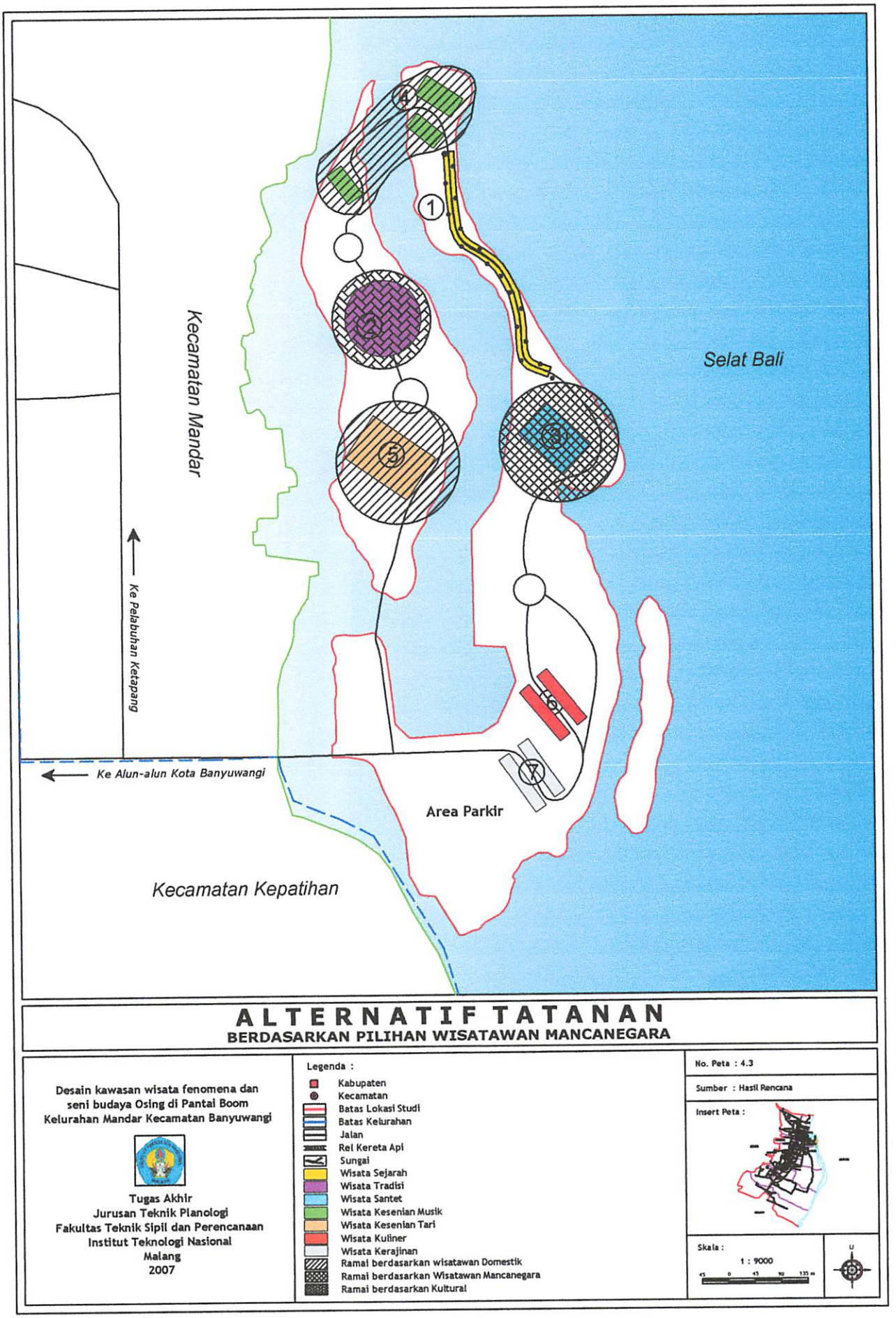
4.11 Analisa Tatanan Kawasan

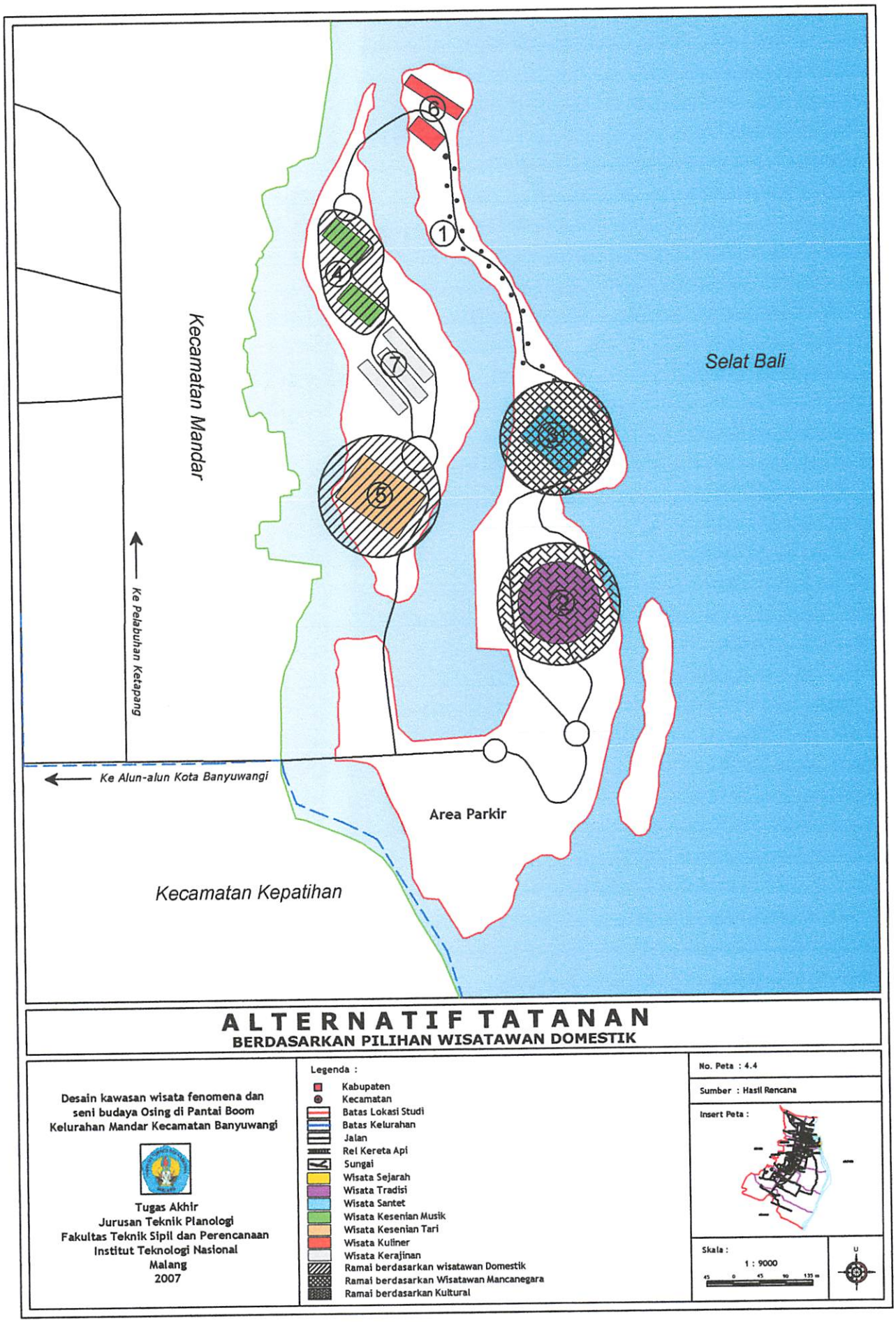
Penataan yang dilakukan kawasan wisata Pantai Boom dengan melihat beberapa faktor-faktor yang telah dibahas pada bab analisa. Kawasan Pantai Boom ini yang direncanakan sebagai lokasi obyek wisata seni budaya harus mempertimbangkan faktor-faktor wisatawan dan lingkungan pantai sebagai daerah tujuan wisata. Pada rencana desain tapak kawasan Pantai Boom ini terdapat beberapa alternatif penataan atraksi wisata. Penataan ini didasarkan pada:

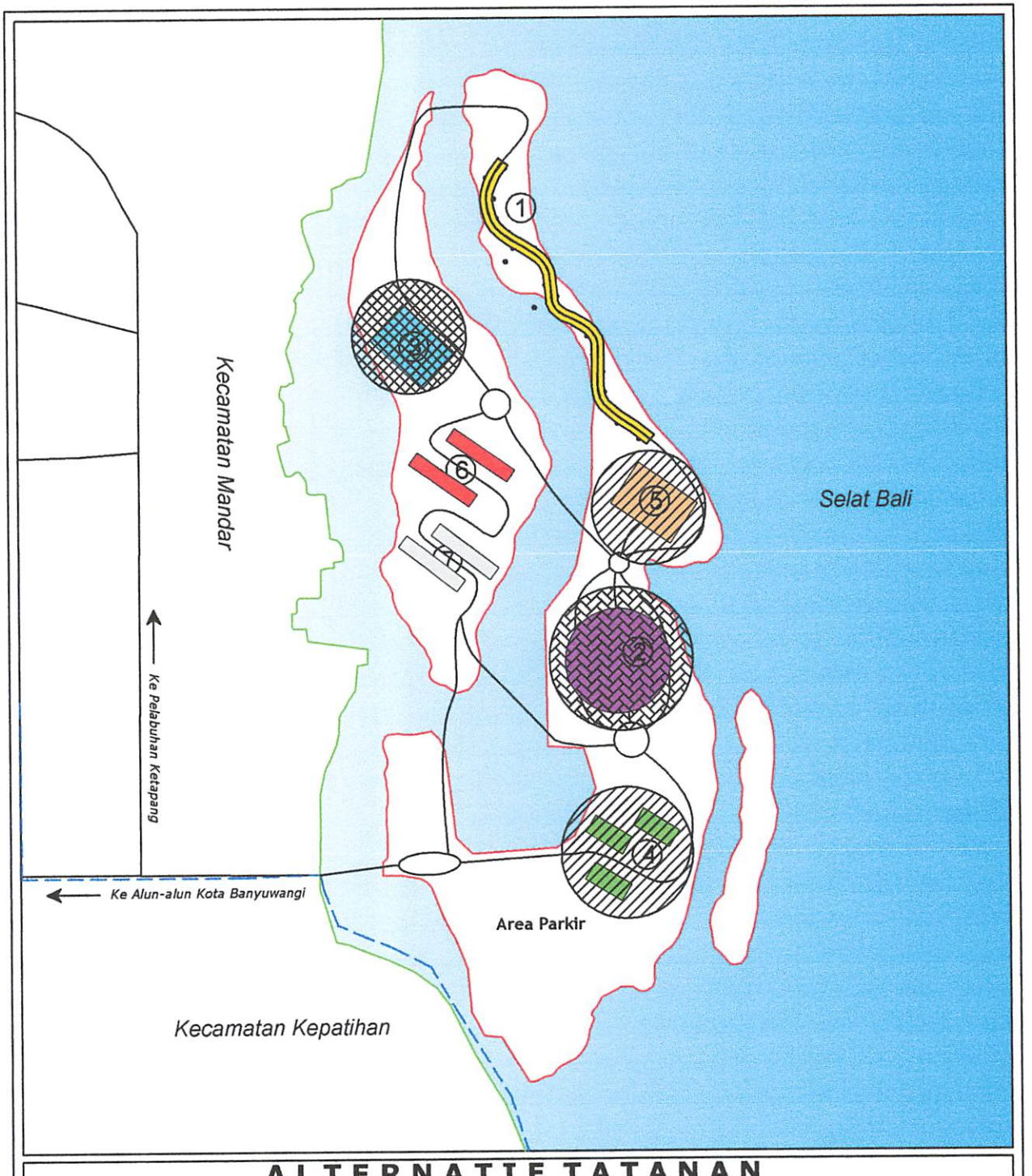
1. Tingkat keramaian wisatawan yang berkunjung ke Pantai Boom
2. Penempatan atraksi wisata didasarkan kepada tingkat kepentingan dari wisatawan mancanegara, wisatawan domestik dan didasarkan kepada kebudayaan.
3. Zonasi kawasan

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penataan alternatif 1,2,3 dan 4


Kecamatan Mandar
Selat Bali
Ke Pelabuhan Ketapang
Ke Alun-alun Kota Banyuwangi
Area Parkir
Kecamatan Kepatihan
1
2
3
4
5
6
7
ALTERNATIF TATANAN
BERDASARKAN CERITA BUDAYA
Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007
Legenda :
Kabupaten
Kecamatan
Batas Lokasi Studi
Batas Kelurahan
Jalan
Rel Kereta Api
Sungai
Wisata Sejarah
Wisata Tradisi
Wisata Santet
Wisata Kesenian Musik
Wisata Kesenian Tari
Wisata Kuliner
Wisata Kerajinan
Ramai berdasarkan wisatawan Domestik
Ramai berdasarkan Wisatawan Mancanegara
Ramai berdasarkan Kultural
No. Peta : 4.2
Sumber : Hasil Rencana
Insert Peta :
Skala :
1 : 9000
U


