

**TUGAS AKHIR  
(SKRIPSI)**

**ARAHAN PENGEMBANGAN ATRAKSI DAN PAKET  
WISATA MINAT KHUSUS ALAM PENDEKATAN  
KARAKTER PSIKOLOGIS KELOMPOK UMUR**



**Disusun Oleh :  
IIN RACHMAWATI  
NIM 05.24.024**

**MILIK  
PERPUSTAKAAN  
ITN MALANG**

**JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI  
PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010**

TUGAS AKHIR  
(SKRIPSI)

KARAKTER PSIKOLOGIS KILAMPOK UMUR  
WISATA BIRUAT KEBUSUS ALAM PENDERKATAN  
ARAHAN PENGEMBANGAN ATAKSI DAN PAKET

MILIK  
PERPUSTAKAAN  
ITN MALANG

Disusun Oleh :  
STAVANIRAN MII  
NIM 02.24.024

JURUSAN TEKNIK TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI MANAJEMEN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG  
2010

## LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR  
(SKRIPSI)

ARAHAN PENGEMBANGAN ATRAKSI  
DAN PAKET WISATA MINAT KHUSUS ALAM  
PENDEKATAN KARAKTER PSIKOLOGI KELOMPOK UMUR

Disusun oleh  
Nama : IIN RACHMAWATI  
NIM. : 05.24.024

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 :

Anggota Penguji :

Penguji I

Penguji II

Penguji III

( Arief Setiawan, ST, MT ) ( Endrasno Budi Santosa, ST ) ( Ir. Hutomo Moestajab )

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

(Ir. Agustina Nurul Hidayati, MT)

(Trijuwono Widodo, ST)

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Institut Teknologi Nasional Malang

Ketua Jurusan

Teknik Planologi  
FTSP-ITN Malang

(Ir. A. Agus Santosa, MT)

(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)



# **DEVELOPMENT DIRECTIVE OF ATTRACTION AND PACKAGE NATURAL SPECIAL INTEREST TOURISM BY PSYCHOLOGICAL CHARACTERISTICS AGE GROUP**

## **ABSTRACT**

Friction of interest tourism from mass tourism to special interest tourism, caused the tourist want to get more experience and more meaning of life. The matter was pushed by motivation that wish expansion of life. That also happen in Batu City, which is one city that having potency to developed natural special interest tourism. It's image and vision as tourism city made by Batu City to instruct nature potency as tourism asset. Beside of that City Batu location near with education city make Batu City becoming student target to do research or tour.

This research is classified in eksploratori research. Scale for measure source used *Thursthone and Likert scale*. Collecting source method used observation, interview, and questioner with taking adolescent target counted 125 persons and children which delegated by their parents counted 49 persons. Analysis This study used some analyses such as; (1) identification analysis of natural special interest tourism object to select special interest tourism objects; (2) attraction elements analysis to discern the attraction elements and to develop attraction at the site; (3) tourism attraction pattern/games analysis based on psychological characteristic to formulate a growth-time-appropriated games/attraction pattern tourism; (4) tourism attraction chance analysis based on tourism object attraction elements and psychological characteristic of market target to gain appropriate attraction chance; (5) direction analysis of major and attributed tourism objects to direct the major and attributed objects; (6) and the last, tourism package analysis of natural special interest to formulate tourism package for the groups.

This study results can be concluded that : (1) in Batu City there are fourteen natural tourism object; (2) pattern of attraction which needed in a period of final children group are games not many containing order, work along eith their parents, group, and contain education element, and pattern of attraction adolescent group are games which contain of bravery, self ability, motorik process, requiring hard effort, responsibility, group, decision making, and learning; (3) special tourism object for final children group are Coban Talun, Coban Rais, Tahura R. Soeryo, and Arboretum, and special tourism object for adolescent are Coban Talun, Coban Rais, and Arboretum; and (4) development natural special interest tourism package for final children group is contain of two type and four type natural special interest touris for adolescent.

**Keywords: Natural special interest tourism, psychology.**

# **ARAHAN PENGEMBANGAN ATRAKSI DAN PAKET WISATA MINAT KHUSUS ALAM PENDEKATAN KARAKTER PSIKOLOGI KELOMPOK UMUR**

## **ABSTRAKSI**

Pergeseran minat wisatawan dari jenis wisata massal kearah wisata minat khusus, dikarenakan wisatawan berkeinginan untuk mendapat pengalaman yang lebih banyak dan lebih bermakna dalam hidupnya. Hal tersebut terdorong oleh motivasi menginginkan *expansion of life*. Pergeseran juga terjadi di Kota Batu, salah satu kota yang memiliki potensi dikembangkannya pariwisata minat khusus alam. Citra dan visinya sebagai kota wisata, membuat Kota Batu mengarahkan potensi alamnya sebagai aset wisata. Selain itu lokasi Kota Batu yang berada dekat dengan kota-kota pendidikan, membuat Kota Batu dapat menjadi sasaran pelajar untuk melakukan penelitian ataupun berwisata

Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian eksploratori. Skala pengukuran data yang digunakan adalah skala Thurstone dan Likert. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa observasi lapangan, wawancara, dan kuesioner dengan jumlah sampel remaja sebanyak 125 orang dan anak-anak yang dalam hal ini diwakili oleh orang tua mereka sebanyak 49 orang. Analisa yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) analisa identifikasi obyek wisata minat khusus alam; (2) analisa elemen atraksi; (3) analisa pola atraksi wisata/permainan berdasarkan karakter psikologis; (4) analisa peluang atraksi wisata berdasarkan elemen atraksi obyek wisata dan karakter psikologis target pasar; (5) analisa arahan obyek wisata unggulan dan pendukung; dan (6) analisa paket wisata minat khusus alam.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan yaitu: (1) di Kota Batu terdapat empat belas obyek wisata alam yang dapat diarahkan atau telah termasuk dalam wisata minat khusus alam; (2) pola-pola atraksi yang dibutuhkan pada masa kelompok anak-anak akhir yaitu permainan yang tidak banyak mengandung aturan, bekerjasama dengan orang tua, berkelompok, dan mengandung unsur pendidikan, dan pola-pola atraksi kelompok remaja yaitu permainan yang mengedepankan keberanian, kemampuan diri, mengolah fisik, membutuhkan usaha keras, tanggung jawab, berkelompok, pengambilan keputusan, dan pendidikan; (3) obyek wisata unggulan bagi anak-anak akhir yaitu Coban Talun, Coban Rais, Tahura R. Soeryo, dan Arboretum, dan obyek wisata unggulan bagi remaja yaitu Coban Talun, Coban Rais, dan Arboretum; dan (4) pengembangan paket wisata minat khusus alam bagi anak-anak akhir terdiri dari dua jenis dan empat jenis paket wisata minat khusus bagi remaja.

**Kata kunci : Wisata Minat Khusus Alam, Psikologis**

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan bimbingan-Nyalah penulis dapat menyelesaikan proposal sebagai pendahuluan dalam laporan tugas akhir ini dengan judul “**Arahan Pengembangan Atraksi dan Paket Wisata Minat Khusus Alam Pendekatan Karakter Psikologis Kelompok Umur**” sebagai syarat penulis guna mencapai gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Planologi di Institut Teknologi Nasional Malang.

Wisata minat khusus alam adalah suatu perjalanan wisata alam yang dilakukan atas dasar minat dan motivasi khusus wisatawan untuk melakukan kunjungan dan terlibat dalam suatu kegiatan wisata di alam dengan menekankan unsur kegiatan yang unik dan berkualitas, dimana dalam wisata ini mengandung unsur *Rewarding, Adventure, Learning, dan Enriching*. Jenis wisata ini adalah wisata aktif sehingga dalam penelitian ini lebih difokuskan pada usia kelompok aktif (kelompok anak-anak akhir dan remaja). Dalam pengembangan atraksi wisata ini didasarkan pada karakter psikologis, dalam hal ini digunakan tugas perkembangan dan cirikhas perkembangan sebagai dasar penentuan pola atraksi wisata. Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif wisata yang memberikan hiburan sekaligus pengalaman yang berkualitas dalam masa tumbuhkembang anak.

Dalam kesempatan ini penulis tak lupa menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya, kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini. Ucapan terima kasih saya haturkan kepada kedua dosen pembimbing Ibu Ir. Agustina Nurul Hidayati, MTP selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Trijuwono Widodo, ST selaku Dosen Pembimbing II, Ibu Diana Savitri Hidayati, M.Psi selaku Dosen Psikologi, Bapak Arief Setiyawan.ST. MTP, Bapak Ir. Hutomo Mustajab yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya dalam mengarahkan tugas akhir ini. Selain itu ucapan terima kasih ini saya sampaikan kepada Saudaraku seperjuangan PL 05, Saudaraku di *Base Camp* Sigura-gura 43, dan semua teman-teman yang

membantu dalam penyelesaian penulisan ini. Buku ini saya persembahkan khusus kepada orang-orang tersayang yaitu Papa, Mama, dan Mas Qiqi. Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang berlipat ganda atas segala kebaikan yang telah diberikan kepada penulis, dan diterima sebagai amal kebaikan, Amin.

Akhirnya dengan keterbatasan seorang mahasiswa, penulis sadar tulisan ini masih jauh dari sempurna sehingga apabila terdapat kekurangan atau kesalahan-kesalahan penulis menginginkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan pada waktu yang akan datang. Akhirnya semoga tulisan yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, dan semua pembaca yang membutuhkannya.

Malang, Agustus 2010

*Penulis*

## DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi .....	i
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	v
Daftar Peta.....	vii
Daftar Tabel .....	viii
Daftar Bagan .....	x
Daftar Pustaka .....	xi
Lampiran .....	

### BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	4
1.3.1 Tujuan .....	4
1.3.2 Sasaran .....	4
1.4 Ruang Lingkup Studi .....	5
1.4.1 Lingkup Lokasi Studi.....	5
1.4.2 Ruang Lingkup Materi .....	7
1.5 Tinjauan Pustaka .....	11
1.5.1 Atraksi Wisata Minat Khusus Alam .....	11
1.5.1.1 Atraksi Wisata.....	11
1.5.1.2 Elemen Potensi Atraksi Obyek Wisata .....	13
1.5.1.3 Wisata Minat Khusus Alam .....	15
1.5.1.4 Paket Wisata.....	26
1.5.2 Karakter Psikologi Kelompok Umur .....	30
1.5.2.1 Karakter Psikologi Kelompok Anak-Anak Akhir.....	31
1.5.2.2 Karakter Psikologi Kelompok Remaja.....	33
1.6 Landasan Penelitian .....	34
1.7 Metode Penelitian.....	43
1.7.1 Tahap Pengumpulan Data .....	43
1.7.1.1 Survey Primer.....	43
1.7.1.2 Survey Sekunder .....	47
1.7.2 Tahap Analisa Data .....	47
1.7.2.1 Tahap Pengolahan Data.....	47
1.7.2.2 Tahap Analisa.....	48
1.8 Sistematika Pembahasan .....	51



**BAB II GAMBARAN KAWASAN STUDI DAN KARAKTER  
PENGUNJUNG**

2.1 Letak Obyek Wisata.....	52
2.2 Karakter Potensi Obyek Wisata .....	55
2.3 Atraksi Obyek Wisata .....	66
2.4 Karakter Pengunjung.....	74
2.5 Tugas dan Cirikhas Perkembangan Kelompok Anak-Anak Akhir dan Remaja .....	76
2.5.1 Kelompok Anak-Anak Akhir.....	76
2.5.2 Kelompok Remaja.....	79
2.6 Minat Kelompok Anak-Anak Akhir dan Remaja dalam Memilih Obyek Wisata di Kota Batu .....	81

**BAB III ANALISA ATRAKSI WISATA MINAT KHUSUS ALAM**

3.1 Analisa Identifikasi Obyek Wisata Minat Khusus Alam .....	85
3.2 Analisa Elemen Atraksi Obyek Wisata.....	91
3.3 Analisa Pola Atraksi Wisata Berdasarkan Karakter Psikologis.....	110
3.4 Analisa Peluang Atraksi Wisata Berdasarkan Elemen Atraksi Obyek Wisata dan Karakter Psikologi Target Pasar.....	116
3.5 Analisa Arahkan Obyek Wisata Unggulan dan Pendukung.....	136
3.6 Analisa Paket Wisata Minat Khusus .....	141
3.6.1 Kelompok Anak-Anak Akhir.....	142
3.6.2 Kelompok Remaja.....	145

**BAB IV PENUTUP**

4.1 Kesimpulan .....	158
4.2 Rekomendasi .....	160
4.2.1 Pemerintah.....	160
4.2.2 Peneliti Berikutnya.....	165

## DAFTAR PETA

	<b>Halaman</b>
Peta 1.1 Batas Administrasi Peta Kota Batu.....	6
Peta 2.1 Lokasi Obyek Wisata Minat Khusus Alam .....	56
Peta 3.1 Analisa Peluang Pengembangan Atraksi Obyek Wisata Minat Khusus Alam .....	135
Peta 3.2 Obyek Wisata Unggulan dan Pendukung Kelompok Anak-Anak Akhir .....	150
Peta 3.3 Obyek Wisata Unggulan dan Pendukung Kelompok Remaja.....	151
Peta 3.4 Paket I Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Anak-Anak Akhir.....	152
Peta 3.5 Paket II Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Anak-Anak Akhir .....	153
Peta 3.6 Paket I Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Remaja .....	154
Peta 3.7 Paket II Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Remaja .....	155
Peta 3.8 Paket III Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Remaja.....	156
Peta 3.9 Paket IV Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Remaja.....	157

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1	Unsur Wisata Minat Khusus ..... 7
Tabel 1.2	Cirikhas Wisata Minat Khusus..... 8
Tabel 1.3	Variabel dan Tolok Ukur Atraksi Wisata..... 13
Tabel 1.4	Variabel Potensi Obyek Wisata ..... 14
Tabel 1.5	Variabel dan Tolok Ukur Unsur Wisata Minat Khusus ..... 19
Tabel.1.6	Beberapa Perbedaan Wisata Minat Khusus dan Wisata Massal ..... 19
Tabel.1.7	Variabel dan Tolok Ukur Cirikhas/Karakter Wisata Minat Khusus ..... 20
Tabel 1.8	Jenis Wisata Alam Massal dan Minat Khusus ..... 22
Tabel 1.9	Contoh <i>Special Interest Tour</i> ..... 23
Tabel 1.10	Landasan Penelitian ..... 35
Tabel 1.11	Kunjungan Wisatawan di Obyek Wisata Kota Batu ..... 46
Tabel 2.1	Letak Obyek Wisata ..... 52
Tabel 2.2	Variabel Elemen Atraksi Obyek Wisata ..... 57
Tabel 2.3	Potensi Obyek Wisata ..... 57
Tabel 2.4	Variabel dan Tolok Ukur Atraksi Wisata..... 66
Tabel 2.5	Atraksi Obyek Wisata ..... 67
Tabel 2.6	Jumlah Kunjungan Rata-Rata Obyek Wisata ..... 74
Tabel 2.7	Kunjungan Wisatawan Per-Minggu ..... 75
Tabel 2.8	Variabel Cirikhas dan tugas perkembangan Kelompok Anak-Anak Akhir ..... 78
Tabel 2.9	Variabel Cirikhas dan tugas perkembangan Kelompok Remaja..... 80
Tabel 2.10	Minat Kelompok Anak-Anak Akhir dalam Memilih Obyek Wisata di Kota Batu ..... 81
Tabel 2.11	Minat Kelompok Remaja dalam Memilih Obyek Wisata di Kota Batu ..... 82
Tabel 3.1	Variabel dan Tolok Ukur Cirikhas/Karakter Wisata Minat Khusus ..... 87
Tabel 3.2	Variabel dan Tolok Ukur Unsur Wisata Minat Khusus ..... 88
Tabel 3.3	Analisa Penggolongan Jenis Wisata ..... 90
Tabel 3.4	Variabel dan Tolok Ukur Atraksi Wisata..... 91
Tabel 3.5	Variabel Elemen Atraksi Obyek Wisata ..... 92
Tabel 3.6	Analisa Elemen Atraksi Obyek Wisata Eksisting ..... 93
Tabel 3.7	Analisa Karakter Pola Permainan Kelompok Umur Anak-Anak Akhir ..... 111
Tabel 3.8	Analisa Karakter Pola Permainan Kelompok Umur Remaja..... 113
Tabel 3.9	Analisa Peluang Atraksi Wisata Berdasarkan Potensi Obyek Wisata dan Karakter Psikologi Target Pasar..... 117
Tabel 3.10	Analisa Arah Obyek Wisata Unggulan Wisata Minat Khusus Kota Batu ..... 137
Tabel 3.11	Analisa Akumulasi Hasil Kuesioner Anak-Anak Akhir..... 138
Tabel 3.12	Analisa Akumulasi Hasil Kuesioner Remaja..... 139
Tabel 3.13	Analisa Obyek Wisata Unggulan dan Pendukung Kelompok Anak-Anak Akhir dan Remaja..... 140
Tabel 3.14	Analisa Kategori Jenis Wisata Kelompok Anak-Anak Akhir ..... 142

Tabel 3.15	Analisa Pengelompokkan Obyek Wisata Berdasarkan Jarak bagi Kelompok Anak-Anak Akhir.....	142
Tabel 3.16	Analisa Pengelompokkan Obyek Wisata Berdasarkan Jarak bagi Kelompok Anak-Anak Akhir.....	143
Tabel 3.17	Analisa Estimasi Waktu Tempuh Antar Obyek Wisata Bagi Kelompok Anak-Anak Akhir.....	144
Tabel 3.18	Analisa Estimasi Waktu Kunjungan dan Harga Per-obyek wisata Bagi Kelompok Anak-Anak Akhir .....	144
Tabel 3.19	Paket Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Anak-Anak Akhir .....	145
Tabel 3.20	Analisa Kategori Jenis Wisata Kelompok Remaja .....	146
Tabel 3.21	Analisa Pengelompokkan Obyek Wisata Berdasarkan Jarak Bagi Kelompok Remaja .....	146
Tabel 3.22	Analisa Pengelompokkan Obyek Wisata Berdasarkan Jarak Bagi Kelompok Remaja .....	147
Tabel 3.23	Analisa Estimasi Waktu Tempuh Antar Obyek Wisata Bagi Kelompok Remaja .....	147
Tabel 3.24	Analisa Estimasi Waktu Kunjungan dan Harga Per-obyek wisata Bagi Kelompok Remaja.....	148
Tabel 3.25	Paket Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Remaja.....	149
Tabel 4.1	Paket Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Anak-Anak Akhir .....	159
Tabel 4.2	Paket Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Remaja.....	159
Tabel 4.3	Paket Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Anak-Anak Akhir .....	161
Tabel 4.4	Paket Wisata Minat Khusus Alam Kelompok Remaja.....	163

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1.1 Kerangka Kerja .....	10
Bagan 1.2 <i>Ready Mead Tour</i> .....	27
Bagan 1.2 <i>Tailored Mead Tour</i> .....	28
Bagan 3.1 Kerangka Analisa .....	86

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Faulkner (1997) mengetemukan bahwa model pariwisata global mulai bergerak ke model pariwisata baru. Model pariwisata baru atau dikenal dengan *small group tourism* dimana didominasi wisatawan bebas dengan orientasi pengalaman baru yang sangat memperhatikan kualitas lingkungan alami hingga sosial budaya masyarakat lokal, sehingga produk wisata yang dicari biasanya obyek wisata minat khusus, bergaya setempat dengan pelayanan khas lokal hingga pemilihan fasilitas lokal.<sup>1</sup>

Indonesia yang merupakan negara tropika yang sangat besar, mempunyai potensi yang sangat besar pada atraksi alam. Obyek wisata alam tersebar dengan melimpahnya baik di laut, pantai, hutan dan gunung-gunung dapat dikembangkan untuk pariwisata. Pada saat ini, kepariwisataan nasional menjadi suatu sektor penting di daerah-daerah. Walaupun di satu sisi memberikan sumbangan yang signifikan terhadap PAD namun kondisi pembangunan yang mengejar keuntungan finansial saja dapat mendorong semakin jauhnya realisasi terhadap kebijakan pengembangan pariwisata yang dapat menciptakan *green tourism* menuju pembangunan pariwisata berkelanjutan.

Read (1980) dan Walle (1997) menekankan bahwa kegiatan perjalanan wisata minat khusus merupakan bentuk perjalanan wisata yang aktif, dimana wisatawan terlibat secara fisik dan emosional dalam suatu kegiatan tertentu, bukan sekedar perjalanan wisata pasif. Sehingga wisata minat khusus tidak semata-mata pada kegiatan berwisata yang mengandung aktifitas secara fisik namun juga pengkayaan wawasan pengetahuan (*gaining insight*). Sedangkan unsur-unsur yang terkandung dalam wisata minat khusus adalah : 1) rewarding atau penghargaan atas sesuatu obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi; 2) enriching atau pengkayaan yaitu penambahan pengetahuan dan kemampuan terhadap suatu jenis atau bentuk kegiatan yang diikuti wisatawan; 3) adventure atau petualangan yaitu mengandung aspek

---

<sup>1</sup> <http://borneotourismwatch.wordpress.com/2007/08/03/pariwisata-industri-strategis-abad-21/>

pelibatan wisatawan dalam kegiatan petualangan; 4) learning atau proses belajar terhadap suatu kegiatan edukatif tertentu.<sup>2</sup>

Menurut Dalen (1989) mengatakan bahwa daya tarik/attraction merupakan pusat dari industri pariwisata. Menurut pengertiannya attraction mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Meliputi jenis obyek yang akan dijual, yang memenuhi tuga syarat antara lain: 1) apa yang dapat dilihat (something to see); 2) apa yang dapat dilakukan (something to do); dan 3) apa yang dapat dibeli (something to buy)<sup>3</sup>. Dikarenakan jenis wisata minat khusus adalah wisata aktif, maka dapat disimpulkan peran pengembangan atraksi wisatanya sangat penting. Dalam mengembangkan atraksi wista tidak hanya melihat dari potensi yang dimiliki dari obyek wisata tersebut, namun karakter wisatawan yang nantinya akan target pasar. Adanya perbedaan kebutuhan dan kebiasaan pada setiap kelompok umur yang dilihat dari sisi psikologis juga akan berdampak pada pola-pola atraksi wisata yang akan ditawarkan.

Wisata minat khusus adalah salah satu jenis wisata yang mengedepankan keaktifan dari pengunjunginya, sehingga dalam penelitian ini lebih difokuskan pada kelompok-kelompok umur 6-21 tahun. Menurut Elizabeth B. Hurlock pada range umur tersebut termasuk dalam kelompok masa kanak-kanak akhir (umur 6-13 tahun) dan masa remaja (13-21 tahun). Alasan digunakannya kelompok tersebut, karena pada umur 6-21 tahun adalah masa-masa aktif dan usia sekolah. Dari kedua kelompok tersebut tentunya akan memiliki karakter yang berbeda satu sama lain, baik dalam hal tugas perkembangannya, cara memahami sesuatu hingga kebutuhan akan berwisata, sehingga dibutuhkan penelitian lebih lanjut berdasarkan karakter tersebut. Dari adanya pengembangan wisata ini diharapkan atraksi yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan dan karakter umur pengunjung.

---

<sup>2</sup> Summit Rio, *Pariwisata Industri Strategis Abad 21*, WordPress.com. 2007.

<sup>3</sup> Suharsono Tanjung W. *Perencanaan Obyek wisata dan Kawasan Wisata* (Malang : PPSUB. 2008), hal 108.

Salah satu kota yang memiliki potensi dikembangkannya pariwisata jenis ini salah satunya adalah Kota Batu. Kota Batu atau pernah yang dijuluki De Kleine Switzerland (Swiss Kecil di Pulau Jawa) adalah salah satu kota di Jawa Timur yang memiliki suhu udara yang dingin sehingga terasa seperti berada di Swiss. Kota ini identik dengan pesona alamnya, dingin, dan buah apelnya. Citranya dan visinya sebagai kota wisata, membuat Kota Batu mengarahkan potensi alamnya sebagai aset wisata, contohnya di bidang pertanian, yaitu pengembangan agrowisata. Selain itu lokasi Kota Batu yang berada dekat dengan kota-kota pendidikan, membuat Kota Batu dapat menjadi sasaran pelajar untuk melakukan penelitian ataupun berwisata. Pengembangan obyek wisata alam dan minat khusus telah dikembangkan Kota Batu hingga tahun 2009 terdapat lebih dari 14 obyek wisata alam. Pengembangan wisata minat khusus yang saat ini dikembangkan seperti paralayang, wisata petik bunga, dan agrowisata.

Dari adanya potensi dan peluang yang dimiliki Kota Batu serta karakter umur pengunjung, maka dapat disimpulkan bahwa konsep pengembangan wisata minat khusus alam dapat dijadikan salah satu alternatif pengembangan wisata yang berkualitas. Berkualitas karena tidak hanya sekedar berwisata namun atraksi yang akan dikembangkan akan disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan psikologis pengunjung.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Dari adanya potensi dan peluang yang dimiliki Kota Batu sebagai kota wisata, maka pengembangan wisata minat khusus alam dapat dijadikan salah satu alternatif pengembangan wisata. Wisata minat khusus berbasis alam merupakan bagian dari wisata minat khusus (special interest) dan dapat didefinisikan sebagai bentuk perjalanan wisata yang dilakukan atas dasar minat dan motivasi khusus wisatawan untuk melakukan kunjungan dan terlibat dalam suatu kegiatan wisata di alam (luar ruangan), dengan menekankan unsur kegiatan dan pengalaman berpetualang. Pada wisata ini minat atau motivasi khusus wisatawan merupakan faktor utama yang



mendorong wisatawan untuk melakukan perjalanan ke suatu daerah atau menentukan pilihan atas kegiatan wisata yang akan diikutinya.

Oleh karena jenis wisata ini lebih menekankan keaktifan dari pengunjung, maka pengunjung adalah salah satu aspek penting. Dengan adanya perbedaan umur pengunjung tentunya karakter dalam memilih jenis wisata juga berbeda. Misalnya kelompok anak-anak Sekolah Dasar lebih senang membentuk tanah liat dibandingkan dengan penulusuran gua. Oleh sebab itu dibutuhkan penelitian mengenai kelompok-kelompok tersebut, sehingga dalam mengembangkan atraksi wisata tidak salah sasaran.

Ditinjau dari kondisi tersebut maka rumusan permasalahan dalam studi ini adalah bagaimana mengembangkan variasi atraksi wisata minat khusus alam yang disesuaikan dengan pendekatan karakter psikologis kelompok anak-anak akhir dan remaja.

### **1.3. Tujuan Dan Sasaran**

Tujuan, sasaran dan kegunaan merupakan suatu landasan pokok dalam sebuah proses perencanaan sehingga dapat mempermudah proses pengerjaan dan memberikan arahan yang jelas.

#### **1.3.1. Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam studi ini adalah mengembangkan atraksi wisata minat khusus alam yang sesuai dengan kebutuhan psikologis pengunjung, dalam hal ini yaitu aspek cirikhas perkembangan dan tugas perkembangan.

#### **1.3.2. Sasaran**

Sasaran yang ingin dicapai dalam study ini adalah :

1. Mengidentifikasi obyek wisata yang tergolong dalam jenis wisata minat khusus alam.
2. Mempolakan atraksi wisata berdasarkan dari cirikhas dan tugas perkembangan pada masa anak-anak akhir dan remaja.

3. Mengembangkan atraksi wisata minat khusus alam disesuaikan dengan potensi obyek wisata dan pola atraksi wisata kelompok umur anak akhir dan remaja.
4. Mengkonsepkan paket wisata minat khusus alam dengan pendekatan kebutuhan tumbuh kembang dan unsur yang terkandung dalam wisata minat khusus (penghargaan alam, pendidikan, pengkayaan diri, dan petualangan)

#### **1.4. Ruang Lingkup Studi**

Ruang lingkup pembahasan dalam studi ini mencakup pembahasan ruang lingkup lokasi berupa lokasi dan batas lokasi studi serta alasan pemilihan lokasi studi, kemudian ruang lingkup materi studi berupa batasan materi pembahasan dalam studi pembahasan ruang lingkup ini adalah untuk mempermudah dalam kajian materi sehingga tujuan dan sasaran dapat tercapai secara efektif.

##### **1.4.1. Lingkup Lokasi Studi**

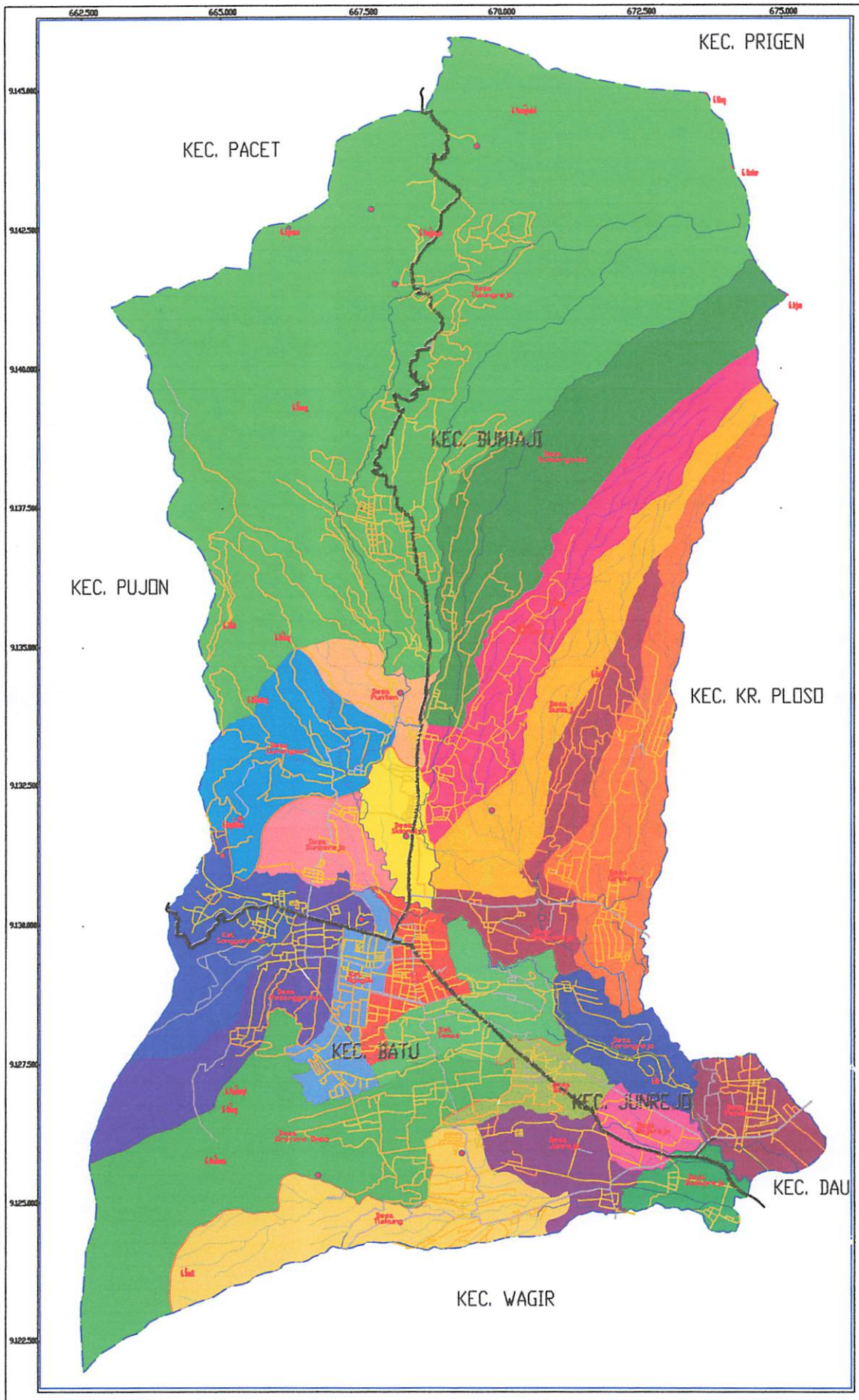
Lingkup lokasi yang akan dijadikan obyek study meliputi seluruh wilayah administrasi Kota Batu. Alasan pengambilan lokasi didasarkan pada brand Kota Batu sebagai kota wisata. Selain itu Kota Batu merupakan salah satu wilayah yang mulai mengembangkan wisata minat khusus alam di Jawa Timur

Adapun wilayah study meliputi tiga kecamatan, yaitu:

1. Kecamatan Batu
2. Kecamatan Junrejo
3. Kecamatan Bumiaji

Luas wilayah Kota Batu 19.848, 72 km<sup>2</sup>. Dengan batas wilayah Kota Batu sebagai berikut:

Sebelah Utara	: Kecamatan Pacet Kabupaten Mojokerto dan Kecamatan Prigen Kabupaten Pasuruan
Sebelah Selatan	: Kecamatan Wagir Kabupaten Malang
Sebelah Barat	: Kecamatan Pujon Kabupaten Malang
Sebelah Timur	: Kecamatan Karangploso Kabupaten Malang



**PETA BATAS ADMINISTRASI KOTA BATU**

**LEGENDA**

- BATAS KOTA
- BATAS KECAMATAN
- SUNGAI
- JALAN KAB/PROP
- JALAN BESAR

SKALA PETA	1:1	 U
SKALA	1 : 70 000	
PENGEMBANGAN ATRAKSI WISATA MENDATUK BERSES DALAM PERSERIKATAN KEMENTERIAN PERKULIAHAN KELOMPOK ANAK-ANAK ARAB DAN BERMALIA		
		USMAN AKHIB JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH KOTA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SUMBER PETA: HARIS SURVEY & PIB BAKORULTANAL		

### 1.4.2. Ruang Lingkup Materi

Ditinjau dari posisi jenis wisatanya, wisata minat khusus alam adalah bagian dari wisata alam, namun lebih menekankan pada minat wisatawan didalamnya. Terdapat empat unsur penting yang dimiliki dalam wisata minat khusus alam yaitu pengkayaan, penghargaan, petualangan dan proses belajar. Dilihat dari keempat unsur tersebut bahwa dapat disimpulkan sementara bahwa aspek kebutuhan/minat dari wisatawan adalah faktor utama dalam pemilihan jenis wisata minat. Oleh karena itu dalam studi ini pengembangan atraksi wisata minat khusus dilakukan dengan pendekatan aspek kebutuhan psikologi.

Dalam ruang lingkup materi studi ini dimaksudkan agar diketahui secara jelas batasan pembahasan permasalahan penelitian “Arahan Pengembangan Atraksi Dan Paket Wisata Minat Khusus Alam dengan Pendekatan Karakter Psikologis Kelompok Umur”. Studi ini akan membahas beberapa hal yang terkait dengan sasaran studi, yaitu:

#### 1. Wisata minat khusus alam

Mengidentifikasi obyek wisata yang tergolong wisata minat khusus. Dalam mengidentifikasi ini akan digunakan beberapa dua jenis variable penilaian, yaitu cirikhas wisata minat khusus dan unsur yang terkandung dalam wisata minat khusus, adapun penjelasan kedua variable tersebut sebagai berikut:

**Tabel 1.1**  
**Unsur Wisata Minat Khusus**

Aspek	Penjelasan
<b>Penghargaan</b>	- Penghargaan atas sesuatu obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, yang diwujudkan pada keinginan wisatawan untuk dapat belajar memahami atau bahkan mengambil bagian dalam aktifitas yang terkait dengan proyek tersebut.
<b>Berpetualang</b>	- Mengandung aspek pelibatan wisatawan secara aktif dalam kegiatan berwisata yang memiliki suatu resiko secara fisik dalam bentuk kegiatan petualangan baik resiko ringan ataupun resiko berat.
<b>Proses Belajar</b>	- Mengandung aspek pendidikan melalui proses belajar yang diikuti wisata terhadap suatu kegiatan edukatif tertentu yang diikuti wisatawan

Bersambung...

Lanjutan...

Aspek	Penjelasan
<b>Memperkaya Diri</b>	- Mengandung aspek pengkayaan berupa penambahan pengetahuan atau pendalaman aneka keahlian tertentu dalam kegiatan berwisata.

Sumber : Hasil rumusan dan unsur wisata minat khusus alam

**Tabel 1.2**  
**Ciri Khas Wisata Minat Khusus**

Aspek	Wisata Minat Khusus
<b>Gaya</b>	Partisipasi aktif
<b>Sasaran/Tujuan</b>	Pendalaman aneka segi yang menjadi obyek minat khusus
<b>Partisipasi/konsumen</b>	Selektif dan diikuti hanya yang memiliki minat khusus
<b>Syarat</b>	Memenuhi master perijinan
<b>Jumlah</b>	Relatif sedikit
<b>Lama Kunjungan</b>	Lama (berhari-hari/ berminggu-minggu)
<b>Pembelanaan</b>	Akomodasi, konsumsi, transportasi, jasa-jasa lain.
<b>Ekspektasi</b>	Besar sekali

Sumber : Diambil dari rumusan Analisis Pangsa Pasar Minat Khusus, Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata, 2002

## 2. Target Pasar

Target pasar nantinya akan dibatasi pada kategori umur anak-anak-anak akhir (6-±13 tahun) dan remaja (13-±21). Selain itu penelitian akan dibatasi pada kelompok-kelompok dengan kondisi normal. Hal tersebut berarti kondisi-kondisi diluar kebiasaan normal, tidak akan berpengaruh dalam penelitian ini. Dari cirikhas perkembangan dan tugas perkembangan pada setiap kelompok tersebut kemudian diidentifikasi pola permainan/atraksi wisata apa yang dibutuhkan pada masing-masing kelompok umur.

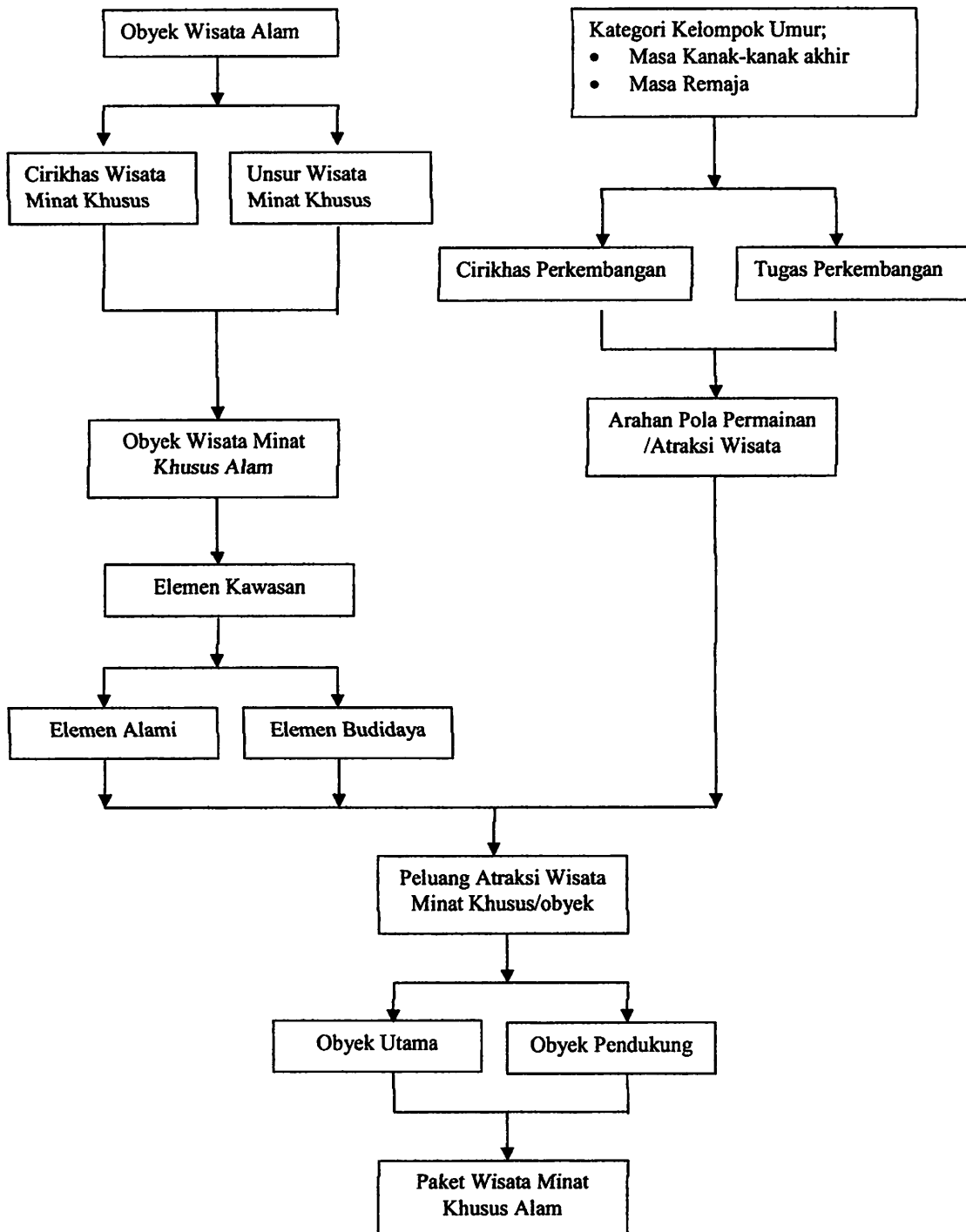
### 3. Konsep Pengembangan Atraksi Wisata Minat Khusus Alam

Atraksi wisata minat khusus alam adalah segala sesuatu untuk dilihat, dilakukan, dan dibeli oleh wisatawan yang dilakukan atas dasar minat dan motivasi khusus wisatawan untuk melakukan kunjungan dan terlibat dalam suatu kegiatan wisata di alam dengan menekankan unsur kegiatan yang unik dan berkualitas. Batasan alam yang dilakukan dalam studi ini, diambil dari kutipan Oka. A. Yoeti (1997:172) yaitu benda-benda yang tersedia di alam semesta (Natural Amenities) yang terkait dengan iklim, bentuk alam, hutan belukar, flora, fauna, dan pusat-pusat kesehatan.