Selat Bali
Kecamatan Mandar
Ke Pelabuhan Ketapang
Ke Alun-alun Kota Banyuwangi
Area Parkir
Kecamatan Kepatihan
1
2
3
4
5
6
7
ALTERNATIF TATANAN
BERDASARKAN PILIHAN WISATAWAN MANCANEGARA
Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007
Legenda :
Kabupaten
Kecamatan
Batas Lokasi Studi
Batas Kelurahan
Jalan
Rel Kereta Api
Sungai
Wisata Sejarah
Wisata Tradisi
Wisata Santet
Wisata Kesenian Musik
Wisata Kesenian Tari
Wisata Kuliner
Wisata Kerajinan
Ramai berdasarkan wisatawan Domestik
Ramai berdasarkan Wisatawan Mancanegara
Ramai berdasarkan Kultural
No. Peta : 4.3
Sumber : Hasil Rencana
Insert Peta :
Skala :
1 : 9000
U


Selat Bali
Kecamatan Mandar
Ke Pelabuhan Ketapang
Ke Alun-alun Kota Banyuwangi
Area Parkir
Kecamatan Kepatihan
1
2
3
4
5
6
7
ALTERNATIF TATANAN
BERDASARKAN PILIHAN WISATAWAN DOMESTIK
Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007
Legenda :
Kabupaten
Kecamatan
Batas Lokasi Studi
Batas Kelurahan
Jalan
Rel Kereta Api
Sungai
Wisata Sejarah
Wisata Tradisi
Wisata Santet
Wisata Kesenian Musik
Wisata Kesenian Tari
Wisata Kuliner
Wisata Kerajinan
Ramai berdasarkan wisatawan Domestik
Ramai berdasarkan Wisatawan Mancanegara
Ramai berdasarkan Kultural
No. Peta : 4.4
Sumber : Hasil Rencana
Insert Peta :
Skala :
1 : 9000
U



ALTERNATIF TATANAN
BERDASARKAN ZONASI KAWASAN

Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi

Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007

Legenda :
- Kabupaten
- Kecamatan
- Batas Lokasi Studi
- Batas Kelurahan
- Jalan
- Rel Kereta Api
- Sungai
- Wisata Sejarah
- Wisata Tradisi
- Wisata Santet
- Wisata Kesenian Musik
- Wisata Kesenian Tari
- Wisata Kuliner
- Wisata Kerajinan
- Ramai berdasarkan wisatawan Domestik
- Ramai berdasarkan Wisatawan Mancanegara
- Ramai berdasarkan Kultural

No. Peta : 4.5

Sumber : Hasil Rencana

Insert Peta :

Skala :
1 : 9000

Pada tatanan atraksi wisata tersebut memiliki beberapa ketidak idealan dalam pembagian tingkat keramaian wisatawan. Berikut ini beberapa perbandingan dari masing-masing alternatif tatanan atraksi wisata seni budaya di Pantai Boom

Tabel 4.24
Kelebihan dan Kelemahan masing-masing tatanan wisata

	Kelebihan	Kelemahan
Tatanan alternatif I	Pada saat wisatawan datang, akan disuguhkan cerita sejarah Banyuwangi, hal ini seseuai dengan terbentuknya suatu kebudayaan khususnya budaya Banyuwangi yang dimulai dari adanya sejarah terbentuknya Banyuwangi dan asal mula nama Banyuwangi.	atraksi wisata yang digelar secara harian, para wisatawan lebih berkumpul di bagian tengah dan utara dari Pantai Boom. Karena untuk skala waktu pageralan wisata yang harian adalah wisata santet dan wisata seni musik. Untuk wisata santet akan didominasi oleh wisatawan lokal yang, namun untuk wisata seni musik akan didominasi oleh wisatawan mancanegara. Dan jika seluruh atraksi wisata digelar yang bertepatan dengan pelaksanaan tradisi bersifat sakral, keramaiannya pun akan terkonsentrasi hanya pada bagian pulau sebelah timur
Tatanan alternatif II	Pada saat wisatawan masuk ke kawasan Pantai Boom akan disuguhkan produk wisata yaitu kerajinan dan makanan bentuk pulau sebelah utara yang sempit dan memanjang dimanfaatkan sebagai wisata konstruksi sejarah yaitu wisatawan menikmati perjalanan sejarah masyarakat Banyuwangi.	Wisata santet yang berada di bagian tengah pulau sebelah timur akan lebih ramai dikunjungi oleh wisatawan domestik pada setiap harinya dan pada bagian utara, wisata seni musik akan lebih banyak dikunjungi wisatawan mancanegara pada setiap harinya. Namun ada yang berbeda dengan alternatif 1, jika semua atraksi wisata tersebut digelar bersamaan, maka tingkat keramaian akan berkumpul di pulau sebalah barat pada Pantai Boom. Karena wisata tradisi juga digelar pulau sebelah barat
Tatanan alternatif III	Tatanan atraksi wisata pada alternatif yang ketiga sebenarnya relatif seimbang tingkat keramaiannya. Wisatawan akan	saat wisatawan datang, mereka tidak disajikan atraksi wisata sampai pada akhirnya datang ke atraksi wisata santet, karena sebelum wisata santet tersebut

Lanjutan Tabel 4.24

	Kelebihan	Kelemahan
	terbagi 2 tingkat keramaiannya yaitu di pulau-pulau pada kawasan pantai Boom. Pada pulau bagian timur akan banyak berkumpul wisatawan domestik karena mereka lebih tertarik dengan wisata santet dan pada pulau sebelah barat akan banyak dikunjungi wisatawan mancanegara karena mereka lebih tertarik dengan atraksi wisata seni musik	direncanakan sebagai tempat wisata tradisi yang waktu pelaksanaannya pada waktu-waktu tertentu saja.
Tatanan alternatif IV	Letak atraksi wisata yang paling digemari oleh wisatawan mancanegara dan domestik untuk skala waktu harian direncanakan pada masing-masing pulau di Pantai Boom jadi keseimbangan keramaiannya tidak menumpuk pada satu tempat saja.	Pada bagian pulau bagian barat, atraksi wisata yang dijual tidakseramai atraksi wisata di pulau bagian timur.

Sumber : Hasil Analisa, 2008

BAB V
DESIGN WISATA SENI-BUDAYA DAN FENOMENA SANTET DI PANTAI BOOM

5.1 Tema Wisata Seni Budaya dan Fenomena Santet

Pengembangan pariwisata di Indonesia pada dasarnya menggunakan konsep pariwisata budaya. Hal ini dilakukan tentunya dengan pertimbangan bahwa Indonesia memiliki potensi seni dan budaya yang beraneka ragam yang tersebar pada tiap-tiap Daerah Tujuan Wisata di Indonesia. Dalam setiap pengembangan pariwisata diharapkan selalu memperhatikan terpeliharanya seni dan budaya bangsa yang dijadikan sebagai aset pariwisata Indonesia.

Kabupaten Banyuwangi sebagai kabupaten paling timur dari pulau Jawa memiliki khasanah budaya yang sangat luas mulai dari dialek bahasanya yang memiliki ciri khas tertentu. Untuk itu pada pembuatan design wisata budaya di Pantai Boom ini memiliki beberapa konsep tentang pariwisata budaya yang dapat mempertahankan keutuhan dan keasilan budaya Banyuwangi (*Osing*). Di bawah ini dijelaskan beberapa konsep pengembangan, dapat dilihat pada tabel 5.1

5.2 Managemen Wisata

5.2.1 Pembagian waktu

Sebuah wisata dalam melaksanakan atraksi yang digelar tidak disesuaikan dengan kapan wisatawan atau pasar wisata tersebut datang di lokasi tersebut, namun sifatnya "*Suppltsite*" yaitu wisatawan yang menyesuaikan dengan waktu dan tatanan yang dimiliki oleh wisata tersebut atau dalam kata lain pasar wisata menyeseuaikan dengan potensi yang dimiliki oleh penyelenggara wisata tersebut.

Pada sebuah obyek wisata, wisatawan baik lokal maupun internasional membutuhkan sebuah kepastian waktu. Untuk wisatawan lokal mungkin tidak terlalu berpengaruh karena tempat tinggal mereka berada di sekitar obyek wisata atau masih dalam satu wilayah, tetapi untuk wisatawan internaional kepastian waktu tersebut sangat tinggi pengaruhnya karena mereka memiliki waktu yang

sangat terbatas untuk mengunjungi Indonesia dan memiliki perjanjian dengan pihak-pihak jasa transportasi sebagai moda menuju beberapa atraksi wisata di Indonesia. Misalkan saja waktu atraksi wisata pertama yang digelar tidak tepat waktu, pasti akan ketinggalan menyaksikan atraksi wisata yang lain. Hal-hal seperti ini yang harus dihindari oleh penyedia wisata agar para wisatawan yang datang merasa nyaman dalam perjalanan wusata di Indonesia.

Penyajian atraksi yang dijual perlu direncanakan kapan dan dimana atraksi tersebut dilakukan. Dalam pembagian waktu pelaksasanaan even-even budaya tidak membuat wisatawan jenuh dengan apa yang ditampilkan. Normalnya obyek wisata budaya ini dibuka pada pukul 08.00 – 17.00, tapi untuk acara-acara tertentu dapat dimanfaatkan pada waktu malam hari. Di bawah ini pembagian waktu pelaksanaan atraksi budaya dibagai dalam atraksi harian, mingguan atau pada waktu-waktu tertentu. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 5.2.

Tabel 5.1
Tema Atraksi Wisata di Pantai Boom

No	Nilai Budaya dan fenomena	Atraksi / Obyek	Tema wisata
1	Bahasa	Bahasa *Osing*	**Tema Natural** Konsep natural mengandung pengertian bahwa bahasa yang digunakan di kawasan wisata ini seperti layaknya komunikasi antar masyarakat asli Banyuwangi yaitu dengan menggunakan bahasa *Osing*. Maksud dari konsep ini agar bahasa "*Osing*" tetap dipertahankan dan terus digunakan oleh masyarakat Banyuwangi serta memperkenalkan bahasa *Osing* ini ke luar daerah melalui kunjungan wisatawan dari dalam negeri atau luar negeri. Dalam mengunjungi sebuah obyek wisata pasti perlu komunikasi dengan penjual dagangan, pengelola wisata itu sendiri atau semua elemen yang ada di obyek wisata tersebut. Komunikasi yang paling banyak dilakukan adalah berkomunikasi dengan para penjual jajanan atau bahkan penjual barang-barang kerajinan khas daerah tersebut. Banyak sekali pedangan tersebut menyesuikan bahasa yang digunakan oleh para wisatawan yang tertarik dengan barang atau sesuatu yang mereka jual, misalnya saja obyek wisata di Bali yang menjual pakaian-pakaian khas daerah menjual darang dagangannya dengan menggunakan bahasa inggris karena para pembeli tersebut berasal dari luar negeri. Pembuatan desaign wisata budaya dan fenomena di Pantai Boom Banyuwangi ini banyak sekali aktifitas-aktifitas serta benda-benda yang menjadi daya tarik wisata. Namun dalam konsep yang dibuat di Pantai Boom ini dalam hal interaksi, para pengunjung yang datang tetap menggunakan bahasa *Osing* dalam setiap interaksi dengan penjual

Lanjutan Tabel 5.1

No	Nilai Budaya dan fenomena	Atraksi / Obyek	Tema wisata
			barang-barang kesenian dan makanan khas atau dengan para pengelola wisata. Untuk itu dalam setiap kunjungan wisatawan khususnya wisatawan mancanegara menggunakan pemandu wisata yang berasal dari orang *Osing* untuk membantu berinteraksi. Hal ini dilakukan untuk tetap menghidupkan dan mempertahankan bahasa *Osing* sebagai bahasa khas Banyuwangi.
2.	Tradisi	1. Tradisi Sapar-saparan 2. Endog-endogan 3. Kesenian Tradisional Puter Win / Kayun	**Tema Sakral** Salah satu elemen budaya dalam pariwisata adalah tradisi (kebiasaan masyarakat), yang diaplikasikan di Pantai Boom dengan menggunakan konsep Sakral. Konsep ini dimaksudkan adalah tetap mempertahankan nilai-nilai adat dan tujuan dari tradisi yang biasa dilakukan oleh masyarakat Banyuwangi. Jadi pelaksanaan dari tradisi tersebut menyesuaikan dari waktu yang berpengaruh terhadap makna pelaksanaannya. Dalam konsep ini tradisi yang bersifat sakral tersebut tidak disajikan dalam sebuah acara ceremonial saja yang bertujuan sebagai hiburan semata.
3	Kerajinan Tangan	1. Batik Khas Banyuwangi 2. Kerajinan Kayu 3. Kerajinan Perak 4. Kerajinan Daur Ulang - Akar Daun 5. Kerajinan Boneka Gandrung	**Tema Pasar** Dikatakan pasar dimana ada penjual dan pembeli. Konsep ini juga menyediakan semua kerajinan khas Banyuwangi yang dapat dimiliki oleh wisatawan sebagai buah tangan ke daerahnya atau negaranya masing-masing.

Lanjutan Tabel 5.1

No	Nilai Budaya dan fenomena	Atraksi / Obyek	Tema wisata
		6. Kerajinan Tenun Serat Pisang Abaka 7. Kerajinan Bambu-Bambu 8. Pisau Komando 9. Gerabah Tanah Liat	
4	Makanan	1. Selai Pisang 2. Bagiak 3. Rujak Soto 4. Pecel Rawon 5. Sego Cawok 6. Nasi Tempong 7. Nasi Bodrek 8. Soto Solong 9. Rujak kecut 10. Pecel Kare 11. Rujak Janganan 12. Bakso Bola Mania	**Tema Pasar Mandiri** Konsep pasar mandiri adalah dimana makanan yang dijajakan kepada semua wisatawan dapat dilayani oleh wisatawan itu sendiri. Para wosatawan dapat memilih dan meracik bumbu dasar yang sudah disiapkan oleh pengelola, namun ada pengelola sebagai tempat informasi jika wisatawan merasa kebingungan. Untuk mengantisipasi kebiasaan wisatawan yang tidak ingin melayani dirinya sendiri juga disediakan layaknya tempat makan yang lain.
5	Sejarah Suatu Tempat	1. Sejaran Sri Tanjung 2. Sejarah Perang Puputan Bayu	**Tema Rekonstruksi** Maksud dari konsep rekonstruksi sejarah ini adalah dengan membuat sebuah perjalanan sejarah yang dibentuk melalui bentuk-bentuk seni patung yang berisikan runtutan berbagai kejadian. Pada atraksi ini wisatawan diajak untuk mengetahui cerita sejarah perang Puputan Bayu yang merupakan perlawanan terhadap kerajaan Bali dan

Lanjutan Tabel 5.1

No	Nilai Budaya dan fenomena	Atraksi / Obyek	Tema wisata
			Mataram yang hendak merebut tanah Blambangan. Selain itu bagaimana asal mula nama Banyuwangi yang digunakan hingga sekarang.
6	Kesenian Musik	1. Kesenian Tradisional Patrol 2. Kesenian Jedor Meletuk 3. Angklung 4. Kesenian Tradisional Bordah	**Tema Education** Konsep dalam pengembangan atraksi wisata kesenian musik ini adalah konsep education. Selain musik tradisional ini ditampilkan sebagai hiburan bagi wisatawan, tetapi di waktu-waktu setelah musik sebagai hiburan, para murid yang memang sebelumnya sudah menggali pengetahuan di bidang musik tradisional dapat belajar di kawasan pantai ini.. Selaion itu, wisatawan yang ingin mencoba baik wisatawan domestik ataupun wisatawan mancanegara dapat bergabung juga dengan para murid-murid yang lain. Tujuan dari konsep education ini untuk lebih memasyarakatkan musik tradisioanal kepada masyarakat, karena saat ini kesenian musik tradisional hanya dipertunjukkan pada saat acara-acara hajatan
7	Kesenian Tari	1. Tari Gandrung 2. Kesenian Barong 3. Teater Janger 4. Kesenian Rengganis 5. Tari Seblang 6. Tari Kluwungwetan 7. Kesenian Kebo-keboan 8. Kesenian Tradisional Rebo	**Tema Original dan Sakral** Konsep ini mengandung pengertian bahwa ada beberapa kesenian tari tradisonal ini yang dipentaskan lebh mengutamakan unsur-unsur sakral dan keasliannya. Ada beberapa kesenian tari yang dilakukan pada waktu-waktu tertentu saja, dan sebagiannya dipentaskan dengan sifat sebagai acara ceremonial. Hal ini dimaksudkan untuk tetap mengeksiskan tarian-tarian budaya yang selama ini muncul karena ada undangan dari masyarakat yang mempunyai *hajatan*. Namun kesemuanya itu tidak mengesampingkan nilai-nilai adat yang

Lanjutan Tabel 5.1

No	Nilai Budaya dan fenomena	Atraksi / Obyek	Tema wisata
		Wekasan 9. Kesenian Tradisional Damarwulan 10. Kesenian Kuntulan 11. Pagelaran Wayang Kulit 12. Kesenian Tradisional Jaranan Buto 13. Arung Kanal 14. Kesenian Tradisional Mocoan Pacul Gowang 15. Kesenian Tradisional Praburoro 16. Kuda Kencak 17. Tari Pergaulan	terkandung dalam seni tari tersebut, maka dari itu beberapa seni tari dipentaskan pada waktu-waktu yang mempunyai makna.
8	Santet	1. Suasana Santet 2. Ritual Santet 3. Alat-alat Santet	**Tema Ilustrasi** Konsep ini berdasarkan dari sikap-sikap masyarakat yang menganggap hal-hal yang mistis seperti santet adalah sesuatu yang menakutkan. Situasi in Disesbabkan karena sebelumnya mereka tidak mengetahui seluk beluk santet Banyuwangi itu seperti apa. Untuk itu dalam konsep Terapi Emosi ini para wisatawan diperkenalkan secara

Lanjutan Tabel 5.1

No	Nilai Budaya dan fenomena	Atraksi / Obyek	Tema wisata
			mendalam tentang apa-apa saja yang ada di dalam santet serta bagaimana cara mengatasi adanya ilmu santet. Sebenarnya yang ada dibenak masyarakat secara luas untuk mengatasi ilmu santet harus pergi ke dukun atau ke tempat-tempat spiritual. Namun sebetulnya ada hal-hal yang mudah untuk mencegah ilmu santet. Hal-hal seperti ini yang lebih ditonjolkan dalam atraksi wisata santet.

Sumber : Hasil Rencana, 2008

Tabel 5.2
Pembagian waktu pelaksanaan kesenian di Pantai Boom

Nilai Budaya	Budaya yang ditampilkan	Pelaksanaan	Jam Pelaksanaan	Waktu								
				Harian	Mingguan				Waktu tertentu			
					I	II	III	IV	*Bulan Suro*	*Bulan Maulud Nabi*	*Bulan Sapar*	*Bulan Syawal*
Tradisi	Sapar-saparan	Out-door	08.00 – 09.00								✓	
	Endog-endogan	Out-door	07.00 – 09.00							✓		
	Puter Win / Kayun	Out-door	14.00 – 16.00									✓
Kerajinan Tangah	Batik Khas Banyuwangi	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Kayu	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Perak	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Daur Ulang Akar Daun	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Boneka Gandrung	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Tenun Serat Pisang Abaka	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Bambu-Bambu	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Pisau Komando	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Gerabah Tanah Liat	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
Makanan	Selai Pisang	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Bagiak	Out-door	08.00 – 17.00	✓								

Nilai Budaya	Budaya yang ditampilkan	Pelaksanaan	Jam Pelaksanaan	Waktu								
				Harian	Mingguan				Waktu tertentu			
					I	II	III	IV	*Bulan Suro*	*Bulan Maulud Nabi*	*Bulan Sapar*	*Bulan Syawal*
	Rujak Soto	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Pecel Rawon	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Sego Cawok	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Nasi Tempong	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Nasi Bodrek	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Soto Solong	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Rujak Kecut	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Pecel Kare	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Rujak Janganan	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
	Bakso Bola Mania	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
Sejarah Suatu Tempat	Replika carita legenda Sri Tanjung	Out-door	08.00 – 17.00	✓								
Kesenian dan Musik	Tari gandrung	Out-door dan In-door	Skala migguan, pukul 10.00 – 13.00 Skala waktu tertentu, pukul 21.00 – 04.00		✓				✓	✓		✓
	Barong	Out-door	10.00 – 11.00		✓							
	Teater Janger	In-door	10.00 – 12.30		✓							
	Rengganis	In-door	10.00 – 11.00		✓							
	Tari Seblang	Out-door	Dilaksanakan 7						✓	✓		✓

Lanjutan Tabel 5.2

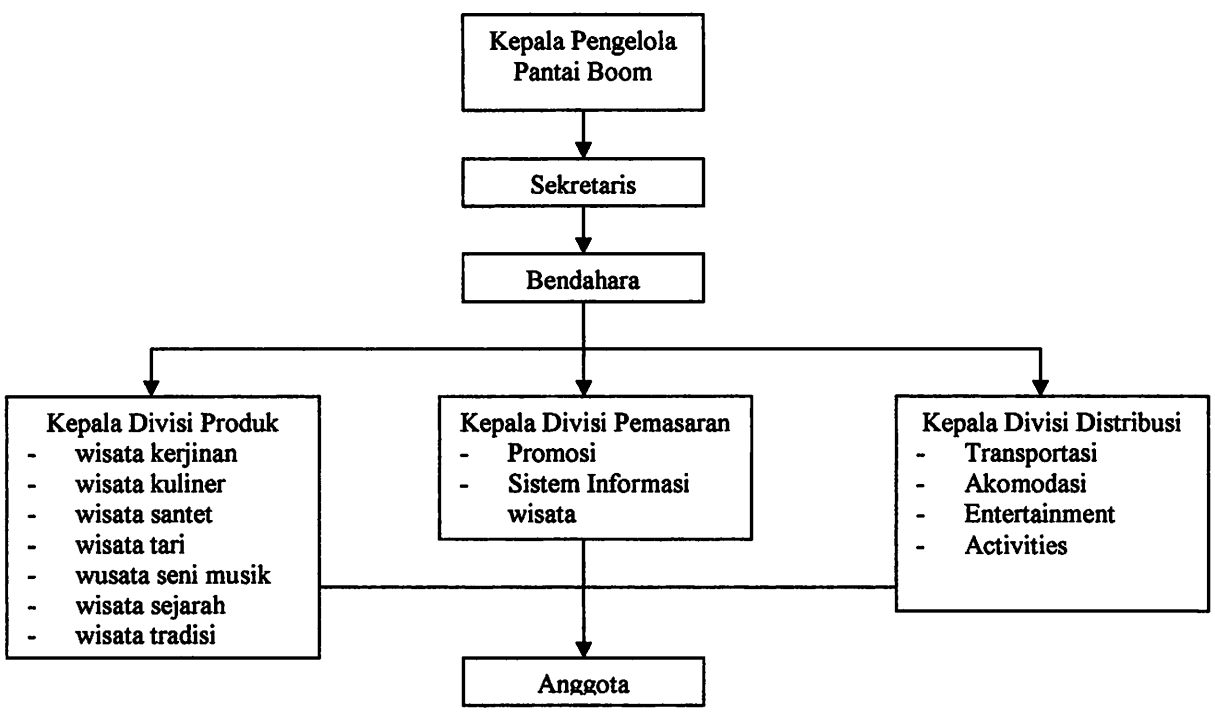
Nilai Budaya	Budaya yang ditampilkan	Pelaksanaan	Jam Pelaksanaan	Waktu								
				Harian	Mingguan				Waktu tertentu			
					I	II	III	IV	*Bulan Suro*	*Bulan Maulud Nabi*	*Bulan Sapar*	*Bulan Syawal*
			hari, pada pukul 12.00 – 15.00									
	Tari Kluwungwetan	In-door	10.00 – 11.00			✓						
	Kebo-keboan	In-door	10.00 – 12.00			✓						
	Rebo Wekasan	Out-door	08.00 – 09.00								✓	
	Damarwulan	In-door	10.00 – 11.00			✓						
	Kuntulan	In-door	10.00 – 12.00			✓						
	Angklung	Out-door	09.00 – 10.00	✓								
	Wayang Kulit	In-door	21.00 – 02.00				✓					
	Bordah	Out-door	12.00 – 13.00	✓								
	Jaranan Buto	In-door	10.00 – 12.00				✓					
	Jedor Meletuk	Out-door	14.00 – 15.00	✓								
	Arung Kanal	Out-door	10.00 – 11.00				✓					
	Patrol	Out-door	16.00 – 17.00	✓								
	Mocoan Pacul Gowang	In-door	10.00 – 13.00 .				✓					
	Praburoro	In-door	10.00 – 11.00					✓				
	Kuda Kencak	In-door	10.00 – 12.00					✓				
	Tari Pergaulan	In-door	10.00 – 11.00					✓				
Fenomena Santet	Wisata santet	In-door	08.00 – 17.00	✓								

Sumber : Hasil Rencana, 2008

Dapat dilihat pada tabel diatas bahwa atraksi budaya tidak ditampilkan pada setiap hari tetapi dengan skala mingguan. Khusus untuk kesenian musik ditampilan pada skala harian. Walaupun skala harian, kesenian musik ini dilakukan secara bergantian dari hari ke hari. Karena konsep dari kesenian musik ini adalah sebagai atraksi hiburan namun juga sebagai media pembelajaran, jadi setelah seni musik ini dimainkan sebagai hiburan, masyarakat Banyuwangi yang sebelumnya belajar musik kesenian dapat berlatih didalam kawasan Pantai Boom. Para wisatawan domestik maupun mancanegara juga dapat mencoba dan sekaligus belajar memainkan alat musik tradisional Banyuwangi.