Dalam pengembangan konsep atraksi wisata ini menekankan tiga hal, yaitu kebutuhan akan tumbuh kembang, pendidikan, dan penghargaan akan alam. Kebutuhan tumbuh kembang dalam hal ini akan dianalisis melalui tugas perkembangan dan cirikhas perkembangan anak pada masanya. Konsep pendidikan yaitu adanya manfaat ilmu pengetahuan/keahlian yang didapat setelah berwisata, baik berupa tambahan pengetahuan, aplikasi dari teori yang didapat, dan mendalami bidang atau keahlian tertentu. Dan konsep menghargai lingkungan yaitu adanya pesan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan alam, karena manfaat yang diberikan alam sangat besar.

Batasan materi dalam studi ini dimaksudkan agar diketahui secara jelas batasan pembahasan **“Arahan Pengembangan Atraksi Dan Paket Wisata Minat Khusus Alam dengan Pendekatan Karakter Psikologis Kelompok Umur”** dimana kajian ini lebih difokuskan kepada bagaimana mengembangkan atraksi suatu obyek wisata yang dibutuhkan wisatawan baik dari segi tumbuh kembang, pendidikan, dan penghargaan akan alam. Adapun kerangka kerja penelitian dapat dilihat pada bagan dibawah ini.

**Bagan 1.1.**  
**Kerangka Kerja**



## 1.5. Tinjauan Pustaka

Pada sub bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka dimana dalam tinjauan pustaka ini berisi tentang kutipan-kutipan yang diambil dari beberapa referensi yang dianggap berkaitan dengan studi “Arahan Pengembangan Atraksi Dan Paket Wisata Minat Khusus Alam dengan Pendekatan Karakter Psikologis Kelompok Umur”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari penjelasan berikut.

### 1.5.1. Atraksi Wisata Minat Khusus Alam

Dalam tahapan ini akan dijelaskan apa yang dimaksud dengan atraksi wisata dan wisata minat khusus alam, sehingga pada akhir pembahasan anak sub-bab akan dirumuskan variabel dan tolok ukur untuk menentukan obyek wisata minat khusus alam.

#### 1.5.1.1. Atraksi Wisata

Menurut Dalen, (1989) daya tarik/attraction merupakan pusat dari industri pariwisata. Dari pengertiannya, attraction mampu menarik wisatawan yang ingin mengunjunginya. Meliputi jenis obyek yang akan dijual, yang memenuhi tiga syarat antara lain:

- a. Apa yang dilihat (*Something to see*)
- b. Apa yang dapat dilakukan (*Something to do*)
- c. Apa yang dapat dibeli (*Something to buy*)<sup>4</sup>

Menurut Prof. Mariotti (Yoeti, 1987 : 164) ketiga hal tersebut diatas yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke suatu daerah. Suatu daerah tujuan wisata mempunyai banyak hal yang dapat ditawarkan dalam pengembangan suatu daerah untuk menjadi suatu daerah tujuan wisata, agar ia dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan potensial, harus memenuhi tiga syarat, yaitu :

- a. Daerah itu harus mempunyai apa yang disebut dengan "Something to see". Maksudnya, daerah tersebut harus mempunyai daya tarik khusus, disamping itu juga harus mempunyai atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai "entertainments" bila orang datang ke sana. Atau obyek wisata tersebut harus mempunyai sesuatu yang bisa di lihat atau di jadikan tontonan oleh pengunjung wisata.
- b. Selanjutnya daerah tersebut harus mempunyai "something to do". Selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan fasilitas rekreasi atau amusements yang dapat membuat mereka betah tinggal lebih lama.

---

<sup>4</sup> Tanjung W. op.cit., hal. 108.



- c. Kemudian yang harus ada ialah "something to buy". Di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja (shopping), terutama barang-barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal masing-masing. Selain itu fasilitas lain yang harus tersedia adalah money changer, bank, kantor pos, telepon dan lain-lain

Menurut Oka Yoeti (1996) atraksi adalah daya tarik wisatawan liburan. Atraksi yang diidentifikasi (sumber daya alam, sumber daya manusia- budaya dsb) perlu dikembangkan untuk menjadi atraksi wisata. Tanpa atraksi wisata, tidak akan ada peristiwa, bagian utama lain tidak akan diperlukan.<sup>5</sup> Yang diartikan atraksi wisata adalah atraksi yang diidentifikasi dalam suatu penelitian, dan telah dikembangkan menjadi atraksi wisata berkualitas dan memiliki asesibilitas baik.

Suatu cara penggolongan atraksi dan ciri-ciri destinasi adalah:

- a. Sumber daya alam, seperti iklim, pantai, hutan.
- b. Sumber daya budaya, seperti tempat bersejarah, museum, teater, dan masyarakat lokal.
- c. Fasilitas rekreasi seperti taman hiburan.
- d. Event seperti Pesta danau toba, Pasar malam.
- e. Aktivitas spesifik, seperti kasino di Genting Highland-Malaysia, berbelanja di hongkong.
- f. Daya tarik psikologi seperti romantik, petualangan, keterpencilan.<sup>6</sup>

Menurut Nyoman S Pendi (2002) atraksi adalah segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat, atau lazim pula dinamakan "obyek wisata". Atraksi atau obyek wisata, baik yang hadir secara natural, maupun yang biasa berlangsung tiap harinya serta yang khusus diadakan pada waktu tertentu. Atraksi yang merupakan karunia alam, keajaiban Illahi dan sebagai budaya hasil daya cipta manusia ada di mana-mana. Suatu daerah wisata dapat dikatakan sebagai daerah tujuan wisata, apabila ia memiliki atraksi-atraksi yang memikat sebagai tujuan kunjungan wisata. Atraksi-atraksi ini antara lain: panorama keindahan alam yang menakjubkan seperti gunung, lembah, ngarai, air terjun, danau, pantai, matahari terbit/terbenam, cuaca, udara, dan lain-lain yang berkaitan dengan keadaan alam sekitarnya di samping yang merupakan budaya hasil ciptaan manusia seperti monumen, candi, bangunan klasik, peninggalan purbakala, museum, mandala budaya, arsitektur kuno, seni/tari, musik/gamelan, agama, adat-istiadat, upacara, pekan raya, peringatan/perayaan hari jadi, pertandingan/kompetisi, pameran/demonstrasi atau kegiatan-kegiatan budaya, sosial dan keolahragaan lainnya yang bersifat khusus, menonjol dan meriah.<sup>7</sup>

<sup>5</sup> Hadimoto Kusudianto. *Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata* (Jakarta : Universitas Indonesia. 1996). Hal 34.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal 18.

<sup>7</sup> Pendi Nyoman S. *Imu Pariwisata*. (jakarta : PT. Pradnya Paramitha. 2002) Hal 19-20.

Dari hasil kutipan diatas maka dapat dirumuskan bahwa atraksi wisata adalah segala sesuatu (sumber daya alam, sumber daya manusia- budaya dsb) yang menarik dan bernilai bagi wisatawan, baik sesuatu yang dilihat, dilakukan, ataupun dibeli dan hadir secara natural, maupun yang biasa berlangsung tiap harinya serta yang khusus diadakan pada waktu tertentu.

**Tabel 1.3**  
**Tabel Variabel dan Tolok Ukur Atraksi Wisata**

<b>VARIABEL</b>	<b>TOLOK UKUR</b>
a. Something to see	- Ada : jika obyek wisata tersebut memiliki atraksi yang bisa dilihat atau dinikmati dengan indra penglihatan dan dapat dinikmati dengan santai (tidak berpartisipasi aktif). Seperti pegunungan, air terjun, perkebunan, dan lain-lain.
b. Something to do	- Ada : jika obyek wisata tersebut menghadirkan atraksi wisata yang didalamnya wisatawan diajak berperan aktif (tidak hanya bersantai)
c. Something to buy	- Ada : jika obyek wisata tersebut memiliki atraksi wisata yang dapat dijual atau disewakan. Biasanya berbentuk cindramata atau benda/makanan khas lokasi tersebut untuk dijadikan oleh-oleh.

Sumber : Hasil rumusan atraksi wisata

#### 1.5.1.2. Elemen Potensi Atraksi Obyek Wisata

Elemen potensi atraksi obyek wisata adalah bagian dari obyek wisata yang menjadi daya tarik wisata untuk mengunjungi suatu obyek wisata. Pembagian elemen ini berguna untuk mempermudah proses menganalisa dalam hal batasan-batasan potensi yang akan diamati dalam mengembangkan atraksi wisata. Elemen potensi atraksi tersebut akan dibagi menjadi dua kategori yaitu elemen alam dan elemen buatan. Penentuan elemen-elemen tersebut dirumuskan dari beberapa definisi terkait.

Menurut Oka. A. Yoeti (1997:172) tourism disebut *attractive spontance*, yaitu segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke suatu tempat tujuan wisata diantaranya adalah:

- a) Benda-benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta, yang dalam istilah Natural Amenities. Termasuk dalam kelompok ini adalah:
  - Iklim contohnya curah hujan, sinar matahari, panas, hujan, dan salju.
  - Bentuk tanah dan pemandangan contohnya pegunungan, perbukitan, pantai, air terjun, dan gunung api.
  - Hutan belukar
  - Flora dan fauna, yang tersedia di Cagar alam dan daerah perburuan.
  - Pusat-pusat kesehatan, misalnya : sumber air mineral, sumber air panas, dan mandi lumpur. Dimana tempat tersebut diharapkan dapat menyembuhkan macam-macam penyakit.
- b) Hasil ciptaan manusia (man made supply). Kelompok ini dapat dibagi dalam empat produk wista yang berkaitan dengan tiga unsur penting, yaitu sejarah, budaya, dan agama.
  - Monument bersejarah dan sisa peradaban masa lampau (artifact)
  - Museum, art gallery, perpustakaan, kesenian rakyat, dan kerajinan tangan
  - Acara tradisional, pameran, festival, upacara naik haji, pernikahan, khitanan, dan lain-lain
  - Rumah-rumah ibadah, seperti masjid, candi, gereja, dan kuil.

Dari kutipan diatas maka dapat dirumuskan variable yang termasuk dalam elemen alam dan elemen buatan, sebagai berikut;

**Tabel 1.4**  
**Tabel Variabel Potensi Obyek Wisata**

No.	Elemen Atraksi	Variabel Amatan
1	Elemen Alam	
	- Iklim	- Suhu
	- Bentuk tanah/Pemandangan	- Pegunungan
		- Perbukitan
		- Air terjun
		- Sungai
	- Hutan	- Hutan
	- Flora	- Tanaman
		- Pertanian
		- Perkebunan
	- Fauna	- Hewan
		- Perikanan
	- Pusat Kesehatan	- Mata air panas

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Elemen Atraksi	Variabel Amatan
2	Elemen Buatan	
	- Sejarah	- Gua
	- Budaya	- Permukiman

Sumber : Hasil rumusan elemen atraksi obyek wisata

### 1.5.1.3. Wisata Minat Khusus Alam

Menurut Hell dan Waller (1992) wisata minat khusus adalah suatu bentuk perjalanan wisata dimana wisatawan mengunjungi suatu tempat karena memiliki minat atau tujuan khusus mengenai sesuatu jenis obyek atau kegiatan yang dapat ditemui atau dilakukan di lokasi atau daerah tujuan wisata tersebut.<sup>8</sup>

Menurut Read (1980) dan Walle (1997) menekankan bahwa kegiatan perjalanan wisata wisata minat khusus merupakan bentuk perjalanan wisata yang aktif, dimana wisatawan terlibat secara fisik dan emosional dalam suatu kegiatan tertentu, bukan sekedar perjalanan wisata pasif. Sehingga wisata minat khusus tidak semata-mata pada kegiatan berwisata yang mengandung aktivitas secara fisik namun juga pengkayaan wawasan pengetahuan (*gaining insight*). Bentuk wisata ini memiliki beberapa prinsip: 1) motivasi wisatawan yang mencari sesuatu yang baru, otentik dan mempunyai pengalaman perjalanan wisata yang berkualitas; 2) motivasi dan keputusan untuk melakukan perjalanan ditentukan oleh minat tertentu/khusus dari wisatawan dan bukan dari pihak-pihak lain; dan 3) wisatawan melakukan perjalanan berwisata pada umumnya mencari pengalaman baru yang dapat diperoleh dari obyek sejarah, makanan lokal, olahraga, adat istiadat, kegiatan di lapangan dan petualangan alam. Wisata minat khusus mengandung unsur-unsur: 1) rewarding atau penghargaan atas sesuatu obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi; 2) enriching atau pengkayaan yaitu penambahan pengetahuan dan kemampuan terhadap suatu jenis atau bentuk kegiatan yang diikuti wisatawan; 3) adventure atau petualangan yaitu mengandung aspek pelibatan wisatawan dalam kegiatan petualangan; dan 4) learning atau proses belajar terhadap sesuatu kegiatan edukatif tertentu.<sup>9</sup> Penjelasan terkait unsur-unsur wisata minat khusus adalah sebagai berikut:

- a. Rewarding atau penghargaan atas sesuatu obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, dapat diwujudkan pada keinginan wisatawan untuk dapat belajar memahami atau bahkan mengambil bagian dalam aktifitas yang terkait dengan proyek tersebut. Dari adanya pengalaman berkualitas yang akan dirasakan oleh wisatawan, maka timbullah rasa penghargaan terhadap obyek wisata tersebut salah satunya dengan ikut serta dalam perjalanan wisata tersebut, dengan begitu maka wisatawan akan merasakan dan ikut menghargai kekayaan alam secara langsung. Selain itu Pearce juga mengatakan setelah meninjau berbagai kajian psikologi wisatawan bahwa, "Perkembangan pariwisata dimasa depan tampaknya adalah wisatawan tidak saja akan mementingkan bahwa ia ada di suatu tempat

<sup>8</sup> CV. Dian Kartika. Laporan Hasil Kajian Lingkungan Strategik Pengembangan Desa Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta. 2005

<sup>9</sup> WordPress.com. 24 Februari 2008

tetapi juga akan lebih mementingkan lagi bahwa ia ikut serta, belajar dan mengalami ada “ di situ di tempat yang dikunjunginya” (Perce 1988 : 219).

- b. Adventurism yaitu mengandung aspek pelibatan wisatawan dalam kegiatan yang memiliki suatu resiko dalam secara fisik dalam bentuk kegiatan petualangan. Riley mengatakan perjalanan agung yang dilakukan oleh kaum bangsawan pada abad 17 dan 18, persamaannya dengan perjalanan jangka panjang yang berkaitan dengan keagamaan dan pekerjaan dari masyarakat kelas bawah Eropa pada masa ini. Bentuk pariwisata ini disebutnya “petualangan” yang membuka kesempatan untuk berpetualang, menikmati pemandangan dan memperoleh pendidikan umum melalui pengalaman nyata di lapangan. “perjalanan agung” para pekerja muda ini menurut Riley adalah cikal bakal gejala perjalanan hemat atau wisatawan hemat zaman kini.<sup>10</sup> Selain itu berdasarkan tipologi wisatawan menurut Plog (1972) terdiri atas:
- *Allocentric*, yaitu wisatawan yang ingin mengunjungi tempat-tempat yang belum diketahui, bersifat petualangan (adventure), dan memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh masyarakat local.
  - *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 standart internasional.
  - *Mid-centric*, terletak di antara *allocentric* dan *psychocentric*.<sup>11</sup>
- Menurut Gray (1970) ada dua motivasi utama wisatawan, yaitu:
1. Keinginan bertualang (Wanderlust)-keinginan untuk menukar yang diketahui dengan yang tidak diketahui, meninggalkan semua yang sudah dikenal dan pergi serta melihat tempat, orang dan budaya yang berbeda-beda atau peninggalan masa lalu di tempat-tempat yang terkenal dengan bangunan-bangunan bersejarah atau yang ada kaitannya dengan sejara atau dengan gaya dan sumbangannya pada kehidupan masyarakat.
  2. Keinginan mendapat sinar matahari (Sunlust)-sejenis perjalanan yang tergantung pada adanya tempat yang menyenangkan yang lebih baik di tempat lain untuk tujuan tertentu daripada di tempat tinggal; tempat itu menonjolkan kegiatan-kegiatan tertentu seperti olahraga, memang benar-benar dengan tujuan mencari sinar matahari.<sup>12</sup>
- c. Learning yaitu mengandung aspek pendidikan melalui proses belajar yang diikuti wisata terhadap suatu kegiatan edukatif tertentu yang diikuti wisatawan. Di kalangan ahli pembangunan, mulai muncul wacana bahwa pembangunan tersebut sesungguhnya adalah untuk manusia, sebagai suatu proses belajar (social-learning process), dan dalam hal ini manusia merupakan pusat dan penggerak, sekaligus

<sup>10</sup> Glenn. F. Ross. Psikologi Pariwisata. (Jakarta : Yayasan Obor Indonesia. 1988)

<sup>11</sup> Pitana I Gdc. dan Gayatri Putu G. Sosiologi Pariwisata. (Yogyakarta.: Andi Yogyakarta 2004)

<sup>12</sup> Ross, op.cit.,

untuk siapa pembangunan tersebut dilakukan, sesuai dengan konsep *people-centred development* (David Korten, 1987)<sup>13</sup>.

Selain itu dalam proses pembelajaran lebih bermakna oleh Bartlet adalah proses pembelajaran yang membangun makna (input), kemudian prosesnya melalui struktur kognitif sehingga akan berkesan lama dalam ingatan/memori (terjadi rekonstruksi). Sementara itu, menurut John Dewey, pembelajaran sejati adalah lebih berdasar pada penjelajahan yang terbimbing dengan pendampingan daripada sekedar transmisi pengetahuan. Pembelajaran merupakan individual discovery. Pendidikan memberikan kesempatan dan pengalaman dalam proses pencarian informasi, menyelesaikan masalah dan membuat keputusan bagi kehidupannya sendiri.

Pembelajaran yang inovatif dengan metode yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) memiliki keragaman model pembelajaran yang menuntut partisipasi aktif dari siswa. Metode-metode tersebut diantaranya adalah:

- Berbagi informasi (*Information Sharing*) dengan cara: curah gagasan (*brainstorming*), kooperatif, kolaboratif, diskusi kelompok (*group discussion*), diskusi panel (*panel discussion*), simposium, dan seminar;
- Pembelajaran melalui Pemecahan Masalah (*Problem Solving Based*) dengan cara: Studi kasus, tutorial, dan lokakarya.
- Belajar dari pengalaman (*Experience Based*) dengan cara: simulasi, bermain peran (*roleplay*), permainan (*game*), dan kelompok temu;<sup>14</sup>

Jadi dalam berwisata tidak hanya bersenang-senang keluar dari rutinitas namun ada suatu proses pembelajaran yang didapatkan dalam suatu perjalanan. Disana wisatawan mendapatkan pengetahuan ataupun pengalaman yang wacana untuk memperluas wawasan dan menjadi modal untuk pengembangan kedepan. Karena manusia bukan faktor produksi, namun sebagai pusat dan penggerak. Dan perjalanan ini merupakan salah satu metode alternative bagi pembelajaran terutama anak-anak yang sedang digemari dan diyakini lebih berhasil dari kegiatan ceramah adalah Pendidikan Luar Ruang (*Outbound Education*), yang sarat dengan permainan yang menantang, mengandung nilai-nilai pendidikan, dan mendekatkan siswa dengan alam.

Alam sebagai media belajar merupakan solusi ketika terjadinya kejenuhan terhadap metodologi pendidikan di dalam ruangan. Berangkat dari dasar pemikiran inilah Walt Whitmant mencoba memperbaharui metodologi pendidikan tersebut dengan memberikan penekanan pada proses aktivitas tersebut dilakukan luar ruangan. Pendidikan dan latihan di alam dapat menggantikan proses pendidikan konvensional (ruangan) yang selama ini dilakukan secara masif. Akibatnya model pendidikan tersebut lebih berorientasi

---

<sup>13</sup> Gayatri, loc.cit

<sup>14</sup> Artikel Pendidikan Anak Usia Dini

pada nilai-nilai kuantitatif bukannya berorientasi pada proses pengenalan lebih dalam atas sumber-sumber pengetahuan tersebut.

Banyak manfaat ketika materi pendidikan dan latihan disatukan dengan aktifitas di alam. Menurut Wurdinger (1995), pendidikan dan pelatihan di alam akan dapat dirasakan langsung manfaatnya oleh setiap individu berdasarkan kemampuan yang ia miliki. Penelitian yang dilakukan oleh Kraft (1985) terhadap generasi muda di Amerika menyatakan metodologi pendidikan dan latihan yang sangat efektif manfaatnya adalah menggunakan alam sebagai media untuk pengetahuan.

Sementara itu Murphy (1995), menyatakan bahwasanya pendidikan di alam adalah metodologi pendidikan dan latihan di masa akan datang, metode ini akan menggantikan metode tradisional. Pendidikan tradisional yang menjadikan guru (instruktur) adalah sumber pengetahuan segala-galanya, sehingga tidak ada ruang bagi setiap individu untuk berfikir di luar dari koridor yang disampaikan oleh instruktur tersebut. Di sinilah letak pendidikan di alam dengan menggunakan metodologi yang berangkat dari pengalaman. Secara psikologis proses pengetahuan akan maksimal apabila pengalaman yang ia miliki menjadi pengetahuan bagi mereka sendiri.

- d. Enriching yaitu mengandung aspek pengkayaan atau penambahan pengetahuan terhadap suatu jenis atau bentuk kegiatan yang diikuti wisatawan. Dari adanya pembahasan sebelumnya bahwa pada dasarnya manusia memiliki perasaan ingin tahu (*curiosity*). Perasaan inilah yang mendorong manusia untuk pergi. Untuk mengadakan perjalanan dengan meninggalkan tempat kediamannya, kampung halamannya untuk berpergian ke tempat-tempat lain, ke rantau dan kalau mungkin ke luar negeri sekalian. Pengalaman menunjukkan bahwa tanpa adanya perasaan ingin tahu ini yang kemudian menimbulkan hasrat kemauan yang tidak terelakkan lagi, orang tidak akan melakukan perjalanan. Kalaupun seseorang harus mengadakan perjalanan, apabila padanya tidak sedikitpun perasaan ingin tahu, perjalanan akan tidak banyak member arti kepada dirinya sendiri, sebab hasrat dan kemauan yang tidak timbul dan perjalanannya tidak merupakan suatu yang menarik baginya yang akibatnya tidak memberikan apapun kepadanya. Betapa tidak, sebab perjalanan pada hakikatnya adalah merupakan alat untuk mencapai emansipasi diri pada seseorang, emansipasi intelengensia dan jiwanya. Bukankah merupakan suatu bukti kebenaran, bahwa makin banyak seseorang melakukan perjalanan (apalagi perjalanan yang jauh dan ke luar negeri pula), makin bertambah pula pengetahuan serta pengalamannya? Bukankah bertambahnya pengetahuan serta pengalaman seseorang berarti pula bertambahnya “kekayaan” intelegensia jiwanya? Inilah yang dimaksud dengan emansipasi diri seseorang atau pengkayaan diri.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Nyoman, *op.cit.*,

Dari unsur-unsur wisata minat khusus alam yang dikutip dari beberapa sumber diatas, maka dapat dikatakan sebagai wisata minat khusus apabila memiliki mengandung unsur sebagai berikut;

**Tabel 1.5**  
**Tabel Variabel dan Tolok Ukur Unsur Wisata Minat Khusus**

VARIABEL	TOLOK UKUR
a. Penghargaan : - Adanya keinginan untuk datang dan melakukan perjalanan berwisata - Rasa ingin melindungi/menjaga	- Ada : memiliki ekspektasi/gaya yang cukup besar untuk datang, ditandai dengan memiliki tujuan khusus. - Ada : memiliki rasa cinta atau ingin berbuat sesuatu agar obyek tersebut terjaga
b. Berpetualang - Petualangan - Rasa Keberanian/Nyali	- Aktif : ikut berperan serta/ terjun langsung dalam kegiatan. - Ada : jenis wisata yang ditawarkan lebih mengandung tantangan.
c. Proses Belajar - Pengetahuan	- Ada : mendapatkan pengetahuan baru yang tidak didapatkan di tempat lain dan dilihat secara langsung atau pendalaman segi pengetahuan tertentu.
d. Memperkaya - Manfaat - Minat	- Ada : memberikan manfaat/ pengalaman setelah selesai melakukan perjalanan. - Ada : Tersalurkannya minat/hobby dari adanya aktivitas wisata tersebut.

Sumber : Hasil rumusan tabel 1.3

**Tabel 1.6**  
**Beberapa Perbedaan Wisata Minat Khusus dan Wisata Massal**

Aspek	Wisata Massal	Wisata Minat Khusus
Gaya	Partisipasi pasif	Partisipasi aktif
Sasaran/Tujuan	Rekreasi	Pendalaman aneka segi yang menjadi obyek minat khusus
Partisipasi/konsumen	Umum semua umur	Selektif dan diikuti hanya yang memiliki minat khusus
Syarat	Beli tiket	Memenuhi master perijinan
Jumlah	Tidak terbilang	Relatif sedikit
Lama Kunjungan	Selama kunjungan ke obyek	Lama (berhari-hari/ bermingguminggu)

Bersambung...



Lanjutan...

Aspek	Wisata Massal	Wisata Minat Khusus
Pembelanjaan	Terikat harga tiket	Akomodasi, konsumsi, transportasi, jasa-jasa lain.
Ekspektasi	Gaya besar	Besar sekali

Sumber : Berdasarkan kutipan hasil rumusan Analisis Pangsa Pasar Minat Khusus, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2002

**Tabel 1.7**  
**Tabel Variabel dan Tolok Ukur**  
**Cirikhas/Karakter Wisata Minat Khusus**

VARIABEL	TOLOK UKUR
a. Gaya: - Partisipasi wisatawan terhadap kegiatan berwisata	- Ya : Jika wisatawan aktif melakukan kegiatan wisata dari awal hingga akhir. - Tidak : Jika wisatawan hanya ingin bersantai dan tidak berpartisipasi dalam kegiatan secara langsung.
b. Sasaran - Tujuan berwisata	- Ya : jika tujuan berwisata tidak hanya sekedar refreshing/bersantai, namun memiliki tujuan tertentu, seperti hoby, ingin mengetahui suasana kehidupan di pedesaan, dan lainnya. - Tidak : jika tujuan berwisata hanya ingin refreshing dan menghindar dari rutinitas.
c. Partisipasi/konsumen - Kriteria pengunjung baik dari segi umur ataupun fisik.	- Ya : Biasanya obyek wisata minat khusus memiliki batasan mengenai umur pengunjung. Contohnya hanya pengunjung yang berusia 13 tahun keatas yang diperbolehkan masuk hutan. - Tidak : Biasanya tidak ada batasan umur untuk mengunjungi obyek wisata massal.
d. Syarat - Syarat untuk dapat masuk ke obyek wisata	- Ya : jika tidak hanya membeli tiket untuk memasuki lokasi obyek wisata, harus memenuhi persyaratan tertentu. - Tidak : jika untuk memasuki obyek wisata hanya dibutuhkan tiket masuk.

Bersambung...

Lanjutan...

VARIABEL	TOLOK UKUR
e. Jumlah Kunjungan - Jumlah pengunjung	- Ya : biasanya memiliki batas minimal jumlah pengunjung dalam satu kali kunjungan. - Tidak : biasanya tidak memiliki batas minimal jumlah pengunjung dalam satu kali kunjungan.
f. Lama kunjungan - Lama berwisata	- Ya : jika dalam melakukan kunjungan wisata memiliki aturan/waktu yang telah ditentukan. - Tidak : jika pengunjung bebas menentukan waktunya sendiri.
g. Pembelanjaan Pengaruh harga tiket	- Ya : jika dalam berwisata wisatawan dibebankan biaya selain tiket masuk, seperti makan, akomodasi, dan lain-lain. - Tidak : jika pengunjung hanya dibebankan biaya tiket.
h. Ekspektasi - Harapan untuk datang	- Ya : jika keinginan untuk datang besar sekali, karena keingintahuan, pendalaman sesuatu, atau hoby. - Tidak : jika keinginan untuk datang besar, karena ingin refreshing atau ingin keluar dari rutinitas.

Sumber : Hasil rumusan tabel 1.2

Menurut wisatawan yang terlibat dalam wisata minat khusus terbagi menjadi dua kelompok yang berbeda, yakni:

1)Kelompok Ringan (soft Adventure): Kelompok yang melihat keterlibatan dirinya lebih merupakan keinginan untuk mencoba aktifitas baru, sehingga tingkat tantangan yang dijalani cenderung pada tingkat ringan sapa rata-rata. Latar belakang keterlibatan wisatawan pada kategori ini biasanya terkait dengan motivasi sebagai berikut:

- ⇒ Pleasure (bersenang-senang)
- ⇒ Escaping (lari dari rutinitas)
- ⇒ Keinginan untuk berinteraksi dengan alam
- ⇒ Keinginan interaksi sosial
- ⇒ Olah fisik

2)Kelompok Berat (Hard Adventure): Kelompok yang memandang keikutsertaannya dalam kegiatan wisata minat khusus petualangan lebih merupakan sebagai tujuan atau motivasi utama, sehingga cenderung terlibat lebih aktif dan serius pada kegiatan yg diikuti. Kelompok ini cenderung mencari produk yang menawarkan tantangan di atas rata-rata. Motivasi wisatawan pada kategori ini cenderung terkait dengan aspek-aspek sebagai berikut;

- ⇒ Pleasure (bersenang-senang)
- ⇒ Risk seeking (pencarian tantangan/resiko)
- ⇒ Pengembangan diri/menumbuhkan rasa percaya diri
- ⇒ Keinginan untuk berinteraksi dengan alam
- ⇒ Keinginan interaksi sosial
- ⇒ Olah fisik

Berdasarkan pada motivasi pokoknya (Alf H. Walle 1997), pemilahan pasar wisata petualangan dapat dibedakan dalam dua kelompok:

1. Risk Seekers: Kelompok yang menganggap aspek tantangan dan resiko sebagai tujuan pokok yang dicari dan dihadapi dalam mengikuti perjalanan wisata minat khusus petualangan. Sementara proses pemahaman dan pencarian wawasan hanya dilihat sebagai efek samping dari kegiatan mencari tantangan.
2. Gaining Insight: Kelompok yang melihat memandang perjalan wisata minat khusus petualangan sebagai proses untuk menggali dan mendapatkan wawasan atau pemahaman. Sementara faktor tantangan dipahami hanya sebagai efek samping yang selalu terkait dengan atau ada dalam kegiatan wisata minat khusus petualangan, dan bukan sebagai tujuan utamanya.<sup>16</sup>

**Tabel 1.8**  
**Jenis Wisata Alam Masal dan Minat Khusus**

	<b>Wisata Massal</b>	<b>Wisata Minat Khusus</b>
<b>Hutan &amp; Perairan Darat</b>	- Sightseeing - Camping - Fishing	- Jungle exploring - Flora dan fauna observing - River Cruising - River Rafting - River Kayaking - Safari - Animal Hunting
<b>Gunung/geologi vulkanik</b>	- Sightseeing - Camping	- Mount Trekking - Mountain observing - Caving -
<b>Bahari/Kelautan</b>	- Swimming - Camping	- Surfing - Scuba Diving

Bersambung...

<sup>16</sup> WordPress.com.24 Februari 2008

	Wisata Massal	Wisata Minat Khusus
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coral Viewing</li> <li>- Wind Surfing</li> <li>- Yatching</li> <li>- Sea Cruising</li> <li>- Sea Kayaking</li> <li>- Deep Sea</li> <li>- Fishing</li> </ul>

Sumber : Berdasarkan kutipan hasil rumusan Analisis Pangsa Pasar Minat Khusus, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata, 2002

Selain itu dalam buku sosiologi pariwisata mengatakan bahwa dalam perkembangan wisata lebih jauh, muncul pola motivasi-motivasi yang lebih spesifik di dalam melakukan perjalanan wisata. Motivasi dan tujuan yang spesifik ini kemudian membuka pintu untuk berkembangnya pariwisata minat khusus (special interest tourism), yang juga sering disebut sebagai new tourism (Richardson and Fluker, 2004). Beberapa contoh dari special interest tourism yang berkembang adalah seperti pada tabel 1.5.

**Tabel 1.9**  
**Contoh Special Interest Tours**

Kelompok Minat Khusus	Aktivitas
Active Adventure	Caving, Parachute, Jumping, Trekking, Off Road Adventure, Mountain Climbing.
Nature and Wildlife	Birdwatcing, Ecotourism, Geology, Nation Parks, Rainforest
History/culture	Agriculture, Art/architecture, Art fesivals, Film/film history, Winery Tours.
Spiritual	Biblical Tours, Church Tours, Pilgrimage/myhthology, Religion/spirituality, Yoga and Spiritual Tours.
Sports	Basketball, Car Racing, Olympic Games, Soccer
Hobby	Antiques, Brewer/beer festival, Craft tours, Gambling, Videography tours
Romance	Honeymoon, Islang Vacation, Nightlife, Singles tours, Spa/Hot springs
Affinity	Artists workshops, Gay tours, Lesbian tours, Senior tours, Tours for handicapped

Lanjutan...

Kelompok Minat Khusus	Aktivitas
Soft Adventure	Backpaking, Biycycle touring, Canoining/kayaking, Scuba diving/snorkling, Walking tours
Family	Amusement parks, Camping, Shopping trips, Whalewatching, Gourment/gastronomy

Sumber: Richardson and Fluker (2004;71)

Selain beberapa jenis wisata minat khusus diatas terdapat outbond dan desa wisata yang termasuk dalam kegiatan wisata tersebut. *Outbound* adalah kegiatan di alam terbuka. *Outbound* juga dapat memacu semangat belajar. *Outbound* merupakan sarana penambah wawasan pengetahuan yang didapat dari serangkaian pengalaman berpetualang sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas seseorang. Oleh karena itu, Kimpraswil menyatakan bahwa *outbound* adalah usaha olah diri (olah pikir dan olah fisik) yang sangat bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja dan prestasi dalam rangka melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi secara lebih baik lagi.<sup>17</sup> sedangkan desa wisata adalah suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku.<sup>18</sup> Sedangkan Edwar Inskeep dalam *Tourism Planning An Integrated and Sustainable Development Approach* memberikan definisi *village tourism* where small groups of tourism stay in on near tradisonal, often remote villages and learn about village life and the local environment. Inskeep: wisata pedesaan dimana sekelompok kecil wisatawan tinggal dalam atau dekat dengan suasana tradisional, seiring di desa-desa yang terpencil dan belajar tentang kehidupan pedesaan dan lingkungan setempat.

Maka wisata minat khusus alam adalah suatu perjalanan wisata alam yang dilakukan atas dasar minat dan motivasi khusus wisatawan untuk melakukan kunjungan dan terlibat dalam suatu kegiatan wisata di alam dengan menekankan unsur kegiatan yang unik dan berkualitas, dimana dalam wisata ini mengandung

<sup>17</sup> <http://www.kimpraswil.go.id> 5 Okt 2007

<sup>18</sup> Nuryati, Wiendu Concept, Perspektif and Challenge, makalah bagian Laporan Konfrensi mengenai Pariwisata Budaya Yogyakarta. 1993

unsur *Rewarding, Adventure, Learning, dan Enriching*. Wisata ini merupakan trend wisata baru pergeseran dari wisata massal. Wisatawan minat khusus alam ini terbagi atas dua kelompok yaitu kelompok *hard adventure* dan *soft adventure*. Sedangkan jenis wisata minat khusus alam terbagi atas lima kategori yaitu hutan dan perairan, pegunungan, wisata aktif, cagar alam/suaka margasatwa, dan petualangan ringan.

Dari beberapa kutipan sebelumnya maka dapat dirumuskan bahwa atraksi wisata minat khusus berbasis alam adalah segala sesuatu untuk dilihat atau disaksikan yang menarik bagi wisatawan baik berupa pertunjukkan atau obyek wisata alam yang dilakukan atas dasar minat dan motivasi khusus wisatawan untuk melakukan kunjungan dan terlibat dalam suatu kegiatan wisata di alam dengan menekankan unsur kegiatan yang unik dan berkualitas. Unik dalam hal ini berbeda dengan keinginan wisatawan pada umumnya dimana menekankan unsur tantangan, rekreatif, dan wisatawan terlibat langsung dalam aktifitas tersebut. Selain itu perjalanan wisata ini dilakukan dengan berorientasi pada unsur kegiatan atau aktifitas wisata khusus (wisata aktif-terlibat dalam suatu kegiatan tertentu), bukan sekedar perjalanan wisata pasif. Hal inilah yang merupakan perbedaan utama antara wisatawan minat khusus dengan wisatawan massal.

Adapun ciri utama dari minat khusus adalah *Rewarding, Adventure, Learning, dan Enriching* yang dimanifestasikan alam bentuk wisata aktif (*active travel*), yang melibatkan langsung wisatawan baik secara fisik, mental dan emosional, dengan karakteristik obyek-obyek wisata yang dikunjunginya.

- *Rewarding* yaitu penghargaan atas sesuatu obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi, yang diwujudkan pada keinginan wisatawan untuk dapat belajar memahami atau bahkan mengambil bagian dalam aktifitas yang terkait dengan proyek tersebut.
- *Adventure* yaitu mengandung aspek pelibatan wisatawan secara aktif dalam kegiatan berwisata yang memiliki suatu resiko secara fisik dalam bentuk kegiatan petualangan baik resiko ringan ataupun resiko berat.

- Learning yaitu mengandung aspek pendidikan melalui proses belajar yang diikuti wisata terhadap suatu kegiatan edukatif tertentu yang diikuti wisatawan.
- Enriching mengandung aspek pengkayaan berupa penambahan pengetahuan atau pendalaman aneka keahlian tertentu dalam kegiatan berwisata.

#### 1.5.1.4. Paket Wisata

##### A. Jenis Paket Wisata

Menurut Yoeti (2001) paket wisata adalah suatu tur yang direncanakan dan diselenggarakan oleh suatu *Travel Agent* atau *Tour Operator* atas resiko dan tanggungjawab sendiri, acara, lamanya waktu tur, tempat-tempat yang akan dikunjungi, akomodasi, transportasi serta makanan dan minuman telah ditentukan dalam suatu harga yang telah ditentukan pula jumlahnya.

Tur ini merupakan suatu *inclusive tour*, pengikut tinggal beli tanpa memikirkan segala sesuatu yang diperlukan selama dalam perjalanan, mulai dari berangkat sampai kembali ketempat semula. Hal ini bergantung pada syarat yang ditentukan oleh *Tour Operator* atau *Travel Agent* yang bersangkutan. Adakalanya harga tur itu dikatakan *price not include meals*, hanya makan pagi (*breakfast*) yang termasuk dalam tarif tersebut. Paket-paket wisata perlu disusun dengan menonjolkan unsur-unsur yang menjadi daya tarik obyek (hutan) wisatanya, paket yang perlu dibuat perlu bervariasi untuk berbagai kelompok pelanggan (tua, muda, anak-anak, wanita) dapat mempunyai pilihan. Variasi tersebut dapat diwujudkan misalnya pada jarak tempuh atau panjangnya perjalanan paket, pada berat ringannya topografi, atau pada macan-macam obyeknya. Setiap paket hendaknya disiapkan secara lengkap dan memenuhi tuntutan bagi ekowisata serta memenuhi syarat bagi para tamu.

Menurut Suwantoro (2001) dikatakan bahwa paket wisata merupakan suatu produk perjalanan wisata yang dijual oleh suatu perusahaan biro perjalanan atau perusahaan transport yang bekerjasama dengannya, dimana harga paket wisata termasuk di dalamnya biaya perjalanan, hotel dan fasilitas lainnya yang dapat memberikan kenyamanan bagi para pelaku wisata. Paket wisata adalah suatu produk wisata yang merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun dan dijual untuk

memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan perjalanan wisata. Perjalanan semacam ini biasanya lebih murah dibandingkan dengan perjalanan yang direncanakan atas dasar permintaan. Biasanya paket wisata ini dijual untuk satu jangka waktu tertentu dan disusun berdasarkan confidential tarif yang dikeluarkan oleh perusahaan angkutan dan perhotelan. Untuk perjalanan ini dibuatkan tour itinerary tersendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka secara umum paket wisata (tour package) dapat dirumuskan sebagai suatu bentuk wisata yang diselenggarakan selama lebih dari 24 jam, disusun dengan program dengan harga tertentu yang di dalamnya sudah termasuk seluruh komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan wisata tersebut.

Suyitno (2001) paket wisata ditinjau dari segi penyusunannya dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

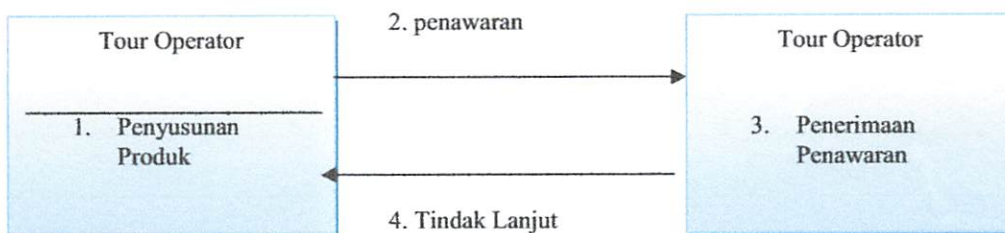
1. *Ready Made Tour*
2. *Tailored Made Tour*

- **Ready Made Tour**

*Ready Made Tour* adalah paket wisata yang disusun oleh *tour operator* tanpa menunggu calon peserta. Dengan kata lain, penyusunan produk sepenuhnya atas inisiatif *tour operator*, jumlah peserta yang akan mengikuti tur ditentukan atas dasar kebijaksanaan *tour operator* dengan memperhatikan faktor pendukung tur.

Proses penyusunan dapat diilustrasikan sebagai berikut

**Bagan 1.2.**  
**Ready Made Tour**



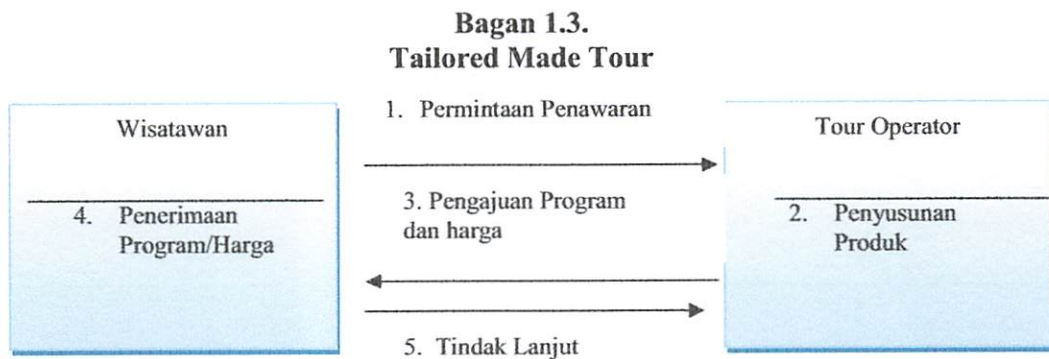


- **Tailored Made Tour**

Tailored Made Tour adalah paket wisata yang penyusunannya dilakukan setelah adanya permintaan dari calon peserta. Dengan kata lain, inisiatif muncul dari calon peserta, paket wisata sejenis ini memiliki tiga kemungkinan yaitu;

- Disusun dari berbagai komponen wisata menjadi satu produk
- Merupakan penggabungan Ready Made Tour
- Kombinasi harga dalam CAT dengan fasilitas lainnya.<sup>19</sup>

Proses penyusunan dapat diilustrasikan sebagai berikut



## B. Prinsip Penyusunan Paket Wisata

Menyusun sebuah paket perjalanan wisata yang sempurna tidak dapat dilakukan hanya dalam waktu singkat karena membutuhkan pengalaman dan pengetahuan praktis dan teknis tentang persiapan dan pelaksanaan di lapangan, juga pengenalan akan obyek wisata yang ingin dikunjungi oleh para calon peserta paket wisata tersebut.

Seperti yang tertulis di buku panduan yang berjudul "Tour Conducting" dari Balai Pendidikan dan Latihan Pariwisata Bandun (1985) secara ringkas dapat

<sup>19</sup> Lukmanul Hakim Ali, Perencanaan Program Wisata Alam di Areal HTI PT. Finnantara Intiga Distrik 1 Mengkiang Unit Sanggau Kec. Kapuas Kab. Sanggau dan Kemungkinan Pengembangan Paket Wisata Alam di Kab. Sanggau Prop. Kalimantan Barat (skripsi). Fakultas Kehutanan ITB.Bogor.2004

dikatakan bahwa dalam penyusunan dan perencanaan sebuah paket wisata diperlukan pemahaman terhadap prinsip-prinsip yang melatar belakangi, yaitu:

Perencanaan (*Planning*) merupakan tugas utama seorang tour planning, sebagai seorang perencana yang baik harus menguasai dan mengetahui dalam hal :

- Obyek-obyek wisata
- Events yang sedang atau akan berlangsung di Negara tujuan
- Fasilitas
- Kalkulasi biaya
- Biro perjalanan wisata lain yang menjadi saingan
- Cara mempromosikan paket wisata dengan melakukan kerjasama dengan bagian marketing.

Konsep yang digunakan oleh Tour Planner untuk menyusun paket wisata adalah :

- Where to go : menentukan negara tujuan yang ingin dikunjungi.
- What to see : menentukan obyek wisata apa saja yang akan dilihat dan dikunjungi di Negara tujuan.
- Where to stay : menentukan dan memilih hotel apa yang akan digunakan beserta lokasinya.
- Where to eat : menentukan dimana peserta tour akan makan dan memilih jenis makanan yang sesuai untuk para peserta.
- How to see it : mencari tahu bagaimana peserta tour dapat menikmati obyek wisata yang akan dikunjungi di Negara tujuan.
- How long : berapa lama perjalanan wisata itu akan dilakukan
- How to go : memilih dan menentukan airlines yang akan digunakan menuju negara tujuan
- Menentukan tanggal keberangkatan : tour planner harus mengetahui jadwal dan hari keberangkatan airliner yang digunakan dalam paket wisata tersebut.

- Harga : setelah selesai menyusun paket wisata, tour planner harus menentukan harga paket wisata yang menarik dan bersaing.<sup>20</sup>

### 1.5.2. Karakter Psikologis Kelompok Umur

Wisata minat khusus adalah jenis wisata yang menekankan keaktifan dari wisatawannya, namun tidak semua pengunjung senang melakukan aktifitas-aktifitas tersebut. Oleh karena itu dalam penulisan ini target penelitian adalah kelompok umur 6 tahun – 21 tahun, karena pada masa-masa ini termasuk dalam kategori usia aktif dan usia sekolah. Dalam rentang umur 6-21 tahun tersebut menurut Elizabeth B. Hurlock tergolong dalam kelompok umur anak-anak akhir (6-13 tahun) dan remaja (13-21 tahun).

Pembagian tahapan perkembangan manusia menurut Elizaabeth B. Hurlock, adalah sebagai berikut;

1. Masa Pranatal, saat terjadinya konsepsi sampai lahir.
2. Masa Neonatus, saat kelahiran sampai akhir minggu kedua.
3. Masa Bayi, akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua.
4. Masa Kanak- Kanak awal, umur 2 - 6 tahun.
5. Masa Kanak- Kanak akhir, umur 6 – 13 tahun.
6. Masa Remaja, umur 13 - 21 tahun.
7. Masa Dewasa Awal, umur 21 - 40 tahun.
8. Masa Setengah Baya, umur 40 – 60 tahun.
9. Masa Tua, umur 60 tahun keatas.<sup>21</sup>

Dalam penelitian tugas akhir ini digunakan pendekatan terkait ciri khas dan tugas perkembangan anak. Tugas perkembangan menurut Havighurst (Abin Syamsuddin Makmun, 2009) memberikan pengertian tugas-tugas perkembangan bahwa: *“A developmental task is a task which arises at or about a certain period in the life of the individual, succesful achievement of which leads to his happiness and to success with later task, while failure leads to unhappiness in the individual, disaproval by society, difficulty with later task”*.<sup>22</sup> Atau dalam bahasa Indonesia tugas perkembangan adalah sebagian tugas yang muncul pada suatu periode tertentu dalam kehidupan individu,

<sup>20</sup> <http://digilib.petra.ac.id>

<sup>21</sup> Soesilowindradini. Psikologi Perkembangan. (Surabaya : Usaha Nasional.2002)

<sup>22</sup> <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/05/02/tugas-perkembangan-individu/>

yang merupakan keberhasilan yang dapat memberikan kebahagiaan serta memberi jalan bagi tugas-tugas berikutnya. Sedangkan ciri menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah tanda-tanda khas yang membedakan sesuatu dengan yang lain. Ciri khas perkembangan berarti tanda-tanda khas perkembangan yang membedakan tahapan perkembangan satu dengan tahapan lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan sub-sub bab berikut terkait dengan tugas-tugas dan ciri khas perkembangan.

### 1.5.2.1 Karakter Psikologis Kelompok Anak-Anak Akhir

Masa ini berjalan dari umur 6 tahun - ± 13 tahun. Pada waktu 13 tahun anak mulai menjadi remaja. Sebenarnya, akhir daripada masa ini sukar ditentukan, oleh karena ada sebagian dari anak-anak yang cepat menjadi anak remaja dan ada sebagian yang lambat.

#### A. Ciri Khas dari Masa Anak –Anak Akhir

Oleh karena ada bermacam-macam ciri khas anak pada umur-umur ini, maka terdapat beberapa nama bagi masa ini, ialah<sup>23</sup>:

- **The Elementary School Age**

Nama ini diberikan pendidik, karena pada periode ini anak pada umumnya duduk di sekolah dasar dan diharapkan dapat mempelajari segala macam pengetahuan dan ketrampilan sebagai dasar yang dibutuhkan untuk kehidupan selanjutnya.

- **The Smart Age**

Nama ini diberikan oleh orang tua, karena pada periode ini anak mengira bahwa dia mengetahui segala sesuatu atau malahan mengetahui segala sesuatu lebih baik dari pada siapapun juga dan tidak segan-segan memberitahukan pengetahuannya kepada orang lain. Hal itu menyebabkan dia sering menentang peraturan-peraturan orang tua dan ia harapkan kebebasan itu lebih banyak daripada yang diberikan orang tua. Sebutan lain pada masa ini yaitu *The Dirty Age*, karena periode ini anak-anak selalu kotor dan tidak rapi serta sama sekali tidak menghiraukan tampilannya.

- **The Gang Age**

Sedangkan nama ini diberikan oleh ahli jiwa, karena dalam periode ini anak senang sekali berkumpul bersatu mendirikan suatu kelompok atau "gang". Mereka sangat menginginkan dan berusaha untuk dapat diterima menjadi anggota dari suatu kelompok. Hal ini menyebabkan, bahwa mereka sering menirukan cara-cara berbicara, bertingkah laku dan berpakaian teman-teman sekelompok itu. Kepatuhan mereka terhadap kelompok menyebabkan mereka sering bertentangan dengan orang

---

<sup>23</sup> Soesilowindradini, *op.cit.*, hal 117.

tua, oleh karena apa yang dianggap baik oleh anggota-anggota kelompok belum tentu dianggap demikian oleh orang tua.

Sedangkan menurut ciri akhir masa kanak-kanak, yaitu<sup>24</sup>:

- Label yang digunakan para orang tua
- Usia yang menyulitkan, suatu masa dimana anak tidak mau lagi menuruti perintah dan di mana ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya daripada orang tua dan anggota keluarga lainnya.
- Usia tidak rapi, karena kebanyakan anak-anak, terutama anak laki-laki kurang memperhatikan dan tidak bertanggung jawab terhadap pakainan dan benda-benda miliknya sendiri.
- Usia bertengkar, suatu masa dimana banyak terjadi pertengkaran antara keluarga dan suasana rumah yang tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga.
- Label yang digunakan para pendidik
- Usia sekolah dasar, pada usia tersebut anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa; dan mempunyai berbagai keterampilan penting tertentu, baik keterampilan kurikuler maupun ekstra kurikuler.
- Periode kritis, suatu masa dimana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses atau sangat sukses sekali. Sekali terbentuk, kebiasaan bekerja dibawah, diatas, atau sesuai dengan kemampuan cenderung menetap sampai dewasa. Telah dilaporkan bahwa pada masa kanak-kanak mempunyai korelasi yang tinggi dengan berperilaku prestasi pada masa dewasa.
- Label yang digunakan ahli psikolog
- Usia berkelompok, suatu masa di mana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya.
- Usia penyesuaian diri, suatu masa dimana anak ingin menyesuaikan dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, berbicara, dan berperilaku.
- Usia kreatif, suatu masa dalam rentang kehidupan di mana akan ditentukan apakah anak akan menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan orisinal.
- Usia bermain, suatu masa karena luasnya minat dan kegiatan bermain dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain.

#### **B. Tugas Perkembangan**

Tugas-tugas perkembangan dalam masa kanak-kanak akhir antara lain<sup>25</sup>:

- Memperkembangkan konsep-konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari
- Memperkembangkan kata hati, nilai-nilai dan kesusilaan.
- Memperkembangkan sikap-sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga dalam masyarakat.
- Belajar bergaul dengan teman sebaya

<sup>24</sup> Hurlock B. Elizabeth, Psikologi Perkembangan (Jakarta : Erlangga, 1980), hal 146-148.

<sup>25</sup> Soesilowindradini, op. cit., hal 118

- Memperkembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung.
  - Belajar menjalankan peranannya sebagai wanita atau pria.
- Menurut Havighurst, tugas-tugas perkembangan di masa akhir kanak-kanak, adalah<sup>26</sup>:
- Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum.
  - Membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri sebagai makhluk yang sedang tumbuh.
  - Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.
  - Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.
  - Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung.
  - Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.
  - Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, dan tata dan tingkatan nilai.
  - Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga.
  - Mencapai kebebasan pribadi.

#### 1.5.2.2 Karakter Psikologis Kelompok Remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri dan tugas perkembangan tertentu yang *membedakan dengan periode sebelum dan sesudahnya*. Adapun *ciri-ciri dan tugas perkembangan* akan dirangkan secara singkat dibawah ini.

##### A. Ciri khas Masa Remaja

Ciri khas masa remaja (Hurlock; 1980), antara lain sebagai berikut;

- Masa remaja sebagai periode yang penting
  - Masa remaja sebagai periode peralihan
  - Masa remaja sebagai periode perubahan
  - Masa remaja sebagai usia bermasalah
  - Masa remaja sebagai masa mencari identitas
  - Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan
  - Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis
  - Masa remaja sebagai ambang masa dewasa
- Ciri masa remaja awal 13-17 tahun (Soesilowindradini), antara lain sebagai berikut:
- Status anak remaja dalam periode tidak tentu

---

<sup>26</sup> Elizabeth, *op. cit.*, hal 10.

- Dalam masa ini anak remaja emosional
  - Anak remaja dalam masa ini tidak stabil keadaanya
  - Anak remaja mempunyai banyak masalah
  - Sikap orang dewasa terhadap anak remaja pada umumnya kurang senang
  - Masa ini adalah masa kritis
- Ciri masa remaja awal 13-17 tahun (Soesilowindradini), antara lain sebagai berikut:
- Kestabilan bertambah
  - Lebih matang dalam menghadapi masalah
  - Ikut campur tangan dari orang dewasa berkurang
  - Ketenangan emosional bertambah
  - Pkiran realistik bertambah
  - Lebih banyak perhatian terhadap lambang-lambang kematangan

#### **B. Tugas Perkembangan Remaja**

Menurut Garrison tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut;

- Menerima keadaan jasmaninya
- Mendapatkan hubungan yang baru dan lebih matang dengan teman-teman sebaya dari kedua jenis kelamin
- Menerima keadaanya sebagai pria atau wanita dan belajar hidup sesuai dengan keadaannya itu
- Mendapatkan kebebasan emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya
- Mendapatkan kemampuan untuk berdiri sendiri dalam hal-hal yang berhubungan dengan ekonomi atau keuangan.
- Mendapatkan nilai hidup dan falsafah hidup

Menurut William W. Wattenberg tugas perkembangan remaja adalah sebagai berikut;

- Memiliki kemampuan mengawasi diri sendiri sebagai orang dewasa
- Mendapatkan kebebasan
- Bergaul dengan teman pria dan wanita
- Memperkembangkan keterampilan-keterampilan baru
- Mendapatkan gambaran mengenai dirinya sendiri

#### **1.6. Landasan Penelitian**

Pembahasan landasan Penelitian ini berisikan teori-teori dan variabel yang mendukung dalam studi pembentukan sistem perkaitan wisata dalam pengembangan pariwisata. Variabel ini merupakan keluaran dari sasaran yang akan ditempuh dalam mencapai tujuan. Kesemuanya dijelaskan tabel dibawah ini.

**Tabel 1.10**  
**Landasan Penelitian**

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
<p>Pengembangkan atraksi wisata minat khusus alam yang sesuai dengan kebutuhan psikogis pengunjung</p> <p>Bersambung</p>	<p>1. Mengidentifikasi obyek wisata yang tergolong dalam jenis wisata minat khusus alam.</p>	<p>1. Menurut Read (1980) dan Walle (1997) menekankan bahwa kegiatan perjalanan wisata wisata minat khusus merupakan bentuk perjalanan wisata yang aktif, dimana wisatawan terlibat secara fisik dan emosional dalam Bersambung... iatan tertentu, bukan sekedar perjalanan wisata pasif.</p> <p>2. Mengidentifikasi obyek wisata yang tergolong wisata minat khusus. Dalam mengidentifikasi ini akan digunakan beberapa variable penilaian, yaitu:</p> <p>2.1. Gaya 2.2. Sasaran 2.3. Partisipasi 2.4. Syarat 2.5. Jumlah 2.6. Lama kunjungan 2.7. Pembelanjaan</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciri khas wisata minta khusus</li>   <li>• Unsur wisata minat khusus</li> </ul>	<p>1. Gaya 2. Sasaran 3. Partisipasi 4. Syarat 5. Jumlah 6. Lama kunjungan 7. Pembelanjaan 8. Ekspektasi</p> <p>1. Penghargaan 2. Pengkayaan 3. Proses belajar 4. Petualangan</p>



Lanjutan...

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
Bersambung		<p>2.8. Ekspektasi</p> <p>3. Wisata minat khusus mengandung unsur-unsur:</p> <p>a) rewarding atau penghargaan atas sesuatu obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi;</p> <p>b) enriching atau pengkayaan yaitu penambahan pengetahuan dan kemampuan terhadap suatu jenis atau bentuk kegiatan yang diikuti wisatawan;</p> <p>c) adventure atau petualangan yaitu mengandung aspek pelibatan wisatawan dalam kegiatan petualangan; dan</p> <p>d) learning atau proses belajar terhadap sesuatu kegiatan edukatif tertentu.</p>		
	2. Mempelakan atraksi wisata berdasarkan dari cirikhas dan tugas perkembangan pada masa anak-		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ciri khas perkembangan Anak-Anak</li> </ul>	<p><b>Ciri khas anak-anak;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- usia yang menyulitkan</li> <li>- usia tidak rapi</li> <li>- usia bertengkar</li> <li>- usia sekolah dasar</li> <li>- usia kritis</li> <li>- usia berkelompok</li> </ul>

Lanjutan...

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
Bersambung	anak akhir dan remaja.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas perkembangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- usia penyesuaian diri</li> <li>- usia kreatif</li> <li>- usia bermain</li> </ul> <p><b>Ciri khas Remaja;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- periode penting</li> <li>- periode peralihan</li> <li>- periode perubahan</li> <li>- usia bermasalah</li> <li>- usia mencari identitas</li> <li>- usia yang menimbulkan ketakutan</li> <li>- usia yang tidak realistis</li> <li>- sebagai masa ambang dewasa</li> </ul> <p><b>Tugas Perkembangan Anak-anak;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- belajar menyesuaikan diri dengan teman seusianya</li> <li>- mencapai kebebasan pribadi</li> <li>- Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar</li> <li>- Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Membangun sikap yang sehat mengenai</li> </ul>

Lanjutan...

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
Bersambung				sebagai pegangan untuk berperilaku mengembangkan ideology. - Mendapatkan gambaran mengenai dirinya sendiri. - Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita. - Mencapai peran sosial pria, dan wanita. - Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab. - Mempersiapkan karier ekonomi - Mempersiapkan perkawinan dan keluarga
	3. Mengembangkan atraksi wisata minat khusus alam disesuaikan dengan potensi obyek wisata dan pola atraksi wisata kelompok umur anak akhir dan remaja.	Menurut Dalen, (1989) daya tarik/attration merupakan pusat dari industri pariwisata. Meliputi jenis obyek yang akan dijual, yang memenuhi tiga syarat antara lain: 1. Apa yang dilihat ( <i>Something to see</i> ) 2. Apa yang dapat dilakukan ( <i>Something to do</i> )	1. Potensi obyek wisata	<b>Elemen Alam;</b> - Iklim - Bentuk tanah - Hutan - Flora - Fauna - Pusat kesehatan <b>Elemen Buatan;</b> - Sejarah - Budaya

Lanjutan...

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
Bersambung				<p>diri sendiri sebagai mahluk yang sedang tumbuh.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga.</li> <li>- Mengembangkan hati nurani, pengertian moral, dan tata dan tingkatan nilai.</li> <li>- Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.</li> <li>- Mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan-permainan yang umum.</li> </ul> <p><b>Tugas Perkembangan Remaja;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.</li> <li>- Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.</li> <li>- Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis</li> </ul>

Lanjutan...

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
Bersambung		3. Apa yang dapat dibeli ( <i>Something to buy</i> )	2. Syarat atraksi wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Agama</li> <li>- Something to see</li> <li>- Something to do</li> <li>- Something to buy</li> </ul>
	4. Mengkonsepkan paket wisata minat khusus alam dengan pendekatan kebutuhan tumbuhkembang, pendidikan, penghargaan akan alam, petualangan, dan pengkayaan diri.	<p>1. Menurut Read (1980) dan Walle (1997) menekankan bahwa kegiatan perjalanan wisata wisata minat khusus merupakan bentuk perjalanan wisata yang aktif, dimana wisatawan terlibat secara fisik dan emosional dalam suatu kegiatan tertentu, bukan sekedar perjalanan wisata pasif.</p> <p>2. Wisata minat khusus mengandung unsur-unsur:</p> <p>a) rewarding atau penghargaan atas sesuatu obyek dan daya tarik wisata yang dikunjungi;</p> <p>b) enriching atau pengkayaan yaitu penambahan pengetahuan dan kemampuan terhadap suatu jenis atau bentuk kegiatan yang diikuti wisatawan;</p>	➤ Pola Permainan berdasarkan kebutuhan tumbuh kembang	<p>Pola permainan anak-anak;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Atraksi mengedepankan kerjasama dan bimbingan orang tua.</li> <li>- Atraksi Mengedepankan kebebasan berekspresi.</li> <li>- permainan mengedepankan kerjasama dengan anggota keluarga dan bersifat berkompetisi dengan lawan Atraksi.</li> <li>- Atraksi yang berhubungan dengan pengetahuan dan hoby.</li> <li>- Atraksi yang mengandung unsur seni dan peran.</li> <li>- Atraksi Berkelompok</li> <li>- Atraksi Berkelompok dan Sesuai Jenis Kelamin</li> <li>- Atraksi Diluar Kebiasaan/Hal Baru dan Bersifat</li> </ul>

Lanjutan...

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
Bersambung...		<p>c) adventure atau petualangan yaitu mengandung aspek pelibatan wisatawan dalam kegiatan petualangan; dan</p> <p>d) learning atau proses belajar terhadap sesuatu kegiatan edukatif tertentu.</p>		<p>Kompetisi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis Atraksi yang mengaktifkan motorik, logika dan sosialnya.</li> </ul> <p>Pola permainan/atraksi wisata remaja;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis Atraksi/atraksi yang mengedepankan keberanian dan kepercayaan diri.</li> <li>- Atraksi yang dipengaruhi oleh trend</li> <li>- Atraksi yang lebih mengedepankan pengambilan keputusan</li> <li>- Atraksi yang menonjolkan kemampuan diri.</li> <li>- Atraksi yang lebih mengolah keterampilan fisik</li> <li>- Atraksi yang mengedepankan tanggung jawab</li> <li>- Atraksi yang lebih bersifat relaks (mengurangi ketegangan)</li> <li>- Atraksi berkelompok/kebersamaan</li> <li>- Atraksi yang lebih</li> </ul>

Lanjutan...

Tujuan	Sasaran	Teori	Aspek	Variabel
			➤ Unsur Wisata Minat Khusus	bersifat pengetahuan, keahlian ataupun keterampilan. - Atraksi yang lebih kepada hoby - Jenis Atraksi yang mengesankan membutuhkan usaha yang keras namun hasilnya belum tentu sekeras usahanya.  1. Penghargaan 2. Pengkayaan 3. Proses belajar 4. Petualangan

Sumber : Hasil rumusan sub bab 1.3 dan 1.4.2

## **1.7. Metode Penelitian**

Dilihat dari jenis tujuan penelitian, jenis penelitian ini tergolong penelitian eksploratori. Dimana tujuan penelitian eksploratori adalah mengeksplorasi topik baru, menggambarkan fenomena sosial dan menjelaskan bagaimana terjadinya suatu fenomena sosial. Tujuan dari penelitian eksploratori adalah:

- a. Menjadikan sebuah topik yang baru dikenal oleh masyarakat luas.
- b. Mengembangkan gambaran dasar mengenai topik yang sedang dibahas.
- c. Menggeneralisasi beberapa gagasan dan mengembangkan teori yang bersifat tentatif.
- d. Membuka kemungkinan diadakanya penelitian lanjutan mengenai topik yang sedang dibahas.
- e. Memformulasikan pertanyaan dan menjelaskan kembali sebuah topik sehingga menjadi lebih sistematis untuk dimengerti.
- f. Mengembangkan teknik dan arah untuk penelitian selanjutnya.

Selain itu guna memberikan hasil yang optimal dari penelitian ini. Maka penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua metode yaitu metode pengumpulan data baik itu data primer ataupun data sekunder. Selanjutnya adalah tahap penganalisaan data yang telah diperoleh dari tahap sebelumnya. Untuk penjabaran metode penelitian lebih lanjut, dapat dilihat pada uraian dibawah ini.

### **1.7.1 Tahap Pengumpulan Data**

#### **1.7.1.1. Survey Primer**

##### **1. Observasi Lapangan**

Pengumpulan data dengan cara survey observasi lapangan, yaitu mengamati secara langsung hal-hal di lapangan yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti, meliputi:

- a. Elemen potensi obyek wisata
- b. Atraksi wisata eksisting
- c. Minat wisatawan
- d. Pengelolaan obyek wisata



## 2. Kuisisioner

Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahuinya (Suharsimi Arikunto 1999:40). Dilihat dari jenis pertanyaan kuisisioner yang digunakan jenis terbuka dan tertutup. Dalam studi ini yang menjadi target kuisisioner adalah pelajar yang berumur (6-21 tahun) di Malang Raya dan yang pernah berkunjung ke obyek wisata yang ada di Kota Batu. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik penarikan sampel berstrata atau *stratified purposive sampling*. Penarikan sampel berstrata ini biasanya digunakan pada populasi yang memiliki tingkatan dan disetiap tingkatan memiliki karakteristik sendiri. Sedangkan *purposive sampling* digunakan pada sampel-sampel yang ditetapkan berdasarkan kriteria tertentu. Populasi yang digunakan adalah rata-rata kunjungan per-obyek wisata yang dapat dilihat pada tabel 1.11.

Sedangkan perhitungan jumlah penarikan sampel menggunakan alokasi proporsional. Dalam alokasi ini, ukuran sampel  $n$  dialokasikan secara proporsional menurut banyaknya unit sampling dalam strata (ukuran strata). Dengan demikian, strata dengan ukuran yang besar akan menghasilkan sampel yang juga besar. Alokasi ini tidak memandang variasi data yang ada dalam setiap stratum, seakan dianggap sama, sehingga pengaruhnya dalam alokasi diabaikan. Jadi alokasi ini,  $n$  dialokasikan ke dalam stratum ke  $I$  menurut persamaan berikut<sup>27</sup>:

---

<sup>27</sup> Somantri Ating, Drs. dan Muhidin Sambas Ali, S.Pd. Aplikasi Statistik Dalam Penelitian (Bandung: Pustaka Setia 2006), hal 79.

$$n_i = \frac{N_i}{N} n$$

Keterangan :

$n_i$  = Ukuran sampel pada stratum ke  $i$

$N$  = Ukuran populasi

$n$  = Ukuran sampel keseluruhan

$N_i$  = Ukuran populasi pada stratum ke  $i$

Diketahui :

$N$  = 447 orang ( total rata-rata kunjungan per obyek)

$n$  = 224 orang (50% dari 447 orang)

$N_i$  = terdiri atas:

- 250 orang remaja
- 97 orang anak-anak

Dit :

$n_i$  = .....

Maka didapatkan:

$$n_{i \text{ anak-anak}} = \frac{97}{447} \times 224 = 49 \text{ orang}$$

$$n_{i \text{ remaja}} = \frac{250}{447} \times 224 = 125 \text{ orang}$$

**Tabel 1.11**  
**Tabel Kunjungan Wisatawan di Obyek Wisata**  
**Kota Batu**

No.	Nama Obyek	Kelompok Umur		
		Anak-Anak	Remaja	>Dewasa
		(jiwa)	(jiwa)	(jiwa)
1	Kolam Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	600	1200	200
2	Coban Talun	0	263	113
3	Coban Rais	0	175	75
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	13	18	20
5	Wisata Bunga Sidomulyo	40	70	90
6	Arboretum	40	140	20
7	Paralayang	0	60	40
8	Down Hill/Sepeda Gunung	10	40	50
9	Arung Jeram	0	53	23
10	Balai Matera Medica	105	165	30
11	Balai Benih Ikan	23	75	53
12	Agrowisata Kusuma	400	1000	600
13	Balitjestro	105	165	30
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	25	75	55
<b>Total</b>		<b>1361</b>	<b>3499</b>	<b>1399</b>
<b>Rata-Rata Kunjungan / Obyek</b>		<b>97</b>	<b>250</b>	<b>100</b>

Sumber : Hasil pengamatan dan wawancara 2010

### 3. Wawancara

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat untuk mengumpulkan data. Adapun kedudukan dari psikolog (pakar) sebagai sumber data terkait aspek psikologi, mengarahkan pada tahap analisa khususnya dalam menganalisa pola atraksi/permainan dan peluang pengembangan atraksi, serta berfungsi sebagai pengambil keputusan. Narasumber yang dijadikan target wawancara adalah seorang pakar psikologi yaitu Ibu Diana Savitri Hidayati, M.Psi. Beliau adalah salah satu pengajar di Universitas Muhammadiyah Malang yang mendalami psikologi perkembangan anak. Saat ini beliau juga menjadi

conselor di universitas tersebut, dan saat ini sedang melakukan penelitian terkait alat ukur kecerdasan anak bagi anak berkemampuan terbatas.

#### **1.7.1.2. Survey Sekunder**

- **Studi Kepustakaan**

Studi kepustakaan merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari kepustakaan yang sesuai dengan studi yang dilakukan, dalam hal ini membutuhkan data teoritis, pendapat para ahli dalam berbagai bidang yang relevan dengan apa yang sedang dikaji, kosep-konsept teoritis dan operasional tentang ketentuan penelitian.

- **Survey Instansi**

Survey instansi terkait yaitu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Batu.

#### **1.7.2 Tahap Analisa Data**

Langkah selanjutnya setelah melakukan pengumpulan data-data yang dibutuhkan yaitu tahap pengolahan dan tahap analisis data. Lebih lanjut dapat dilihat pada uraian berikut ini :

##### **1.7.2.1. Tahap Pengolahan Data**

Dalam tahap pengolahan data kegiatan yang dilakukan yaitu :

- Editing data merupakan tahap meneliti kembali data yang telah diperoleh dan dikumpulkan dengan menilai data yang telah dikumpulkan tersebut cukup baik atau relevan untuk diproses/diolah lebih lanjut. Adapun data yang akan digunakan akan dinilai menggunakan instrumen skala Thurstone dan Likert. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari penjelasan berikut :

##### **Skala Thurstone**

Dengan skala ini responden diminta untuk menyatakan sikapnya atas pertanyaan yang diajukan. Sikap yang diberikan responden adalah setuju atau tidak setuju, suka atau tidak suka. Hasil penelitian, dikelompokkan menjadi satu dari dua kategori response yang menjawab.

Skala ini mempunyai nilai interval yang sama, sehingga sering disebut sebagai equal appearing interval. Data yang dihasilkan dari pengukuran berskala nominal, yaitu skala yang tingkat pengukurannya paling rendah. Dikatakan paling rendah karena dengan skala ini obyek penelitian hanya dapat dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang sama, sedangkan obyek yang mempunyai ciri-ciri berbeda dikelompokkan pada yang lain.

#### Skala Likert

Skala ini merupakan alat untuk mengukur sikap dari keadaan yang sangat positif ke jenjang yang sangat negatif, untuk menunjukkan sejauh mana tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti. Pada umumnya responden harus memilih satu dari lima alternatif : sangat tidak setuju, tidak setuju, tidak tentu, setuju, sangat setuju.

- Tabulasi data merupakan kegiatan penyusunan dan analisis data dalam bentuk tabel.

#### 1.7.2.2. Tahap Analisa

Pada tahapan analisa ini nantinya akan mengambil sebuah kesimpulan dalam menerapkan pola atraksi wisata yang sesuai dengan karakter psikologi target pasar dan potensi lokasi. Adapun alat analisa yang digunakan yaitu :

- Analisa Identifikasi Obyek Wisata Minat Khusus Alam

Tujuan pada tahap analisa ini yaitu untuk menentukan obyek wisata minat khusus diantara obyek wisata alam yang ada di Kota Batu. Tahapan yang dilakukan yaitu melalui proses penyeleksian obyek wisata alam yang dapat dengan menggunakan variabel yang diambil dari unsur wisata minat khusus dan ciri khas wisata minat khusus, akan disesuaikan dengan kondisi eksisting. Pada proses analisa tersebut akan digunakan Skala Thurstone dan metode interval. Dimana hasil akan dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kelompok wisata minat khusus dan wisata massal.

- **Analisa Elemen Atraksi di Lokasi Obyek Wisata**

Setelah didapatkan obyek wisata minat khusus alam, maka analisa selanjutnya yaitu mengidentifikasi elemen atraksi yang ada dilokasi obyek wisata. Dalam analisa ini bertujuan untuk melihat elemen atraksi dan atraksi yang telah dikembangkan di masing-masing obyek wisata. Dengan mengetahui rincian ini, nantinya dapat menjadi dasar untuk mengembangkan peluang atraksi yang akan dilakukan pada analisa peluang atraksi pada point ke 4 (empat). Pada tahap ini dilakukan dengan melihat keterhubungan antara elemen amatan dan atraksi eksisting.

- **Analisa Pola Atraksi Wisata/Permainan berdasarkan Karakter Psikologis**

Analisa pola atraksi wisata ini bertujuan untuk merumuskan pola permainan/atraksi wisata yang sesuai dengan masa tumbuhkembangnya. Pada tahapan ini digunakan juga hubungan keterkaitan antara tugas perkembangan dengan cirikhas perkembangan sehingga akan didapatkan pola atraksi wisata/permainan yang dibutuhkan oleh target. Dalam analisis ini peran psikolog cukup berperan penting, selain berfungsi mengarahkan dalam proses analisa psikolog juga berfungsi sebagai pengambil keputusan. Dengan adanya hal tersebut diharapkan dalam menganalisis tahapan ini dapat lebih akurat.

- **Analisa Peluang Atraksi Wisata berdasarkan Elemen Atraksi Obyek Wisata dan Karakter Psikologis Target Pasar**

Tujuan dari analisa ini yaitu mendapatkan peluang atraksi yang sesuai dengan kebutuhan pola permainan/atraksi wisata dan potensi obyek wisata yang telah dianalisis pada point 2 (dua) dan 3 (tiga). Dengan menggabungkan hasil analisa ke 2 dan ke 3 maka akan didapatkan arahan pengembangan atraksi yang dibutuhkan oleh target penelitian. Dalam proses analisa ini kedudukan psikolog berfungsi sama pada analisa sebelumnya. Selain mengarahkan dalam proses menganalisa, psikolog juga berfungsi sebagai pengambil keputusan.

- **Analisa Arahkan Obyek Wisata Unggulan dan Pendukung**

Pada tahapan ke 5 (lima) bertujuan untuk mengarahkan obyek wisata unggulan dan pendukung. Setelah didapatkan peluang atraksi pada point 4 (empat), maka dapat ditentukan obyek wisata mana saja yang atraksinya telah memenuhi kebutuhan pola atraksi wisata. Obyek wisata yang dapat memenuhi hampir semua kebutuhan pola atraksi, maka obyek tersebut berpeluang menjadi unggulan (1). Kemudian dari rekapan hasil kuesioner juga akan menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan ini. Pada bagian ini akan digunakan metode interval dan akan dibagi kedalam lima kelas (skala likert) (2). Obyek yang mendapatkan kelas satu maka akan berpeluang menjadi obyek wisata unggulan. Gabungan dari kedua point diatas maka akan didapatkan obyek wisata unggulan dan pendukung bagi anak-anak akhir dan remaja.

- **Analisa Paket Wisata Minat Khusus**

Pada tahapan akhir analisa ini bertujuan untuk merumuskan paket wisata yang diperuntukkan bagi kelompok anak-anak akhir dan remaja. Dalam merumuskan paket ini melalui beberapa tahapan yaitu (1) mengelompokkan obyek wisata anak sesuai dengan kesamaan karakter, (2) melihat jarak antar obyek wisata dengan menggunakan metode interval dan hubungan fungsional kedekatan jarak, dan (3). Meramu paket dengan menggabungkan minimal satu obyek wisata unggulan dan satu obyek wisata pendukung pada masing-masing kelompok jenis wisata.

### **1.8. Sistematika Pembahasan**

Dalam penulisan ini terdiri dari lima bab pembahasan yaitu:

Bab I Pendahuluan, menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan sasaran, ruang lingkup studi, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian serta sistematika pembahasan

Bab II Gambaran Kawasan Studi, berisikan mengenai data yang meliputi potensi obyek wisata baik potensi alami maupun buatan yang saat ini digunakan sebagai bagian dari atraksi wisata.

Bab III Analisa Atraksi Wisata Minat Khusus Alam, menguraikan beberapa analisa terkait dengan atraksi wisata minat khusus alam, yaitu mengidentifikasi obyek wisata minat khusus alam, analisa potensi atraksi obyek wisata, analisa pola atraksi wisata/permainan berdasarkan karakter psikologis, analisa peluang atraksi wisata berdasarkan elemen atraksi obyek dan karakter psikologis, analisa arahan obyek wisata unggulan dan pendukung, dan analisa paket wisata minat khusus alam.

Bab IV Penutup, berisikan tentang kesimpulan serta rekomendasi terkait dengan pengembangan atraksi wisata minat khusus alam.



## BAB II

### GAMBARAN


#### KAWASAN STUDI DAN KARAKTER PENGUNJUNG

Dalam sebuah penelitian dibutuhkan pembahasan terkait gambaran dari obyek penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami karakter dari obyek tersebut. Untuk itu pada bab gambaran kawasan studi akan diulas beberapa hal terkait inti penelitian. Adapun bahan dasar penelitian berupa: (1) letak obyek wisata, (2) potensi obyek wisata, (3) sajian atraksi obyek wisata (4) cirikhas pengunjung, (5) hasil wawancara, (6) hasil kuesioner. Kelima kajian tersebut akan lebih diperjelas dalam bentuk tabel ataupun grafik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan sub-sub bab berikut ini.

#### 2.1. Letak Obyek Wisata






Pada sub bab ini akan banyak dikaji terkait obyek wisata minat alam yang ada di Kota Batu. Adapun detail pembahasan antara lain sebagai berikut; letak obyek wisata dilihat dari sisi administratif Kota Batu, jarak obyek wisata dari pusat kota, tarif kunjungan, dan pengelolaan obyek wisata. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.1 dan peta 2.1 sebagai berikut.