5.2.2 Struktur Pengelolaan

Dalam sebuah kelembagaan harus memiliki struktur organisasi yang jelas. Begitu pula dengan sebuah obyek wisata, karena sangat berpengaruh terhadap kunjungan wisatawan ke Pantai Boom. Ketidak jelasan struktur organisasi maka pengelolaan Pantai Boom akan sangat buruk. Sifat obyek wisata itu tidak hanya sekali jadi, maksudnya sebuah obyek wisata yang baru apakah itu wisata budaya, alami atau buatan hanya "*booming*" sesaat, pasti membutuhkan pengelolaan sehingga umur obyek wisata itu panjang dan tetap menjadi pilihan bagi para wisatawan. Di bawah ini struktur organisasi Pantai Boom untuk menjaga keberlanjutan obyek wisata budaya "Oseng"



5.2.3 Kewenangan Bagian-bagian pengelola

Sebuah atraksi wisata apabila tidak ada yang mengelola akan menimbulkan permasalahan-permasalahan, misalkan sebuah rumah hantu di obyek wisata Jatim Park tidak ada petugas yang ada di dalam rumah hantu tersebut, pastinya penikmat suasana rumah hantu itu akan kebingungan jalan pertama yang harus dilaluinya. Oleh karena itu setiap atraksi yang dijual perlu pengawas atau petugas yang menjaga atraksi tersebut untuk mengatasi berbagai kemungkinan-kemungkinan yang terjadi seperti contoh diatas.

Maksud dari kewenangan bagian ini adalah setiap atraksi budaya Oseng di Pantai Boom terdapat beberapa pengawas untuk sarana informasi pertama bagi wisatawan yang ingin menikmati atraksi budaya Oseng. Untuk lebih jelasnya mengenai berapa orang yang ada di setiap atraksi wisata dan funginya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5.3
Fungsi pengelola pada masing-masing atraksi wisata

No	Nilai Budaya dan fenomena	Jumlah pengawas	Fungsi
1	Bahasa Oseng	20 orang	Membantu wisatawan dalam berkomunikasi dalam bahasa Oseng
2	Tradisi	Disesuaiakan dengan tradisi yang sifatnya sakral dan diselenggarakan pada waktu-waktu tertentu.	-
3	Kerajinan Tangan	15 orang	Sebagai penjual kerajinan tangan khas Banyuwangi
4	Makanan	15 orang	• Menjual beraneka ragam makanan khas Banyuwangi • Memberi petunjuk bagaimana mencampur bumbu-bumbu apa saja yang harus dicampurkan (bagi wisatawan yang ingin self service)

Lanjutan Tabel 5.3

No	Nilai Budaya dan fenomena	Jumlah pengawas	Fungsi
			• Menghidangkan makanan kepada wisatawam
5	Seni Tari	2 orang	Penyambut wisatawan saat masuk ke gedung seni tari.
6	Seni Musik	4 orang	• Murid-murid yang sedang kursus seni musik Banyuwangi • Guru seni musik Banyuwangi
7	Sejarah suatu tempat	-	-
8	Santet	5 orang	• Dukun yang sedang menjalankan ritual mantra-mantra • Dukun sedang menjalankan ritual dengan kartu lintrik • Penyambut wisatawan saat masuk ke gedung santet • Informan yang disediakan sebagai tempat informasi bagi para wisatawan.
9	Kapal Umbul-umbul Blambangan	-	-

Sumber : Hasil Rencana

5.3 Desain tatanan kawasan wisata

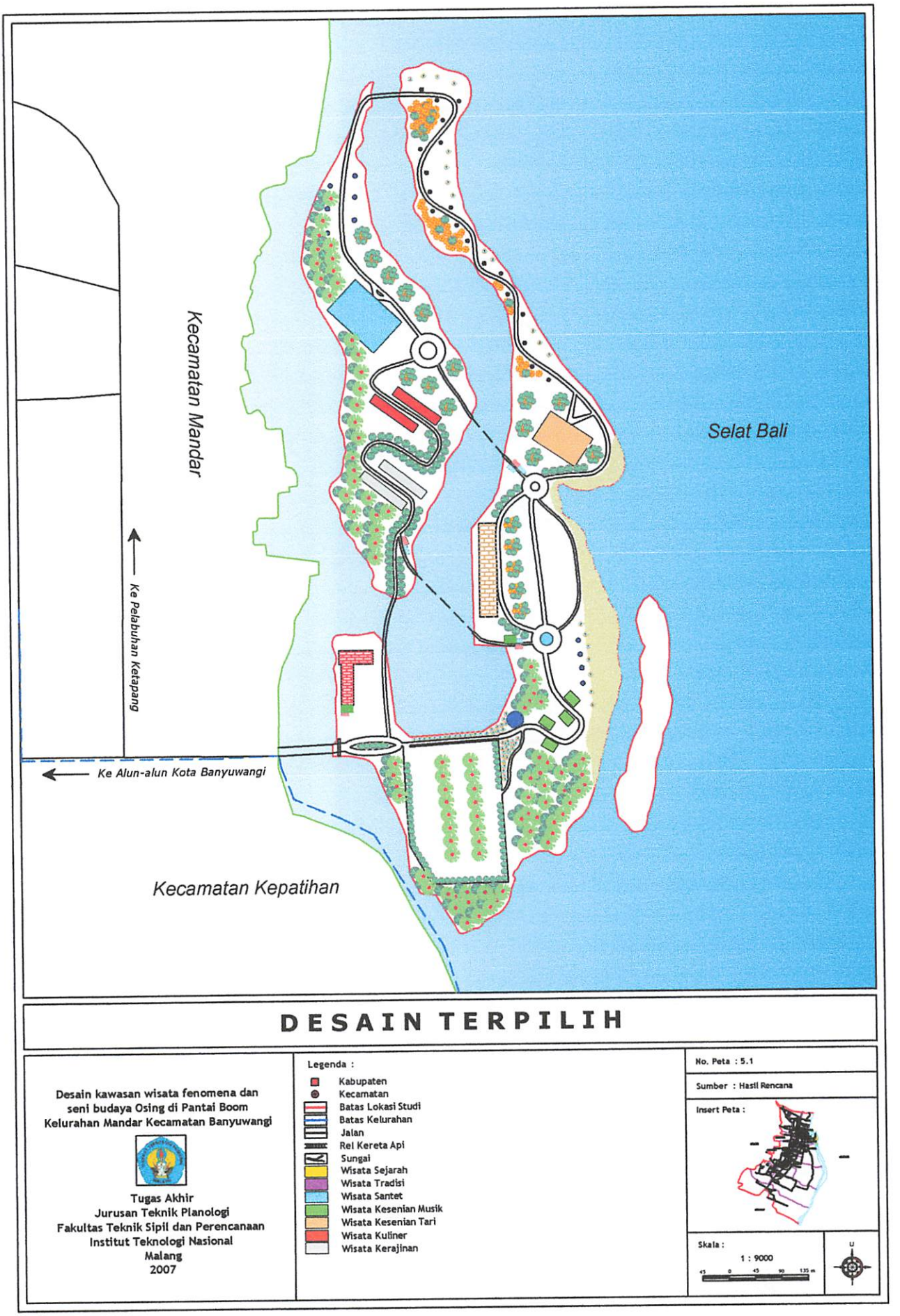
Dari keempat alternatif tatanan tersebut yang berdasarkan atas wisatawan mancanegara, wisatawan domestik, tatatan budaya serta zonasi kawasan memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Masing-masing alternbatif tetanan tersebut memilki tingkat optimalisasi yang berbeda. Pemilihan tatanan terpilih ini dengan memilih salah satu dari alternative tatanan tersebut. Untuk itu perlu diperhatikan tingkat keramaian wisatawan yang berkunjung pada setiap harinya. Beberapa elemen yang diterapakan dalam desain terpilih ini antara lain :

1. Penempatan atraksi wisata dengan skala waktu harian yang menjadi tujuan wisatawan ditempatkan di masing-masing pulau di pantai Boom
2. Atraksi wisata yang menjadi daya tarik wisatawan diletakkan di akhir perjalanan wisatawan.

3. Untuk memaksimalkan morfologi site dengan atraksi wisata, wisata rekonstruksi sejarah ditempatkan di bagian utara Pantai Boom karena lokasi pada bagian utara sifatnya memanjang
4. Atraksi wisata yang memiliki daya tarik paling kuat diletakkan pada kawasan yang kurang strategis, dan sebaliknya.

   Analoginya adalah sesuatu yang menarik akan sangat dicari oleh konsumen hal ini, namun sesuatu yang kurang menarik harus ditonjolkan peletakkannya agar konsumen melihat dan menghampirinya. Karena sifat wisata adalah supplysite, jadi Hal ini dimaksudkan untuk membagi keramaian wisatawan dan juga untuk mengarahkan wisatawan agar semua produk wisata dapat dijual atau dinikmati oleh konsumen wisata.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada desain tatanan terpilih


Kecamatan Mandar
Selat Bali
Ke Pelabuhan Ketapang
Ke Alun-alun Kota Banyuwangi
Kecamatan Kepatihan
DESAIN TERPILIH
Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007
Legenda :
Kabupaten
Kecamatan
Batas Lokasi Studi
Batas Kelurahan
Jalan
Rel Kereta Api
Sungai
Wisata Sejarah
Wisata Tradisi
Wisata Santet
Wisata Kesenian Musik
Wisata Kesenian Tari
Wisata Kuliner
Wisata Kerajinan
No. Peta : 5.1
Sumber : Hasil Rencana
Insert Peta :
Skala :
1 : 9000
U

5.4 Konsep Sirkulasi

Konseo sirkulasi yang direncakan adalah konsep Pedestrian Way. Sabagai jalur penghubung antara ataksi wisata yang ada, maka perlu adanya perancanagan aksesbilitas dengan meperhatikan tapak, serta pola pergerakan yang ada didalamnya, baik pola pergerakan manusia, pergerakan kendaraan

5.4.1 Jalur Pendistrian.

Untuk tetap menjaga perencanaan yang ramah lingkungan, maka perencanaan pola jalan akan tetap memperhatikan faktor kualitas lingkungan yang baik. Konsep pendistrian merupakan konsep yang tepat untuk diterapkan dalam tapak sebagi suatu rancangan pola jalan yang ramah akan lingkungan.

Bagi pejalan kaki jarak kurang lebih 300 meter, merupakan jarak yang cukup mudah dicapai dan menyenangkan, dan pada jarak kurang lebih 450 meter orang masih dapat mencapainya tetapi mungkin ia akan lebih suka menggunakan kendaraan (bila udara kurang nyaman), sedangkan jarak yang lebih 450 meter pada cuaca dan suasana umum sudah diluar skala bagi pejalan kaki didalam skala arsitektur. Kenyamanan dan kenikmatan wisatawan adalah hal yang sangat penting. Untuk menjaga kenyamanan dan kenikmatan dalam melakukan perjalanan wisata di Pantai Boom, moda transportasi pun dibatasi untuk masuk ke area wisata di Pantai Boom. Semua kendaraan bermotor baik mobil atau motor dilarang masuk ke area wisata, hal ini untuk menjaga kepentingan pengunjung

Selain itu pola mengotak-otak (grid) akan cenderung sedikit membosankan diakibatkan pola yang sifatnya monoton.Untuk tetap menjaga kualitas lingkungan maka konsep jalan pendistrian merupakan konsep yang tepat oleh karena bebas polusi. Namun pertimbangan efesiensi jarak dan faktor yang mempengaruhi tingkat physcologi manusia dalam berjalan maka faktor jarak dan bentuk pola jalan tetap harus diperhitungkan juga.

Pola sirkulasi pada tapak sangat mempengaruhi pergerakan wisatawan. Atraksi-atraksi wisata yang direncanakan pada kawasan Pantai Boom dapat dijual dengan baik sangat dipengaruhi oleh pola sirkulai yang dibentuk. Pada kawasan

wisata di Pantai Boom ini direncanakan sebagai kawasan wisata Seni Budaya dan Santet, pada bab sebelumnya sudah dijelaskan bahwa wisata budaya ini diibaratkan adalah sebuah gallery. Dalam sebuah gallery, apapun yang dipamerkan di dalamnya harus dapat diperlihatkan kepada para pengunjung. Para pengunjung tersebut secara tidak langsung diajak melihat semua isi atau hasil karya yang dipamerkan.

Begitu pula yang direncanakan di kawasan wisata Pantai Boom, atraksi-atraksi budaya yang ditampilkan seluruhnya dapat disajikan kepada para wisatawan yang berkunjung ke obyek wisata ini. Jadi pola yang dibentuk adalah menggunakan pola sirkulasi Loop. Pada sirkulasi ini mengajak para pengunjung wisata untuk menikmati semua atraksi yang dijual di kawasan wisata Pantai Boom

Dalam merancang jalur pendistrian ada beberapa kriteria rancangan yang harus diperhatikan seperti :

- Lebar jalan : 5 meter – 12 meter
- Material : terbuat dari pavin
- Pada pinggiran jalan dibuat dari semen agar dapat menahan pavin agar tidak melebar kearah samping.