**Tabel 2.1**  
**Letak Obyek Wisata**

No.	Nama Obyek Wisata	Lokasi	Jarak dari Pusat Kota	Tarif dan Minimal Kunjungan	Pengelola
1.	Pemandian Taman Hutan Raya R. Soeryo (Cangar) 	Desa Tulungrejo Kecamatan Bumiaji	±27 km	Rp. 3000,-/orang Min : 0 orang	KPH Perhutani bekerjasama dengan masyarakat setempat.






Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek Wisata	Lokasi	Jarak dari Pusat Kota	Tarif dan Minimal Kunjungan	Pengelola
2	Coban Talun 	Desa Tulungrejo Kecamatan Bumiaji	±13 km	Rp. 3000,-/orang Min : 0 orang	KPH Perhutani bekerjasama dengan masyarakat setempat.
3	Coban Rais 	Desa Oro-Oro Ombo Kecamatan Batu	±10 km	Rp. 4000,-/orang Min : 0 orang	KPH Perhutani bekerjasama dengan masyarakat setempat.
4	Wisata Petik Apel Bumiaji 	Desa Bumiaji Kecamatan Bumiaji	±3 km	Rp. 20.000,- /orang Min : 0 orang	Masyarakat setempat
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo 	Desa Sidomulyo Kecamatan Bumiaji	±1,5 km	Rp. 20.000,- /orang Min : 0 orang	Masyarakat setempat
6	Arboretum Brantas 	Desa Tulung Rejo Kecamatan Bumiaji	± 22 km	Rp. 5000,-/orang Min : 20 orang	Perum Jasa Tirta




Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek Wisata	Lokasi	Jarak dari Pusat Kota	Tarif dan Minimal Kunjungan	Pengelola
7	Wisata Paralayang 	Desa Gunung Sari Kecamatan Bumiaji	± 14 km	1. Rp.250,000,- /terbang + asuransi. 2. Rp. 4,500,000,- /40 kali terbang+ asuransi+ lisensi (harus memenuhi syarat) Min : 0 orang	TNI AU bekerjasama dengan masyarakat setempat.
8	Downhill 	Desa Songgokerto Kecamatan Batu	± 3,5 km	Bawa peralatan sendiri Min : 0 orang	Milik Perorangan bekerjasama dengan masyarakat setempat
9	Arung Jeram 	Desa Pandanrejo Kecamatan Bumiaji	± 2,5 km	Rp. 140.000,-/orang Min : 4 orang	Dikelola swasta bekerjasama dengan masyarakat setempat
10	Balai Matera Medica 	Desa Pesanggrahan Kecamatan Batu	± 3 km	Rp. 6.000,-/orang Min : 20 orang	Dinas Kesehatan
11	Balai Benih Ikan 	Desa Punten Kecamatan Bumiaji	± 5 km	Rp. 5.000,-/orang Min : 20 orang	Dinas Perikanan

Bersambung...

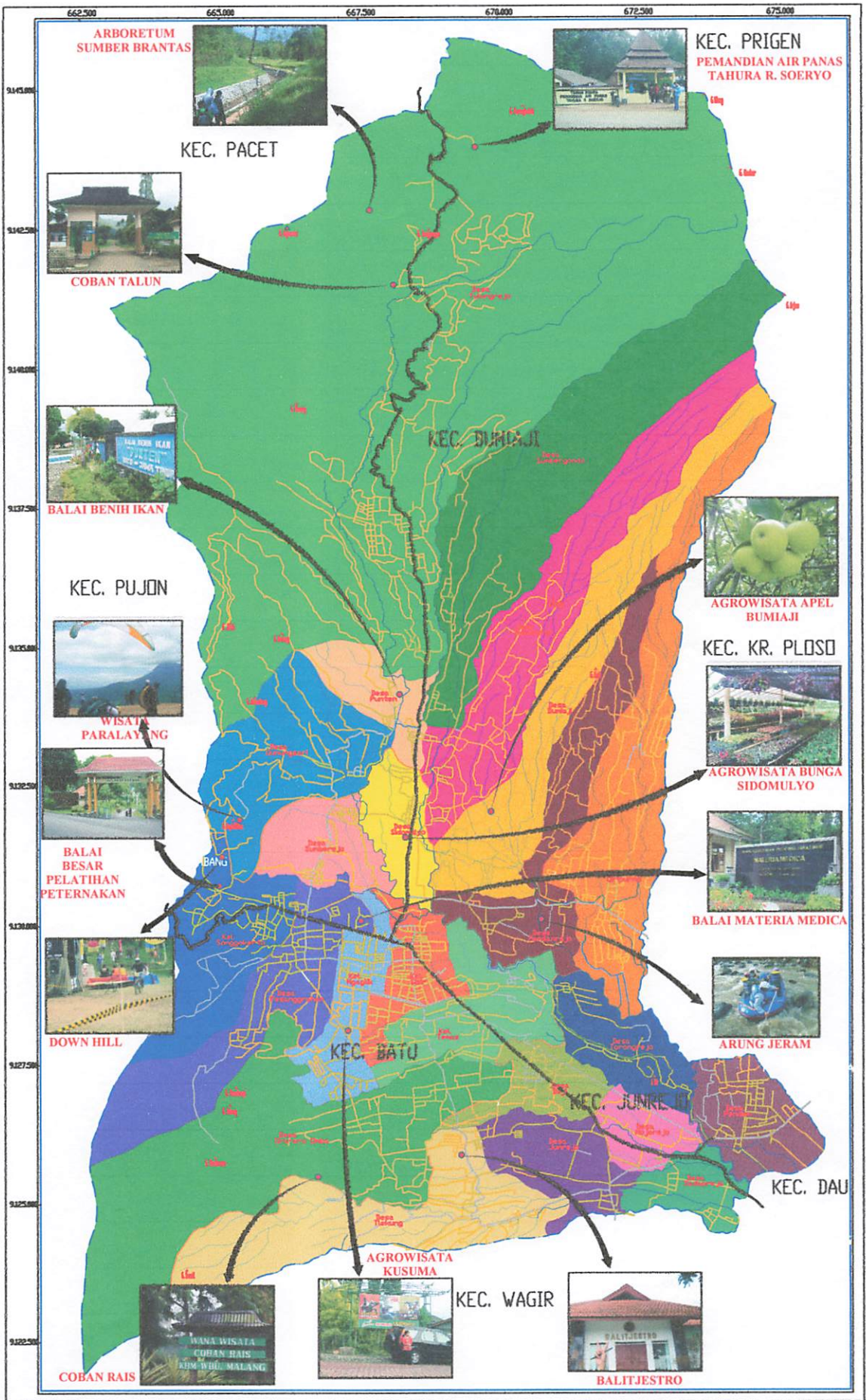
Lanjutan...

No.	Nama Obyek Wisata	Lokasi	Jarak dari Pusat Kota	Tarif dan Minimal Kunjungan	Pengelola
12	Agrowisata Kusuma 	Desa Ngaglik Kecamatan Batu	± 3 km	Rp.24.000-36.000,- /orang Min : 0 orang	Swasta
13	Balitjestro 	Desa Tlekung Kecamatan Junrejo	± 5 km	Rp. 10.000,-/orang Min : 20 orang	Pusat Penelitian dan Pengembangan Hortikultura
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan Kota Batu 	Desa Songgokerto Kecamatan Batu	± 3,5 km	Minimal Rp. 15.000,- /orang (tergantung pada paket yang diinginkan) Min : 20 orang	Dinas Pertanian

Sumber : Hasil survey dan data sekunder 2010

## 2.2. Karakter Potensi Obyek Wisata

Karakter potensi obyek wisata yang akan dibahas pada sub bab ini meliputi elemen-elemen yang terdapat pada obyek wisata alam. Dimana elemen disini berfungsi sebagai alat yang akan dijadikan atraksi wisata pengunjung. Dalam elemen wisata ini akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu elemen alam dan elemen buatan. Dari elemen tersebut nantinya akan menjadi dasar peluang atraksi wisata yang akan dikembangkan disetiap obyek wisata. Untuk lebih jelasnya lihat tabel 2.2.



PETA LOKASI OBYEK WISATA MINAT KHUSUS ALAM

- LEGENDA :**
- BATAS KOTA
  - BATAS KECAMATAN
  - SUNGAI
  - JILAH KAW/PROP
  - JILAH BES

NO. PETA: 2.1	U ↑ ↓ ← →
SKALA: 1 : 70.000	
<small>PEREKREBIDAN ATAU RUMAH WISATA MINAT KHUSUS ALAM PUSAT KAJIAN KULTUR, PIRIBUDHA DAN KELOMPOK ANAK-ANAK ASIA DAN BANGSA</small>	
 <small>ITS JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH/REKREASI FACULTY OF TECHNICAL ENGINEERING AND ARCHITECTURE INSTITUTE OF TECHNOLOGY SEPTEMBER (ITS)</small>	

SUMBER PETA:  
HASIL SURVEY & PIB BAKOSURTANAL



**Tabel 2.2**  
**Tabel Variabel Elemen Atraksi Obyek Wisata**

No.	Elemen Atraksi	Variabel Amatan
1	Elemen Alam	
	- Iklim	- Suhu (tidak digunakan karena berada dilokasi yang sama)
	- Bentuk tanah/Pemandangan	- Pegunungan
		- Perbukitan/Topografi
		- Air terjun
		- Sungai
	- Hutan	- Hutan
	- Flora	- Tanaman
		- Pertanian
		- Perkebunan
	- Fauna	- Hewan
		- Perikanan
		- Peternakan
	- Pusat Kesehatan	- Mata air panas
2	Elemen Buatan	
	- Sejarah	- Gua
	- Budaya	- Permukiman
		- Ruang pendukung atraksi, contoh aula dan ruang informasi
	- Agama	- Tempat ibadah (memiliki keunikan/cirikan)

Sumber : Hasil rumusan elemen atraksi obyek wisata

**Tabel 2.3**  
**Tabel Potensi Obyek Wisata**

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
1.	Pemandian Taman Hutan Raya R. Soeryo (Cangar)	Alam a. Bentuk lahan/ pemandangan	a. Pegunungan	G. Pusuk Kutut, G. Welirang,, G. Kembar dan G. Arjuno
			b. Topografi	Berada pada ketinggian >3.000 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
		b. Hutan	a. hutan	<p><b>Jenis Pohon:</b> Cemara Gunung, Kukrup, Pasang, treteh, Tutup, Anggrung, Kebek, Cemberit, Epek, Putih.</p> <p><b>Jenis Tumbuhan Bawah:</b> Angrek, Bambu, Ciplukan, Edelwis, lempuyangan, meniran merah, Paku Gunung, Patikan Kebo, Sambung Hutan, Wedusan.</p> <p><b>Jenis hewan;</b> Jenis mammal : Alap-Alap Jambul, Alap-Alap Tikus, Tupai, Kera Hitam, Elang Jawa, Kera abu-abu, Landak. Jenis reptilia; Ular sawa Jenis aves: Ayam hutan Kutilang</p>
		c. Flora	a. Tanaman	-
			b. Pertanian	Diluar obyek wisata
			c. Perkebunan	-
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	Kolam mata air panas untuk anak-anak dan > remaja
		<b>Elemen Buatan</b>		
		a. Sejarah	a. Gua	Gua jepang
		b. Budaya	a. Permukiman	Jauh dari permukiman warga
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Taman bermain b. Lokasi persewaan peralatan renang c. Kantin d. Warung makanan
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
2	Coban Talun	Alam a. Bentuk lahan/pemandangan	a. Pegunungan	G. Rawung. G. Anjasmoro, dan G. Tunggangan
			b. Topografi	Berada pada ketinggian >3.000 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang
			c. Sungai	Lebar ±5-6 meter
			d. Air Terjun	Jarak ±1,5 km dengan kondisi

Bersambung...



Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
				jalan bergelombang, licin, dan dipenuhi semak belukar.
		b. Hutan	a. hutan	Hutan Pinus
		c. Flora	a. Padang rumput	Dimanfaatkan sebagai lokasi camping ground
			b. Perkebunan campuran	Hanya dimanfaatkan oleh penduduk setempat
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	Sebelum memasuki obyek wisata, pengunjung akan melewati permukiman warga
			b. Ruang pendukung atraksi	Warung makan namun saat ini sedang direnovasi
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
3	Coban Rais	Alam	a. Pegunungan	G. Panderman, G. Puncuk Sari, dan G. Bokong
		a. Bentuk lahan /pemandangan	b. Topografi	Berada pada ketinggian 1500-2000 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang
			c. Sungai	Lebar ±2-3 meter
			d. Air Terjun	Jarak ±3,5 km dengan kondisi jalan bergelombang, licin, dan dipenuhi semak belukar.
		b. Hutan	a. Hutan	Hutan pinus
		c. Flora	a. Semak belukar	Lokasi tracking menuju air terjun terdiri atas Jenis tanaman alang-alang, cemara, paku-pakuan, dll.
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	Sebelum memasuki obyek wisata, pengunjung akan melewati permukiman warga
			b. Ruang pendukung atraksi	Warung makan
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
4	Wisata Petik Apel	Alam	a. Pegunungan	G. Gede dan G. Pucung
		a. Bentuk lahan/		

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
	Bumiaji	pemandangan		
			b. Topografi	Berada pada ketinggian 1500-2000 Dpl, dengan kondisi tanah relatif datar
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. hutan	-
		c. Flora	a. Perkebunan apel	Dimanfaatkan sebagai atraksi wisata petik apel dan lokasi budidaya apel.
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		-
		a. Sejarah	a. Gua	
		b. Budaya	a. Permukiman	Berada dekat dengan permukiman warga
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	Alam	a. Pegunungan	G. Banyak, G. Kerumbang, G. kerumbang, G. Prebering.
		a. Bentuk lahan	b. Topografi	Berada pada ketinggian 700-900 Dpl, dengan kondisi tanah cenderung landai
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		c. Flora	a. Perkebunan bunga	>1000 jenis tanaman hias yang dibudidayakan di desa ini. Saat ini diusahakan sebagai wisata petik bunga dan tempat pembudidayaan bunga.
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		-
		a. Sejarah	a. Gua	
		b. Budaya	a. Permukiman	Lokasi permukiman berada didekat lokasi budidaya
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Pasar bunga Sidomulyo b. Sub Terminal Agribisnis
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
6	Arboretum Brantas	Alam	a. Pegunungan	G. Pusuk Kutut, G. Welirang,, G. Kembar dan G. Arjuno
		a. Bentuk lahan /pemandangan		

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
			b. Topografi	Berada pada ketinggian $\pm 1500$ Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang
			c. Sungai	Sungai dengan lebar $\pm 3$ m
			d. Air Terjun	-
			e. Mata Air	Dimanfaatkan sebagai salah satu atraksi wisata.
		b. Hutan	a. Hutan	-
		c. Flora	a. Jenis Tanaman	Jenis tanaman: Kaju manis, Kayu Putih, Gagar, Cemara duri, Cemara gunung, Cemara, Kina, Cempaka/Locari, Senaon, Pinus, Waker Kaspanye, Elo, Klampok, Pule, Beringin, Dadap Duri, Bendo, Dadap minyak, Klerek, Mahoni, Mindi, Oliander, Salam, Tarena, Wadang, Damar, Kemi, Bottle brush, Cannon ball, Kakrok, Kesek tanjang, Juwet, Ketapang, Tanjung, Apokat, Puspa, dan Suren
			b. Padang rumput	Sebagai lokasi <i>camping ground</i>
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	Jarak dari lokasi 500 m.
			b. Ruang pendukung atraksi	Ruang informasi
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
7	Wisata Paralayang	Alam	a. Pegunungan	G. Banyak
		a. Bentuk lahan / pemandangan	b. Topografi	Lokasi berada di G. Banyak dengan ketinggian 1300 dpl dan kondisi angin 15-20 km
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		c. Flora	a. Jenis Tanaman	Pinus
			b. Padang Rumput	Berada pada ketinggian 1000 dpl, digunakan sebagai lokasi pendaratan.

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	Jarak dari lokasi 500 m.
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Shelter b. Area Launching
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
8	Downhill	Alam	a. Pegunungan	G. Banyak
		a. Bentuk lahan	b. Topografi	Lokasi berada di G. Banyak dengan ketinggian 1300 dpl
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		c. Flora	a. Jenis Tanaman	Pinus
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. peternakan	-
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	Jarak dari lokasi 500 m.
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Villa b. Pasar Songgoriti
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
9	Arung Jeram	Alam	a. Pegunungan	-
		a. Bentuk lahan/ pemandangan	b. Topografi	Lokasi cenderung landai berada pada ketinggian 700-900 dpl.
			c. Sungai	Track rafting sepanjang 2,5 km dengan lebar ±15 meter
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		c. Flora	a. Perkebunan	Perkebunan buah milik warga
		b. Fauna	a. Peternakan	Ternak milik warga
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	Berada dekat dengan permukiman warga
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
10	Balai Materia Medica	Alam	a. Pegunungan	-
		a. Bentuk lahan /pemandangan		

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
			b. Topografi	Berada pada ketinggian 600-1000 dpl/
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		b. Flora	a. Jenis Tanaman	Memiliki koleksi tanaman obat sebanyak 500 koleksi
		d. Fauna	a. Hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		-
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	-
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Green House b. Led House c. Gedung pelatihan d. Gedung pengeringan e. laboratorium f. Gedung display/showroom g. Gedung serba guna h. Perpustakaan i. Gudang penyimpanan bahan baku obat
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
11	Balai Benih Ikan	Alam a. Bentuk lahan/pemandangan	a. Pegunungan	G. Kerumbung dan G. Preteng
			b. Topografi	Berada pada ketinggian 900-1300 dpl.
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		b. Flora	a. Jenis Tanaman	-
			b. Pertanian	-
			c. Perkebunan	-
		d. Fauna	a. Jenis hewan	-
			b. Perikanan	a. Ikan Mas Punten b. Ikan Nila (merah, putih, hitam), c. Ikan Koi d. Ikan Komet e. Ikan Red Devil
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		-
		a. Sejarah	a. Gua	-

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
		b. Budaya	a. Permukiman	Sebelum memasuki obyek wisata, pengunjung akan melewati permukiman warga
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Kantor b. Mess/viila untuk pelatihan c. Bangsal benih d. Lab. Basah e. Ruang pengobatan bagi ikan f. Asrama g. Aula. h. Kolam.
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
12	Agrowisata Kusuma	Alam a. Bentuk lahan/ pemandangan	a. Pegunungan	G Arjuna, G.Panderman, G. Suket, G.Welirang, G. Anjasmoro
			b. Topografi	Berada pada ketinggian 1000 m dpl
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		b. Flora	a. Perkebunan	a. Perkebunan apel b. Perkebunan jeruk c. Perkebunan strawberry
			b. Tanaman	Koleksi tanaman hias
		d. Fauna	a. Hewan	Koleksi hewan sejenis unggas
		c. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		-
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	-
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Penginapan b. Restaurant c. Toko souvenir
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
13	Balitjestro	Alam a. Bentuk lahan /pemandangan	a. Pegunungan	G. Panderman
			b. Topografi	Berada pada ketinggian 950 m dpl
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		c. Flora	a. Perkebunan	a. Perkebunan jeruk b. Perkebunan apel c. Perkebunan anggur d. Perkebunan klengkeng
		d. Fauna	a. Jenis hewan	-

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	-
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	-
			b. Ruang pendukung atraksi	a. Aula b. Laboratorium c. Ruang display
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	Alam	a. Pegunungan	G. Panderman, G. Arjuno, G. Welirang, Anjasmoro dan G. Kawi.
		a. Bentuk lahan / pemandangan	b. Topografi	Berada pada ketinggian 900-1300 dpl.
			c. Sungai	-
			d. Air Terjun	-
		b. Hutan	a. Hutan	-
		c. Flora	a. Jenis Tanaman	-
			b. Pertanian	Tanaman jenis pakan ternak
			c. Perkebunan	-
		d. Fauna	a. Jenis hewan	-
			b. Perikanan	-
			c. Peternakan	a. Ternak sapi b. Ternak kambing c. Ternak unggas
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-
		Elemen Buatan		
		a. Sejarah	a. Gua	-
		b. Budaya	a. Permukiman	-
			b. Ruang pendukung atraksi	Sarana pelatihan : a. Instalasi farm b. Instalasi pakan dan kebun praktek c. Instalasi laboratorium penguji kualitas dan produk susu d. Instalasi pengolahan susu e. Instalasi pengolahan daging dan telur f. Instalasi laboratorium keswan dan reproduksi g. Instalasi biogas dan biourine h. Instalasi perpustakaan

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Amatan	Variabel Amatan	Keterangan
				Sarana Penunjang; a. Ruang aula b. Ruang kelas c. <i>Guest house</i> d. Ruang makan e. Pusat incubator agribisnis f. lapangan olahraga
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-

Sumber : Hasil survey dan data sekunder 2010

### 2.3. Atraksi Obyek Wisata

Pada sub bab ini menampilkan atraksi wisata atau sajian wisata yang dapat dinikmati oleh wisatawan di suatu obyek wisata. Dari hasil rumusan pada bab sebelumnya pengertian atraksi wisata adalah segala sesuatu (sumber daya alam, sumber daya manusia- budaya dsb) yang menarik dan bernilai bagi wisatawan, baik sesuatu yang dilihat, dilakukan, ataupun dibeli dan hadir secara natural, maupun yang biasa berlangsung tiap harinya serta yang khusus diadakan pada waktu tertentu.

**Tabel 2.4**  
**Tabel Variabel dan Tolok Ukur Atraksi Wisata**












VARIABEL	TOLOK UKUR
a. Something to see	- Ada : jika obyek wisata tersebut memiliki atraksi yang bisa dilihat atau dinikmati dengan indra penglihatan dan dapat dinikmati dengan santai ( <i>tidak berpartisipasi aktif</i> ). Seperti pegunungan, air terjun, perkebunan, dan lain-lain.
b. Something to do	- Ada : jika obyek wisata tersebut menghadirkan atraksi wisata yang didalamnya wisatawan diajak <i>berperan aktif (tidak hanya bersantai)</i>
c. Something to buy	- Ada : jika obyek wisata tersebut memiliki atraksi wisata yang dapat dijual atau disewakan. Biasanya berbentuk cindramata atau benda/makanan khas lokasi tersebut untuk dijadikan oleh-oleh.

Sumber : Hasil rumusan tabel 1.3










Adapun atraksi yang ada di masing-masing obyek wisata adalah sebagai berikut;

**Tabel 2.5**  
**Tabel Atraksi Obyek Wisata**

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata		
		<i>Something to See</i>	<i>Something to Do</i>	<i>Something to Buy</i>
1.	Pemandian Taman Hutan Raya R. Soeryo (Cangar)	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Beragam koleksi tanaman dan hewan disekitar pemandian  	a. Pemandian air panas  b. Penelusuran Gua Jepang  c. Taman Bermain 	a. Kantin Tahura  b. Warung makanan ringan 
2	Coban Talun	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Sungai c. Air terjun d. Hutan pinus 	a. Pemandian air terjun  b. Berkemah 	a. Warung makan 











Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata		
		<i>Something to See</i>	<i>Something to Do</i>	<i>Something to Buy</i>
		e. Pemandangan Kota Batu tampak atas ( <i>outer journey</i> ) 		
3	Coban Rais	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Sungai c. Air terjun d. Hutan pinus 	a. Pemandian air terjun  b. Lokasi <i>outbond training</i>  c. Berkemah 	a. Warung makan
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Perkebunan apel 	a. Wisata petik apel 	a. Buah apel












Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata		
		<i>Something to See</i>	<i>Something to Do</i>	<i>Something to Buy</i>
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Perkebunan bunga 	a. Wisata petik bunga  b. Pengenalan jenis tanamna 	a. Pasar bunga Sidomulyo 
6	Arboretum Brantas	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Mata air c. Sungai d. Koleksi tanaman khas Arboretum 	a. Pengamatan dan penelitian tanaman  b. Lokasi berkemah 	a. Pembelian bibit tanaman 
7	Wisata Paralayang	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Pemandangan Kota batu tampak atas ( <i>outer journey</i> ) 	a. Olahraga paralayang 	












Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata		
		<i>Something to See</i>	<i>Something to Do</i>	<i>Something to Buy</i>
8	Downhill	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Hampanan tanaman pinus 	a. Olahraga downhill (sepeda gunung) 	a. Pasar Songgoriti, namun lokasinya berada sekitar ±1,5 km dari lokasi downhill 
9	Arung Jeram	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Sungai c. Suasana pedesaan 	a. Olahraga arung jeram  b. Donuts Rafting 	a. Dapat membeli buah di Perkebunan buah warga 
10	Balai Materia Medica	a. Koleksi tanaman obat 	a. Presentasi terkait tanaman obat  b. Pengenalan jenis tanaman obat 	a. Tanaman obat bubuk 









Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata		
		Something to See	Something to Do	Something to Buy
			c. Praktek mengolah tanaman obat  d. Koleksi perpustakaan 	
11	Balai Benih Ikan	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Pemandangan Kota batu tampak atas ( <i>outer journey</i> ) 	a. Presentasi terkait budidaya perikanan  b. Pengenalan langsung pembudidayaan perikanan 	a. Menjual benih ikan 
12	Agrowisata Kusuma	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Koleksi tanaman hias 	a. Wisata petik buah  b. Snap shoot 	a. Restaurant khas agro  b. Toko souvenir 








Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata		
		<i>Something to See</i>	<i>Something to Do</i>	<i>Something to Buy</i>
		c. Koleksi jenis aves (burung)  d. Perkebunan buah 	c. Taman bermain anak  d. Flying fox 	
13	Balitjestro	a. Tampak pegunungan dari lokasi obyek wisata b. Perkebunan buah 	a. Presentasi terkait tanaman sub tropika  b. Pengenalan langsung tanaman buah  c. Wisata petik buah 	
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	a. Tampak pegunungan dan perbukitan disekitar lokasi b. Peternakan hewan	a. Pelatihan terkait budidaya peternakan (sapi, kambing, dan unggas)	a. Produk olahan susu : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es cream</li> <li>• Susu pasteurisasi</li> <li>• Stick susu</li> <li>• Permen susu</li> </ul>

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata		
		<i>Something to See</i>	<i>Something to Do</i>	<i>Something to Buy</i>
			 b. Pelatihan terkait pengolahan produk susu  c. Pelatihan terkait pengolahan daging dan telur d. Pelatihan terkait instalasi biogas dan biourine  e. Pelatihan terkait pengujian kualitas dan produk susu 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Susu sapi</li> <li>• Susu kencing</li> <li>b. Telur ayam dan telur bebek</li> </ul>  

Sumber : Hasil survey dan data sekunder 2010

#### 2.4. Karakter Pengunjung

Selain faktor potensi dan atraksi wisata, karakter pengunjung juga merupakan bagian penting dalam pengusahaan pariwisata. Hal tersebut dikarenakan pengunjung/wisatawan adalah sasaran penikmat wisata. Dalam sub bab ini akan dibahas terkait karakter pengunjung mulai dari cara berkunjung, proporsi kunjungan dilihat dari kelompok umur dan syarat kunjungan. Salah satu cirikhas wisata minat adalah memenuhi master perijinan atau harus memenuhi kriteria tertentu agar dapat berwisata ke lokasi tersebut. Syarat tersebut dapat berupa surat izin ataupun syarat fisik, seperti umur, tinggi dan lainnya. Untuk lebih jelasnya terkait karakter pengunjung dapat dilihat pada tabel berikut;

**Tabel 2.6**  
**Tabel Jumlah Kunjungan Rata-Rata**  
**Obyek Wisata**

No.	Nama Obyek Wisata	Rata-Rata Kunjungan/Minggu (jiwa)
1	Tahura R. Soeryo (Cangar)	2000
2	Coban Talun	375
3	Coban Rais	250
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	50
5	Wisata Bunga Sidomulyo	200
6	Arboretum	200
7	Paralayang	100
8	Downhill	100
9	Arung Jeram	75
10	Balai Matera Medica	300
11	Balai Benih Ikan	150
12	Agrowisata Kusuma	2000
13	Balitjestro	300
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	155

Sumber : Hasil pengamatan dan wawancara 2010



**Tabel 2.7**  
**Tabel Kunjungan Wisatawan Per Minggu**

No.	Nama Obyek	Cara Kunjungan				Pengunjung dari Kelompok Umur						Bersyarat
		Berkelompok		≤ orang		Anak-Anak		Remaja		>Dewasa		
		(%)	(jiwa)	(%)	(jiwa)	(%)	(jiwa)	(%)	(jiwa)	(%)	(jiwa)	
1	Tahura R. Soeryo (Cangar)	55%	1100	45%	900	30%	600	60%	1200	30%	200	Tidak
2	Coban Talun	70%	263	30%	112	0	0	70%	263	30%	113	Tidak
3	Coban Rais	70%	175	30%	75	0	0	70%	175	30%	75	Tidak
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	60%	30	40%	20	25%	13	35%	18	40%	20	Tidak
5	Wisata Bunga Sidomulyo	60%	120	40%	80	20%	40	35%	70	45%	90	Tidak
6	Arboretum	90%	180	10%	20	20%	40	70%	140	10%	20	Ya
7	Paralayang	80%	80	20%	20	0	0	60%	60	40%	40	Ya
8	Down Hill	95%	95	5%	5	10%	10	40%	40	50%	50	Ya
9	Arung Jeram	100%	75	0	0	0	0	70%	53	30%	23	Ya
10	Balai Materia Medica	90%	270	10%	30	35%	105	55%	165	10%	30	Ya
11	Balai Benih Ikan	85%	128	15%	22	15%	23	50%	75	35%	53	Ya
12	Agrowisata Kusuma	75%	1500	25%	500	20%	400	50%	1000	30%	600	Tidak
13	Balitjestro	85%	255	15%	45	35%	105	55%	165	10%	30	Ya
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	85%	140	15%	15	15%	25	50%	75	35%	55	Ya

Sumber : Hasil pengamatan dan wawancara 2010

## **2.5. Tugas dan Ciri khas Perkembangan Kelompok Anak-Anak Akhir dan Remaja**

Perbedaan penelitian pariwisata ini dengan penelitian pariwisata lainnya yaitu tidak hanya memperhatikan aspek penawarannya saja (*supply*), namun lebih kepada permintaan (*demand*) khususnya kebutuhan akan aspek tumbuh kembang (psikologi) yang seringkali kurang diperhatikan. Adapun sasaran kelompok yang diteliti yaitu kelompok umur anak-anak akhir (6-13 tahun) dan kelompok remaja (13-21 tahun). Hal tersebut dikarenakan pada rentang umur tersebut tergolong dalam masa aktif, dan salah satu ciri khas wisata minat khusus yaitu keaktifan dalam kegiatan berwisata.

Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini lebih terfokus pada ciri khas dan tugas perkembangan. Hal tersebut dikarenakan dengan melihat kedua aspek tersebut diharapkan dapat melihat pola permainan/atraksi wisata yang dibutuhkan dalam tumbuh kembangnya. Psikolog yang menjadi narasumber pada penelitian ini adalah Ibu Diana Savitri Hidayati, M.Psi. Beliau merupakan salah satu pengajar di Fakultas Psikologi Universitas Muhamadiyah Malang. Adapun hasil wawancara sebagai berikut;

### **2.5.1. Kelompok Anak-Anak Akhir**

Akhir masa anak-anak (*Late childhood*) berlangsung pada usia 6 tahun hingga tiba saatnya individu menjadi matang secara seksual. Pada masa awal dan masa akhir anak-anak ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi perkembangan sosial anak. Permulaan masa akhir anak-anak ditandai dengan masuknya anak ke kelas satu Sekolah Dasar. Bagi sebagian besar anak, hal ini merupakan perubahan besar dalam pola kehidupannya, juga bagi yang pernah mengalami situasi Pra Sekolah. Sementara untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan dan harapan bagi sebagian anak terasa sulit, karena kebanyakan anak berada dalam keadaan tidak seimbang; anak mengalami gangguan emosional, sehingga sulit untuk dapat bekerja sama.

- **Jenis Wisata yang Dikunjungi**

Untuk pemilihan lokasi wisata bagi anak-anak, faktor utama adalah orang tua. Karena pada masa tersebut orang tua merasa memiliki pilihan yang baik buat anak-anak mereka, baik dari segi biaya yang dikeluarkan, jarak lokasi, atraksi yang ditawarkan, dan kenyamanan bagi orang tua sendiri.

- **Pengeluaran Berwisata**

Anak-anak belum memikirkan pengeluaran dalam berwisata. Karena dalam masa ini anak-anak cenderung berwisata dengan orang tua mereka.

- **Lama Kunjungan**

Karena anak-anak adalah masa bermain, anak-anak tidak memiliki rasa jenuh untuk bermain. Itu sering dibuktikan jika anak-anak bermain, mereka sering lupa makan ataupun beristirahat. Selain itu variasi atraksi permainan juga menentukan tingkat kejenuhan anak. Semakin monoton permainan dan mereka jarang terlibat secara aktif dalam kegiatan wisata, maka semakin cepat kejenuhan akan terjadi.

- **Cirikhas anak-anak**

Pada usia kanak-kanak fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak, karena sebagian besar berbentuk aktivitas bermain. Dengan jalan bermain-main, anak melakukan eksperimen tertentu, dan bereksplorasi, sambil mengetes kesanggupannya. Melalui permainan, anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalaman dalam kegiatan bermain, akan memberikan dasar yang kokoh bagi pencapaian berbagai macam keterampilan, yang nantinya akan membantunya memecahkan kesulitan dikemudian hari. Adapun cirikhas anak-anak adalah sebagai berikut;

- Anak-anak cenderung agak sulit diatur oleh orang tuanya, karena anak-anak ingin kebebasan, khususnya dalam bermain. Adanya proses penyesuaian diri dengan teman sebaya membuat anak-anak memiliki aturan sendiri dan itu terkadang bertentangan dengan orang tua.
  - Masa menyesuaikan diri dengan teman seusianya
  - Anak-anak cenderung tidak rapi, karena anak-anak cenderung tidak menghiraukan penampilan, lebih menonjolkan kebebasan dan kesenangan.
  - Keingintahuan tinggi
  - Mencoba lebih daripada orang tuanya, seperti lebih pintar, lebih berkuasa, dan lain-lain.
  - Salah pengertian dari peraturan-peraturan yang ada
- Tugas Perkembangan anak-anak

Tugas perkembangan pada usia anak-anak akhir, adalah sebagai berikut:

- Belajar bergaul dengan teman sebaya
- Belajar bersosialisasi
- Mengembangkan konsep-konsep keseharian
- Memperkembangkan keterampilan-keterampilan dasar
- Memperkembangkan kata hati, nilai-nilai, dan kesusilaan
- Belajar menjalankan peran sesuai jenis kelaminnya

Dari hasil wawancara dan kajian literature pada bab I terkait tugas perkembangan dan cirikhas perkembangan, maka dapat dirumuskan variabel yang akan digunakan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.8**  
**Tabel Variabel Cirikhas dan Tugas Perkembangan**  
**Kelompok Anak-Anak Akhir**

No.	Cirikhas Perkembangan	No.	Tugas Perkembangan
1	Usia menyulitkan	1	Memperkembangkan konsep yang perlu bagi kehidupan sehari-hari
2	Usia tidak rapi	2	Memperkembangkan kata hati dan nilai-nilai kesusilaan

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Cirikhas Perkembangan	No.	Tugas Perkembangan
3	Usia bertengkar	3	Belajar bergaul dengan teman sebaya
4	Usia sekolah dasar	4	Memperkembangkan sikap-sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga dalam masyarakat.
5	Usia kritis	5	Memperkembangkan keterampilan berhitung, membaca, dan menulis.
6	Usia berkelompok	6	Belajar menjalankan perannya sebagai wanita atau pria.
7	Usia penyesuaian diri	7	Mencapai kebebasan pribadi
8	Usia bermain		

Sumber : hasil rumusan dari teori dan wawancara tugas dan cirikhas perkembangan

### 2.5.2. Kelompok Remaja

Pada masa kanak-kanak akhir, bermain adalah bagian dari ciri khas perkembangan. Sedangkan bagi remaja bermain lebih kepada aktivitas untuk menyegarkan kembali jasmani dan rohani, dari rutinitas harian. Dalam teori rekreasi yang dikembangkan oleh Schaller dan Lazarus, mereka mengatakan “ Permainan itu sebagai kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capai sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan tadi bisa “me-rekriir” kembali kesegaran tubuh yang lelah.

- **Cirikhas remaja**

Perkembangan sosial pada masa remaja (pubertas) merupakan masa yang unik, masa pencarian identitas diri dan ditandai dengan perkembangan fisik dan psikis anak. Selain itu emosi remaja pada masa ini relatif belum stabil atau dalam masa remaja sering disebut Sturm und Drang atau masa Stourm and Stress. Artinya suatu masa dimana terdapat ketegangan emosi yang dipertinggi, disebabkan oleh perubahan-perubahan keadaan fisik dan bekerjanya kelenjar-kelenjar yang terjadi pada waktu ini. Pada masa ini sosialisasi anak lebih luas dan berkembang, mereka mulai menjalin hubungan dengan teman-teman lawan jenis dan mengadakan kencan-kencan (dating). Anak lebih mementingkan teman dari pada keluarga dan mulai timbul banyak

pertentangan dengan orang tua. Mereka umumnya belum bekerja dan masih belum mampu menafkahi dirinya sendiri.

- **Tugas Perkembangan Remaja**

Tugas perkembangan pada usia remaja, adalah sebagai berikut:

- Mendapatkan kebebasan
- Mendapatkan gambaran mengenai dirinya sendiri
- Bergaul dengan teman sebayanya (pria dan wanita)
- Memiliki kemampuan untuk mengawasi diri sendiri sebagai orang dewasa
- Memperkembangkan keterampilan-keterampilan baru

Dari hasil wawancara dan kajian literature pada bab I terkait tugas perkembangan dan cirikhas perkembangan, maka dapat dirumuskan variabel yang akan digunakan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.9**  
**Tabel Variabel Cirikhas dan Tugas Perkembangan**  
**Kelompok Remaja**

No.	Cirikhas Perkembangan	No.	Tugas Perkembangan
1	Masa sebagai periode penting	1	Menerima keadaan jasmani
2	Masa sebagai periode peralihan	2	Mendapatkan hubungan baru dan lebih matang dengan teman sebaya dari kedua jenis kelamin
3	Masa sebagai periode perubahan	3	Menerima keadaan sebagai pria atau wanita dan belajar hidup sesuai dengan keadannya itu.
4	Masa sebagai usia bermasalah	4	Mendapatkan kebebasan emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.
5	Masa sebagai masa mencari identitas	5	Mendapatkan kemampuan untuk berdiri sendiri dalam hal-hal yang berhubungan dengan ekonomi atau keuangan.
6	Masa sebagai usia yang menimbulkan ketakutan	6	Mendapatkan nilai dan falsafah hidup
7	Masa sebagai masa yang tidak realistis	7	Mendapatkan gambaran mengenai dirinya sendiri
8	Masa sebagai ambang masa dewasa	8	Memperkembangkan keterampilan-keterampilan baru
		9	<i>Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.</i>

Sumber : hasil rumusan dari teori dan wawancara tugas dan cirikhas perkembangan

## 2.6. Minat Kelompok Anak-Anak Akhir dan Remaja dalam Memilih Obyek Wisata di Kota Batu

Selain wawancara hasil kuesioner juga sebagai bahan pertimbangan dalam tahapan analisa pada bab selanjutnya. Hasil kuesioner yang direkap telah disebarakan sebanyak 125 responden remaja dan 49 responden anak-anak yang dalam hal ini diisi oleh orang tua mereka. Alasan digunakannya orang tua sebagai responden, karena kecenderungan anak-anak masih tergantung kepada orang tua dalam memilih lokasi berwisata. Adapun rekap hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut;

**Tabel 2.10**  
**Tabel Minat Kelompok Anak-Anak Akhir dalam Memilih Obyek Wisata di Kota Batu**

No.	Nama Obyek Wisata	Bobot					Jumlah Responden
		1	2	3	4	5	
1	Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	0	1	13	24	11	49
2	Air Terjun Coban Talun	0	2	20	18	9	49
3	Air Terjun Coban Rais	1	5	26	11	6	49
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	0	1	12	18	18	49
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	0	2	15	21	11	49
6	Arboretum Brantas	2	5	24	13	5	49
7	Wisata Paralayang	1	17	27	2	2	49
8	Down hill/sepeda gunung	4	16	22	5	2	49
9	Arung jeram	5	10	21	10	3	49
10	Balai Matera Medica	3	8	25	10	3	49
11	Balai benih Ikan	1	2	9	28	9	49
12	Agrowisata Kusuma	0	0	5	12	32	49
13	Balitjestro	0	0	9	30	10	49
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	0	3	13	30	3	49

Sumber : Hasil Rekap Kuesioner 2010

**Tabel 2.11**  
**Tabel Minat Kelompok Remaja dalam Memilih Obyek Wisata**  
**di Kota Batu**

No.	Nama Obyek Wisata	Bobot					Jumlah Responden
		1	2	3	4	5	
1	Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	5	27	44	33	16	125
2	Air Terjun Coban Talun	2	5	22	61	35	125
3	Air Terjun Coban Rais	4	10	27	40	44	125
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	5	5	44	38	33	125
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	11	5	49	38	22	125
6	Arboretum Brantas	3	16	27	33	46	125
7	Wisata Paralayang	3	5	5	27	85	125
8	Down hill/sepeda gunung	16	0	17	49	43	125
9	Arung jeram	11	11	5	22	76	125
10	Balai Matera Medica	0	16	49	38	22	125
11	Balai benih Ikan	5	22	60	16	22	125
12	Agrowisata Kusuma	0	0	43	28	54	125
13	Balitjestro	5	16	33	38	33	125
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	0	0	49	43	33	125

Sumber : Hasil Rekap Kuesioner 2010



## **BAB III**

### **ANALISA ATRAKSI WISATA MINAT KHUSUS ALAM**

Dalam bab ini akan dibahas mengenai proses analisa atraksi wisata minat khusus alam. Data yang telah disajikan dalam bab sebelumnya akan dianalisis melalui 6 (enam) tahap berikut:

#### **1. Analisa Identifikasi Obyek Wisata Minat Khusus Alam**

Tujuan pada tahap analisa ini yaitu untuk menentukan obyek wisata minat khusus diantara obyek wisata alam yang ada di Kota Batu. Tahapan yang dilakukan yaitu melalui proses penyeleksian obyek wisata alam yang dapat dengan menggunakan variabel yang diambil dari unsur wisata minat khusus dan ciri khas wisata minat khusus, akan disesuaikan dengan kondisi eksisting. Pada proses analisa tersebut akan digunakan Skala Thurstone dan metode interval. Dimana hasil akan dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kelompok wisata minat khusus dan wisata massal.

#### **2. Analisa Elemen Atraksi di Lokasi Obyek Wisata**

Setelah didapatkan obyek wisata minat khusus alam, maka analisa selanjutnya yaitu mengidentifikasi elemen atraksi yang ada dilokasi obyek wisata. Dalam analisa ini bertujuan untuk melihat elemen atraksi dan atraksi yang telah dikembangkan di masing-masing obyek wisata. Dengan mengetahui rincian ini, nantinya dapat menjadi dasar untuk mengembangkan peluang atraksi yang akan dilakukan pada analisa peluang atraksi pada point ke 4 (empat). Pada tahap ini dilakukan dengan melihat keterhubungan antara elemen amatan dan atraksi eksisting.

#### **3. Analisa Pola Atraksi Wisata/Permainan berdasarkan Karakter Psikologis**

Analisa pola atraksi wisata ini bertujuan untuk merumuskan pola permainan/atraksi wisata yang sesuai dengan masa tumbuhkembangnya. Pada tahapan ini digunakan juga hubungan keterkaitan antara tugas perkembangan

dengan cirikhas perkembangan sehingga akan didapatkan pola atraksi wisata/permainan yang dibutuhkan oleh target. Dalam analisis ini peran psikolog cukup berperan penting, selain berfungsi mengarahkan dalam proses analisa psikolog juga berfungsi sebagai pengambil keputusan. Dengan adanya hal tersebut diharapkan dalam menganalisis tahapan ini dapat lebih akurat.

4. Analisa Peluang Atraksi Wisata berdasarkan Elemen Atraksi Obyek Wisata dan Karakter Psikologis Target Pasar

Tujuan dari analisa ini yaitu mendapatkan peluang atraksi yang sesuai dengan kebutuhan pola permainan/atraksi wisata dan potensi obyek wisata yang telah dianalisis pada point 2 (dua) dan 3 (tiga). Dengan menggabungkan hasil analisa ke 2 dan ke 3 maka akan didapatkan arahan pengembangan atraksi yang dibutuhkan oleh target penelitian. Dalam proses analisa ini kedudukan psikolog berfungsi sama pada analisa sebelumnya. Selain mengarahkan dalam proses menganalisa, psikolog juga berfungsi sebagai pengambil keputusan.

5. Analisa Arahan Obyek Wisata Unggulan dan Pendukung

Pada tahapan ke 5 (lima) bertujuan untuk mengarahkan obyek wisata unggulan dan pendukung. Setelah didapatkan peluang atraksi pada point 4 (empat), maka dapat ditentukan obyek wisata mana saja yang atraksinya telah memenuhi kebutuhan pola atraksi wisata. Obyek wisata yang dapat memenuhi hampir semua kebutuhan pola atraksi, maka obyek tersebut berpeluang menjadi unggulan (1). Kemudian dari rekapan hasil kuesioner juga akan menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan ini. Pada bagian ini akan digunakan metode interval dan akan dibagi kedalam lima kelas (skala likert) (2). Obyek yang mendapatkan kelas satu maka akan berpeluang menjadi obyek wisata unggulan. Gabungan dari kedua point diatas maka akan didapatkan obyek wisata unggulan dan pendukung bagi anak-anak akhir dan remaja.

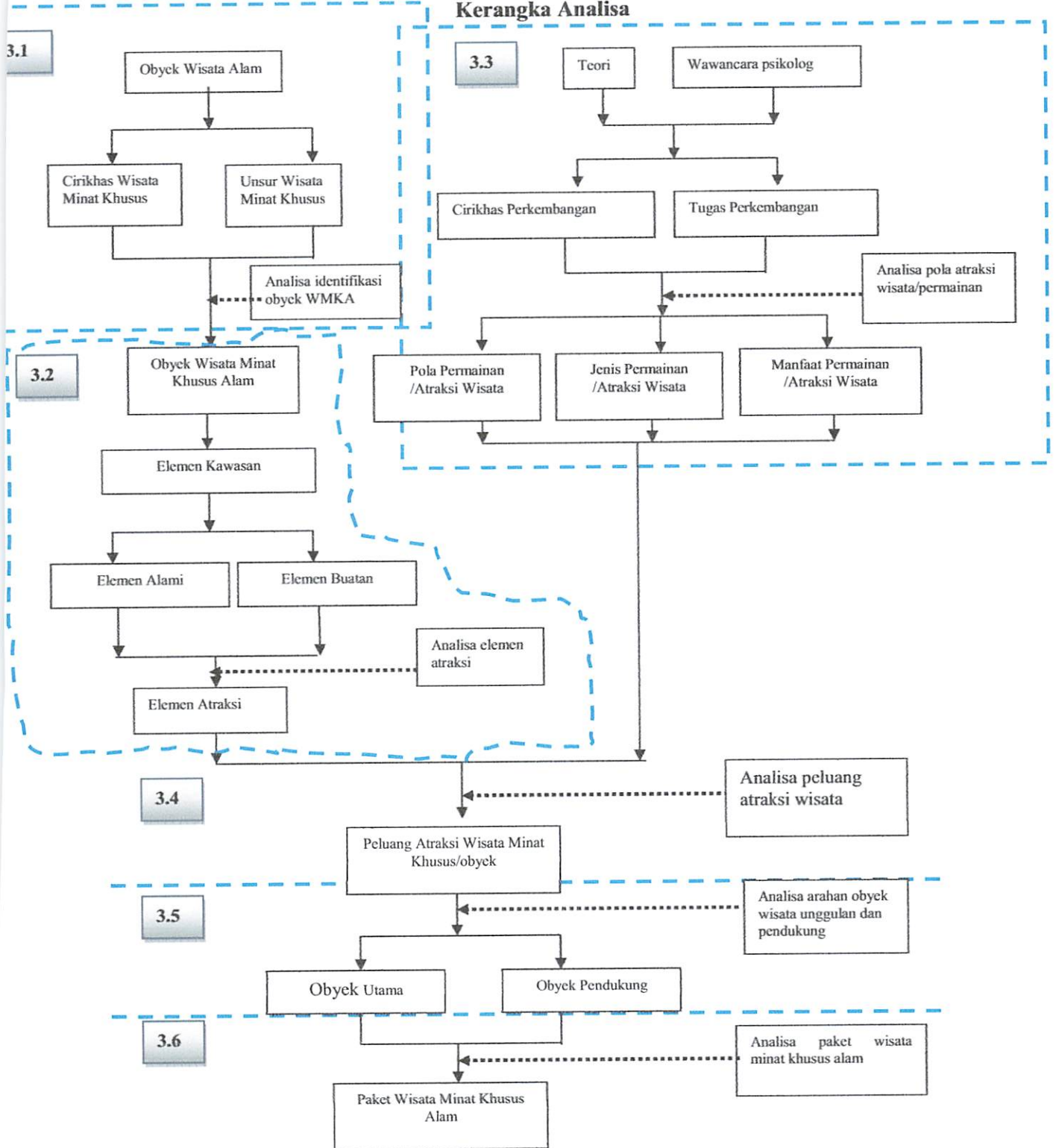
## 6. Analisa Paket Wisata Minat Khusus

Pada tahapan akhir analisa ini bertujuan untuk merumuskan paket wisata yang diperuntukkan bagi kelompok anak-anak akhir dan remaja. Dalam merumuskan paket ini melalui beberapa tahapan yaitu (1) mengelompokkan obyek wisata anak sesuai dengan kesamaan karakter, (2) melihat jarak antar obyek wisata dengan menggunakan metode interval dan hubungan fungsional kedekatan jarak, dan (3). Meramu paket dengan menggabungkan minimal satu obyek wisata unggulan dan satu obyek wisata pendukung pada masing-masing kelompok jenis wisata. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram 3.1

### 3.1. Analisa Identifikasi Obyek Wisata Minat Khusus Alam

Tujuan pada tahap analisa ini yaitu untuk menentukan obyek wisata minat khusus diantara obyek wisata alam yang ada di Kota Batu. Tahapan yang dilakukan yaitu melalui proses penyeleksian obyek wisata alam yang dapat dengan menggunakan variabel yang diambil dari unsur wisata minat khusus (tabel 3.1) dan ciri khas wisata minat khusus (3.2), kemudian akan disesuaikan dengan kondisi eksisting. Pada proses analisa tersebut akan digunakan Skala Thurstone dan metode interval. Dimana hasil akan dikelompokkan menjadi dua kategori yaitu kelompok wisata minat khusus dan wisata massal.

**Diagram 3.1.**  
**Kerangka Analisa**



**Tabel 3.1**  
**Tabel Variabel dan Tolok Ukur**  
**Cirikhas/Karakter Wisata Minat Khusus**

VARIABEL	TOLOK UKUR
a. Gaya: - Partisipasi wisatawan terhadap kegiatan berwisata	- Ya : Jika wisatawan aktif melakukan kegiatan wisata dari awal hingga akhir. - Tidak : Jika wisatawan hanya ingin bersantai dan tidak berpartisipasi dalam kegiatan secara langsung.
b. Sasaran - Tujuan berwisata	- Ya : jika tujuan berwisata tidak hanya sekedar refreshing/bersantai, namun memiliki tujuan tertentu, seperti hoby, ingin mengetahui suasana kehidupan di pedesaan, dan lainnya. - Tidak : jika tujuan berwisata hanya ingin refreshing dan menghindari dari rutinitas.
c. Partisipasi/konsumen - Kriteria pengunjung baik dari segi umur ataupun fisik.	- Ya : Biasanya obyek wisata minat khusus memiliki batasan mengenai umur pengunjung. - Tidak : Biasanya tidak ada batasan umur untuk mengunjungi obyek wisata massal.
d. Syarat - Syarat untuk dapat masuk ke obyek wisata	- Ya : jika tidak hanya membeli tiket untuk memasuki lokasi obyek wisata, harus memenuhi persyaratan tertentu. - Tidak : jika untuk memasuki obyek wisata hanya dibutuhkan tiket masuk.
e. Jumlah Kunjungan - Jumlah pengunjung	- Ya : biasanya memiliki batas minimal jumlah pengunjung dalam satu kali kunjungan. - Tidak : biasanya tidak memiliki batas minimal jumlah pengunjung dalam satu kali kunjungan.
f. Lama kunjungan - Lama berwisata	- Ya : jika dalam melakukan kunjungan wisata memiliki aturan/waktu yang telah ditentukan. - Tidak : jika pengunjung bebas

VARIABEL	TOLOK UKUR
	menentukan waktunya sendiri.
g. Pembelanjaan Pengaruh harga tiket	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ya : jika dalam berwisata wisatawan dibebankan biaya selain tiket masuk, seperti makan, akomodasi, dan lain-lain.</li> <li>- Tidak : jika pengunjung hanya dibebankan biaya tiket.</li> </ul>
h. Ekspektasi - Harapan untuk datang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ya : jika keinginan untuk datang besar sekali, karena keingintahuan, pendalaman sesuatu, atau hoby.</li> <li>- Tidak : jika keinginan untuk datang besar, karena ingin refreshing atau ingin keluar dari rutinitas.</li> </ul>

Sumber : Hasil rumusan tabel 1.7

**Tabel 3.2**

**Tabel Variabel dan Tolok Ukur Unsur Wisata Minat Khusus**

VARIABEL	TOLOK UKUR
a. Penghargaan : - Adanya keinginan untuk datang dan melakukan perjalanan berwisata - Rasa ingin melindungi/menjaga	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada : memiliki ekspektasi/gaya yang cukup besar untuk datang, ditandai dengan memiliki tujuan khusus.</li> <li>- Ada : memiliki rasa cinta atau ingin berbuat sesuatu agar obyek tersebut terjaga</li> </ul>
b. Berpetualang - Petualangan - Rasa Keberanian/Nyali	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aktif : ikut berperan serta/ terjun langsung dalam kegiatan.</li> <li>- Ada : jenis wisata yang ditawarkan lebih mengandung tantangan.</li> </ul>
c. Proses Belajar - Pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada : mendapatkan pengetahuan baru yang tidak didapatkan di tempat lain dan dilihat secara langsung atau pendalaman segi pengetahuan tertentu.</li> </ul>
d. Memperkaya - Manfaat  - Minat	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ada : memberikan manfaat/ pengalaman setelah selesai melakukan perjalanan.</li> <li>- Ada : tersalurkannya minat/hobby dari adanya aktivitas wisata tersebut.</li> </ul>

Sumber : Hasil rumusan tabel 1.5

Dalam tahapan ini akan dilakukan beberapa tahapan, sebagai berikut:

1. Pencocokan karakter obyek wisata yang diteliti dengan variable yang ditentukan, dengan alternatif pilihan ya ( $\surd$ ) atau tidak ( $x$ ). Dalam tahapan ini menggunakan skala Thurstone, dimana hasil penilaian dikelompokkan menjadi satu dari dua kategori responden yang menjawab.
2. Mengakumulasi kategori yang tergolong dalam variabel amatan (skore).
3. Dari jumlah akumulasi (skore) tersebut kemudian skore dipilah menurut interval kategori. Mana skore yang termasuk dalam kategori jenis wisata massal atau termasuk dalam kategori wisata minat khusus.

Rumus Pembagian Interval Kategori;

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\sum \text{Kelas}}$$

Maka ;

$$\text{Interval} = \frac{12 \text{ (jika variabel terisi penuh)} - 0 \text{ (jika variabel tidak terisi sama sekali)}}{2}$$

$$= 6$$

$$\text{Kategori Wisata Minat Khusus} = 12-6$$

$$\text{Kategori Wisata Massal} = 0-5$$

**Tabel 3.3**  
**Analisa Penggolongan Jenis Wisata**

No.	Obyek Wisata	Ciri Khas Wisata Minat Khusus								Unsur Wisata Minat Khusus				Sekor	Jenis Wisata
		1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4		
1	Tahura R. Soeryo	√	√	x	x	x	x	x	√	√	√	√	√	7	WK
2	Coban Talun	√	√	x	x	x	x	x	√	√	√	√	√	7	WK
3	Coban Rais	√	√	x	x	x	x	x	√	√	√	√	√	7	WK
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	√	√	x	x	x	√	√	√	√	√	√	√	9	WK
5	Wisata Bunga Sidomulyo	√	√	x	x	x	√	√	√	√	√	√	√	9	WK
6	Arboretum	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11	WK
7	Paralayang	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	11	WK
8	Down Hill	√	√	x	√	x	√	√	√	√	√	√	√	10	WK
9	Arung Jeram	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	12	WK
10	Balai Materia Medica	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11	WK
11	Balai Benih Ikan	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11	WK
12	Agrowisata Kusuma	√	x	x	x	x	√	√	√	√	√	√	√	8	WK
13	Balitjestro	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11	WK
14	Balai Besar pelatihan Peternakan	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	11	WK

Sumber : Hasil rumusan antara variabel pada tabel 2.4 dan 2.6 dan dianalisis variabel tabel 1.5 dan 1.7.

**Keterangan :**

- WK : wisata minat khusus
- WM : wisata massal
- Ciri Khas Wisata Minat Khusus

1. Gaya
2. Sasaran
3. Partisipasi/konsumen
4. Syarat
5. Jumlah Kunjungan

5. Jumlah Kunjungan
6. Lama Kunjungan
7. Pembelanjaan
8. Ekspektasi

➤ Unsur Wisata Minat Khusus

1. Penghargaan
2. Berpetualang

3. Proses Belajar
4. Memperkaya



Dari hasil analisa tabel diatas terlihat bahwa semua obyek wisata alam yang ada di Kota Batu dapat digolongkan dalam jenis wisata minat khusus alam. Hal tersebut dikarenakan ketiga belas obyek wisata telah memenuhi setengah dari variabel cirikhas dan unsur-unsur yang terdapat dalam wisata minat khusus.

### 3.2. Analisa Elemen Atraksi Obyek Wisata

Setelah didapatkan obyek wisata minat khusus alam, maka analisa selanjutnya yaitu mengidentifikasi elemen atraksi yang ada dilokasi obyek wisata. Dalam analisa ini bertujuan untuk melihat elemen atraksi dan atraksi yang telah dikembangkan di masing-masing obyek wisata. Elemen wisata ini akan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu elemen alam dan elemen buatan. Kemudian pada atraksi wisata juga telah diklasifikasikan berdasarkan variabel dan tolok ukur yang tertera pada tabel 3.4. Dengan mengetahui rincian ini, nantinya dapat menjadi dasar untuk mengembangkan peluang atraksi yang akan dilakukan pada analisa peluang atraksi pada analisa ke 4 (empat). Pada tahap ini dilakukan dengan metode korelasi kualitatif antara elemen amatan dan atraksi eksisting.

**Tabel 3.4**

**Tabel Variabel dan Tolok Ukur Atraksi Wisata**

VARIABEL	TOLOK UKUR
a. Something to see	- Ada : jika obyek wisata tersebut memiliki atraksi yang bisa dilihat atau dinikmati dengan indra penglihatan dan dapat dinikmati dengan santai (tidak berpartisipasi aktif). Seperti pegunungan, air terjun, perkebunan, dan lain-lain.
b. Something to do	- Ada : jika obyek wisata tersebut menghadirkan atraksi wisata yang didalamnya wisatawan diajak berperan aktif (tidak hanya bersantai)
c. Something to buy	- Ada : jika obyek wisata tersebut memiliki atraksi wisata yang dapat dijual atau disewakan. Biasanya berbentuk cindramata atau benda/makanan khas lokasi tersebut untuk dijadikan oleh-oleh.

Sumber : Hasil rumusan tabel 1.3

**Tabel 3.5**  
**Tabel Variabel Elemen Atraksi Obyek Wisata**

No.	Elemen Atraksi	Variabel Amatan
1	Elemen Alam	
	- Iklim	- Suhu (tidak digunakan karena berada dilokasi yang sama)
	- Bentuk tanah/Pemandangan	- Pegunungan
		- Perbukitan
		- Air terjun
		- Sungai
	- Hutan	- Hutan
	- Flora	- Tanaman
		- Pertanian
		- Perkebunan
	- Fauna	- Hewan
		- Perikanan
		- Peternakan
	- Pusat Kesehatan	- Mata air panas
2	Elemen Buatan	
	- Sejarah	- Gua
	- Budaya	- Permukiman
		- Ruang pendukung atraksi, contoh aula dan ruang informasi
	- Agama	- Tempat ibadah (memiliki keunikan/cirikhas)

Sumber : Hasil rumusan tabel 1.4

Tabel 3.6

Tabel Analisa Elamen Atraksi Obyek Wisata Eksisting

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
1	Taman Wisata Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	Elemen Alam a. Bentuk Lahan/ Pemandangan	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Pusuk Kutut, G. Welirang,, G. Kembar dan G. Arjuno
			b. Topografi	Something to see, Berada pada ketinggian >3.000 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang	
			c. Air terjun	-	-
			d. Sungai	-	-
		b. Hutan	a. Hutan	Something to do, Penelusuran hutan Pengamatan jenis tanaman	Jenis Pohon: Cemara Gunung, Kukrup, Pasang, treteh, Tutup, Anggrung, Kebek, Cemberit, Epek, Putihian. Jenis Tumbuhan Bawah : Anggrek, Bambu, Ciplukan, Edelwis, lempuyangan, meniran merah, Paku Gunung, Patikan Kebo, Sambung Hutan, Wedusan.

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
				Something to do, Pengamatan hewan	Jenis hewan; Jenis mammal : Alap-Alap Jambul, Alap-Alap Tikus, Tupai, Kera Hitam, Elang Jawa, Kera abu-abu, Landak. Jenis reptilia; Ular sawa Jenis aves: Ayam hutan Kutilang
		c. Flora	a. Tanaman	-	
			b. Pertanian	Diluar obyek wisata	
			c. Perkebunan	-	
		d. hewan	a. hewan	-	
			b. perikanan	-	
			c. peternakan	-	
		e. Pusat kesehatan	a. Kolam mata air panas	Something to do, Pemandian air panas bagi anak-anak dan dewasa yang berkhasiat juga menyembuhkan penyakit kulit.	
		Elemen Buatan a. Sejarah	a. Gua Jepang	Something to see Melihat peninggalan gua yang dibuat pada masa penjajahan Jepang	Medannya agak menanjak, dengan kondisi jalan kurang terawat, tidak ada penjelasan lebih jauh tentang sejarah gua. Biasanya wisatawan hanya menatap dari bibir gua.
		b. Budaya	a. Permukiman	-	-

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> <li>b. Ruang pendukung atraksi</li> <li>• Taman Bermain</li> </ul>	Something to do, Digunakan anak-anak sebagai lokasi bermain.	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loket persewaan</li> </ul>	Something to buy, Pengunjung dapat menyewa tikar ataupun peralatan renang	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kantin</li> </ul>	Something to buy, Disini pengunjung dapat menikmati makanan (bakso dan tahu petis) sambil beristirahat di tempat duduk yang berada di bawah rindangnya pepohonan	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Warung makanan</li> </ul>	Something to buy, Disini pengunjung dapat membeli makanan ringan sebagai camilan di dalam lokasi wisata	Hanya menjual jenis makanan dan minuman. Tidak disediakan souvenir khas Cangar.
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
2	Coban Talun	Elemen Alam a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Rawung. G. Anjasmoro, dan G. Tunggangan
			b. Topografi	Something to see, Berada pada ketinggian >3.000 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang	
			c. Air Terjun	Something to see Keindahan air terjun  Tebing disekitar air terjun	Lokasi cukup sulit dijangkau, dengan jarak ± 1,5km dan kondisi jalan cukup licin terutama pada musim hujan dan dipenuhi semak belukar Menambah keindahan disekitar air terjun.
			d. Sungai	Belum dimanfaatkan	Untuk menuju lokasi air terjun, maka pengunjung harus melewati sungai tersebut.

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
		b. Hutan	a. Hutan Pinus	Something to do a. Sebagai lokasi camping ground b. Sebagai lokasi outbond	
		c. Flora	a. Tanaman Padang rumput	Something to do a. Sebagai lokasi camping ground b. Digunakan warga sebagai tempat makan ternak	
			b. Pertanian	-	
			c. Perkebunan campur	Belum dimanfaatkan bagi wisatawan	Antara tanaman pinus dengan tanaman hortikultura.
		d. Fauna	a. Hewan	-	-
			b. Perikanan	-	
			c. Peternakan	-	
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	Belum dimanfaatkan bagi wisatawan	Berada dekat dengan permukiman warga
			b. Ruang pendukung atraksi Warung makan	Something to buy, Disni pengunjung dapat membeli makanan.	Kondisi hanya terbuat dari bambu dan saat ini sedang direnovasi
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
3	Coban Rais	Elemen Alam	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Panderman, G. Punuk Sari, dan G. Bokong
			b. Topografi	Something to see Berada pada ketinggian 1500-2000 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang	
			c. Air Terjun	Something to see Keindahan air terjun	Lokasi cukup sulit dijangkau, dengan jarak $\pm$ 3,5 km dari lokasi perkemahan dan kondisi jalan cukup licin terutama pada musim hujan

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
					dan dipenuhi semak belukar
			d. Sungai	Belum dimanfaatkan	Untuk menuju lokasi air terjun, maka pengunjung harus melewati sungai tersebut.
		b. Hutan	a. Hutan Pinus	Something to do a. Sebagai lokasi camping ground b. Sebagai lokasi outbond	
		c. Flora	a. Padang rumput	Something to do Sebagai lokasi camping ground	
			b. Pertanian	-	
			c. Perkebunan	-	
		d. Fauna	a. Hewan	-	
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	Belum dimanfaatkan bagi wisatawan	Berada dekat dengan permukiman warga
			b. Ruang pendukung atraksi Warung makan	Something to buy, Disini pengunjung dapat membeli makanan	Kondisi hanya terbuat dari bambu dan saat ini sedang direnovasi
		d. Agama	a. Tempat ibadah	-	
4	Wisata petik apel bumiaji	Elemen Alam			
		a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Gede dan G. Pucung
			b. Topografi	Something to see, Berada pada ketinggian 1500-2000 Dpl, dengan kondisi tanah relatif datar	
			c. Air Terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. Hutan	a. Hutan	-	
		c. Flora	a. Tanaman	-	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			b. Pertanian	-	
			c. Perkebunan Apel	Something to do, Wisata petik apel	
		d. Fauna	a. Hewan	-	
			b. Perikanan	-	
			c. Peternakan	-	
		e. Pusat Kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	Belum dimanfaatkan bagi wisatawan	Berada dekat dengan permukiman warga
			b. Ruang pendukung atraksi lainnya	-	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
5	Wisata Bunga Sidomulyo	Elemen Alam	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Banyak, G. Kerumbung, G. kerumbung, G. Prebering.
			b. Topografi	Something to see, Berada pada ketinggian 700-900 Dpl, dengan kondisi tanah cenderung landai	
			c. Air Terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. Hutan	a. Hutan	-	-
		c. Flora	a. Perkebunan bunga	Something to do, Wisata petik bunga	>1000 jenis tanaman hias yang dibudidayakan di desa ini
		d. Fauna	a. Hewan	-	
			b. Perikanan		
			c. Peternakan		
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	Something to do,	Ijin penduduk setempat dan

Bersambung...



Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
				Bermalam/menginap di rumah warga	tidak ada tarif tetap.
			b. Ruang pendukung atraksi	Something to buy,	
			• Pasar Bunga	Menjual beragam tanaman hias	
			• Sub Terminal Agribisnis	Something to do a. Tempat informasi b. Tempat pendidikan c. Tempat wisata - Rest area - Pameran hasil pertanian Something to buy Tempat transaksi jual dan beli	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
6	Arboretum	Elemen Alam a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Pusuk Kutut, G. Welirang,, G. Kembar dan G. Arjuno
			b. Topografi	Something to see, Berada pada ketinggian ±1500 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang	
			c. Air Terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. Hutan	a. Hutan	-	-
		c. Flora	a. Koleksi Tanaman	Something to do, a. Penelitian b. Pengamatan tumbuhan	Jenis tanaman: Kaju manis, Kayu Putih, Gagar, Cemara duri, Cemara gunung, Cemara, Kina, Cempaka/Locari, Senaon, Pinus, Waker Kaspanye, Elo, Klampok, Pule, Beringin, Dadap Duri, Bendo, Dadap minyak, Klerek, Mahoni, Mindi, Oliander, Salam, Tarena, Wadang, Damar, Kemi, Bottle brush, Cannon ball, Kakrok,

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
					Kesek tanjang, Juwet, Ketapang, Tanjung, Apokat, Puspa, dan Suren.
			b. Padang Rumput	Something to do Sebagai lokasi camping ground	
			c. Pertanian	-	
			d. Perkebunan	-	
		d. Fauna	a. Hewan	-	
			b. Perikanan	-	
			c. Peternakan	-	
		e. Pusat kesehatan	a. Sumber Mata Air	Something to do Minum air langsung dari sumber	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	-	
			b. Ruang pendukung atraksi Ruang Informasi	Something to do, Memberikan informasi terkait tanaman dan penyebab terjadinya banjir dan tanah longsor.	
		c. Agama	a. Tempat Ibadah	-	
7	Paralayang	Elemen Alam	a. Pegunungan	Something to do Atraksi lokasi berada di Gunung Banyak	
			b. Topografi	Something to do, Berada pada pegunungan dengan ketinggian 1300 dpl dengan kondisi angin 15-20 km, baik untuk olahraga paralayang.	
			c. Air Terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. hutan	a. hutan	-	
		c. Flora	a. Tanaman Padang Rumput	Something to do, Berada pada ketinggian 1000 dpl,	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
				digunakan sebagai lokasi pendaratan.	
			b. Pertanian	-	
			c. Perkebunan	-	
		d. Fauna	a. Hewan	-	
			b. Perikanan	-	
			c. Peternakan	-	
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	Something to see Terlihat permukiman warga tampak atas (outer journey)	
			b. Ruang pendukung atraksi	Something to do, Sebagai lokasi istirahat peserta	
			• Shelter/tempat istirahat		
			• Area Launching	Something to do, Sebagai lokasi start terbang	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
8	Down Hill	Elemen Alam			
		a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Something to do Atraksi lokasi berada di Gunung Banyak	
			b. Topografi	Something to do, Berada pada pegunungan dengan ketinggian 1300 dpl, digunakan sebagai track down hill.	
			c. Air Terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. hutan	b. hutan	-	
		c. Flora	a. Tanaman Pinus	Something to see, Berada di sekitar lokasi track downhill.	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			b. Pertanian	-	
			c. Perkebunan	-	
		d. Fauna	a. Hewan		
			b. Perikanan		
			c. Peternakan		
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	Belum dimanfaatkan bagi wisatawan	Pada event-event tertentu penduduk setempat membuka tempat pencucian sepeda.
			b. Ruang atraksi pendukung		
			• Villa	Something to buy Wisatawan dapat menginap di villa-villa sepanjang jalan wisata Songgoriti.	
			• Pasar Songgoriti	Something to buy, Wisatawan dapat membeli souvenir atau makanan khas Kota Batu.	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
9	Arung Jeram	Elemen Alam			
		a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	-	-
			b. Topografi	Something to do, Lokasi cenderung landai, berada pada ketinggian 700-900 dpl.	
			c. Air Terjun	-	
			d. Sungai	Something to do, Track rafting sepanjang 2,5 km dengan lebar ±15 meter.	
		b. hutan	a. hutan	-	
		c. Flura	a. Tanaman	-	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			b. Pertanian	-	
			c. Perkebunan buah	Something to buy, Pengarung dapat membeli sekaligus memetik buah sendiri yang ada di perkebunan warga	
		e. Fauna	a. Hewan	-	
			b. Perikanan	-	
			c. Peternakan	Ternak warga	
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman warga	Something to buy, Warga bekerjasama dengan pengelola, salah satunya menjual jajanan tradisional bagi pengarang.	
			b. Ruang atraksi pendukung	-	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
10	Balai Meteria Medica	Elemen Alam	a. Pegunungan	-	
		a. Bentuk tanah/ pemandangan	b. Topografi	Something to do, Lokasi cenderung landai, berada pada ketinggian 600-1000 dpl.	
			c. Air terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. hutan	a. hutan	-	
		c. flora	a. Tanaman Koleksi tanaman obat	Something to do, a. Pengamatan tanaman obat b. Penelitian	
			b. Pertanian	-	
			d. perkebunan	-	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
		d. fauna	a. Hewan	-	
			b. Perikanan		
			c. Peternakan		
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	-	
			Ruang atraksi pendukung	Something to do,	Koleksi tanaman obat
			a. Green house	a. Pengamatan tanaman obat	
			b. Led house	b. Penelitian	Koleksi tanaman obat
				Something to do,	
			c. Gedung pelatihan	a. Pengamatan tanaman obat	
				b. Penelitian	
				Something to do,	
			d. Gedung pengeringan	Latihan meracik tanaman obat	
				Something to do,	
			e. Laboratorium	Lokasi pengeringan tanaman obat	
				Something to do,	
				Demo meracik obat-obatan	
				Something to see and buy	
			f. Gedung Display	a. Koleksi tanaman obat kering	
				b. Menjual obat-obatan	
				Something to do,	
			g. Gedung serbaguna	Ruang pertemuan atau ruang presentasi terkait Balai Materia Medica	
				Something to do,	
			h. Perpustakaan	Kumpulan literature terkait tanaman obat	
				Something to do,	
			i. Gudang Bahan Baku	Gudang penyimpanan bahan baku.	
				-	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
11	Balai Benih Ikan	Elemen Alam		Something to see,	G. Kerumbung dan G. Preteng
		a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Terdapat beberapa gunung yang terlihat	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			b. Topografi	Something to do, Lokasi cenderung landai, berada pada ketinggian 1000 m dpl.	
			c. Air terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. hutan	a. hutan	-	
		c. flora	a. tanaman	-	
			b. pertanian	-	
			c. perkebunan	-	
		d. fauna	a. hewan	-	
		d. fauna	b. perikanan	Something to do and buy a. Penelitian b. Pelatihan c. Pembudidayaan (menjual)	Jenis ikan : Ikan Mas Punten, ikan Nila (merah, putih, hitam), ikan Koi, ikan Komet, hingga ikan Red Devil.
			c. peternakan	-	
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	-	
			b. Ruang atraksi pendukung		
			• Villa pelatihan	Something to do, Pelatihan terkait budidaya ikan	
			• Bangsal benih	Something to do, lokasi pembenihan ikan	
			• Lab basah	Something to do, lab penelitian	
			• Ruang pengobatan	Something to do, ruang pengobatan ikan	
			• Asrama	Something to buy, lokasi penginapan	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			• Aula	Something to do, ruang pertemuan	
			• Kolam	Something to do, tempat pemeliharaan ikan	
12	Agrowisata Kusuma	Elemen Alam a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	Gunung Arjuna, Gunung Panderman, Gunung Suket, Gunung Welirang, Gunung Anjasmoro
			b. Topografi	Something to see, Berada pada ketinggian ±1500 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang	
			c. Air terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. hutan	a. hutan	-	
		c. Flora	a. Tanaman hias	Something to buy menjual keloksi tanaman hias	Jenis tanaman : bonsai, anggrek, kaktus dan lainnya.
			b. Pertanian	-	
			c. Perkebunan buah	Something to do, Wisata petik buah	Jenis buah : jeruk, apel, dan strawbery
		d. Fauna	a. Hewan	Something to do, - mengamati koleksi hewan	Jenis unggas
			b. Perikanan	-	
			c. Peternakan	-	
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	-	
			b. Ruang atraksi pendukung	Something to buy, lokasi penginapan	
			• Hotel		
			• Restaurant	Something to buy Menikmati makanan khas agrowisata	
			• Lokasi flying fox	Something to do,	

Bersambung...



Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
				bermain flying fox	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Lokasi shooting area</li> </ul>	Something to do, bermain tembak	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Arena bermain</li> </ul>	Something to do, lokasi bermain bagi anak-anak	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Penjualan souvenir</li> </ul>	Something to buy, menjual souvenir dan oleh-oleh khas agrowisata.	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
13	Balitjestro	Elemen Alam a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Srandil dan G. Panderman
			b. Perbukitan	Something to see, Berada pada ketinggian 950 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang	
			c. Air terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. hutan	a. hutan	-	
		c. Flora	a. tanaman	-	
			b. pertanian	-	
			c. kebun buah	Something to do, Wisata petik buah	Jenis buah : jeruk, strawberry, anggur, apel, kelengkeng, dan buah sub tropika lainnya.
		d. Fauna	a. hewan	-	-
			b. perikanan	-	
			c. peternakan	-	
		e. Pusat kesehatan	a. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	-	
			b. Ruang pendukung	Something to do, Lokasi pertemuan (presentasi kepada pengunjung terkait tanaman sub tropika)	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula</li> </ul>		

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			• Ruang Informasi	Something to do, Ruang informasi terkait tanaman sub tropika (penyakit, obat-obatan dan lainnya)	
		c. Agama	a. Tempat ibadah	-	
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	Elemen Alam a. Bentuk tanah/ pemandangan	a. Pegunungan	Something to see, Terdapat beberapa gunung yang terlihat	G. Panderman, G. Arjuno, G. Welirang, Anjasmoro dan G. Kawi.
			b. Perbukitan	Something to see, Berada pada ketinggian 900 Dpl, dengan kondisi tanah bergelombang	
			c. Air Terjun	-	
			d. Sungai	-	
		b. Hutan	a. hutan	-	
		c. Flora	a. Tanaman	-	
			b. Pertanian	Jenis pakan ternak	
			c. Perkebunan	-	
		d. Fauna	a. hewan	-	
			b. Perikanan	-	
			c. peternakan	ternak sapi, kambing, dan unggas	
		e. Pusat kesehatan	b. Mata air panas	-	
		Elemen Buatan			
		a. Sejarah	a. Gua	-	
		b. Budaya	a. Permukiman	-	
			b. Ruang Pendukung		
			• Instalasi Farm	Something to do, Lokasi tinjauan langsung kandang ternak dan proses pemerahan susu	
			• Instalasi pakan dan kebun praktek	Something to do, Lokasi pembuatan pakan ternak	
			• Instalasi laboratorium penguji kualitas dan produk susu	Something to do, Ruang praktek pengujian kualitas dan produk hasil olahan susu (es kream, stick susu, permen susu, dll)	

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama Obyek	Elemen Atraksi	Variabel Amatan	Atraksi Eksisting	Keterangan
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi pengolahan susu</li> </ul>	Something to do, Ruang praktek proses pembuatan susu	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi pengolahan daging dan telur</li> </ul>	Something to do, Ruang praktek pengolahan/pengawetan daging dan telur	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi laboratorium keswan dan reproduksi</li> </ul>	Something to do, Laboratorium kesehatan hewan dan reproduksi ternak	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi biogas dan biourine</li> </ul>	Something to do, Lokasi instalasi pemanfaatan limbah ternak sebagai biogas	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instalasi perpustakaan</li> </ul>	Something to do, Ruang koleksi literature terkait peternakan	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Sarana tambahan;</li> <li>• Ruang aula</li> <li>• Ruang kelas</li> <li>• Guest house</li> <li>• Ruang makan</li> <li>• Pusat incubator agribisnis</li> <li>• lapangan olahraga</li> </ul>	Something to do, Ruang-ruang yang disediakan yang berfungsi memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam proses pelatihan.	

Sumber : Hasil analisa tabel 2.2 dan tabel 2.4

### **3.3. Analisa Pola Atraksi Wisata/Permainan Berdasarkan Karakter Psikologis**

Analisa pola atraksi wisata ini bertujuan untuk merumuskan pola permainan/atraksi wisata yang sesuai dengan masa tumbuhkembangnya. Pada tahapan ini digunakan analisa dengan melihat keterkaitan antara tugas perkembangan dengan cirikhas perkembangan sehingga akan didapatkan pola atraksi wisata/permainan yang dibutuhkan oleh target. Dalam analisa ini penulis dibantu oleh psikolog yang berfungsi mengarahkan dalam proses analisa ini dan juga berfungsi sebagai pengambil keputusan.

Dari hasil analisa pada tabel dibawah didapatkan pola atraksi wisata/permainan sebagai berikut;

#### **Pola atraksi wisata/permainan bagi kelompok anak-anak akhir, yaitu;**

- a. Permainan yang tidak banyak mengandung aturan
- b. Permainan yang bekerjasama dengan orang tua
- c. Permainan yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.
- d. Permainan berkelompok
- e. Permainan yang mengkombinasikan motorik, logika, dan sosialnya.

#### **Pola atraksi wisata/permainan bagi kelompok remaja, yaitu;**

- a. Jenis permainan yang mengedepankan keberanian dan kepercayaan diri
- b. Jenis permainan yang menonjolkan kemampuan diri
- c. Permainan yang mengolah fisik
- d. Jenis permainan yang mengesankan membutuhkan usaha yang keras namun hasilnya belum tentu sekeras usahanya.
- e. Permainan yang mengedepankan tanggung jawab baik dirinya sendiri ataupun kelompok
- f. Permainan berkelompok
- g. Permainan yang mengedepankan pengambilan keputusan dan strategi
- h. Permainan yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.