5.4.2 Jalan bagi kendaraan

Jalan yang disediakan bagi kendaraan bermotor tidak direncanakan di area wisata. Kendaraan bermotor hanya dapat digunakan sampai area parkir kendaraan, hal ini untuk menjaga keasrian lingkungan pantai dan tidak menimbulkan polusi udara. Namun ada kriteria jalan bagi kendaraan meliputi :

- Lebar jalan : 10 meter
- Material jalan : terbuat dari aspal
- Pembangunan trotoar pada setiap sisi jalan yang kemudian akan diselingi oleh tanaman peneduh.

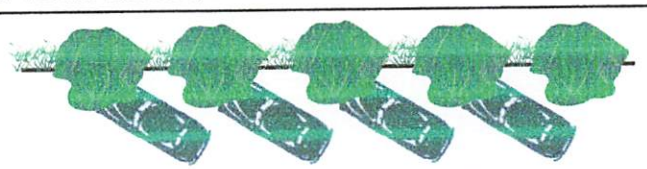
5.4 Konsep Parkir

Konsep parkir untuk kawasan wisata di Pantai Boom disesuaikan dengan pengguna kendaraan yang digunakan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Penyediaan ruang untuk parkir ini juga dilengkapi dengan rambu-rambu dan vegetasi untuk melindungi kendaraan dari sinar matahari. Wisatawan yang berasal dari luar daerah atau wisatawan mancanegara umumnya kendaraan yang paling besar adalah menggunakan Bus, namun untuk masyarakat Banyuwangi yang datang dari kecamatan yang agak berjauhan dengan kota Banyuwangi umumnya menggunakan truk sebagai alat trasnportasi ke Pantai Boom, seperti yang dilakukan saat acara hiburan pada waktu hari raya Idul Fitri hari ke-7. untuk itu tipe-tipe parkir yang disesuaikan dengan kendaraannya adalah sebagai berikut :

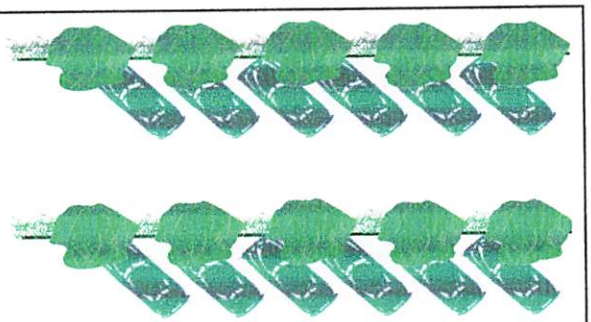
Tabel 5.4
Konsep parkir kawasan wisata Pantai Boom

No	Jenis Moda	Ukuran standart kendaraan	Tata letak parkir
1	Bus	24 m^2	Parkir 30°
2	Truk	15 m^2	Parkir 30°
3	Mobil	7,5 m^2	Parkir 45°
4	Sepeda Motor	1,8 m^2	Parkir 90°

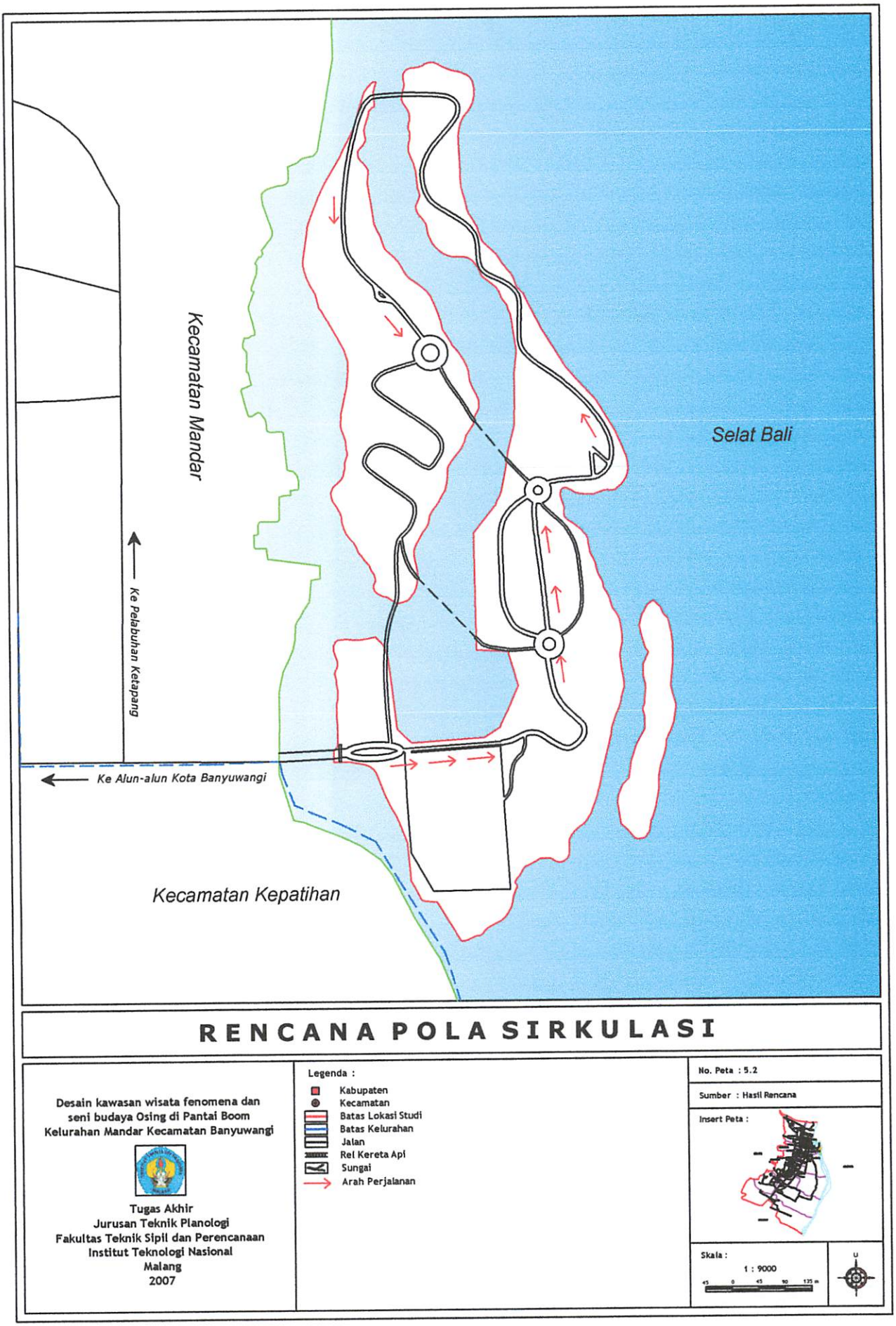
Sumber : Hasil Rencana, 2008



Model parkir untuk jenis kendaraan Bus dan Truk dengan sudut parkir 30°



Model parkir untuk jenis kendaraan mobil dengan sudut parkir 45°


Kecamatan Mandar
Selat Bali
Ke Pelabuhan Ketapang
Ke Alun-alun Kota Banyuwangi
Kecamatan Kepatihan
RENCANA POLA SIRKULASI
Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007
Legenda :
Kabupaten
Kecamatan
Batas Lokasi Studi
Batas Kelurahan
Jalan
Rel Kereta Api
Sungai
Arah Perjalanan
No. Peta : 5.2
Sumber : Hasil Rencana
Insert Peta :
Skala :
1 : 9000
U

5.5 Estetika kawasan

Suatu bentuk penataan kawasan, salah satu faktor yang tidak boleh ditinggalkan adalah faktor estetika. Estetika kawasan berhubungan erat dengan kenyamanan wisatawan dan sangat berpengaruh terhadap unsur visual. Penanaman tumbuhan yang mempertimbangkan aspek arsitekrural akan lebih meningkatkan fungsi RTH. Penggolongan tanaman berdasarkan aspek arsitektural berarti tanaman itu fungsinya lebih ditingkatkan dalam konsep pembentukan ruang luar / space. Membentuk space berarti mengolah tanaman sebagai pembatas maupun pengisi space.

A. Tanaman Pelantai (Ground Cover)

Tanaman pelantai adalah tanaman yang membentuk kesan lantai. Tanaman kelompok ini termasuk tanaman penutup tanah seperti rerumputan dan lumut. Pada kawasan wisata di Pantai Boom tatanan tanaman ini adalah setinggi tinggi sekitar mata kaki. Selain rumput, beberapa jenis tanaman herba berbunga juga sering dimanfaatkan sebagai penutup tanah. Selain untuk menutupi tanah dari curahan air hujan langsung, tanaman hias bunga ini pun memberikan kesan semarak karena akan berbunga pada masanya. Portulaka dan kacang hias merupakan jenis tanaman hias bunga yang sering digunakan sebagai penutup tanah di taman.

B. Tanaman Pendidinding, Pembatas dan Pengarah

Tanaman pendinding adalah tanaman yang membentuk kesan dinding, dibagi menjadi :

1) Tanaman yang membentuk dinding rendah, yaitu tanaman setinggi mata kaki sampai setinggi lutut seperti semak yang masih pendek dan tanaman border (pembatas). Jenis tanamannya adalah bunga tasbih yang diletakkan di jalan sebagai pengarah pergerakan
2) Tanaman yang membentuk dinding sedang, yaitu tanaman yang setinggi lutut sampai setinggi badan seperti semak yang sudah besar dan perdu;

3) Tanaman yang membentuk dinding tinggi, yaitu tanaman yang setinggi badan sampai beberapa meter seperti tanaman perdu dan beberapa jenis cemara dan bambu. Jenis tanaman ini ditempatkan pada daerah barat Pantai Boom sebagai pembatas view yang kurang menarik di sebelah barat.

Selain sebagai physical barrier, tanaman ini dapat berfungsi menjadi pengarah pergerakan, pengontrol visual , kebisingan maupun debu dan polutan yang ada di Pantai Boom.

Tanaman pembatas, pengarah dan pembentuk pandangan adalah jenis tanaman berbentuk pohon atau perdu yang berfungsi sebagai pembatas pemandangan yang kurang baik, seperti di bagian barat kawasan Pantai Boom yang viewnya kurang bagus karena terdapat perkampungan nelayan. Pengarah gerakan bagi pemakai jalan pada jalan yang berbelok atau menuju ke suatu tujuan tertentu, juga karena letak dapat memberikan kesan yang berbeda sehingga dapat menghilangkan kejenuhan bagi pemakai jalan. Tanaman pengarah, penahan dan pemecah angin adalah jenis tanaman yang berfungsi sebagai pengarah, penahan dan pemecah angin, dapat berbentuk pohon atau perdu yang diletakkan dengan suatu komposisi membentuk kelompok.

C. Tanaman Pengatap atau Peneduh

Tanaman peneduh atau pengatap adalah jenis tanaman berbentuk pohon dengan percabangan yang tingginya Iebih dari 2 meter, mempunyai percabangan melebar ke samping seperti pohon yang rindang dan dapat memberikan keteduhan dan menahan silau cahaya matahari, terutama bagi pejalan kaki. Bentuk pengatapan juga dapat menggunakan tanaman pergola seperti bougenvile, kiara payung, pohon maja,

D. Tanaman sebagai Ornamen dan Pengisi Ruang

Tanaman sebagai ornamen atau penghias adalah tanaman yang mempunyai warna menarik pada bunga, daun, kulit batang atau dahan, serta yang bertajuk indah. Sebagai tanaman penghias, bisa dimanfaatkan untuk menghias dinding, pengisi ruang atau yang lainnya. Kehadiran tanaman pengisi ruang cenderung

menjadi point of interest melalui penataan yang sculptural. Tanaman untuk fungsi ini bisa ditanam secara sendirian atau berkelompok (komunal)

Secara keseluruhan, dari penataan vegetasi di kawasan Pantai Boom merupakan olah pola luar sebagai pembentuk estetika. Selain dari olah pola ruang luar, pengaturan warna di kawasan Pantai Boom adalah dengan menempatkan warna dengan sifat gradasi. Warna yang memiliki kesan lembut / dingin dieksplorasi di bagian depan dan pada bagian akhir kawasan wisata ditampilkan warna-warna yang memiliki kesan hangat.

RENCANA VEGETASI

Desain kawasan wisata fenomena dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi

Tugas Akhir
Jurusan Teknik Planologi
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
Malang
2007

Legenda :
- Kabupaten
- Kecamatan
- Batas Lokasi Studi
- Batas Kelurahan
- Jalan
- Rel Kereta Api
- Sungai
- Tanaman Pelandai
- Tanaman Pembatas
- Tanaman Pengarah
- Tanaman Peneduh
- Tanaman Pengisi Ruang
- Tanaman Dinding

No. Peta : 5.3

Sumber : Hasil Rencana

Insert Peta :

Skala :
1 : 9000

U

DAFTAR PUSTAKA

Anoegrajekti, Novi, Penari Gandrung dan Gerak Sosial Banyuwangi, Kajian Perempuan Desantara, Depok, 2007

Daruputra, Budi, Santet Realita di Balik Fakta, Bayumedia Publishing, Malang, 2007

Hakim, Rustam dan utomo, Hardi, Arsitektur Lansekap : Prinsip – unsur dan aplikasi desain, Penerbit Bumi Perkasa, Jakarta, 2004

Haryadi B Setiawan, Arsitektur Lingkungan Dan Prilaku, (Jakarta: Penerbit Proyek Studi Lingkungan Dirjen Pendidikan Tinggi Depdikbud RI, 1995),

J. Spillane, DR. James, Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya, Kanisius, Bandung, 1991

Jayadinata T. Johara, Tata Guna Tanah Dalam Perencanaan Pedesaan, Perkotaan, dan Wilayah – Bandung: Penerbit ITB, 1999.