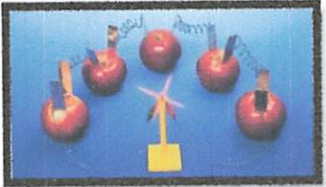

Untuk lebih jelasnya terkait dengan analisa tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.7**  
**Analisis Karakter Pola Permainan**  
**Kelompok Umur Anak-Anak Akhir**

No.	Ciri Khas	Tugas Perkembangan	Hubungan	Karakter Pola Permainan/Atraksi yang dibutuhkan	Contoh Jenis Permainan/Atraksi Wisata, Ketentuan, dan Manfaatnya
1	<p>Usia yang menyulitkan            Suatu masa dimana anak-anak tidak mau lagi menuruti perintah dan ia lebih banyak dipengaruhi oleh teman-teman sebaya dari pada orang tua dan anggota keluarga lain.  <b>Usia bertengkar</b>            Suatu masa dimana banyak terjadi pertengkaran antara keluarga dan suasana rumah yang tidak menyenangkan bagi semua anggota keluarga.  <b>Usia tidak rapi (The Dirty Age)</b>            Suatu masa dimana anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar bergaul dengan teman-teman seusianya.</li> <li>- Mencapai kebebasan pribadi.</li> </ul>	<p>Karena anak-anak ingin menyesuaikan diri dengan teman seusianya terkadang anak-anak memiliki aturan sendiri sehingga anak-anak cenderung tidak ingin diperintah dan sulit diatur. Hal tersebut sering membuat konflik-konflik kecil antara anak-anak dan orang tua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan yang tidak banyak mengandung banyak aturan</li> <li>- Permainan yang mengedepankan kerjasama dengan orang tua.</li> </ul> <p>Dibutuhkan jenis permainan/atraksi wisata yang tidak banyak mengedepankan aturan namun mengedepankan kerjasama dan mengikut sertakan peran orang tua dalam permainan. Hal tersebut bertujuan untuk membangun kedekatan dengan orang tua dan membangun rasa, bahwa anak-anak masih membutuhkan bimbingan orang tua, tidak hanya teman.</p>	<p><b>Permainan : Bermah Kemah-Kemahan</b>  <b>Ketentuan :</b>            Anak-anak diajak mencoba membangun tenda kecil didampingi oleh orang tuanya. Kemudian berikan perlengkapan berkemah, seperti bantal, guling, selimut, tikar dan alat-alat tulis. Orang tua berada terpisah dengan tenda anak-anak.  <b>Manfaat :</b>            Disini anak-anak mempunyai privasi dan kebebasan. Selain itu juga menumbuhkan rasa kesetiakawanan, kebersamaan, dan sikap gotong-royong terutama pada saat mendirikan tenda.</p> <div data-bbox="1537 568 1808 742" style="text-align: center;"> </div>
2	<p>Usia sekolah dasar (Elementary School Age)            Pada usia tersebut anak-anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa; dan mempelajari polbagai keterampilan penting tertentu, baik keterampilan kurikuler maupun ekstra kurikuler.  <b>Usia kritis (The Smart Age)</b>            Suatu masa di mana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, ataupun sukses sekali. Anak-anak mengira bahwa dia mengetahui segala sesuatu yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung.</li> <li>- Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari.</li> <li>- Memperkembangkan kata hati dan nilai-nilai kesucilaan</li> </ul>	<p>Pada usia ini diharapkan anak-anak mampu mengembangkan keterampilan dasar seperti membaca, menulis, berhitung. Selain itu pada usia ini anak-anak mulai mencari dan memahami apa yang sedang dibutuhkan oleh dirinya, baik melalui keterampilan kurikuler ataupun ekstrakurikuler.</p>	<p><b>Permainan yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan yang mengaplikasikan teori/konsep dasar disekolah dengan konsep alam. (jenis observasi)</li> <li>- Permainan yang terkait dengan hoby mereka.</li> </ul>	<p><b>Permainan : Baterai Apel</b>  <b>Ketentuan :</b>            Pilih 5-8 buah apel/kentang, kemudian tancapkan ke plat seng dan tembaga/kuningan berjarak 1 cm. Lempengan tembaga akan berfungsi sebagai kutub positif dan seng negative. Untuk menyalakan lampe LED berdaya 1,5 volt, dibutuhkan tiga apel/kentang yang dipasang secara seri. Besarnya tegangan 1 buah kentang sekitar 0,5 volt. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar.  <b>Manfaat :</b>            Anak belajar bagaimana sesuatu bias diubah menjadi sumber energi baru. Bila kentang atau apel dimakan, maka ia bias menjadi sumber tenaga baru.</p>

Bersambung...


Lanjutan...

No.	Ciri Khas	Tugas Perkembangan	Hubungan	Karakter Pola Permainan/Atraksi yang dibutuhkan	Contoh Jenis Permainan/Atraksi Wisata, Ketentuan, dan Manfaatnya
	<p>lebih baik dari siapapun, sehingga dia sering bercerita, menentang aturan dan ingin kebebasan.</p> <p><b>Usia kreatif</b> Suatu masa dalam rentang kehidupan di mana akan ditentukan apakah anak-anak menjadi konformis atau pencipta karya yang baru dan orisinal.</p>				
3	<p><b>Usia berkelompok (The Gang Age)</b> Suatu masa di mana perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya.</p> <p><b>Usia penyesuaian diri</b> Suatu masa di mana anak-anak ingin menyesuaikan dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, berbicara, dan berperilaku.</p> <p><b>Usia bermain</b> Karena luasnya minat dan kegiatan bermain dan bukan karena banyaknya waktu untuk bermain.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengembangkan sikap terhadap kelompok-kelompok sosial dan lembaga-lembaga.</li> <li>- Memperkembangkan kata hati dan nilai-nilai kesucilaan</li> <li>- Belajar menyesuaikan diri dengan teman-teman seusianya.</li> <li>- Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita yang tepat.</li> <li>- Mencapai kebebasan pribadi.</li> </ul>	<p>Dengan cara berkelompok anak-anak dapat belajar bagaimana cara bersosialisasi dengan teman seusianya. Jenis permainan yang menggabungkan kerja motorik, logika, dan sosialnya dapat meningkatkan keaktifan anak.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan berkelompok</li> <li>- Permainan yang mengkombinasikan antara motorik, logika, dan sosialnya.</li> </ul> <p>Permainan yang sifatnya berkelompok, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan teman seusianya.</p> 	<p><b>Permainan : Gobak Sodor</b> <b>Ketentuan :</b> Bagilah anak-anak menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari dua orang anak. Dua anak ditugaskan untuk menjadi penjaga garis satu di depan dan satu lagi dibelakang. Sedangkan dua anak lainnya berusaha melawati garis yang telah dijaga, namun jangan sampai tersentuh. Setelah dua orang anak berhasil melewati garis kedua, maka mereka harus kembali kegaris depan. Permainan akan terhenti jika salah satu anak ada yang tersentuh.</p> <p><b>Manfaat :</b> Anak belajar bekerjasama secara tim dan mengikuti aturan-aturan permainan. Dalam permainan ini mengkombinasikan antara motorik (gerak), logika (strategi), dan sosial (kerjasama)</p>


Sumber : Hasil analisa antara tugas perkembangan dan cirikhas perkembangan  
Keterangan;

Hasil wawancara dan pengamatan psikologi

**Tabel 3.8**  
**Analisis Karakter Pola Permainan**  
**Kelompok Umur Remaja**

No.	Ciri Khas	Tugas Perkembangan	Hubungan	Karakter Pola Permainan/Atraksi yang dibutuhkan	Contoh Jenis Permainan/Atraksi Wisata, Ketentuan, dan Manfaatnya
1	<p><b>Masa remaja sebagai periode yang penting.</b> Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental yang cepat, terutama pada awal masa remaja. Semua perkembangan itu menimbulkan perlunya penyesuaian mental dan perlunya membentuk sikap, nilai dan minat baru.</p> <p><b>Masa remaja periode perubahan</b> Ada empat perubahan yang bersifat universal, yaitu:</p> <p>a. Meningginya emosi yang intensitasnya bergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi.</p> <p>b. Perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial untuk dipesankan, menimbulkan masalah baru.</p> <p>c. Berubahnya minat dan pola prilaku, maka nilai-nilai juga berubah.</p> <p>d. Sebagian besar remaja bersifat ambivalen (sikap bertentangan) terhadap setiap perubahan.</p> <p><b>Masa remaja sebagai usia bermasalah</b> Setiap periode mempunyai masalah sendiri-sendiri, namun masalah masa remaja sering menjadi masalah yang sulit diatasi baik oleh anak laki-laki ataupun perempuan. Adapun masalah yang dihadapi berhubungan dengan:</p>	<p><b>Menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif.</b> Anak-anak remaja pria senang membandingkan tinggi badannya, kekuatan, dan keterampilan dengan teman sebayanya. Sedangkan remaja wanita sangat memperhatikan jasmaninya dan khawatir bila bentuk tubuhnya tidak sebagus bentuk tubuh teman sebayanya.</p> <p><b>Menerima keadaan sebagai pria atau wanita dan belajar hidup sesuai dengan keadaannya itu.</b> Mulai masa pubertas perbedaan antara pria atau wanita semakin jelas dengan adanya peranan-peranan lain bagi anak-anak pria atau wanita.</p>	<p>Adanya perbandingan yang tidak memuaskan antara bentuk fisik dan keinginan dapat menjadi sumber dari meningginya emosi, kekecewaan dan rendah diri dari seorang remaja. Sehingga dibutuhkan sikap-sikap yang menerima keadaan dirinya, menumbuhkan sikap kepercayaan diri, dan menonjolkan kemampuan yang ada didalam diri mereka.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis permainan yang mengedepankan keberanian dan kepercayaan diri</li> <li>- Jenis permainan yang menonjolkan kemampuan diri</li> <li>- Permainan yang mengolah fisik</li> <li>- Jenis permainan yang mengesankan membutuhkan usaha yang keras namun hasilnya belum tentu sekeras usahanya.</li> </ul>	<p><b>Permainan : Scrambling and hasty</b> <b>Ketentuan :</b> Tempat permainan adalah sebuah bukit. Tingkat kecuraman bukit bias dipilih dengan mempertimbangkan kondisi peserta. Tali tambang diikatkan pada pohon yang berada diatas bukit. Tugas peserta adalah menaiki bukit (scrambling) dengan berpegangan pada tali. Setelah itu peserta kembali menuruni bukit (hasty) dengan berpegangan tali. Peserta yang dapat meniki dan menuruni bukit dengan baik dinyatakan sebagai pemenang.</p> <p><b>Manfaat :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bermanfaat untuk ketahanan</li> <li>2. Meningkatkan motivasi</li> <li>3. Percaya pada kemampuan diri</li> <li>4. Meningkatkan keberanian</li> <li>5. Melatih strategi</li> </ol> 

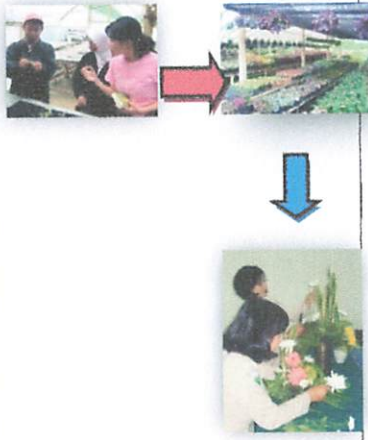
Bersambung...

No.	Ciri Khas	Tugas Perkembangan	Hubungan	Karakter Pola Permainan/Atraksi yang dibutuhkan	Contoh Jenis Permainan/Atraksi Wisata, Ketentuan, dan Manfaatnya
	<p>a. Keadaan jasmani b. Kebebasan c. Nilai-nilai d. Peranan pria/wanita e. Anggota dari lawan jenis f. Kemampuan</p> <p><b>Masa remaja sebagai masa yang tidak realistis.</b> Mereka melihat diri sendiri dan sebagaimana yang ia inginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal mencapai cita-cita. Remaja akan sakit hati dan kecewa apabila orang lain mengecewakannya atau kalau ia tidak berhasil mencapai tujuan yang ditetapkannya sendiri.</p>				
2	<p><b>Masa remaja sebagai periode peralihan</b> Bila anak-anak beralih dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, anak-anak harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan dan juga harus mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan. Pada suatu waktu dia diperlakukan sebagai anak-anak, akan tetapi bilaman dia berkelakuan seperti anak-anak, dia akan mendapat teguran agar bertindak sesuai dengan umurnya.</p> <p><b>Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan.</b> Adanya anggapan stereotip budaya bahwa remaja adalah anak yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, dan berperilaku merusak, menyebabkan orang dewasa harus membimbing dan mengawasi kehidupan remaja yang mudah takut bertanggung jawab dan bersikap tidak simpatik terhadap perilaku remaja yang normal.</p> <p><b>Masa remaja sebagai ambang</b></p>	<p>Mencapai kebebasan emosional dari orang tua dan orang-orang dewasa lainnya.</p> <p>Memperkembangkan rasa kasih sayang kepada orang tua tanpa selalu mempunyai rasa tergantung kepada mereka adalah tujuan yang diharapkan.</p> <p><b>Mengharapkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab.</b> Dengan bertambahnya kedewasaan seorang remaja ingin mendapatkan kepercayaan terhadap suatu peranan sehingga dia dapat belajar bertanggung jawab dalam kehidupan sosialnya.</p> <p><b>Mempersiapkan karier ekonomi</b> Adanya keinginan untuk menjadi lebih dewasa dengan demikian dapat menerima tanggung jawab atas hal-hal yang berhubungan dengan</p>	<p>Adanya periode peralihan yang terjadi pada masa remaja terkadang membuat mereka sulit memposisikan diri. Disatu sisi mereka harus bersikap lebih dewasa namun disisi lain kekhawatiran orang tua yang berlebih membuat mereka sulit untuk bersikap dewasa.</p> <p>Disinilah dibutuhkan kebebasan dan kepercayaan orang tua pada usia remaja karena dengan bertambahnya kedewasaan anak-anak dapat belajar bertanggung jawab baik dalam kehidupannya sendiri dan kehidupan sosialnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permainan yang mengedepankan tanggung jawab baik dirinya sendiri, kelompok, atau lingkungannya</li> <li>- Permainan berkelompok</li> <li>- Permainan yang mengedepankan pengambilan keputusan dan strategi</li> </ul>	<p><b>Permainan : Berdiri di atas air</b> <b>Ketentuan :</b> Tempat permainan adalah kolam atau sungai. Ban yang dalam yang sudah dipompa diletakkan diatas air, lalu triplek diikat di ban tersebut. Tim yang beranggotakan 6-8 orang bertugas menaikkan anggota tim dengan batas waktu tertentu. Tim yang paling banyak menaikkan anggotanya diatas papan dinyatakan sebagai pemenang.</p> <p><b>Manfaat :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kerjasama tim</li> <li>2. Pengaturan strategi</li> <li>3. Kepemimpinan</li> <li>4. Kekompakkan tim</li> <li>5. Unsur hiburan</li> </ol> 



No.	Ciri Khas	Tugas Perkembangan	Hubungan	Karakter Pola Permatanaan/Atraksi yang dibutuhkan	Contoh Jenis Permainan/Atraksi Wisata, Ketentuan, dan Manfaatnya
	<p>masa dewasa. Dengan semakin mendekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa.</p>	<p>ekonomi seseorang. Mendapatkan nilai dan falsafah hidup Latar belakang cultural serta hubungan dalam keluarga ikut serta dalam pembentukan nilai-nilai hidup mereka. Bilamana anak remaja tidak memperkembangkan nilai, dia tidak akan mempunyai pembimbing yang tetap dalam membuat keputusan-keputusan.</p> <p>Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita. Hubungan sosial dipengaruhi oleh seberapa jauh tercapainya kematangan fisik dan mental. Jadi seseorang yang perkembangan fisik dan mentalnya lambat, kemungkinan ada penolakan oleh sekelompok remaja normal. Suatu hal yang amat penting dalam masa ini adalah diterimanya seseorang dalam suatu kelompok.</p>			
3	<p>Masa remaja sebagai masa mencari identitas Pada tahun awal masa remaja, penyesuaian diri dengan kelompok masih tetap penting bagi anak laki-laki dan perempuan. Lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-</p>	<p>Mendapatkan gambaran mengenai dirinya sendiri. Oleh karena sudah meningkatnya kedewasaan, maka anak remaja pada waktu ini membuat gambaran yang boleh dikatakan jelas, baik yang dikerjakan dengan baik ataupun kurang. Gambaran</p>	<p>Pada saat masa anak-anak, mereka cenderung mengikuti apa yang dilakukan oleh kelompoknya, namun pada masa remaja mereka mulai mendambakan identitas diri. Mereka mulai mencari apa yang menjadi potensi dari diri mereka masing-masing, hal tersebut didorong adanya</p>	<p>Permainan yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.</p>	<p>Permainan : Wisata Bunga Ketentuan : Tempat wisata adalah perkebunan bunga. Peserta diajak meninjau lokasi pembudidayaan bunga. Kemudian dilanjutkan dengan wisata petik bunga dan terakhir wisata merangkai bunga yang hasil rangkaiannya dapat dijadikan oleh-oleh. Manfaat :</p>

Lanjutan...

No.	Ciri Khas	Tugas Perkembangan	Hubungan	Karakter Pola Permaianan/Atraksi yang dibutuhkan	Contoh Jenis Permainan/Atraksi Wisata, Ketentuan, dan Manfaatnya
	temannya dalam segala hal, seperti sebelumnya.	<p>yang tercakup dalam dirinya, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Perkiraan dari inteligensinya.</li> <li>Minatnya</li> <li>Hal yang menimbulkan perasaan senang.</li> <li>Hal yang menimbulkan perasaan kurang.</li> <li>Kelompok-kelompok mana yang cocok dan tidak cocok.</li> </ol> <p><b>Mendapatkan kemampuan untuk berdiri sendiri dalam hal yang berhubungan dengan ekonomi atau keuangan</b></p> <p>Adanya keinginan untuk menjadi lebih dewasa dengan demikian dapat menerima tanggung jawab atas hal-hal yang berhubungan dengan ekonomi seseorang.</p>	keinginan remaja untuk mampu berdiri sendiri.		<p>Menambah pengetahuan, mengasah keterampilan dan menyalurkan hoby</p> 

Sumber : hasil analisa antara tugas perkembangan dan cirikhas perkembangan




Keterangan;

Hasil wawancara dan pengamatan psikologi

### 3.4 Analisa Peluang Atraksi Wisata berdasarkan Elemen Atraksi Obyek Wisata dan Karakter Psikologi Target Pasar





Tujuan dari analisa peluang atraksi wisata berdasarkan elemen atraksi obyek wisata dan karakter psikologi target pasar yaitu mendapatkan konsep pengembangan atraksi yang sesuai dengan kebutuhan pola permainan/atraksi wisata yang nantinya dapat diterapkan pada masing-masing obyek wisata. Adapun variabel yang digunakan telah dianalisis pada point 2 (dua) dan 3 (tiga). Dengan menggabungkan hasil analisa ke 2 dan ke 3 maka akan didapatkan arahan pengembangan atraksi yang dibutuhkan oleh target penelitian. Dalam analisa ini penulis dibantu oleh psikolog yang berfungsi mengarahkan dalam proses analisa ini dan juga berfungsi sebagai pengambil keputusan. Untuk lebih jelasnya terkait analisa dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.9**  
**Analisa Peluang Atraksi Wisata**  
**berdasarkan Potensi Obyek Wisata dan Karakter Psikologi Target Pasar**






Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan / Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan	
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'			
Tahura R. Soeryo - (Pemandian Air Panas)	<i>Something to see</i> 	Pemandangan - Beragam jenis tanaman - Pegunungan	Atraksi wisata yang dapat dinikmati pengunjung secara kasat mata yaitu beragam jenis pepohonan yang berada di hutan serta pemandangan pegunungan yang tampak dari obyek wisata.															Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Pemandian mata air panas	Lokasi permainan berada di kolam mata air panas. Disini wisatawan dapat bebas berekspresi tanpa aturan-aturan yang membatasi. Untuk anak-anak dilakukan pendampingan oleh orang tua masing-masing. Selain hoby, berendam di kolam mata air panas dipercaya bias menyembuhkan penyakit kulit.															Anak-Anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Penelusuran hutan ( <i>Tour the jungle</i> )	Lokasinya berada di sekitar hutan Tahura R. Soeryo. Disini peserta akan dibagi ke beberapa kelompok dan masing-masing kelompok akan didampingi oleh pemandu. Peserta dikenalkan keragaman tipe pohon, satwa, hutan dan masing-masing fungsinya. Bagi anak-anak akan diberikan tugas (mengamati/berhitung/membaca) diawal perjalanan, kemudian diakhir perjalanan anak-anak akan menceritakan hasil amatannya.															Anak-Anak dan Remaja	






Bersambung...






Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'				
	<p><i>Something to do</i></p> 	Pengamatan burung ( <i>bird watching</i> )	Lokasinya berada di sekitar hutan tahura R. Soeryo. Atraksi ini mengamati cara hidup burung sambil menjelajahi hutan didampingi oleh guide. Dibutuhkan kesabaran ekstra karena lokasi burung tidak menetap. Waktu yang dibutuhkan cukup lama.																Prioritas remaja	Prioritas remaja dikarenakan waktu yang dibutuhkan untuk mengamati burung tidak menentu, sehingga dibutuhkan kesabaran ekstra.
	<p><i>Something to do</i></p> 	Penelusuran gua Jepang	Atraksi penelusuran gua sejauh 20 meter. Penelusuran akan dipandu oleh seorang guide yang akan mengenalkan kepada wisatawan terkait sejarah pembangunan Gua Jepang. Untuk anak-anak akan didampingi oleh orang tua mereka dan diakhir perjalanan peserta anak-anak diwajibkan untuk menceritakan kembali pengalaman perjalanan mereka.		√	√		√											Anak-anak dan Remaja	
	<p><i>Something to do</i></p> 	Taman bermain alam	Atraksi taman bermain alam ini diperuntukkan bagi anak-anak. Disini anak-anak bermain bersama teman seusianya. Dalam atraksi ini anak-anak dapat melatih gerak motorik, logika bermain, dan sosialisasi dengan teman bermain.	√				√											Anak-anak	
	<p><i>Something to do</i></p> 	Penanaman Pohon	Para wisatawan dapat menanam bibit pohon dan diberi nama. Bagi anak-anak akan didampingi oleh orang tua masing-masing. Bagi penanam akan mendapatkan sertifikat karena telah berpartisipasi dalam penghijauan.		√	√													Anak-anak dan Remaja	






Bersambung...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja							Target	Keterangan	
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'			H'
	<i>Something to buy</i> 	Menjual - Souvenir khas Tahura (baju dan cindramata) - Makanan dan minuman - Bibit tanaman	Pengunjung dapat membeli oleh-oleh berupa souvenir, makanan serta bibit tanaman khas Tahura.														Semua pengunjung	
Coban Talun	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Hutan pinus - Pemandangan Kota Batu tampak atas - Pegunungan - Air terjun	Atraksi wisata yang dapat dinikmati pengunjung secara kasat mata yaitu pemandangan hutan pinus, pegunungan, air terjun, dan pemandangan Kota Batu tampak atas.														Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Wisata pemandian air terjun	Atraksi wisata air terjun dapat dinikmati setelah melakukan penulsaan hutan pinus sejauh 1,5 km dengan medan yang cukup menantang dan dibutuhkan kehati-hatian.														Remaja	Membutuhkan waktu yang cukup lama dan medan yang sulit bagi anak-anak
	<i>Something to do</i> 	Memancing	Bagi kunjungan keluarga atraksi wisata memancing dapat dilakukan bersama keluarga. Dengan arahan yang diberikan orang tua anak-anak juga dapat belajar melatih kesabaran.		√	√	√									√	Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Donuts Rafting	Atraksi ini dilakukan perorangan mengarungi derasnya aliran sungai menggunakan ban karet. Dibutuhkan strategi yang baik untuk mengarahkan media meluncur.															Dapat dimainkan untuk anak-anak namun dilihat dari aspek perkembangan hanya bersifat <i>fun</i> .

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'				
	<i>Something to do</i> 	Wisata kebun campur	Para pengunjung dapat berwisata kebun sayur yang berada diantara pohon pinus. Dapat dilihat juga bagaimana proses pembibitan dan memanen. Bagi anak-anak disediakan juga bibit untuk belajar menanam yang akan didampingi oleh orang tua dan pemandu. Dan diakhir kegiatan anak-anak harus menceritakan kembali pengalaman yang didapatkan.		√	√													Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Taman bermain alam	Atraksi taman bermain alam ini diperuntukkan bagi anak-anak. Disini anak-anak bermain bersama teman seusianya. Dalam atraksi ini anak-anak dapat melatih gerak motorik, logika bermain, dan sosialisasi dengan teman bermain.					√										Anak-Anak		
	<i>Something to do</i> 	Berkemah	Berkemah biasanya dilakukan lebih dari satu hari. Disini pengunjung lebih mendekat dengan alam, belajar bekerjasama, serta belajar dengan kesederhanaan.	√	√		√	√		√			√	√	√			Anak-anak dan Remaja		
	<i>Something to do</i> 	Ruang bermain	Ruang bermain ini dimanfaatkan untuk memperkenalkan permainan-permainan tradisional kepada pengunjung, seperti enggrang, lompat tali, gasing, dan lainnya.				√	√			√	√		√	√			Anak-anak dan Remaja		
	<i>Something to do</i> 	Outbond training	Kegiatan pelatihan diluar ruangan atau di alam terbuka dengan bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			Anak-anak dan Remaja		






Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permalnan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja							Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'			H'	
	<i>Something to buy</i> 	Warung makanan khas desa setempat	Selama beristirahat pengunjung dapat menikmati sajian khas tradisional yang disajikan oleh penduduk desa setempat.															Semua pengunjung	
Coban Rais	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Air terjun - Hamparan pohon pinus	Atraksi wisata yang dapat dinikmati pengunjung secara kasat mata yaitu pemandangan hutan pinus, keindahan air terjun dan pegunungan.															Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Wisata pemandian air terjun	Atraksi wisata air terjun dapat dinikmati setelah melakukan penulsaan hutan pinus sejauh 3,5 km dengan medan yang cukup menantang dan dibutuhkan kehati-hatian.															Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Outbond training	Kegiatan pelatihan diluar ruangan atau di alam terbuka dengan bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.			√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Flying Fox	Atraksi flying fox adalah salah satu permainan yang menguji keberanian ketinggian. Disini pemain harus meluncur dengan ketinggian tertentu hanya dengan seutas tali dan pengaman.							√	√							Prioritas Remaja	Dapat dimainkan untuk anak-anak namun dilihat dari aspek perkembangan hanya bersifat <i>fun</i> .






Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir		Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan					
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'			F'	G'	H'		
	<i>Something to do</i> 	Airsoft Gun	Lokasi permainan berada di hutan pinus. Atraksi tersebut mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replicas senjata api yang bernama <i>airsoft gun</i> . Disini peserta akan dibagi berkelompok. Bagi peserta yang anggotanya lebih banyak selamat diakhir permainan, maka kelompok tersebut yang mejadi pemenang.							√	√	√		√	√	√		Remaja		
	<i>Something to do</i> 	ATV	Lokasi permainan berada di hutan pinus. Permainan/olahraga yang menggunakan motor roda empat ini membutuhkan strategi dan kemampuan menaklukan medan, karena medan yang dihadapi tidak datar.							√	√	√				√	√	Remaja		
	<i>Something to do</i> 	Berkemah	Berkemah biasanya dilakukan lebih dari satu hari. Disini pengunjung lebih mendekat dengan alam, belajar bekerjasama, serta belajar dengan kesederhanaan.	√	√		√	√		√				√		√		Anak-anak dan Remaja		
	<i>Something to buy</i> 	Warung makanan khas desa setempat	Selama beristirahat pengunjung dapat menikmati sajian khas tradisional yang disajikan oleh penduduk desa setempat.	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Semua pengunjung	
Wisata Petik Apel Bumiaji	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Hamparan pohon apel	Wisatawan dapat menikmati hamparan kebun apel serta pemandangan pegunungan yang terlihat dari lokasi wisata.	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Semua pengunjung		






Bersambung...



Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'				
	<i>Something to do</i> 	Pengenalan tanaman apel dan wisata petik apel	Lokasi berada di kebun apel. Pengunjung akan dibagi berkelompok dan akan didampingi oleh seorang pemandu. Dalam atraksi ini akan diperkenalkan beragam jenis tanaman apel serta karakter buahnya. Dalam kegiatan ini anak-anak diberi tugas untuk mencatat hasil kegiatannya. Selain itu peserta diperkenankan memetik dan memakan buah apel, dengan aturan yang telah ditentukan.				√	√	√										Anak-Anak dan remaja	
	<i>Something to do</i> 	Tinjauan pengolahan apel yang berada di permukiman warga	Lokasi berada di permukiman warga. Disini pengunjung akan didemokan bagaimana mengolah produk apel. Kemudian pengunjung dapat mempraktekannya sendiri didampingi oleh pemandu. Bagi anak-anak peran orang tua dalam mendampingi proses mengolah apel sangat penting dilakukan.			√	√		√		√								Anak-Anak dan remaja	
	<i>Something to buy</i> 	Hasil olahan apel, berupa kripik, dodol, selai, dan sari buah.	Pengunjung dapat membeli produk hasil olahan apel yang dapat dijadikan oleh-oleh.																Semua pengunjung	
	<i>Something to buy</i> 	Penginapan yang berada di permukiman warga	Pengunjung yang ingin melakukan wisata sekaligus pelatihan lebih dari satu hari, dapat menginap di rumah-rumah warga yang telah disediakan.																Semua pengunjung	
Wisata Bunga Sidomulyo	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Hampan beragam jenis bunga	Wisatawan dapat menikmati hamparan kebun bunga hias serta pemandangan pegunungan yang terlihat dari lokasi wisata.																Semua pengunjung	







Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan	
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'			
	<i>Something to do</i> 	Presentasi terkait tanaman hias	Disini pengunjung akan dijelaskan terkait jenis tanaman hias yang dibudidayakan, bagaimana cara membudidayakannya, hingga proses pemanenan.			√												Anak-Anak dan remaja	
	<i>Something to do</i> 	Praktek langsung terkait pembibitan	Pengunjung akan dijelaskan bagaimana proses pembibitan tanaman hias. Bagi anak-anak akan dilakukan secara berkelompok dan akan dibimbing oleh seorang pemandu..			√	√	√		√					√			Anak-Anak dan remaja	
	<i>Something to do</i> 	Wisata petik bunga	Lokasi berada di kebun bunga. Pengunjung akan dibagi berkelompok dan akan didampingi oleh seorang pemandu. Dalam atraksi ini akan diperkenalkan beragam jenis tanaman hias serta karakter tanamannya. Dalam kegiatan ini anak-anak diberi tugas untuk mencatat hasil kegiatannya. Selain itu peserta diperkenankan memetik beberapa jenis bunga yang nantinya akan digunakan pada atraksi selanjutnya.			√	√	√									√	Anak-Anak dan remaja	
	<i>Something to do</i> 	Belajar merangkai bunga	Atraksi selanjutnya yaitu merangkai bunga bagi anak-anak didampingi oleh orang tua mereka, akan diajarkan bagaimana cara merangkai bunga. Sebelumnya akan didemokan tips dan trik merangkai bunga oleh pelatih.		√	√				√							√	Anak-Anak dan remaja	
	<i>Something to buy</i> 	Wisata benja bunga	Bagi pengunjung yang ingin mengoleksi tanaman hias, maka ada pasar bunga Sidomulyo. Disini menjual bibit serta tanaman hias yang dapat menjadi oleh-oleh dari obyek wisata ini.															Semua pengunjung	

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir		Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan			
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'			F'	G'	H'
	<i>Something to buy</i> 	Penginapan yang berada di permukiman warga	Pengunjung yang ingin melakukan wisata sekaligus pelatihan lebih dari satu hari, dapat menginap di rumah-rumah warga yang telah disediakan.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Semua pengunjung	
Arboretum Sumber Brantas	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Hampan jenis tanaman khas Arboretum	Wisatawan dapat menikmati beragam jenis tanaman khas arboretum serta pemandangan pegunungan yang terlihat dari lokasi wisata.			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Pengamatan dan penelitian tanaman	Lokasi berada di area Arboretum. Pengunjung akan dibagi berkelompok dan akan didampingi oleh seorang pemandu. Dalam atraksi ini akan diperkenalkan beragam jenis tanaman serta kerakter. Dalam kegiatan ini anak-anak diberi tugas untuk mencatat hasil kegiatannya.			✓	✓	✓		✓			✓		✓		Anak-Anak dan remaja	
	<i>Something to do</i> 	<i>Outbond training</i>	Kegiatan pelatihan diluar ruangan atau di alam terbuka dengan bentuk kegiatannya berupa simulasi kehidupan melalui permainan yang kreatif, rekreatif, dan edukatif baik secara individu maupun kelompok, dengan tujuan untuk pengembangan diri maupun kelompok.			✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Berkemah	Berkemah biasanya dilakukan lebih dari satu hari. Disini pengunjung lebih mendekat dengan alam, belajar bekerjasama, serta belajar dengan kesederhanaan.	✓	✓		✓	✓		✓			✓		✓		Anak-anak dan Remaja	







Bersambung...

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja						Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'			G'	H'
	<i>Something to do</i> 	Minum air langsung dari sumbernya.	Setelah mengamati tanaman pengunjung dapat menikmati segarnya air langsung dari sumbernya.														Semua pengunjung	
	<i>Something to buy</i> 	Pengunjung dapat membeli oleh-oleh berupa bibit tanaman	Pengunjung dapat membeli bibit tanaman khas Arboretum sebagai oleh-oleh.														Semua pengunjung	
Paralayang	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Pemandangan Kota Batu	Wisatawan dapat menikmati pemandangan pegunungan dan suasana Kota Batu dari tampak atas. Atraksi ini juga disebut sebagai <i>outer journey</i> .														Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Paralayang	Atraksi berputar-putar diudara menggunakan parasut ini cukup menantang adrenalin. Adapun beda ketinggian sekitar 300mdpl, dengan ketinggian lepas landas (1300 mdpl) dan ketinggian pendaratan (1000 mdpl). Bagi para pemula yang akan mencoba akan didampingi oleh seorang pemandu.						√	√	√		√		√	√	Remaja	
	<i>Something to buy</i> 	Warung makanan khas desa setempat	Selama beristirahat pengunjung dapat menikmati sajian khas tradisional yang disajikan oleh penduduk desa setempat.														Semua pengunjung	
Downhill/ sepeda gunung	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Hamparan pohon pinus	Atraksi wisata yang dapat dinikmati pengunjung secara kasat mata yaitu pemandangan hutan pinus, keindahan air terjun dan pegunungan.														Semua pengunjung	







Bersambung...

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan	
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'			
	<i>Something to do</i> 	Downhill	Atraksi ini merupakan salah satu olahraga bersepeda dengan medan perbukitan. Dibutuhkan keahlian khusus dan kecermatan untuk menaklukkan medan terjal sepanjang 2-3 km.							√	√	√		√		√		Remaja	
	<i>Something to buy</i> 	Persewaan sepeda dan kelengkapan downhill	Bagi para wisatawan yang tidak membawa peralatan downhill, dapat menyewa dilokasi setempat.	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Semua pengunjung	
	<i>Something to buy</i> 	Pasar Songgoriti	Bagi para wisatawan yang ingin membeli oleh-oleh khas Kota Batu, tersedia di Pasar Songgoriti yang letaknya tidak jauh dari lokasi downhill.	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Semua pengunjung	
	<i>Something to buy</i> 	Villa Songgoriti	Pengunjung yang ingin melakukan berlatih lebih dari satu hari, dapat menyewa di villa-villa yang telah tersedia disekitar kawasan Songgoriti.	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Semua pengunjung	
Arung Jeram	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Pemandangan disekitar desa - Sungai	Wisatawan dapat menikmati pemandangan pegunungan dan suasana pedesaan yang masih asri.	■			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Arung Jeram	Jenis atraksi mengarungi sungai dengan aliran yang deras, menggunakan perahu karet. Dilakukan secara berkelompok, dibutuhkan kerjasama tim dan strategi yang baik.							√	√	√		√	√	√	√	Remaja	







Bersambung...

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'		
	<i>Something to do</i> 	Donuts Rafting	Jenis atraksi mengarungi sungai dengan menggunakan ban karet. Dibutuhkan keberanian yang tinggi, karena menggunakan ban akan lebih sulit dalam mengarahkannya.						√	√	√		√		√	√	Remaja	
	<i>Something to buy</i> 	Warung makanan khas desa setempat	Selama beristirahat pengunjung dapat menikmati sajian khas tradisional yang disajikan oleh penduduk desa setempat.														Semua pengunjung	
	<i>Something to buy</i> 	Petik Buah	Dengan mengeluarkan sedikit uang peserta dapat menikmati buah-buahan yang ada di perkebunan penduduk langsung dari pohonnya.														Semua pengunjung	
Balai Materia Medica	<i>Something to see</i> 	Koleksi tanaman obat	Pengunjung dapat menikmati sejumlah koleksi tanaman obat-obatan yang dibudidayakan di lokasi Balai Materia Medica														Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Presentasi terkait tanaman obat	Pengunjung akan dijelaskan seputar tanaman obat dan fungsinya oleh petugas setempat.			√										√	Anak-anak dan Remaja	
\	<i>Something to do</i> 	Tinjauan lapangan	Pengunjung akan dibagi berkelompok dan akan didampingi oleh seorang pemandu. Dalam atraksi ini akan diperkenalkan beragam jenis tanaman obat-obatan dan khasiatnya. Dalam kegiatan ini anak-anak diberi tugas untuk mencatat hasil kegiatannya.			√	√	√								√	Anak-anak dan Remaja	







Bersambung...

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permalnan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permalnan Kelompok Remaja								Target	Keterangan	
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'			
	<i>Something to do</i> 	Prakter pembuatan obat herbal	Dalam praktek pembuatan obat-obatan herbal, anak-anak akan didampingi oleh orang tua masing-masing dan pemandu yang akan mendemokan pembuatan obat-obatan. Sedangkan para remaja akan diarahkan oleh beberapa pemandu.		√	√												√	Anak-anak dan Remaja
	<i>Something to do</i> 	Perpustakaan Balai Material Medica	Salah satu ruangan yang digunakan sebagai koleksi refrensi-refrensi tanaman obat.																Semua pengunjung
	<i>Something to buy</i> 	Produk khas Balai Material Medica : - Obat herbal - Manisan - Lulur - Sabun - dll	Pengunjung dapat membeli produk hasil olahan tanaman obat-obatan yang dapat dijadikan oleh-oleh.																Semua pengunjung
Balai Benih Ikan Puntek	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Pemandangan permukiman dari tampak atas - Kolam ikan	Wisatawan dapat menikmati pemandangan pegunungan, suasana Kota Batu dari tampak atas, dan budidaya ikan air tawar.																Semua pengunjung
	<i>Something to do</i> 	Presentasi terkait pembudidayaan ikan.	Pengunjung akan dijelaskan seputar budidaya ikan oleh petugas setempat.			√												√	Anak-anak dan Remaja
	<i>Something to do</i> 	Pelatihan terkait budidaya ikan	Anak-Anak : Praktek lapangan yang akan dipandu oleh petugas setempat. Akan dijelaskan terkait jenis-jenis ikan, proses pembenihan hingga pemanenan ikan. Pelatihan akan dilakukan secara berkelompok.			√	√	√										√	Anak-anak dan Remaja

Bersambung...







Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja							Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'			H'	
	<i>Something to buy</i> 	Menjual beragam jenis ikan/bibit ikan	Pengunjung dapat membeli bibit ikan yang dibudidayakan di BBI, sebagai oleh-oleh.															Semua pengunjung	
	<i>Something to buy</i> 	Mess	Pengunjung yang ingin melakukan berlatih lebih dari satu hari, menginap di mess yang telah disediakan oleh pihak Balai Benih Ikan															Semua pengunjung	
Agrowisata Kusuma	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Pemandangan perkebunan agrowisata khas	Wisatawan dapat menikmati pemandangan pegunungan, dan pemandangan perkebunan khas agrowisata.															Semua pengunjung	
	<i>Something to see and buy</i> 	Koleksi tanaman hias	Terdapat koleksi bibit/tanaman hias seperti anggrek, kaktus, bonsai, dan lainnya. Disini pengunjung dapat membeli atau hanya sekedar melihat.															Semua pengunjung	
	<i>Something to see</i> 	Koleksi fauna yang terpajang disepanjang track perjalanan menuju restaurant khas Agrowisata.	Disepanjang track perjalanan pengunjung akan disuguhkan koleksi hewan-hewan yang berada di kandang.															Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Wisata petik buah	Pengunjung dapat memetik minimal dua jenis buah dengan jumlah tertentu. Disini pemandu wisata akan menjelaskan terkait tanaman dan bagaimana memetik buah yang baik pada setiap kelompok. Bagi anak-anak diakhir wisata mereka harus menyampaikan pengalaman yang telah didapatkan.			√	√	√								√		Anak-anak dan Remaja	

Bersambung...









Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'				
	<i>Something to do</i> 	Shooting area	Permainan menembak sasaran dengan menggunakan <i>airsoft gun</i> . Apabila tepat terkena sasaran pemain akan mendapatkan hadiah, salah satunya dapat menikmati sajian makanan khas agrowisata. Dikenakan tambahan biaya Rp.10.000,-			√					√								Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Taman bermain anak	Disini anak-anak dapat bebas bermain dengan tambahan biaya sebesar Rp.10.000,-.					√											Anak-Anak	
	<i>Something to do</i> 	Flying fox	Salah satu permainan yang menguji keberanian ketinggian. Disini sang pemain harus meluncur dengan ketinggian tertentu hanya dengan seutas tali dan pengaman.							√	√								Prioritas Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Koki cilik	Salah satu permainan mengolah buah menjadi sebuah masakan. Disini perseta akan didampingi oleh orang tua. Sedangkan remaja secara berkelompok akan berkompetisi dengan kelompok lainnya membuat olahan makanan dari buah		√	√					√				√	√	√		Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to buy</i> 	Restaurant khas Agrowisata	Restaurant yang menyajikan makanan yang dimodifikasi dengan buah, seperti nasi goreng apel.																Semua pengunjung	
	<i>Something to buy</i> 	Souvenir khas Agrowisata	Pengunjung dapat membeli souvenir khas Agrowisata di wisata belanja agrowisata.																Semua pengunjung	







Bersambung...

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja							Target	Keterangan		
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'			H'	
	<i>Something to do</i> 	Hotel	Hotel yang berada di kawasan Agrowisata Kusuma dapat dijadikan fasilitas penginapan bagi pengunjung															Semua pengunjung	
Balitjestro	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Pemandangan kebun buah	Wisatawan dapat menikmati pemandangan pegunungan, dan pemandangan perkebunan khas Balitjestro.															Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Presentasi terkait buah Sub Tropika.	Pengunjung akan dijelaskan seputar Balitjestro, buah-buah yang ditanam, karakter buah dan jenis penyakitnya oleh petugas setempat.			√											√		
	<i>Something to do</i> 	Tinjauan langsung ke lapangan terkait buah Sub Tropika.	Pengunjung akan dibagi berkelompok dan akan didampingi oleh seorang pemandu. Dalam atraksi ini akan diperkenalkan beragam jenis tanaman buah-buahan dan karakternya. Dalam kegiatan ini anak-anak diberi tugas untuk mencatat hasil kegiatannya.			√	√	√									√	Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Wisata petik buah	Disini pengunjung bebas metik dan makan sepuasnya ditempat.															Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Pengunjung dapat membeli oleh-oleh berupa bibit tanaman	Pengunjung dapat membeli bibit tanaman khas buah-buahan sebagai oleh-oleh.															Semua pengunjung	




Bersambung...

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja							Target	Keterangan	
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'			H'
Balai Besar Pelatihan Peternakan	<i>Something to see</i> 	Pemandangan; - Pegunungan - Pemandangan Kota Batu tampak atas ( <i>outer journey</i> )	Wisatawan dapat menikmati pemandangan pegunungan, dan pemandangan Kota Batu dari lokasi wisata ini.	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	Semua pengunjung	
	<i>Something to do</i> 	Pemaparan materi	Disini pengunjung akan dijelaskan terkait budidaya ternak/ pengolahan produk susu. Materi akan disesuaikan dengan permintaan pengunjung.			√										√	Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Instalasi farm	Anak-anak : atraksi yang disajikan yaitu melihat proses pemerahan susu dan memberi makan ternak. Remaja : atraksi yang disajikan yaitu proses pembuatan pakan ternak dan pemerahan susu.			√	√	√								√	Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Instalasi pengolahan produk susu	Dari hasil susu perah pengunjung dapat memproses susu, menjadi produk olahan yang diinginkan, seperti susu pasteurisasi, es krim, stick susu, dll. Bagi anak-anak akan didampingi oleh orang tua masing-masing.		√	√										√	Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Instalasi biogas dan biourine	Pengunjung dapat melihat secara langsung proses pengolahan limbah cair-padat peternakan yang dimanfaatkan sebagai sumber energy alternatif.			√	√	√								√	Anak-anak dan Remaja	
	<i>Something to do</i> 	Instalasi kesehatan hewan dan reproduksi	Pengunjung dapat mengetahui bagaimana cara pembudidayaan sapi, penyakit-penyakit ternak, dan cara penyembuhannya.			√	√	√								√	Anak-anak dan Remaja	

Bersambung...

Lanjutan...

Obyek wisata	Pengembangan Atraksi	Peluang Pengembangan Atraksi	Ketentuan Permainan/Atraksi	Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Anak-Anak Akhir					Pola kebutuhan Atraksi Permainan Kelompok Remaja								Target	Keterangan	
				A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'	H'			
	<p><i>Something to do</i></p> 	Perpustakaan Balai Besar Pelatihan Peternakan	Salah satu ruangan yang digunakan sebagai koleksi referensi-referensi tanaman obat.															Semua pengunjung	
	<p><i>Something to buy</i></p> 	Mess	Pengunjung yang ingin melakukan berlatih lebih dari satu hari, menginap di mess yang telah disediakan oleh pihak Balai Besar Pelatihan Peternakan															Semua pengunjung	
	<p><i>Something to buy</i></p> 	Produk olahan Balai Besar Pelatihan Peternakan	Pengunjung dapat membeli produk olahan BBPP berupa susu pasteurisasi, es krim, stick susu, telur bebek, dan telur ayam.															Semua pengunjung	

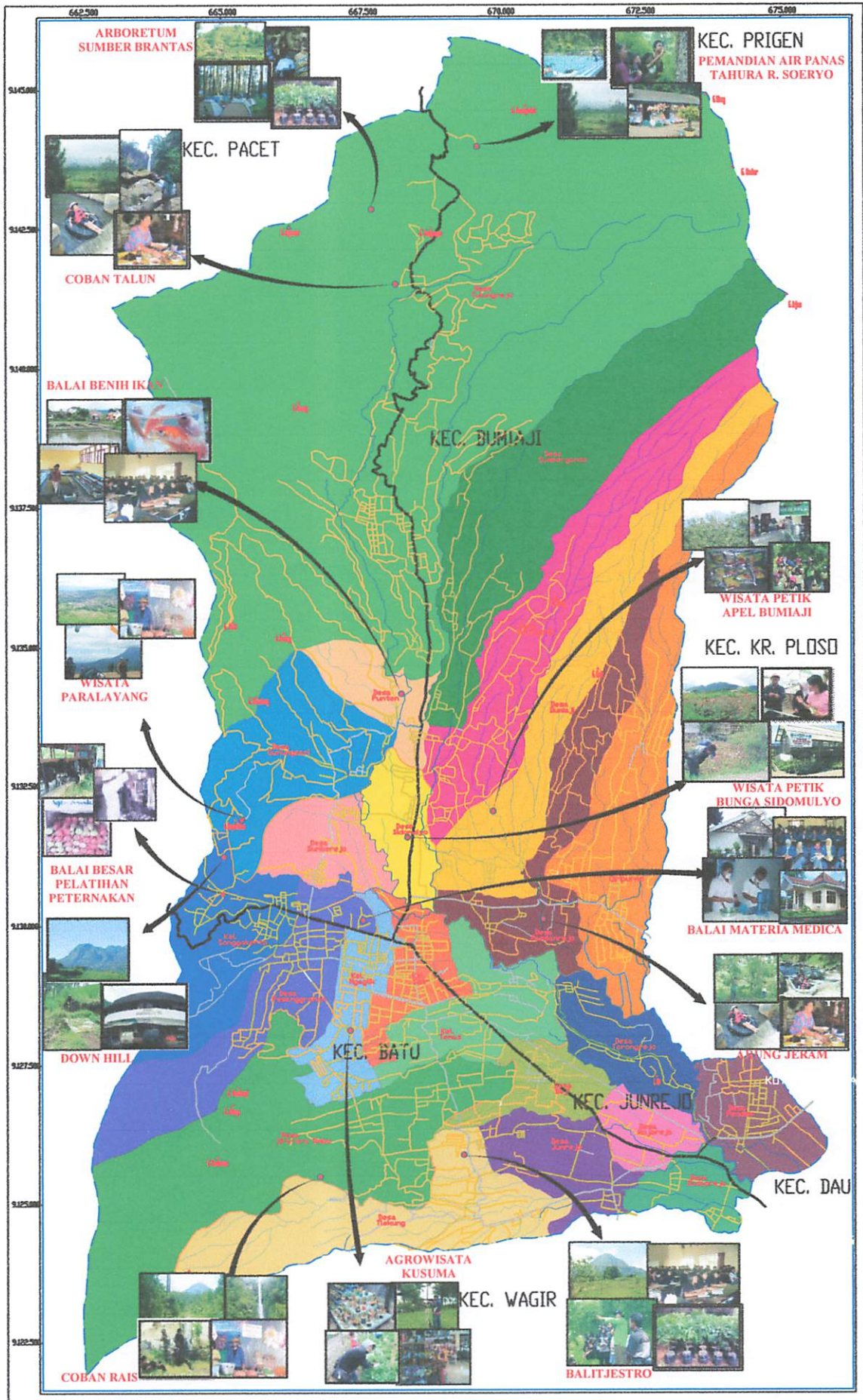
Sumber : Hasil analisa tabel 3.2 dan 3.3

Keterangan :

- Pola-Pola Atraksi Wisata Kelompok Anak-Anak Akhir, yaitu sebagai berikut;
- A : Atraksi wisata yang tidak banyak mengandung aturan
  - B : Atraksi wisata yang mengedepankan kerjasama dengan orang tua
  - C : Atraksi wisata yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni keterampilan.
  - D : Atraksi wisata yang dilakukan secara berkelompok
  - E : Atraksi wisata yang mengkombinasikan motorik, logika, dan sosialnya.

Pola-Pola Atraksi Wisata Kelompok Remaja, yaitu sebagai berikut;

- A' : Atraksi wisata yang mengedepankan keberanian dan kepercayaan diri
- B' : Atraksi wisata yang menonjolkan kemampuan diri
- C' : Atraksi wisata yang mengolah permainan fisik
- D' : Atraksi wisata yang menegesankan membutuhkan usaha keras namun belum tentu sekeras usahanya.
- E' : Atraksi wisata yang mengedepankan tanggung jawab dirinya sendiri ataupun kelompok
- F' : Atraksi wisata berkelompok
- G' : Atraksi wisata yang mengedepankan pengambilan keputusan
- H' : Atraksi wisata yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.



**PETA ANALISA PELUANG PENGEMBANGAN ATRAKSI OBYEK WISATA MINAT KHUSUS ALAM**

- LEGENDA :**
- BATAS KOTA
  - BATAS KECAMATAN
  - SUNGAI
  - JALAN KAR/PROP
  - JALAN BESA

SUMBER PETA :  
HASIL ANALISA

NO. PETA: 3.1	U ↑
SKALA: 1 : 140 000	↑
 STIASI 4208 JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH/DESA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL SURABAYA	

### **3.5. Analisa Arahkan Obyek Wisata Unggulan dan Pendukung**

Terdapat sekitar 14 (tiga belas) obyek wisata minat khusus alam yang ada di Kota Batu, dengan beragam atraksi didalamnya. Diantara sekian banyak obyek wisata yang ditawarkan, sudah tentu wisatawan akan kesulitan dalam memilih obyek wisata mana yang menjadi unggulan Kota Batu, terlebih lagi apabila wisatawan tersebut tidak dapat meluangkan banyak waktu dilokasi tersebut. Dapat dianalogikan jika seorang pembeli ditawarkan beragam produk oleh penjual, maka pembelipun akan kebingungan, sehingga dibutuhkan penjelasan terkait produk unggulan dari penjual tersebut. Oleh karena itu dengan adanya analisa ini maka nantinya akan diketahui obyek wisata mana saja yang menjadi menjadi unggulan ataupun pendukung. Adapun sistem analisisnya yaitu setelah didapatkan peluang atraksi pada analisa 3.4, maka dapat ditentukan obyek wisata mana saja yang atraksinya telah memenuhi kebutuhan pola atraksi wisata. Obyek wisata yang dapat memenuhi hampir semua kebutuhan pola atraksi, maka obyek tersebut berpeluang menjadi unggulan (1). Kemudian dari rekapitan hasil kuesioner juga akan menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan ini. Pada bagian ini akan digunakan metode pembobotan dan interval yang akan dibagi kedalam lima kelas (skala likert ) (2). Obyek yang mendapatkan kelas satu maka akan berpeluang menjadi obyek wisata unggulan. Gabungan dari kedua point diatas maka akan didapatkan obyek wisata unggulan dan pendukung bagi anak-anak akhir dan remaja. Untuk lebih jelasnya terkait analisa ini, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.10**  
**Analisa Arahannya Obyek Wisata Unggulan**  
**Wisata Wisata Minat Khusus Kota Batu**

No.	Nama Obyek	Pola Kebutuhan Atraksi Wisata/Permainan												Kategori	
		Anak-Anak Akhir					Remaja								
		A	B	C	D	E	A'	B'	C'	D'	E'	F'	G'		H'
1	Tahura R. Soeryo														A1, B2
2	Coban Talun														A1, B1
3	Coban Rais														A2, B1
4	Wisata Petik Apel Bumiaji														A2, B2
5	Wisata Bunga Sidomulyo														A2, B2
6	Arboretum														A1, B1
7	Paralayang														A2, B2
8	Down Hill/Sepeda Gunung														A2, B2
9	Arung Jeram														A2, B2
0	Balai Matera Medica														A2, B2
1	Balai Benih Ikan														A2, B2
2	Agrowisata Kusuma														A2, B2
3	Balitjestro														A2, B2
4	Balai Besar Pelatihan Peternakan														A2, B2

Sumber : Hasil analisa tabel 3.4

Keterangan :

- A1 : Unggulan Anak-Anak Akhir
- A2 : Pendukung Anak-Anak Akhir
- B1 : Unggulan Remaja
- B2 : Pendukung Remaja

Pola-Pola Atraksi Wisata Kelompok Anak-Anak Akhir, yaitu sebagai berikut;

- A : Atraksi wisata yang tidak banyak mengandung aturan
- B : Atraksi wisata yang mengedepankan kerjasama dengan orang tua
- C : Atraksi wisata yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni keterampilan.
- D : Atraksi wisata yang dilakukan secara berkelompok
- E : Atraksi wisata yang mengombinasikan motorik, logika, dan sosialnya.

Pola-Pola Atraksi Wisata Kelompok Remaja, yaitu sebagai berikut;

- A' : Atraksi wisata yang mengedepankan keberanian dan kepercayaan diri
- B' : Atraksi wisata yang menonjolkan kemampuan diri
- C' : Atraksi wisata yang mengolah permainan fisik
- D' : Atraksi wisata yang menegesankan membutuhkan usaha keras namun belum tentu sekeras usahanya.
- E' : Atraksi wisata yang mengedepankan tanggung jawab dirinya sendiri ataupun kelompok
- F' : Atraksi wisata berkelompok
- G' : Atraksi wisata yang mengedepankan pengambilan keputusan
- H' : Atraksi wisata yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.

Berdasarkan dari hasil akumulasi kuesioner didapatkan data sebagai berikut;

**Tabel 3.11**  
**Analisa Akumulasi Hasil Kuesioner Anak-Anak Akhir**

No.	Nama Obyek Wisata	Bobot					BxN	Kelas
		1	2	3	4	5		
1	Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	0	1	13	24	11	192	IV
2	Air Terjun Coban Talun	0	2	20	18	9	181	IV
3	Air Terjun Coban Rais	1	5	26	11	6	163	III
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	0	1	12	18	18	200	IV
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	0	2	15	21	11	188	IV
6	Arboretum Brantas	2	5	24	13	5	161	III
7	Wisata Paralayang	1	17	27	2	2	134	III
8	<i>Down hill/sepeda gunung</i>	4	16	22	5	2	132	III
9	Arung jeram	5	10	21	10	3	143	III
10	Balai Materia Medica	3	8	25	10	3	149	III
11	Balai benih Ikan	1	2	9	28	9	189	IV
12	Agrowisata Kusuma	0	0	5	12	32	223	V
13	Balitjestro	0	0	9	30	10	197	IV
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	0	3	13	30	3	180	IV

Sumber : Hasil analisa rekap kuesioner

Keterangan :

Kelas I : Sangat tidak suka

Kelas IV: Suka

Kelas II : Tidak suka

Kelas V : Sangat suka

Kelas III: Cukup suka

N (populasi) = 49



**Tabel 3.12**  
**Analisa Akumulasi Hasil Kuesioner Remaja**

No.	Nama Obyek Wisata	Bobot					BXN	Kelas
		1	2	3	4	5		
1	Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	5	27	44	33	16	403	III
2	Air Terjun Coban Talun	2	5	22	61	35	497	IV
3	Air Terjun Coban Rais	4	10	27	40	44	485	IV
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	5	5	44	38	33	464	IV
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	11	5	49	38	22	430	IV
6	Arboretum Brantas	3	16	27	33	46	478	IV
7	Wisata Paralayang	3	5	5	27	85	561	V
8	<i>Down hill/sepeda gunung</i>	16	0	17	49	43	478	IV
9	Arung jeram	11	11	5	22	76	516	IV
10	Balai Materia Medica	0	16	49	38	22	441	IV
11	Balai benih Ikan	5	22	60	16	22	403	III
12	Agrowisata Kusuma	0	0	43	28	54	511	IV
13	Balitjestro	5	16	33	38	33	453	IV
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	0	0	49	43	33	484	IV

Sumber : Hasil analisa rekap kuesioner

Keterangan :

Kelas I : Sangat tidak suka

Kelas IV: Suka

Kelas II : Tidak suka

Kelas V : Sangat suka

Kelas III: Cukup suka

N (populasi) = 125

Rumus Pembagian Interval Kategori;

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\sum \text{Kelas}}$$

Maka ;

$$\begin{aligned} \text{Nilai Tertinggi} &= \sum \text{sampel} \times \text{bobot tertinggi} \\ \text{Nilai Tertinggi} &= 49 \times 5 = 245 \\ \text{Nilai Terendah} &= \sum \text{sampel} \times \text{bobot terendah} \\ \text{Nilai Terendah} &= 49 \times 1 = 49 \\ \text{Interval Kelompok Anak-Anak Akhir} \\ &= \frac{245-49}{5} \\ &= 39.2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Tertinggi} &= \sum \text{sampel} \times \text{bobot tertinggi} \\ \text{Nilai tertinggi} &= 125 \times 5 = 625 \\ \text{Nilai Terendah} &= \sum \text{sampel} \times \text{bobot terendah} \\ \text{Nilai terendah} &= 125 \times 1 = 125 \\ \text{Interval Kelompok Remaja} \\ &= \frac{625 - 125}{5} \\ &= 100 \end{aligned}$$

Pembagian Kelas :

$$\begin{aligned} \text{Kelas I} &= 49 - 88.2 \text{ (rendah)} \\ \text{Kelas II} &= 88.3 - 127.5 \\ \text{Kelas III} &= 127.6 - 166.8 \\ \text{Kelas IV} &= 166.9 - 206.1 \\ \text{Kelas V} &= 206.2 - 245 \text{ (tinggi)} \end{aligned}$$

Pembagian Kelas :

$$\begin{aligned} \text{Kelas I} &= 125 - 225 \text{ (rendah)} \\ \text{Kelas II} &= 225.1 - 325.1 \\ \text{Kelas III} &= 325.2 - 425.2 \\ \text{Kelas IV} &= 425.3 - 525.3 \\ \text{Kelas V} &= 525.4 - 625 \text{ (tinggi)} \end{aligned}$$

**Tabel 3.13**  
**Analisa Obyek wisata Unggulan dan Pendukung**  
**Kelompok Anak-Anak Akhir dan Remaja**

No.	Nama Obyek Wisata	Kelompok Unggulan dan Pendukung			
		A1	A2	B1	B2
1	Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	√			√
2	Air Terjun Coban Talun	√		√	
3	Air Terjun Coban Rais		√	√	
4	Wisata Petik Apel Bumiaji		√		√
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo		√		√
6	Arboretum Brantas		√	√	
7	Wisata Paralayang		√		√
8	Down hill/sepeda gunung		√		√
9	Arung jeram		√		√
10	Balai Materia Medica		√		√
11	Balai benih Ikan		√		√
12	Agrowisata Kusuma		√		√
13	Balitjestro		√		√
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan		√		√

Sumber : Hasil analisa gabungan tabel 3.10, 3.11, dan 3.12

Keterangan :

- A1 : Unggulan Anak-Anak Akhir
- A2 : Pendukung Anak-Anak Akhir
- B1 : Unggulan Remaja
- B2 : Pendukung Remaja

Dalam analisa ini nilai pembobotan menggunakan skala Likert, dimana pada umumnya responden harus memilih satu dari lima alternatif; sangat tidak tertarik, tidak tertarik, cukup tertarik, tertarik, dan sangat tertarik. Dari akumulasi bobot dikalikan dengan jumlah responden (nilai), kemudian dibagi kedalam lima kelas. Obyek yang mendapatkan kelas kelima berarti obyek wisata tersebut yang paling banyak diminati dan berpeluang menjadi obyek wisata unggulan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada peta 3.2 dan peta 3.3.

### 3.6. Analisa Paket Wisata Minat Khusus

Pada tahapan akhir analisa ini bertujuan untuk merumuskan paket wisata yang diperuntukkan bagi kelompok anak-anak akhir dan remaja. Penentuan analisa paket wisata minat khusus alam ini akan didasarkan pada beberapa hal, antara lain keberagaman variasi atraksi yang ditawarkan, jarak lokasi, waktu perjalanan, dan harga yang ditawarkan. (1) Dalam menentukan variasi atraksi ini obyek wisata akan dibagi dalam beberapa kelompok besar berdasarkan kesamaan jenis atraksinya. (2) Dari pembagian kelompok tersebut akan dilihat jarak antar lokasi obyek wisata. Obyek wisata yang berada dalam satu kelompok tidak akan dianalisa, karena dalam paket wisata hanya terdapat satu obyek wisata pada kelompok yang sama. Obyek wisata yang dekat (1) atau sedang (2) akan memiliki peluang dalam satu paket wisata. Paket wisata yang dibentuk akan terdiri dari minimal satu obyek wisata unggulan dan beberapa obyek pendukung. Oleh karena jenis paket wisata yang ditawarkan tergolong dalam jenis paket *tailored made tour* maka calon wisatawan dapat menentukan satu obyek pilihan disetiap kelompok kategori jenis wisata yang akan ditawarkan disetiap paket. (3) Setelah didapatkan kombinasi obyek wisata pada setiap paket kemudian dilakukan estimasi waktu yang dibutuhkan dalam kunjungan pada setiap paket. Dalam analisa ini akan dikategorikan estimasi kunjungan waktu terlama dan tersingkat (4) Dan terakhir dilakukan estimasi biaya yang dihabiskan dalam setiap paket. Dalam analisa ini juga akan dikategorikan estimasi biaya tertinggi dan terendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada analisa berikut;

### 3.6.1. Analisa Paket Wisata Minat Khusus bagi Kelompok Anak-Anak Akhir

Dalam pembagian kelompok jenis wisata bagi kelompok anak-anak akhir akan dibagi menjadi tiga kelompok jenis wisata, hal tersebut dilihat dari kesamaan karakter atraksi wisata. Adapun pembagian jenis wisatanya sebagai berikut;

**Tabel 3.14**

#### Analisa Kategori Jenis Wisata Kelompok Anak-Anak Akhir

Jenis Kelompok Wisata		
Air dan Permainan	Petik	Pendidikan
Coban Talun	Peik Apel Bumiaji	Balai Benih Ikan
Coban Rais	Petik Bunga Sidomulyo	Arboretum
Tahura R. Soeryo	Agrowisata Kusuma	Baliġjestro
		Balai Materia Medica
		Balai Besar Pelatihan Peternakan

Sumber : Hasil analisa wisata unggulan dan pendukung (analisa 3.5)

**Tabel 3.15**

#### Analisa Pengelompokkan Obyek Wisata Berdasarkan jarak Bagi Kelompok Anak-Anak Akhir

Obyek Wisata	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1				17,6	13,2	14,6	12,3	2,3	20,5	16,1	17,4
2				4,5	8,9	11,5	11,8	23,8	5,7	7,9	11,3
3				21,7	17,4	18,7	16,4	5,6	24,6	20,2	21,6
4	17,6	4,5	21,7				7,3	19,3	5,1	3,3	5,4
5	13,2	8,9	17,4				3	14,9	7,2	2,9	4,2
6	14,6	11,5	18,7				4,3	16,3	9,9	5,5	6,9
7	12,3	11,8	16,4	7,3	3	4,3					
8	2,3	23,8	5,6	19,3	14,9	16,3					
9	20,5	5,7	24,6	5,1	7,2	9,9					
10	16,1	7,9	20,2	3,3	2,9	5,5					
11	17,4	11,3	21,6	5,4	4,2	6,9					

Sumber : Hasil rekap jarak obyek wisata

Keterangan:

- |                           |                                      |
|---------------------------|--------------------------------------|
| 1. Coban Talun            | 6. Wisata Apel Bumiaji               |
| 2. Coban Rais             | 7. Balai Benih Ikan                  |
| 3. Tahura R. Soeryo       | 8. Arboretum                         |
| 4. Agrowisata Kusuma      | 9. Baliġjestro                       |
| 5. Wisata Bunga Sidomulyo | 10. Balai Materia Medica             |
|                           | 11. Balai Besar pelatihan Peternakan |

Rumus Pembagian Interval Kategori;

$$\text{Interval Kelas} = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\sum \text{Kelas}}$$

Maka ;

$$\begin{aligned} \text{Interval} &= \frac{24,6 - 2,3}{3} \\ &= 7,4 \end{aligned}$$

Pembagian Kelas :

$$\begin{aligned} \text{Kelas I (Dekat)} &= 2,3 - 9,7 \\ \text{Kelas II (Sedang)} &= 9,8 - 17,2 \\ \text{Kelas III (Jauh)} &= 17,3 - 24,6 \end{aligned}$$

**Tabel 3.16**

**Analisa Pengelompokan Obyek Wisata Berdasarkan jarak  
Bagi Kelompok Anak-Anak Akhir**

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1				3	2	2	2	1	3	2	3
2				1	1	2	2	3	1	1	2
3				3	3	3	2	1	3	3	3
4	3	1	3				1	3	1	1	1
5	2	1	3				1	2	1	1	1
6	2	2	3				1	2	2	1	1
7	2	2	2	1	1	1					
8	1	3	1	3	2	2					
9	3	1	3	1	1	2					
10	2	1	3	1	1	1					
11	3	2	3	1	1	1					

Sumber : Hasil analisa tabel 3.13

Keterangan:

- |                           |                                      |
|---------------------------|--------------------------------------|
| 1. Coban Talun            | 6. Wisata Apel Bumiaji               |
| 2. Coban Rais             | 7. Balai Benih Ikan                  |
| 3. Tahura R. Soeryo       | 8. Arboretum                         |
| 4. Agrowisata Kusuma      | 9. Balitjestro                       |
| 5. Wisata Bunga Sidomulyo | 10. Balai Materia Medica             |
|                           | 11. Balai Besar Pelatihan Peternakan |

**Tabel 3.17**  
**Analisa Estimasi Waktu Tempuh Antar Obyek Wisata**  
**Bagi Kelompok Anak-Anak Akhir**

Obyek Wisata (jam)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1				1,5	1,1	1,2	1	0,2	1,7	1,3	1,5
2				0,4	0,7	1	1	2	0,5	0,7	0,9
3				1,8	1,5	1,6	1,4	0,5	2,1	1,7	1,8
4	1,5	0,4	1,8				0,6	1,6	0,4	0,3	0,5
5	1,1	0,7	1,5				0,3	1,2	0,6	0,2	0,4
6	1,2	1	1,6				0,4	1,4	0,8	0,5	0,6
7	1	1	1,4	0,6	0,3	0,4					
8	0,2	2	0,5	1,6	1,2	1,4					
9	1,7	0,5	2,1	0,4	0,6	0,8					
10	1,3	0,7	1,7	0,3	0,2	0,5					
11	1,5	0,9	1,8	0,5	0,4	0,6					

Sumber : Hasil analisa estimasi waktu jangkauan obyek wisata

Asumsi 1 km dapat ditempuh selama 5 menit

Keterangan:

- |                            |                                       |
|----------------------------|---------------------------------------|
| 6. Coban Talun             | 6. Wisata Apel Bumiaji                |
| 7. Coban Rais              | 7. Balai Benih Ikan                   |
| 8. Tahura R. Soeryo        | 8. Arboretum                          |
| 9. Agrowisata Kusuma       | 9. Balitjestro                        |
| 10. Wisata Bunga Sidomulyo | 10. Balai Materia Medica              |
|                            | 11. Balai Besar pelatihan<br>Pernakan |

**Tabel 3.18**  
**Analisa Estimasi Waktu Kunjungan dan Harga Per-Obyek Wisata**  
**Bagi Kelompok Anak-Anak Akhir**

No.	Nama	Minimal Per-kunjungan (orang)	Waktu Kunjungan (jam)	Harga
1	Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	10	2	Rp 20.000
2	Air Terjun Coban Talun	10	2	Rp 20.000
3	Air Terjun Coban Rais	10	2	Rp 20.000
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	20	2,5	Rp 30.000
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	20	2,5	Rp 30.000
6	Arboretum Brantas	20	2	Rp 20.000
7	Balai Materia Medica	20	2,5	Rp 25.000
8	Balai Benih Ikan	20	2,5	Rp 30.000

Bersambung...

Lanjutan...

No.	Nama	Minimal Per-kunjungan (orang)	Waktu Kunjungan (jam)	Harga
9	Agrowisata Kusuma	5	2	Rp 25.000
10	Balitjestro	20	2	Rp 30.000
11	Balai Besar Pelatihan Peternakan	20	2,5	Rp 30.000

Sumber : Hasil analisa estimasi waktu dan biaya kunjungan (d disesuaikan dari harga awal dengan pengembangan atraksi)

Dari hasil analisa, maka didapatkan alternatif paket wisata minat khusus bagi kelompok anak-anak akhir adalah sebagai berikut;

**Tabel 3.19**  
**Paket Wisata Minat Khusus Alam**  
**Kelompok Anak-Anak Akhir**

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Estimasi Waktu (jam)	Estimasi Harga (Rp)
Paket A.1	- Coban Talun - Coban Rais	- Wisata Petik Bunga Sidomulyo - Wisata Petik Apel Bumiaji	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Arboretum - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	7,5 – 9,5	70.000-80.000
Paket A.2	- Coban Rais	- Agrowisata Kusuma	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	6,5-7,5	70.000-75.000

Sumber : Hasil arahan antara tabel 3.12 dan 3.14

### 3.6.2. Analisa Paket Wisata Minat Khusus bagi Kelompok Remaja

Dalam pembagian kelompok jenis wisata bagi kelompok remaja akan dibagi menjadi empat kelompok jenis wisata, hal tersebut dilihat dari kesamaan karakter atraksi wisata. Adapun pembagian jenis wisatanya sebagai berikut;

**Tabel 3.20**  
**Analisa Kategori Jenis Wisata Kelompok Remaja**

Jenis Kelompok Wisata			
Air	Petik	Pendidikan	Olahraga
Coban Talun	Peik Apel Bumiaji	Balai Benih Ikan	Downhill
Coban Rais	Petik Bunga Sidomulyo	Arboretum	Paralayang
Tahura R. Soeryo	Agrowisata Kusuma	Balitjestro	Arung jeram
		Balai Materia Medica	
		Balai Beras Pelatihan Peternakan	

Sumber : Hasil analisa wisata unggulan dan pendukung (analisa 3.5)

**Tabel 3.21**  
**Analisa Pengelompokkan Obyek Wisata Berdasarkan jarak**  
**Bagi Kelompok Remaja**

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1				17,6	13,2	14,6	12,3	2,3	20,5	16,1	17,4	18,4	17	17,6
2				4,5	8,9	11,5	11,8	23,8	5,7	7,9	11,3	12,3	14	12
3				21,7	17,4	18,7	16,4	5,6	24,6	20,2	21,6	22,6	21	21,7
4	17,6	4,5	21,7				7,3	19,3	5,1	3,3	5,4	6,4	8,1	6,2
5	13,2	8,9	17,4				3	14,9	7,2	2,9	4,2	5,2	4,2	4,3
6	14,6	11,5	18,7				4,3	16,3	9,9	5,5	6,9	7,9	6,4	7
7	12,3	11,8	16,4	7,3	3	4,3					7,2	8,2	6,7	7,3
8	2,3	23,8	5,6	19,3	14,9	16,3					19,1	20,13	18,7	19,28
9	20,5	5,7	24,6	5,1	7,2	9,9					8,7	9,7	11,4	9,4
10	16,1	7,9	20,2	3,3	2,9	5,5					4,3	5,3	7	5,1
11	17,4	11,3	21,6	5,4	4,2	6,9	7,2	19,1	8,7	4,3				
12	18,4	12,3	22,6	6,4	5,2	7,9	8,2	20,13	9,7	5,3				
13	17	14	21	8,1	4,2	6,4	6,7	18,7	11,4	7				
14	17,6	12	21,7	6,2	4,3	7	7,3	19,28	9,4	5,1				

Sumber : Hasil rekap jarak lokasi obyek wisata

Keterangan:

- |                           |                          |                                      |
|---------------------------|--------------------------|--------------------------------------|
| 1. Coban Talun            | 6. Wisata Apel Bumiaji   | 11. Balai Besar Pelatihan Peternakan |
| 2. Coban Rais             | 7. Balai Benih Ikan      | 12. Downhill                         |
| 3. Tahura R. Soeryo       | 8. Arboretum             | 13. Paralayang                       |
| 4. Agrowisata Kusuma      | 9. Balitjestro           | 14. Arung Jeram                      |
| 5. Wisata Bunga Sidomulyo | 10. Balai Materia Medica |                                      |



**Tabel 3.22**  
**Analisa Pengelompokkan Obyek Wisata Berdasarkan jarak**  
**Bagi Kelompok Remaja**

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1				3	2	2	2	1	3	2	3	3	2	3
2				1	1	2	2	3	1	1	2	2	2	2
3				3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3
4	3	1	3				1	3	1	1	1	1	1	1
5	2	1	3				1	2	1	1	1	1	1	1
6	2	2	3				1	2	2	1	1	1	1	1
7	2	2	2	1	1	1					1	1	1	1
8	1	3	1	3	2	2					3	3	3	3
9	3	1	3	1	1	2					1	1	2	1
10	2	1	3	1	1	1					1	1	1	1
11	3	2	3	1	1	1	1	3	1	1				
12	3	2	3	1	1	1	1	3	1	1				
13	2	2	3	1	1	1	1	3	2	1				
14	3	2	3	1	1	1	1	3	1	1				

Sumber : Hasil Analisa tabel 3.17

**Keterangan:**

- |                           |                          |                                      |
|---------------------------|--------------------------|--------------------------------------|
| 1. Coban Talun            | 6. Wisata Apel Bumiaji   | 11. Balai Besar Pelatihan Peternakan |
| 2. Coban Rais             | 7. Balai Benih Ikan      | 12. Downhill                         |
| 3. Tahura R. Soeryo       | 8. Arboretum             | 13. Paralayang                       |
| 4. Agrowisata Kusuma      | 9. Balitjestro           | 14. Arung Jeram                      |
| 5. Wisata Bunga Sidomulyo | 10. Balai Materia Medica |                                      |

**Tabel 3.23**  
**Analisa Estimasi Waktu Tempuh Antar Obyek Wisata**  
**Bagi Kelompok Remaja**

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1				1,5	1,1	1,2	1,0	0,2	1,7	1,3	1,5	1,5	1,4	1,5
2				0,4	0,7	1,0	1,0	2,0	0,5	0,7	0,9	1,0	1,2	1,0
3				1,8	1,5	1,6	1,4	0,5	2,1	1,7	1,8	1,9	1,8	1,8
4	1,5	0,4	1,8				0,6	1,6	0,4	0,3	0,5	0,5	0,7	0,5
5	1,1	0,7	1,5				0,3	1,2	0,6	0,2	0,4	0,4	0,4	0,4
6	1,2	1,0	1,6				0,4	1,4	0,8	0,5	0,6	0,7	0,5	0,6
7	1,0	1,0	1,4	0,6	0,3	0,4					0,6	0,7	0,6	0,6

Bersambung...

Lanjutan...