Masruri, Mengungkap Isu Santet, CV Aneka, Solo, 1999

Pitana, I Gede dan Putu G. Gayatri, Sosiologi Pariwisata, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2005

S. Mulyono, Ir. MRCP, *Penatagunaan Tanah (Sebagai Subsistem dari Penataan Ruang).*

Saputra, Herus S.P., Memuja Mantra, LkiS Yogyakarta, Yogyakarta, 2007.

Suwantoro, Gamal, Dasar-dasar Pariwisata, penerbit ANDI, Yogyakarta,1997

Todd, Kim W., Tapak, Ruang, dan Struktur, Intermatra, Bandung, 1995

Yoeti, Oka A, Pariwisata Budaya masalah dan solusinya, Penerbit PT. Pradnya Paramita, 2006

Yoeti, Oka A, Pengantar Ilmu Pariwisata, Penerbit Angkasa Bandung, 1985

Yoeti, Oka A, Perencanaan Strategis Pemasaran Daearah Tujuan Wisata, PT Pradnya Paramita, Jakarta, 1985

Internet :
www.budpar.net
www.banyuwangi.go.id
www.gatra.com
www.bisnis.com
www.liputan6.com

Diktat Mata Kuliah :

Ir. Soesilo, M Eng. Sc, *Diktat Teknik Lalu Lintas II*, ITS Surabaya,

Sasongko Ibnu, Materi Kuliah Urban Desain (Malang : Jurusan T. Planologi, ITN, 1998)

S. Mulyono, Ir. MRCP, *Bahan Kuliah Tata Guna Penggunaan Lahan.*

LAMPIRAN

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

LEMBAR PERSETUJUAN

LAYAK JILID BUKU HITAM

Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : NATAR YUDHO PERMONO

NIM : 02 24 068

Judul Tugas Akhir : DESAIN KAWASAN WISATA SENI BUDAYA "OSING" DAN FENOMENA DI PANTAI BOOM KELURAHAN MANDAR KECAMATAN BANYUWANGI

Tgl Seminar : 5 SEPTEMBER 2008

Dinyatakan : **Layak** / ~~**Tidak Layak**~~

Untuk Tugas Akhirnya dijadikan 'Buku Hitam' (Syarat Mengikuti Sidang Komprehensif) dengan catatan sebagai berikut :

Contoh :

- **Materi kurang layak**
- **Metodologi kurang sesuai**
- **Apabila dirasa perlu, dapat menggunakan kertas terpisah.**

Pembimbing I	Pembimbing II
(HUTOMO . M)	(M. Gaguk S . MT)

PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

LEMBAR PERSETUJUAN

LAYAK SIDANG KOMPREHENSIF

Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : NATAR YUDHO PERMONO

NIM : 02 24 068

Judul Tugas Akhir : DESAIN KAWASAN WISATA SENI BUDAYA "OSENG" DAN FENOMENA DI PANTAI BOOM KELURAHAN MANDAR KECAMATAN BANYUWANGI

Tgl Seminar : 4 AGUSTUS 2008

Dinyatakan : **Layak** / **Tidak Layak**

Untuk Tugas Akhirnya dijadikan 'Buku Hitam' (Syarat Mengikuti Sidang Komprehensif) dengan catatan sebagai berikut :

Contoh :

- **Materi kurang layak**
- **Metodologi kurang sesuai**
- **Apabila dirasa perlu, dapat menggunakan kertas terpisah.**

- Manajemen Pengelolaan
- Struktur organisasi

Pembimbing I	Pembimbing II
(HUTOMO. M)	(Ir. Gagoek S, MT) 29.08.08

JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

Nama : **Natar Yudho Permono**
N I M : **02.24.068**

BERITA ACARA
SEMINAR PROPOSAL

No.	Dosen Penguji	Pertanyaan & Masukan	Tanda Tangan
1.	Agung Witjaksono, ST. MTP	1. Bagaimana Memasukkan budaya di Pantai Boom? 2. Tujuanmun untuk mengembalikan wisata yang dulu atau mengembangkan wisata yang sekarang? 3. Apa maksudnya skala regional? 4. Ada yang tidak singkron antara penurunan budaya dengan atraksi wisata. 5. Cakupannya bisa berubah, bukan desa Glagah, tapi meliputi alam, budaya, atraksi, dll. 6. SWOT hanya melihat fasik dan fasilitas saja, karakter wisata dan atraksi wisata pa tidak masuk an. SWOT? 7. Tata tulis dicek, tulis referensinya dari mana 8. Ruang lingkup materi, pada sasaran 1 diperdetail agar tahu apa yang nantinya harus dikerjakan 9. Tolak ukurnya variabel apa?tidak konsisten. 10. Tujuan VAC apa? Bagaimana penerapan visual dalam penataanmu? Visual untuk mengembangkan apa? 11. Kelayakan lahan untuk mencari apa? Dapat skor dari mana? 12. lingkup materi di cross cek dengan teori, dll 13. Tolong dipahami lagi teori VAC 14. Bagaimana penggunaan quisioner, untuk siapa? Apa tidak dispesifikan antara skala lokal / regiona;? 15. Wisatawan yang akan ditarik siapa? Wisatawan lokal atau regional?	
2.	Tri Juwono, ST	1. Apa dulunya ada atraksi budaya?bagaimana dengan sekarang? Nantinya apakah intensitasnya mau dikembalikan atau bagaimana? 2. Budaya sulit dijadikan mata pencaharian, kecuali budaya yang sangat terkenal 3. Sebaiknya bisa memunculkan sesuatu yang khas agar memiliki kesan khusus / image kuat. 4. Atraksi berhubungan dengan biaya 5. Kalau semua keluarannya kualitatif, jangan-jangan anda tidak perlu mengkuantitatifkan 6. Semua analisa arahnya kuantitatif (pembobotan,dll). Ex : SWOT, kuantitatif / kualitatif? Terukur / tidak ?	

		7. Apa yang membedakan bobot dengan rating 8. Hati-hati mengkuantitatifkan yang kualitatif 9. Kelayakan lahan dan VAC, sepertinya tidak ada bedanya, bagaimana kalau lahan layak bangunnya sedikit?	
	Nindya Sari, ST. MTP	1. Idenya sudah biasa, diharapkan nantinya penelitian ini menghasilkan output yang bagus dan maksimal 2. Bagaimana posisi Pantai Boom di Banyuwangi? Secara luas. 3. Ide dasar pengambilan ide disampaikan di awal sehingga berpengaruh pada rumusan masalah 4. Diperjelas masalah fokus judul 5. Harusnya jelaskan hal-hal yang mendukung konsepmu 6. kelompokkan mana yang termasuk aspek utama dan penunjangnya, pantainya atau budayanya. 7. Hati-hati dengan kata regional, Banyuwangi dekat dengan Bali dan menjadi transit, jadi bagaimana supaya bisa mengambil keuntungan 8. Apa yang anda berikan ke wisatawan terhadap wisata pantai Boom? Apa istimewanya? 9. Pola pikir diperluas, ini lingkupnya regional, jadi tolong posisikan Pantai Boom sesuai dengan yang diinginkan.	

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I : **Ir. Hutomo Mustajab** ( )

JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG

Nama : **Natar Yudho Permono**
NIM : **02.24.068**
Tanggal : **4 Agustus 2008**

BERITA ACARA
SEMINAR HASIL

No.	Dosen Penguji	Pertanyaan & Masukan	Tanda Tangan
1.	Agung Witjaksono, ST. MTP	1. Segmentasi pasar untuk siapa? 2. Data Wisatawan, kenapa kok hanya data asing saja? 3. Data wisatawan lokal ? 4. beri alasan diawal bahwa data yang digunakan data wisatawan asing 5. Dasar-dasar pembagian zona? 6. Analisa penentuan zonasi? 7. Arah hadap banunan pada orientasi timur laut dan barat daya 8. Exuse / alasan kenapa bangunan yang sudah ada tidak ikut menghadap seperti bangunan lama? 9. jelaskan analisa arahan vegetasi? Karakter seperti apa? 10. Analisa kebutuhan fasilitas 11. Aspek fisik? Memberikan pengaruh terhadap peletakan bangunan atau zonasi	
2.	Tri Juwono, ST	1. Buat statmen yang menyatakan data hanya dipakai sebagian 2. Pengetian Desain 3. Perbaiki tata tulis 4. merancang berdasarkan aktifitas, masing-masing ruang wisata dijelaskan isinya apa? 5. kebutuhan orang yang berjada di ruang wisata (misalnya berapa orang yang ada di gedung santet)? 6. Timing? 7. Berapa lama orang berkeliling di kawasan wisata? 8. Waktu-waktu yang istimewa skala harian? 9. Wisatawan asing datang pada jam berapa?	

Mengetahui,

Dosen Pembimbing I ( )

Ir. Hutomo Mustajab

Dosen Pembimbing II ( )

Ir. Gaguk Sukowiyono, MT

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura-gura 2
M A L A N G

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam *Seminar Tugas Akhir* tingkat Sarjana Jurusan Planologi/Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : Senin
Tanggal : 4 - 8 - 2008

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : Nator yudha
NIM : 0224 - 068

Perbaikan tersebut meliputi :

Tata Tulis Tabel di perbaiki
- Penentuan zonasi & Arahan tabel dahulu mana? & dasar² penentuan zonasi?
- Bagaimana penerapan arah pergerakan (pasar dayas timur laut) / kaitkan dg pola jalan di sikepan
- Analisis & Arahan Vegetasi? dasarnya apa?
- Dasar² analisis Fas?
- ap wisatawan wancangan, peg, tabel?

Dosen Penguji

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura-gura 2
M A L A N G

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam *Seminar Tugas Akhir* tingkat Sarjana Jurusan Planologi/Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : Senin
Tanggal : 4 - 8 - 2008

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : Hatar Yudho
NIM : 0224 - 068

Perbaikan tersebut meliputi :

1. Deskripsikan "Design" yg anda maksud dgn lebih baik
2. Perbaikan Analisis fasilitas !
3. Rancangan wahana wisata !

Dosen Penguji

Trijuwono

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl.Bendungan Sigura-gura 02
MALANG

PERBAIKAN SKRIPSI

Perbaikan dalam Sidang Skripsi tingkat Sarjana S1 Jurusan Planologi (Perencanaan Wilayah dan Kota) yang diadakan pada:

Hari : JUM'AT

Tanggal : 5 SEPTEMBER 2008

Perlu perbaikan pada skripsi atas nama:

Saudara : NATAR YOOHO

NIM : 02.21.068

Perbaikan tersebut meliputi :

- Jelaskan secara definitif tradisi, budaya, seni All istilah yg dipakai sehingga lebih memperjelas arti/bahasan
- Analisa sehingga mendapatkan tatanan 4 sebagai tatanan ideal lebih diperjelas lagi.
- Tatanan/fungsi vegetasi diperjelas → peta

Dosen Penguji

TRI JUWONO.ST

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl.Bendungan Sigura-gura 02
MALANG

PERBAIKAN SKRIPSI

Perbaikan dalam Sidang Skripsi tingkat Sarjana S1 Jurusan Planologi (Perencanaan Wilayah dan Kota) yang diadakan pada:

Hari : JUMAT

Tanggal : 5 SEPTEMBER 2008

Perlu perbaikan pada skripsi atas nama:

Saudara : NATAR YUDHO.

NIM : 02.24.068

Perbaikan tersebut meliputi :

- Tata tulis tabel jangan di potong-potong kita cukup 1 halaman
- "
- " Analisa Vegetasi → output ?
  → Vegetasi sbg pelindung dengan cara ditanam ? lihat desain ?
- " Analisa Sirkulasi → jarak, waktu tempuh pergerakan ?
- " Kelebihan & kekurangan dari tahunan 1-4 ?

Dosen Penguji

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl.Bendungan Sigura-gura 02
MALANG

PERBAIKAN SKRIPSI

Perbaikan dalam Sidang Skripsi tingkat Sarjana S1 Jurusan Planologi (Perencanaan Wilayah dan Kota) yang diadakan pada:

Hari : JUM'AT

Tanggal : 5 SEPTEMBER 2008

Perlu perbaikan pada skripsi atas nama:

Saudara : NATAR TUDHO

NIM : 02.24.068

Perbaikan tersebut meliputi :

- Analisis Vegetasi → Alat analisis ?, Apa jenis tanaman/vegetasi yg ditentukan telah disesuaikan dg kondisi fisik kawasan (mis. ketinggian, jenis tanah, iklim dll). Bgm penempatan dlm kawasan ?
- Sustainable ? konsep design, sistem ...
- Relevansi data yg digunakan (data wisatawan manca/domestik)
- Tata Tulis
  - Informasi dalam peta. (judul, legenda)
  - Redaksional, hal, turut.
  - Posisi / letak tabel

Selebihnya lihat dalam buku !!

Dosen Penguji

FANITA. CA. ST

LEMBAR ASISTENSI

TUGAS AKHIR (TA)
JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Nama : Natar Yudho Permono
N I M : 02.24.068
Judul : Perancangan desain kawasan wisata pantai berdasarkan budaya asli Banyuwangi
(Studi Kasus : Pantai Boom, Kelurahan Mandar, Kecamatan Banyuwangi)
Dosen Pembimbing I : Ir. Hutomo Moestadjab
Dosen Pembimbing II : I. Komang G. Santhyasa, ST

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
1		• Bahas tema skripsi → tentang desain wisata - Cari literatur, dll	
2	2/11 '06	Perbaiki latar belakang - alasan mengapa perlu desain ulang - diawali kutipan - dikaitkan dgn wisata budaya. Perbaiki rumusan masalah.	
3	28-11-'06	Elemen - elemen kunci Sebelum budaya → metode pelelaan	
4	12-12-'06	- Cari perspektif, Hipotesis - Tambahkan referensi bukan dari TA - buat-peta-peta yg sifatnya temporer	
5	7-02-'07	▷ RESEMINAR BIMBINGAN 06 TUJUAN PENCARIAN - DESKRIPTIF - EVALUATIF - DEVELOPMENT. logika berfikir	

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
6.	9 - 02 - 2007	· perspektif wisata - wisata berbasis pada potensinya	
	26.02.07	▷ BUAT 'PROVES' TAHAPAN ANALISIS ▷ PERBAIKI SASARAN. ▷ TEORI OF RESERVATION 'SASARAN'	
		ACC SEMINAR proposal 28 FEBR '07	
	11/03/07	▷ PERBAIKI KERANGKA/ALUR TAHAPAN ANALISIS ▷ ACC SEMINAR PROPOSAL	

LEMBAR ASISTENSI
TUGAS AKHIR (TA)
JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Nama : Natar Yudho Permono
NIM : 02.24.068
Judul : Desain wisata fenomena santet dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Dosen Pembimbing I : Ir. Hutomo Moestadjab
Dosen Pembimbing II : Ir. Gaguk Sukowiyono, MT

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
	22/5 '08	- Seni n budaya ditabulasikan - poin-poin karakter kesenian.	
	23/5 '08	- kronologi wilayah - kreasi design - mentipologikan kesyman dan kebudayaan - lihat pustaka.	
	6/6 '08	- hub fungsional - unsur politik ditulis → diabaikan - sejarah wil dan kapal	
	11/06 '08	- Kelompokkan budaya seni karakter → primer s.d. sekunder. - Kaji kembali rumah tradisional yg strata-familik - Buat perzoningan pd sik terpilih seni pertunjukan.	
	20/6 '08	- buat konsep atau gagasan. - semua konsep dianalogikan - wisata budaya → Gallery - Buat kajian estetika - Buat skala waktu pertunjukkan.	

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
	25/06 '08	- Perkegas peletakan bangunan → Aturan budaya yg ada. - Grafikan tingkatan budaya → hub. dengan pengunjung.	
	9/07 '08	- buat unsur estetika pd pembagian waktu tertentu. - tuliskan beberapa konsekuensi - estetika bukan sekedar tanaman → tatanan. - tuliskan morfologi site - Gallery < tatanan sirkulasi, dll.	
	13/07 '08	- pertimbangkan urutan budaya pd. pengadilan kawasan. - perhitungkan cetak pelafukan u. berhentinya kapal wisata. ACC Seminar Hasil 15 - Juli '08.	

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
6	22/07.08	- Buat pernyataan pl. site - perjelas dg notasi & keterangan ACC. Seminar. Hasil 22/07.08	

LEMBAR ASISTENSI
TUGAS AKHIR (TA)
JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Nama : Natar Yudho Permono
N I M : 02.24.068
Judul : Desain wisata fenomena santet dan seni budaya Osing di Pantai Boom Kelurahan Mandar Kecamatan Banyuwangi
Dosen Pembimbing I : Ir. Hutomo Moestadjab
Dosen Pembimbing II : Ir. Gaguk Sukowiyono, MT

No	Tanggal	Keterangan	Tanda Tangan
	12/08'08	· Sistematisasi bab terakhir · Buat PEP	
	23/08'08	- Tatanan bangunan terlalu ramai - Waktu yg pasti - pengaturan management - Timing ≠ jadwal penerbangan.	
	26/08'08	- Management wisata - jumlah pengelola → aktifitas - keb. fasilitas → literatur / studi banding - jadwal penerbangan tidak berpengaruh. - Acc. Sidang Komprehensif - Acc Sidang Akhir 29 AGST. 08	

ABSTRACT

Tourism is one of the pledge sectors in reaching devisal for national development. So, Indonesian tourism development must be able to create new innovation to maintain and increase the competitiveness continually. One of the ways for realizing that aim is through utilizing the existing culturals potency in Indonesia. Discussing about cultural and art role as a commodity of tourism development cannot be separated from the role of culturals and arts in Indonesian people who are developing. It means as the effort of any sector which its objective is to reach better and proper condition.

The culture of Banyumangi City which is well known having *Osing* culture is so various and seldom to find in other areas having many great things such as arts, clothe styles, traditional ceremonies. The culture of particular area will still be maintained by one of many factors such as the young generation preserving their authentic culture. The treasure of this various *Osing* culture is recently scraping because of the era growth and the many modern foreign cultures coming to *Osing* young generation. Solving those problem, it needs to reactive that culture through more exploring *Osing* culture in the form of tourism. Exploring culture needs a place or area. *Boom* beach which its condition is impressed dirty and has no function during 20 years is relevant as the exploring area for *Osing* culture. As the special area identity, black magic phenomena and *Blambangan Umbul-Umbul* ship are so relevant to be wrapped into tourism attraction.

Analysis method used in developing *Osing* culture in a beach area is by selecting based on tradition and mystic from every culture. There are several cultures can be provided in Boom Beach Area. The thing that must be done in placing Osing cultures as the tourism attraction needs an area treading analysis, where physical and non physical elements are much reckoned for structuring space need of Osing culture space and phenomena happens in Banyuwangi.

The result got from the study of tourism area design is structuring the representative cultural tourism area and phenomena either from its space settlement side or its noise balance as the cause of tourism facility settlement. The realization of cultural tourism attraction still maintains the sacred values of *Osing* culture, so that dance art attraction having vital value is still able to be held at the appropriate time.

Keywords : Tourism, Culture, Phenomenon, Space.

16/09/08

Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah Dan Kota
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
MALANG

NAMA : **NATAR YUDHO PERMONO**
NIM : **02.24.068**
JURUSAN : **TEKNIK PLANOLOGI**

SEMINAR HASIL

No	Tanggal	Judul	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1.	20/3 '06	Penataan dan pengelolaan kembali kaw. konservasi kerajaan Gunung Tabur (Elsi Susiana 01.24.006)	(Atiek Sekiyawan ST, MTP)	(EUDRATNO B.S, ST)	
2.	28/02 '07	Bentukan ruang berdasarkan akulturasi budaya suku bugis dengan Tau Samawa (Rini Afridayanti 02.24.019)	(Ichsu Sasongko)	(Nindya Sari)	
3	28/02'07	Studi penataan ruang pd kawasan di sekitar pengembangan bandara udara Internasional Lombok Barat (Baiq Jamilatul A 02.24.084)	(Ichsu Sasongko)	(Mira Setyawati)	

Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah Dan Kota
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan
Institut Teknologi Nasional
MALANG

NAMA : **NATAR YUDHO PERMONO**
NIM : **02.24.068**
JURUSAN : **TEKNIK PLANOLOGI**

SEMINAR PROPOSAL

No	Tanggal	Judul	Penguji I	Penguji II	Penguji III
1.	22/05 '06	Studi penataan land use di sektor (diluar) di kawasan bandara internasional di lombok tengah (Baiq Zumlatul A - 02. 84)	P. Kato	B. Tthk	B. Mia
2.	22/05 '06	Penataan Pelabuhan di kabupaten Ende (Dian F.M			

GLOSARI

Abangan : Kelompok masyarakat yang membentuk substruktur sosial dengan integrasi unsur-unsur animisme, Hindu, dan Islam yang seimbang dan biasanya dikaitkan dengan elemen desa atau petani. Atau, orang-orang Islam yang tidak mematuhi ajaran Islam dan tidak taat beribadah.

Aclak : Salah satu bagian dari karakter atau kepribadian orang Using, yakni sok tahu, sok ingin memudahkan orang lain, dan tidak takut merepoti diri sendiri.

Aluamah (Lawwammah). Salah satu nafsu yang dimiliki oleh manusia sebagai refleksi tanah atau bumi, yang dapat dimaknai sebagai kepemilikan. Nafsu tersebut ditandai oleh warna hitam.

Amarah (Ammarrah): Salah satu nafsu yang dimiliki oleh manusia sebagai refleksi api, yang dapat dimaknai sebagai penguasaan. Nafsu tersebut ditandai dengan warna merah.

Dukun : orang yang memiliki *ngelmu* gaib yang diperoleh dengan cara *laku* mustik dan memanfaatkannya untuk membantu atau menolong orang yang membutuhkannya

Ladak : Salah satu bagian dari karakter atau kepribadian orang Using, yakni sombong.

Laku mistik : Proses ritual yang dilakukan untuk mendapatkan kekuatan gaib. Dalam konteks Islam (santri), *laku* mistik dapat dilakukan dengan cara shalat lima waktu secara khusyuk dan memperbanyak zikir, sedangkan dalam konteks tradisi atau abangan dapat dilakukan dengan cara puasa, *semedi,* dan *lek-lekan. Laku* mistik tersebut sebenarnya hanya diperlukan oleh seseorang sebagai perantara untuk mencapai tingkat konsentrasiyang cukup tinggi yang kemudian menghasilkan tenga psikokinetis

Magi : Sesuatu yang terkandung di dalam mantra yang diyakini dapat menimbulkan kekuatan gaib dan dapat menguasai alam sekitar, termasuk alam pikiran dan tingkah laku manusia. Magi merupakan padanan kata *magic*

Matek Aji : Menggunakan atau memanfaatkan kekuatan gaib yang terkandung di dalam mantra dengan mekanisme prosesi ritual yang berupa *laku* mistik

Mesisan benthet : Bentuk frase dari akronim santet yang memiliki arti "biar retak atau berpisah". Hal ini merupakan salah satu dimensi dari manfaat santet, yakni untuk "memisahkan" dua hati yang telah menyatu.

Mesisan kanthet : Bentuk frase dari akronim santet yang memiliki arti "biar terikut atau tertarik". Hal ini merupakan salah satu dimensi dari manfaat santet, yakni untuk "menyatukan" dua hati yang berbeda.

Mistik : Subsistem yang ada dalam hampir semua agama dan sistem religi untuk memenuhi hasrat manusia mengalami dan merasakan emosi bersatu dengan Tuhan atau hal-hal gaib yang tidak terjangkau oleh akal manusia biasa (tasawuf)

Mutmainah (Muthmainnah} : Salah satu nafsu yang dimiliki oleh manusia sebagai refleksi air, yang dapat dimaknai sebagai pikiran atau pengetahuan. Nafsu tersebut ditandai dengan warna putih.

Ngelmu : Suatu jenis pengetahuan abstrak atau keahlian supranatural yang diyakini mempu mendatangkan kekuatan gaib dan hanya dapat diperoleh dengancara *laku* sehingga ia tidak cukup untuksekedar diketahui, tetapi juga harus dijalani atau dipraktikkan.

Priayi : Kelompok masyarakat yang membentuk substruktur sosial yang lebih menekankan pada elemen Hinduisme dan memainkan peran dalam membentuk pandangan dunia dan pola perilaku sosial. Atau, lapisan sosial masyarakat yang terdiri atas para pegawai, cendekiawan, dan birokrat.

Santet : Salah satu jenis *ngelmu* yang dimiliki oleh kelompok etnik Osing, yakni *ngelmu* pengasihan. Ilmu tersebut dipergunakan untuk pengasihan dalam arti luas (kasih sayang sesama makhluk hidup) atau pengasihan dalam arti sempit (hubungan cinta dengan lawan jenis atau memperlancar jodoh)

Supiyah (Sufiyah) : Salah satu nafsu yang dimiliki oleh manusia sebagai refleksi angin, yang dapat dimaknai sebagai keindahan atau seni. Nafsu tersebut ditandai dengan warna kuning.

Using : Salah satu kelompok etnik yang mendiami dan menjadi penduduk asli wilayah Banyuwangi. Istilah Using berasal dari kata *sing* (tidak), yang juga sering diucapkan *using, osing,* atau *hing.* Secara historis, *lare Using* atau *wong Banyuwangen* adalah orang-orang yang tidak *(sing)* turut mengungsi ketika terjadi perang Puputan Bayu (1771 1772) di Blambangan (Banyuwangi). Jadi, mereka tetap tinggal di wilayah ujung timur Jawa Timur itu.

DESIGN SURVEY PENELITIAN
DESAIN KAWASAN WISATA SENI BUDAYA *OSING* DAN FENOMENA DI PANTAI BOOM
KELURAHAN MANDAR KECAMATAN BANYUWANGI

Sasaran	Input	Metode	Output	Landasan Teori	Kebutuhan Data	Jenis / Bentuk Data	Sumber Data	Cara memperoleh data
Identifikasi karakter spasial pantai boom	❖ Administrasi ❖ Fisik Dasar ❖ Fasilitas ❖ Infrastruktur Jalan ❖ Vegetasi	❖ Analisa Karakter Spasial	❖ Karakter spasial kawasan wisata	Beberapa pengertian mengenai pemanfaatan ruang dengan sistem pendekatan dan penekanan yang berbeda, pertama lebih banyak membahasnya dari segi geografis dengan manusia yang menjadi perannya, sedangkan pendekatan kedua berawal dari perilaku manusia yang beraktifitas membutuhkan wadah sehingga memunculkan tema-tema sehingga memunculkan tema yang berbeda dari ruang. Pola pemanfaatan ruang adalah bentuk pemanfaatan ruang yang menggambarkan ukuran, fungsi, serta karakter kegiatan manusia dan kegiatan alam. Wujud pola pemanfaatan ruang diantaranya meliputi alokasi, sebaran pemukiman, tempat kerja, industri dan pertanian serta pola penggunaan tanah pedesaan dan perkotaan. Tata guna tanah, tata guna air dan tata guna udara merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perencanaan struktur dan pola pemanfaatan ruang supaya berkelanjutan pemanfaatan ruang tanah, air dan udara beserta sumber daya alam	❖ Batas administrasi ❖ Luas kawasan ❖ Topografi ❖ Geologi ❖ Hidrologi ❖ Klimatologi ❖ Jenis Fasilitas ❖ Kondisi fasilitas ❖ Persebaran fasilitas ❖ Jenis jalan ❖ Kondisi jalan ❖ Perkerasan jalan ❖ Pola jalan ❖ Sirkulasi ❖ Jenis vegetasi ❖ Jumlah vegetasi ❖ Kualitas vegetasi	Peta, Uraian Uraian Peta Peta Peta Peta Tabel, Uraian Tabel, Uraian Tabel, Uraian Uraian Uraian Uraian Uraiian Uraian Uraian Tabel, Uraian Uraian	BAPPEDA, BPN	Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Sekunder Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Sekunder Suirvey Primer Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder

Sasaran	Input	Metode	Output	Landasan Teori	Kebutuhan Data	Jenis / Bentuk Data	Sumber Data	Cara memperoleh data
				lainya untuk kegiatan pembangunan dan peningkatan kualitas lingkungan tata ruang dapat terus berlangsung sesuai dengan dimensi ruang dan waktu dalam kesatuan secara utuh dan menyeluruh serta berkualitas				
Potensi wilayah, seni budaya dan fenomena di Banyuwangi	Kegiatan Exixting 1. Aktivitas/kegiatan 2. Pengunjung Faktor Atraksi 1. Daya tarik alami a. Topografi b. Zona Pandang 2. Daya tarik buatan a. Vegetasi 3. Daya tarik budaya 4. Daya Tarik Fenomena	❖ Analisa karakter wisatawan ❖ Analisa Seleksi budaya	❖ Peluang pasar wisata budaya ❖ Atraksi yang bisa dikembangkan	Mengenai pengaruh pariwisata terhadap kebudayaan pada masyarakat tuan rumah dapat dibedakan dua perkara, yaitu : (1) pengeruh dalam kehidupan ekonomi apabila kegiatan pariwisata itu dapat meningkatkan kesempatan kerja dan tingkat kemakmuran; dan (2) pengaruh kehadiran wisatawan mancanegara dengan kebiasaan dan busananya yang sebenarnya asing bagi masyarakat tuan rumah Menurut Ritchie dan Zins (*Chapter 19, Social and Cultural Impacts;* dalam buku *Tourism in Contemporary Society, An Introductory Text*, hal 221), ada 12 unsur kebudayaan yang dapat menarik kedatangan wisatawan yaitu :[1] 1 Bahasa 2 Kebiasaan masyarakat 3 Kerajinan tangan 4 Makanan dan kebiasaan makan 5 Musik dan kesenian 6 Sejarah suatu tempat 7 Cara kerja dan teknologi 8 Agama yang dinyatakan	a. Jenis aktivitas wisatawan b. Waktu aktivitas c. Lama aktivitas a. Waktu berkunjung b. Tingkat keramaian pengunjung c. Kelompok pengunjung Kebudayaan a. Bahasa b. Kebiasaan masyarakat c. Kerajinan tangan d. Makanan dan kebiasaan makan e. Musik dan kesenian f. Sejarah suatu tempat g. Cara kerja dan teknologi h. Agama yang dinyatakan dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan i. Bentuk dan karakteristik arsitektur j. Tata cara berpakaian penduduk setempat	Uraian Uraian Uraian Tabel, Uraian Uraian Uraian Tabel, Uraian Tabel, Uraian Tabel, Uraian Tabel, Uraian Tabel, Uraian Uraian Uraian Uraian Tabel, Uraian Uraian	Dinas Pariwisata, BAPPEDA dan Tokoh Masyarakat	Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Sekunder Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer

[1] Ibid, hal. 134

Sasaran	Input	Metode	Output	Landasan Teori	Kebutuhan Data	Jenis / Bentuk Data	Sumber Data	Cara memperoleh data
				dalam bentuk cerita dan sesuatu yang dapat disaksikan 9 Bentuk dan karakteristik arsitektur di masing-masing DTW 10 Tata cara berpakaian penduduk setempat 11 Sistem pendidikan 12 Aktivitas pada waktu senggang	k. Sistem pendidikan l. Aktivitas pada waktu senggang Fenomena a. Fenomena Santet b. Fenomena Kapal Umbul-umbul Blambangan	Uraian Uraian Uraian Uraian		Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer Suirvey Primer
Evaluasi kesesuaian antara spasial dan aktivitas yang dilakukan di Pantai Boom	❖ Karakter spasial kawasan wisata ❖ Atraksi yang bisa dikembangkan	❖ Analisa Evaluatif	Kesesuaian antara Atraksi wisata dan karakter ruang yang terbentuk ❖ kebutuhan ruang ❖ Kebutuhan visual / pandangan ❖ Sirkulasi	Ruang tidak dapat dipisahlan dari kehidupan manusia, karena manusia bergerak dan berada didalamnya. Ruang tidak akan ada artinya jika tidak ada manusia, oleh karena itu titik tolak dari perancangan ruang harus selalu didasarkan dari manusia. Hubungan manusia dengan ruang lingkungan dapat dibagi menjadi 2 yaitu ; • Hubungan Dimensional (Antropometrics) • Hubungan Psikologi dan emosional (Proxemics) <u>Hubungan Dimensional ;</u> Menyangkut dimensi – dimensi yang berhubungan dengan tubuh manusia dan pergerakannya untuk kegiatan manusia <u>Hubungan psikologi ;</u> Hubungan ini menentukan ukuran – ukuran kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia. Hubungan keduanya menyangkut persepsi manusia terhadap ruang lingkungannya. Dalam hubungan manusia dan	❖ ketersediaan tempat aktivitas wisatawan ❖ pemenuhan rasa nyaman ❖ kebebasan dalam beraktivitas ❖ visual alami ❖ visual buatan ❖ Banyaknya kendaraan ❖ Kemudahan atau kesulitan ❖ Kebisingan	Uraian Uraian Uraian Uraian Uraian Uraian Uraian Uraian	Hasil Quisioner	Survey Primer Survey Primer Survey Primer Survey Primer Survey Primer Survey Primer Survey Primer Survey Primer

Sasaran	Input	Metode	Output	Landasan Teori	Kebutuhan Data	Jenis / Bentuk Data	Sumber Data	Cara memperoleh data
				manulis bahwa; " Salah satu perasaan kita yang penting mengenai ruang adalah perasan teritirial. Perasaan ini memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan dan rasa aman pada pribadi manusia ruang Edward.T. Hall				
Desain Penataan wosata seni budaya dan fenomena di Pantai Boom Kecamatan Banyuwangi	❖ Ruang ❖ Sirkulasi ❖ Tata Hijau	❖ Analisa Tapak ❖ Analisa Proyeksi wisatawan	❖ Kemampuan Lahan ❖ Pembagian Zona kawasan	enatagunaan tanah ebagai bagian dari manajemen pertanahan (*land management*) merupakan subsistem dari penataan ruang. Istilah penatagunaan tanah diartikan sebagai usaha untuk menata penggunaan tanah. Penatagunaan tanah adalah bentuk kegiatan dari tata guna tanah yang merupakan bagian dari proses pemanfaatan ruang dalam rangka penataan ruang. Sesuai dengan pasal 16 UU No. 24 Tahun 1992 tentang Penataan Ruang dinyatakan bahwa dalam pemanfaatan ruang diantaranya dikembangkan pola pengelolaan tata guna tanah. Walaupun penatagunaan tanah disebutkan sebagai bagian dari proses ke 2 dari Penataan Ruang, yaitu proses pemanfaatan ruang, akan tetapi dalam prosesnya tidak terlepas dengan proses ke 1 (Perencanaan Tata Ruang) dan proses ke 3 (Pengendalian Pemanfaatan Ruang). Hal ini dipertegas dalam Peraturan Pemerintah pasal 16 UU No. 24	❖ Zona Pandang ❖ Jenis Vegetasi ❖ Jenis Atraksi wisata	Uraian Uraian Uraian	BAPPEDA, BPN, Dinas Pariwisata, Hasil Analisa	Survey Sekunder Survey Primer Survey Sekunder Hasil Analisa

Sasaran	Input	Metode	Output	Landasan Teori	Kebutuhan Data	Jenis / Bentuk Data	Sumber Data	Cara memperoleh data
				Tahun 1992 menyangkut pola pengelolaan tata guna tanah. Penatagunaan tanah adalah Pengelolaan Tata Guna Tanah yang meliputi aspek-aspek penggunaan, pemanfaatan, dan penguasaan tanah				

LEMBAR PERSEMBAHAN

Ya Allah, Syukur Alhamdullillah hambamu ucapkan kepada-Mu atas semua nikmat kelulusan yang engkau berikan, terima kasih ya Allah engkau telah memberi kesempatan untuk membahagiakan kedua orang tua hamba melalui jalan ini.

Terima kasih yang tak terhingga kepada Orang tua yang tak henti-hentinya memberikan doa.... nasehat..... dorongan dan banyak hal tentang kehidupan. Terima kasih ma..... .....terima kasih pi..... akhirnya anakmu bisa wisuda.

Buat adik-adikku, Fandy, Rida, Reren *matur suwun sanget*..... doa serta dorongannya.

Spesial to.....Mila yang sekarang jauh di Pangandaran. Terima kasih ya sayank, doa, dukungan semangat dan motovasimu membuat semuanya ini menjadi lancar. Terimakasih atas semua kasih sayangmu selama ini kmu dah mengisi hari-hariku.

Terima kasih buat semulur dosen-dosenku telah membimbing hingga akhirnya saya bisa lulus. P tomo terima kasih seluruh didikannya dan memberikan wawasan dalam hidup. P.Gaguk terima kasih atas bimbingan, masukan baik materi maupun spiritnya.

Konco-koncoku, seperjuangan, seperantauan, sekediaman.....
Beni dan Ari thanks banget bantuannya selama ini. Ide,
saran,.....dan banyak lagi, yang penting
suwun.....suwun.....suwun.... thank buat **ZOKEN** Abdul dan
Luki kalian harus jadi mantan pacar alias
mbojo,Ari,Beni,Desnila,Apink,Rini,Gondot,Chun,
Rudi,Ivan,Iwan,Hende, ak ga tau harus ngomong apa lagi buat
kalian, karena begitu banyak kenangan serta pelajaran yang
begitu berarti.
Penk kapan nih gajimu qt nikmati bersama, tomo juga
nih..kapan bos
Terima kasih juga buat eka,evi,hendri,maya,asti,diana,
Itunk,andra,fajar,atma,dimas,
sholikul,gatot,edon,darwan,rifky,lukito,xavier,pak Dhe (ojok
mbengkel ae),buto, dan temen-temen yang belum sempat
disebutkan terima kasih sudah membantu kesuksesanku.

Cak man, cak sul, cak kati suwun yo wes njogo motorku

Temen-temen kerjaku di Sby. CC05 Mb. Qtin, m.puput, m.udin, mb.lena,
sinta. Terima kasih,. Smoga aja qt bisa terus jadi partner yang baik.