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
8	0,2	2,0	0,5	1,6	1,2	1,4					1,6	1,7	1,6	1,6
9	1,7	0,5	2,1	0,4	0,6	0,8					0,7	0,8	1,0	0,8
10	1,3	0,7	1,7	0,3	0,2	0,5					0,4	0,4	0,6	0,4
11	1,5	0,9	1,8	0,5	0,4	0,6	0,6	1,6	0,7	0,4				
12	1,5	1,0	1,9	0,5	0,4	0,7	0,7	1,7	0,8	0,4				
13	1,4	1,2	1,8	0,7	0,4	0,5	0,6	1,6	1,0	0,6				
14	1,5	1,0	1,8	0,5	0,4	0,6	0,6	1,6	0,8	0,4				

Sumber : Hasil analisa estimasi waktu jangkauan obyek wisata

Keterangan:

- |                           |                          |                                      |
|---------------------------|--------------------------|--------------------------------------|
| 1. Coban Talun            | 6. Wisata Apel Bumiaji   | 11. Balai Besar Pelatihan Peternakan |
| 2. Coban Rais             | 7. Balai Benih Ikan      | 12. Downhill                         |
| 3. Tahura R. Soeryo       | 8. Arboretum             | 13. Paralayang                       |
| 4. Agrowisata Kusuma      | 9. Balitjestro           | 14. Arung Jeram                      |
| 5. Wisata Bunga Sidomulyo | 10. Balai Materia Medica |                                      |

Tabel 3.24

**Analisa Estimasi Waktu Kunjungan dan Harga Per-Obyek Wisata  
Bagi Kelompok Remaja**

No.	Nama	Minimal Per-kunjungan (orang)	Waktu Kunjungan (jam)	Harga
1	Pemandian Air Panas Tahura R. Soeryo	10	2	Rp 20.000
2	Air Terjun Coban Talun	10	2	Rp 20.000
3	Air Terjun Coban Rais	10	2	Rp 20.000
4	Wisata Petik Apel Bumiaji	20	2,5	Rp 30.000
5	Wisata Petik Bunga Sidomulyo	20	2,5	Rp 30.000
6	Arboretum Brantas	20	2	Rp 20.000
7	Wisata Paralayang	5	2	Rp 250.000
8	Down hill/sepeda gunung	5	2	Rp 100.000
9	Arung jeram	5	2	Rp 150.000
10	Balai Materia Medica	20	2,5	Rp 25.000
11	Balai Benih Ikan	20	2,5	Rp 30.000
12	Agrowisata Kusuma	5	2	Rp 25.000
13	Balitjestro	20	2	Rp 30.000
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan	20	2,5	Rp 30.000

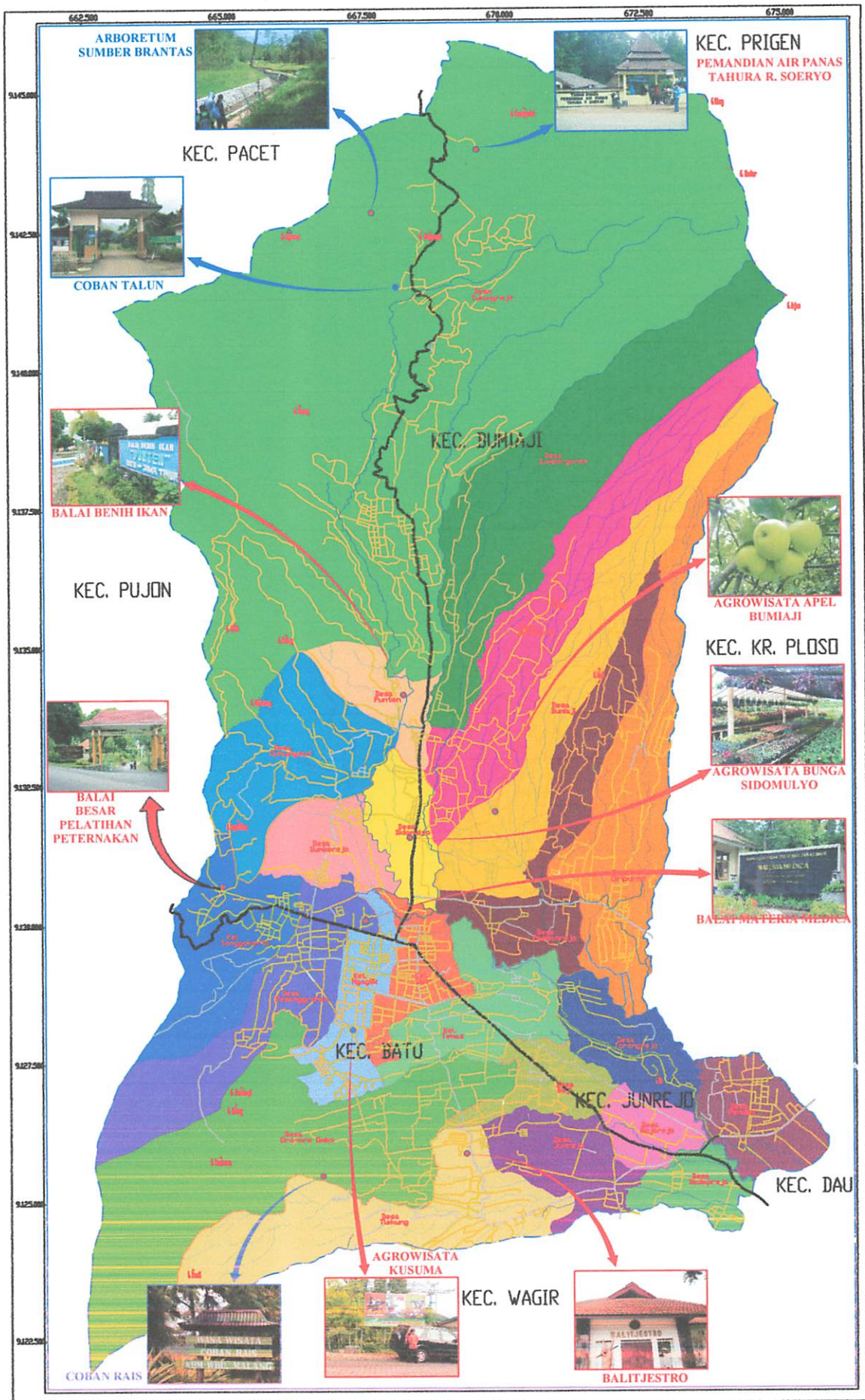
Sumber : Hasil analisa estimasi waktu dan biaya kunjungan (d disesuaikan dari harga awal dengan pengembangan atraksi)

Dari hasil analisa, maka didapatkan alternatif paket wisata minat khusus bagi kelompok anak-anak akhir adalah sebagai berikut;

**Tabel 3.25**  
**Paket Wisata Minat Khusus Alam**  
**Kelompok Remaja**

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Wisata Olahraga	Estimasi Waktu (jam)	Estimasi Harga (Rp)
Paket B.1	Coban Talun	- Wisata Petik Bunga Sidomulyo - Wisata Petik Apel Bumiaji	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9,5-13,5	175.000-330.000
Paket B.2	Coban Rais	- Agrowisata - Wisata Petik Bunga Sidomulyo	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9-13,5	175.000-330.000
Paket B.3	Coban Talun	- Wisata Petik Bunga Sidomulyo - Wisata Petik Apel Bumiaji	- Arboretum	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9-10	165.000-315.000
Paket B.4	Coban Rais	- Agrowisata - Wisata Petik Bunga Sidomulyo	- Arboretum	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9-9,5	165.000-315.000

Sumber : Hasil arahan antara tabel 3.16 dan tabel 3.18



PETA OBYEK WISATA UNGGULAN DAN PENDUKUNG ANAK-ANAK AKHIR

- LEGENDA :**
- BATAS KOTA
  - BATAS KECAMATAN
  - SUNGAI
  - JALAN KAB/PROP
  - JALAN BESAR
  - OBYEK WISATA UNGGULAN ANAK-ANAK AKHIR
  - OBYEK WISATA PENDUKUNG ANAK-ANAK AKHIR

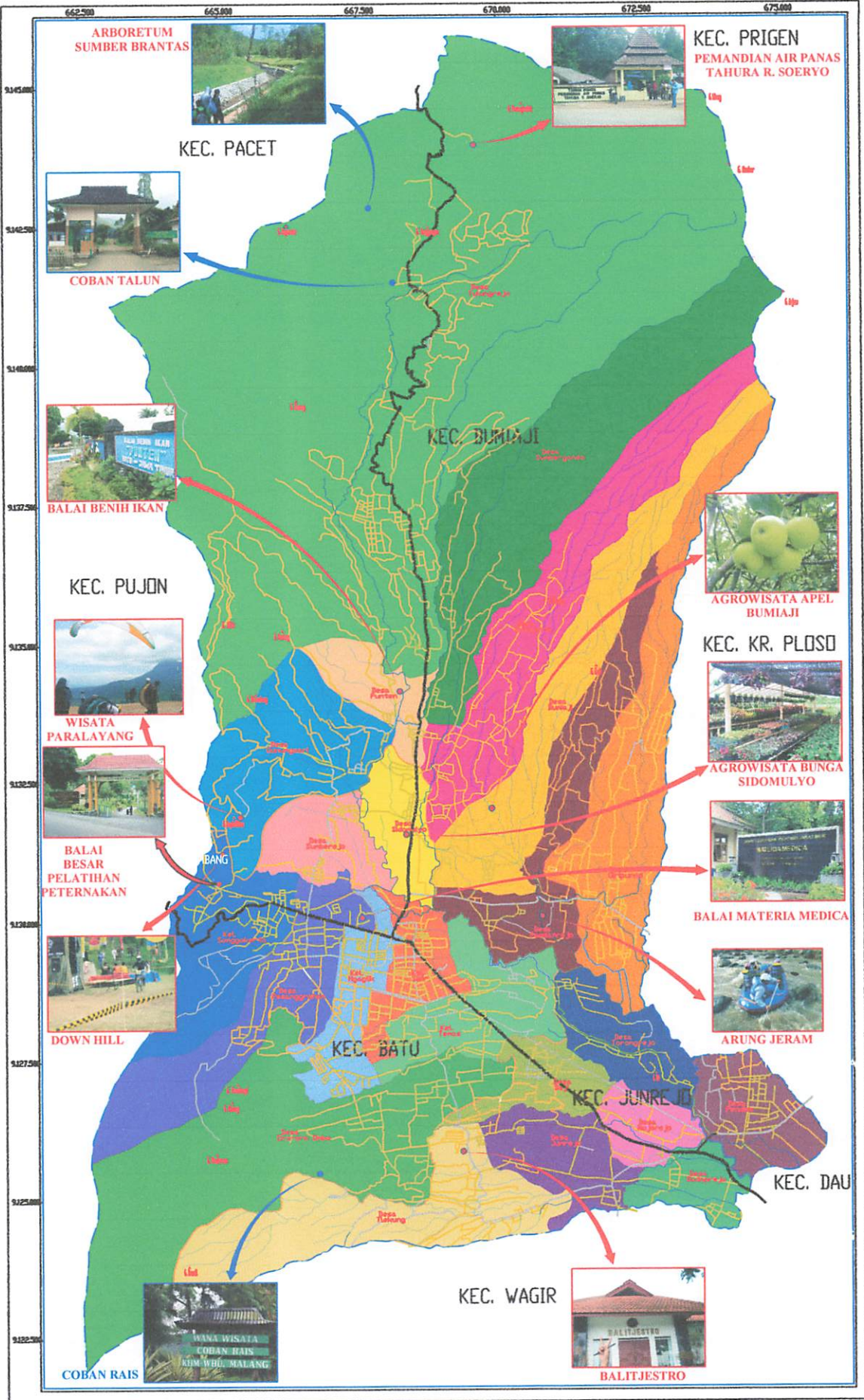
NO. PETA: 3.2  
 SKALA: 1 : 140.000



PENYUSUNAN  
 AKADEMI WISATA & MASYARAKAT ALAM  
 POKOK & TANAMAN BERSEKUTUAN  
 KELAMPYR, ANAK-ANAK AKHIR CHEVREMAAN

SUMBER PETA:  
 HASIL ANALISA

TUGAS AKHIR  
 JURUSAN TEKNIK PERIKANAN BELAS MUKTI  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNIK NEGERI SURABAYA (ITS)



PETA OBYEK WISATA UNGGULAN DAN PENDUKUNG REMAJA

- LEGENDA :
- BATAS KOTA
  - BATAS KECAMATAN
  - SUNGAI
  - JALAN KAB/PROP
  - JALAN BESAR
  - OBYEK WISATA UNGGULAN REMAJA
  - OBYEK WISATA PENDUKUNG REMAJA

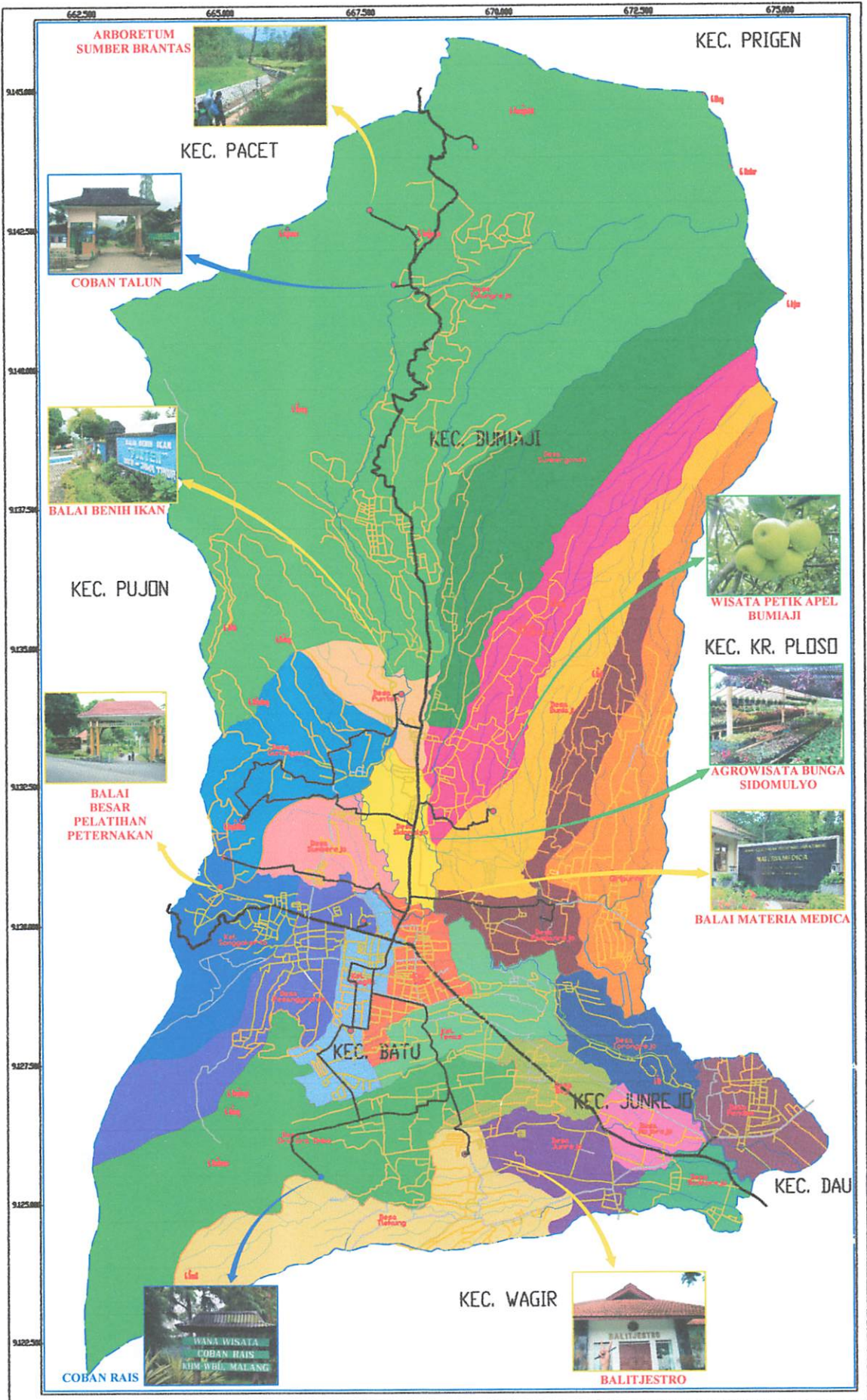
NO. PETA: 3.3  
 SKALA: 1 : 140.000



ARAHAN PENYEMANGAN ATRAKSI DAN PAKET WISATA WISATA KEBUDAYAAN ALAM PERKOTAAN BATU MALANG  
 PERIKLONASI KEMENTERIAN KEMAHASISWAAN DAN KEMERDEKAAN BERKUALITAS

SUMBER PETA:  
 BLADE, ANALISA

TUGAS AKHIR  
 JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH KOTA  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG



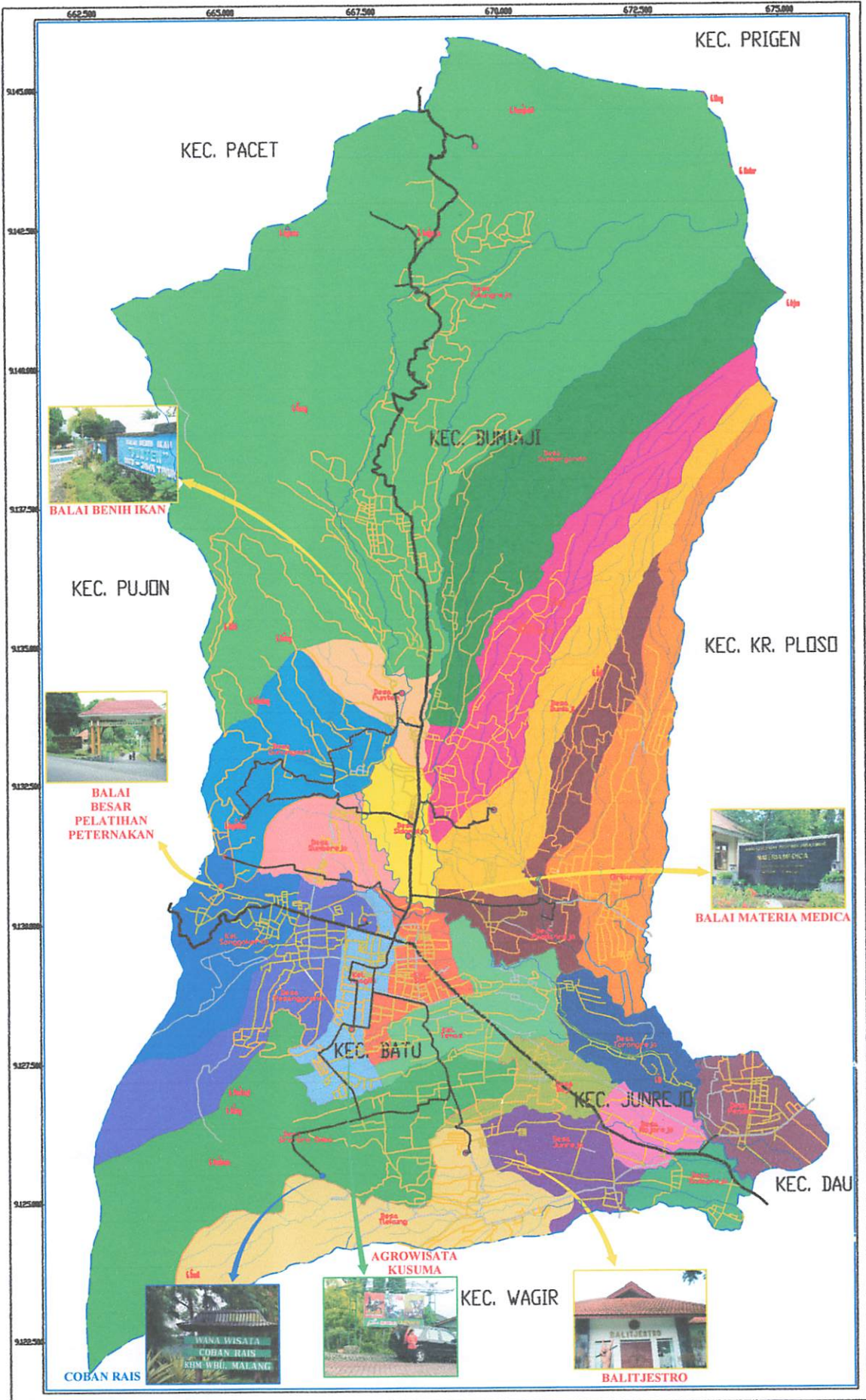
PETA PAKET A1 WISATA KELOMPOK ANAK-ANAK AKHIR

LEGENDA :

- BATAS KOTA
- BATAS KECAMATAN
- SUNGAI
- JALAN KAB/PROP
- JALAN BESAR
- JENIS WISATA AIR
- JENIS WISATA PETIK
- JENIS WISATA PEMBERIBAH

SUMBER PETA : HAZRI, ANALISA

NO. PETA: 3.4	U ↑
SKALA: 1 : 140.000	↓
AN ALAN PENREMBANGAN ATALACEI DAN PAKET WISATA MELAKUKAN KEGIATAN ALAN FISIK DAN POKOK ATALACEI PUBLIS COEN KOLAMPERUMAR	
TUGAS AKHIR JERUKAN TERBUK PELENCANAAN WILAYAH KOTA FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	



PETA PAKET A2 WISATA KELOMPOK ANAK-ANAK AKHIR

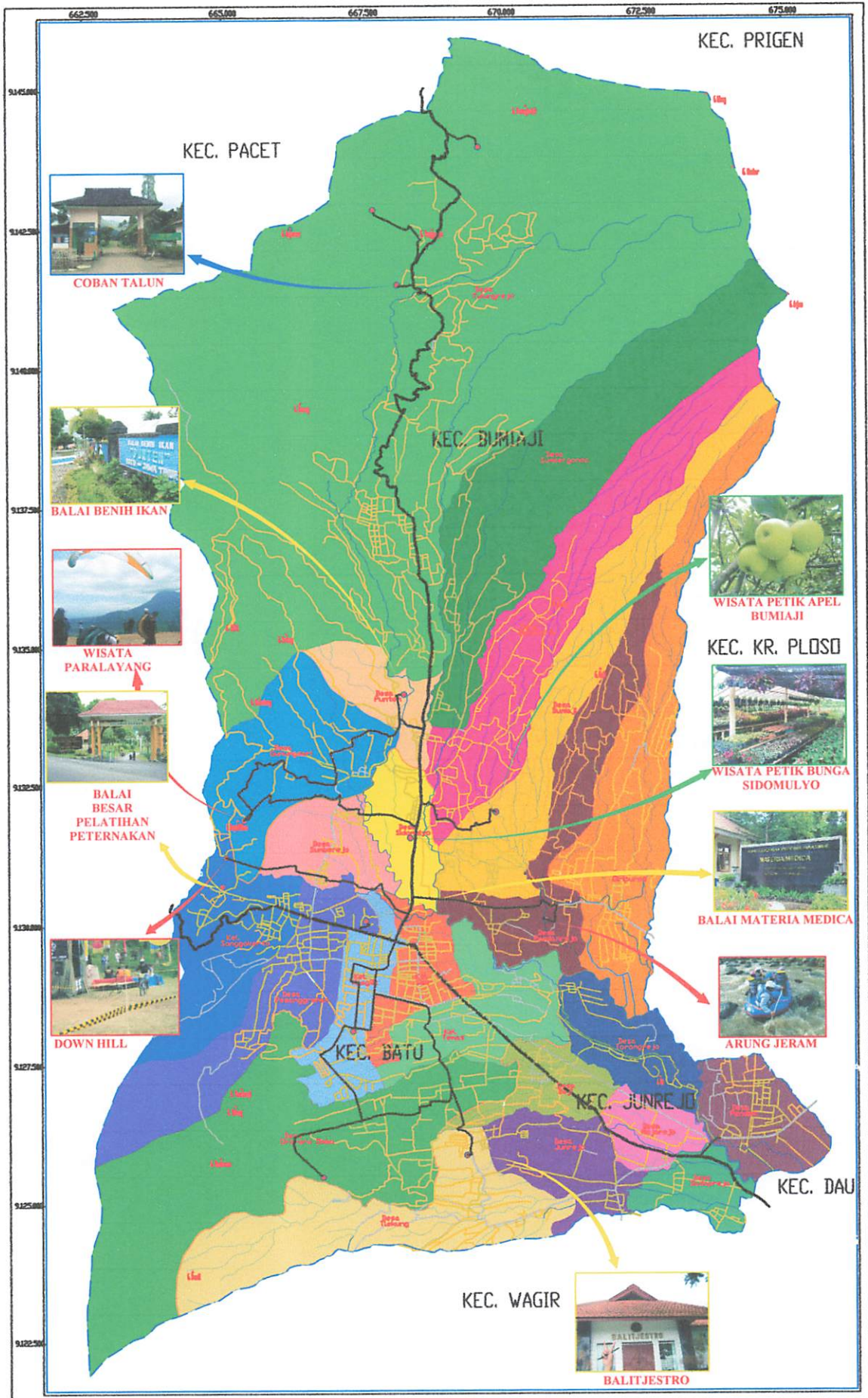
LEGENDA

- BATAS KOTA
- BATAS KECAMATAN
- SUNGAI
- JALAN KAB/PROP
- JALAN DESA
- JENIS WISATA AIR
- JENIS WISATA DUNDIRA
- JENIS WISATA PETIK
- JENIS WISATA PERIBORON

SUMBER PETA : HASIL ANALISA

NO. PETA: 3.5  
 SKALA: 1 : 140.000  
 ARAHAN PENGEMBANGAN ATRAZI DAN PASTI WISATA  
 WISATA KECERDIHAN DAN PERENCANAAN KEMENTERIAN  
 PERKULIAHAN UNIVERSITAS MALANG

TUANJUK  
 JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH/REKTA  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER



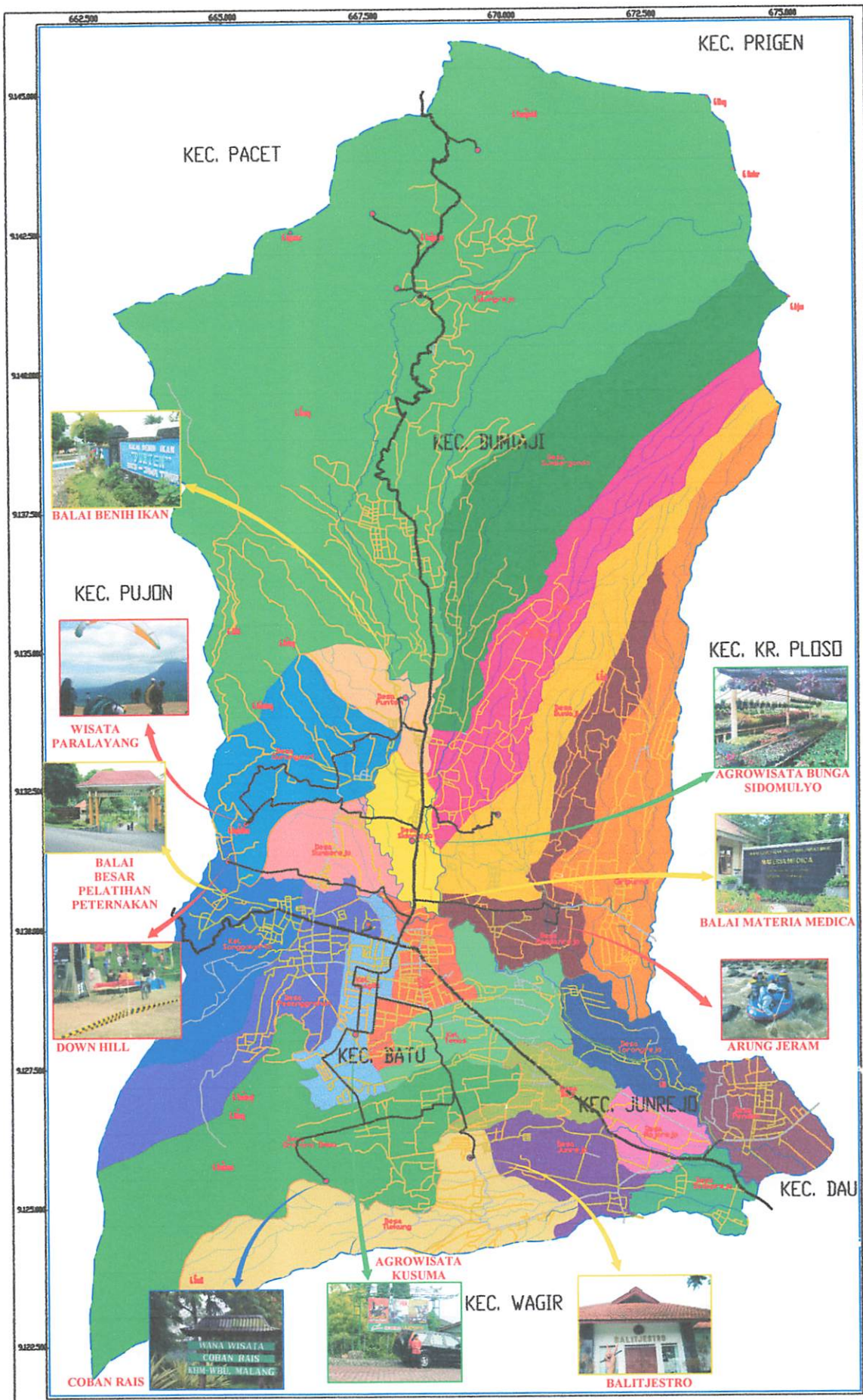
PETA PAKET BI WISATA KELOMPOK REMAJA

- LEGENDA :
- BATAS KOTA
  - BATAS KEKAMATAN
  - SUNGAI
  - JALAN KAW/PROP
  - JALAN DESA
  - JENIS WISATA AIR
  - JENIS WISATA LAHANGA
  - JENIS WISATA PETIK
  - JENIS WISATA PERBURUKAN

SUMBER PETA:  
HAZEL ANALISA

NO. PETA: 3.6	U ↑ ↓
SKALA: 1 : 140.000	
ARAHAN PENGEMBANGAN STRATEGI ENTPAKET WISATA WISATA KECERDAS ALAM PROSEKTAJAN ARABIK PUSAT KECERDAS KELOMPOK UMUM	
TIMAS ASER JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN DAN MELAYANAKAN FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER (ITS)	



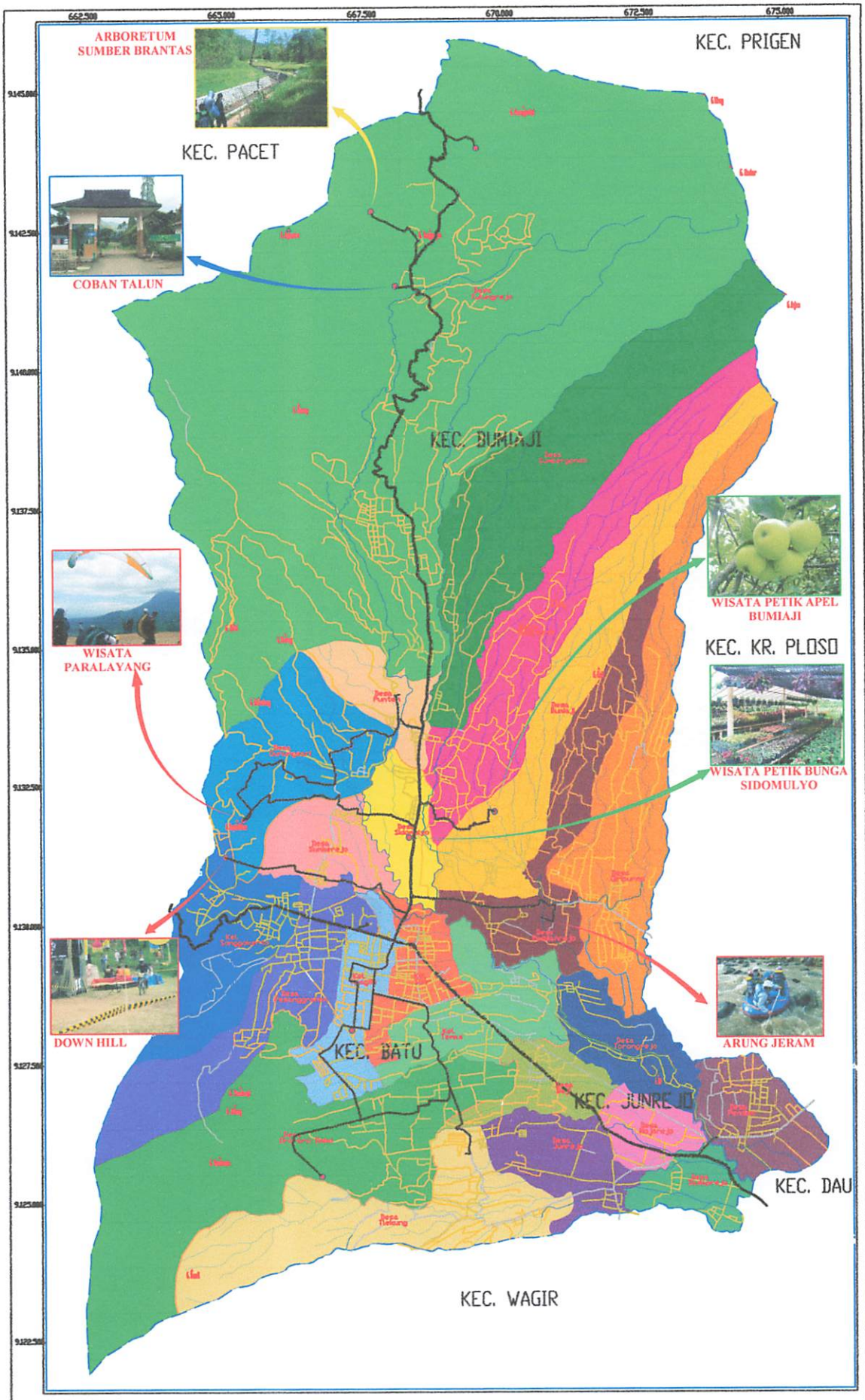


PETA PAKET B2 WISATA KELOMPOK REMAJA

- LEGENDA**
- BATAS KOTA
  - BATAS KECAMATAN
  - SUNGAI
  - JALAN KAB/PROP
  - JALAN DESA
  - JENIS WISATA AIR
  - JENIS WISATA DUNGIWA
  - JENIS WISATA PETIK
  - JENIS WISATA PERIBROW

NOMOR PETA:  
HASIL ANALISA

NO. PETA: 3.7	U ↑ ↓ ← →
SKALA: 1 : 140.000	
ARAHAN PEMERINTAH DAN ATRAKSI DAN PROYEK WISATA MELAKUKAN KEGIATAN ALAMIA PERKOTA DAN KAWILAN PUSAT KEGIATAN KEMAJUAN	
 ITSAS KEER JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER	



PETA PAKET B3 WISATA KELOMPOK REMAJA

- LEGENDA :
- BATAS KOTA
  - BATAS KECAMATAN
  - SUNGAI
  - JALAN KAB/PROP
  - JALAN DESA
  - JEJES WISATA AIR
  - JEJES WISATA CLAWANGA
  - JEJES WISATA PETIK
  - JEJES WISATA PERIBROWAN

NO. PETA : 3.8  
 SKALA : 1 : 140.000

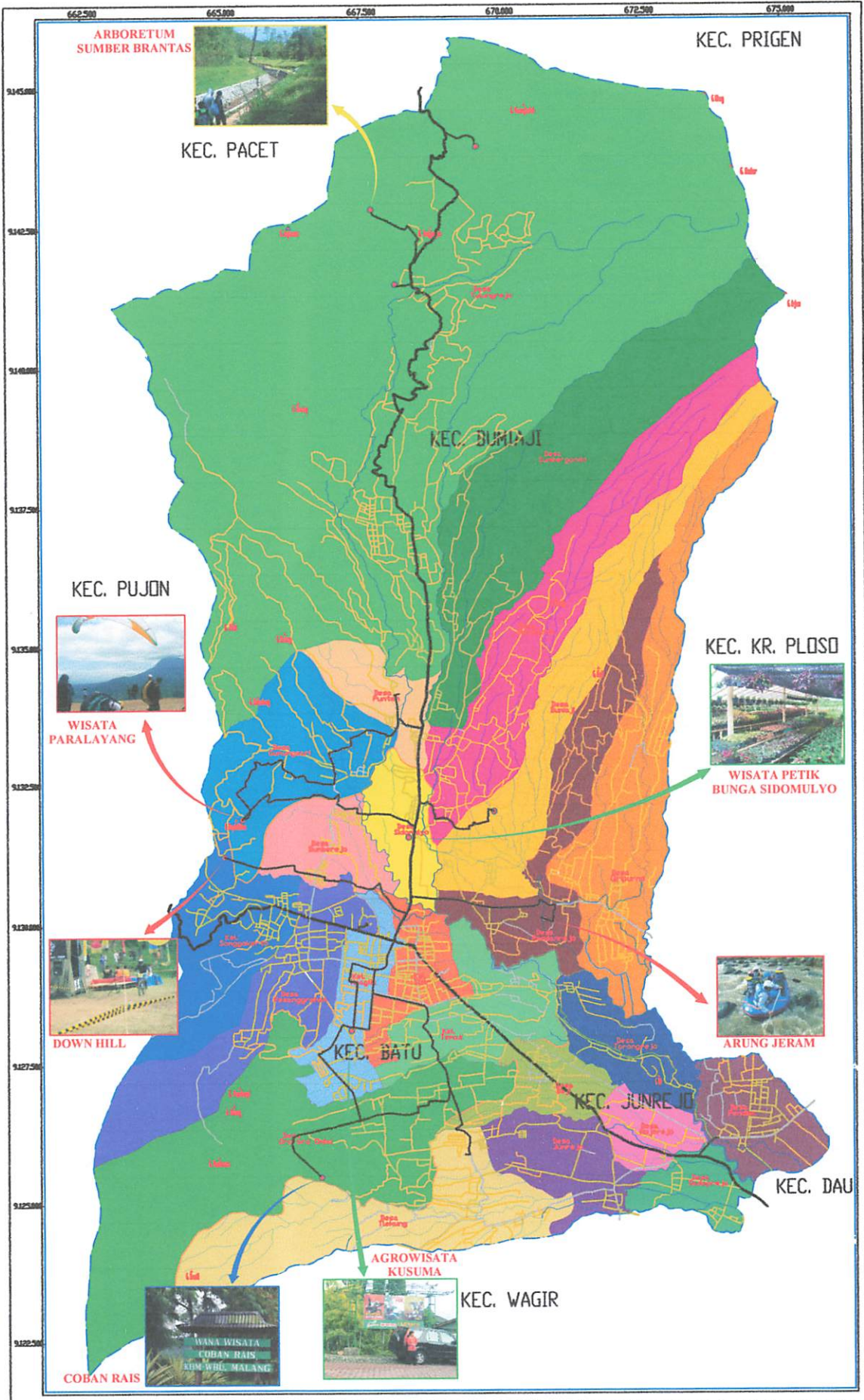


AKHLAK DAN BUDAYA  
 ARAHAN PEMERINTAHAN ATRAKSI DAN PARIWISATA  
 WISATA KOTA DI ALAM PRODIKTA/ATAK/ATAK/ATAK  
 PERLOKUS KEMKOMINFO



TUJUAN ARBER  
 KEMERDEKAAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH KOTA  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI MALANG (ITS)

SUMBER PETA:  
 HASIL ANALISA



PETA PAKET B4 WISATA KELOMPOK REMAJA

LEGENDA

- BATAS KOTA
- BATAS KECAMATAN
- SUNGAI
- JALAN KAB/PROP
- JALAN DESA
- JEJIS WISATA AIR
- JEJIS WISATA DUNDIRA
- JEJIS WISATA PETIK
- JEJIS WISATA PEREMODAN

NO. PETA: 3.9

SKALA: 1 : 140.000

ARAHAN PENGEMBANGAN STRUKTUR DAN PASAR WISATA MELAKUKAN KEBERHASILAN PEREKONOMIAN PERKOTAAN KECAMATAN PRIGEN

TUGAS ASER  
JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

SUMBER PETA:  
HASIL ANALISA

## **BAB IV PENUTUP**

### **4.1. Kesimpulan**

Dalam pengembangan atraksi obyek wisata sudah seharusnya tidak hanya melihat dari sisi penawaran (elemen atraksi alam) atau menawarkan atraksi wisata yang hanya mengandalkan kesenangan semata, namun kualitas dari atraksi wisata juga harus dipertimbangkan. Bagaimana menyajikan atraksi wisata yang tidak hanya kesenangan semata, namun memiliki pengalaman yang berkualitas setelah melakukan perjalanan wisata.

Salah satu jenis atraksi wisata minat khusus adalah salah satu jenis wisata yang mengandalkan kualitas atraksi didalamnya. Hasil penelitian tugas akhir dengan judul "Arahan Pengembangan Atraksi dan paket Wisata Minat Khusus Alam dengan Pendekatan Karakter Psikologis Kelompok Umur" ini dapat dilihat bahwa dalam mengembangkan sebuah atraksi wisata, pendekatan psikologis (tugas dan cirikhas perkembangan) juga dapat menjadi acuan. Untuk hasil pola kebutuhan permainan dapat dilihat pada analisis 3.3.

Saat ini Kota batu masih memiliki peluang untuk dikembangkan obyek wisata jenis wisata minat khusus. Pengembangan wisata jenis ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi obyek wisata yang berkualitas khususnya bagi anak-anak dalam masa aktif. Dari hasil penelitian ini obyek wisata unggulan bagi anak-anak akhir yaitu Coban Talun, Coban Rais, Tahura R. Soeryo, dan Arboretum. Sedangkan obyek wisata unggulan bagi remaja yaitu Coban Talun, Coban Rais dan Arboretum. Sedangkan paket wisata minat khusus bagi anak-anak akhir dan remaja, dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2.

**Tabel 4.1**  
**Paket Wisata Minat Khusus Alam**  
**Kelompok Anak-Anak Akhir**

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Estimasi Waktu (jam)	Estimasi Harga (Rp)
Paket A.1	- Coban Talun - Coban Rais	- Wisata Petik Bunga Sidomulyo - Wisata Petik Apel Bumiaji	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Arboretum - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	7,5 – 9,5	70.000-80.000
Paket A.2	- Coban Rais	- Agrowisata Kusuma	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	6,5-7,5	70.000-75.000

Sumber : Hasil arahan antara tabel 3.15

**Tabel 4.2**  
**Paket Wisata Minat Khusus Alam**  
**Kelompok Remaja**

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Wisata Olahraga	Estimasi Waktu (jam)	Estimasi Harga (Rp)
Paket B.1	Coban Talun	- Wisata Petik Bunga Sidomulyo - Wisata Petik Apel Bumiaji	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9,5-13,5	175.000-330.000
Paket B.2	Coban Rais	- Agrowisata - Wisata Petik Bunga Sidomulyo	- Balai Benih Ikan - Balai Materia Medica - Balitjestro - Balai Besar Pelatihan Peternakan	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9-13,5	175.000-330.000

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Wisata Olahraga	Estimasi Waktu (jam)	Estimasi Harga (Rp)
Paket B.3	Coban Talun	- Wisata Petik Bunga Sidomulyo - Wisata Petik Apel Bumiaji	- Arboretum	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9-10	165.000-315.000
Paket B.4	Coban Rais	- Agrowisata - Wisata Petik Bunga Sidomulyo	- Arboretum	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram	9-9,5	165.000-315.000

Sumber : Hasil arahan antara tabel 3.19

## 4.2. Rekomendasi

Pada sub bab ini akan dibahas mengenai rekomendasi/masukan terkait hasil penelitian ini. Adapun masukan ini akan ditujukan kepada pemerintah, peneliti, dan masyarakat setempat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan dibawah ini.

### 4.2.1. Pemerintah

Mengembangkan pariwisata khususnya terkait dengan wisata minat khusus, pemerintah sebagai salah satu penggerak perlu memperhatikan aspek kebutuhan pasar. Salah satu aspek kebutuhan permainan tersebut dapat dilihat dari kebutuhan tumbuh kembang. Adapun pola-pola permainan/atraksi wisata yang dihasilkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

#### **Pola atraksi wisata/permainan bagi kelompok anak-anak akhir, yaitu;**

- a. Permainan yang tidak banyak mengandung aturan
- b. Permainan yang bekerjasama dengan orang tua
- c. Permainan yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.
- d. Permainan berkelompok
- e. Permainan yang mengkombinasikan motorik, logika, dan sosialnya.

#### **Pola atraksi wisata/permainan bagi kelompok remaja, yaitu;**

- a. Jenis permainan yang mengedepankan keberanian dan kepercayaan diri
- b. Jenis permainan yang menonjolkan kemampuan diri
- c. Permainan yang mengolah fisik

- d. Jenis permainan yang mengesankan membutuhkan usaha yang keras namun hasilnya belum tentu sekeras usahanya.
- e. Permainan yang mengedepankan tanggung jawab baik dirinya sendiri ataupun kelompok
- f. Permainan berkelompok
- g. Permainan yang mengedepankan pengambilan keputusan dan strategi
- h. Permainan yang berhubungan dengan pendidikan, hoby, dan seni-keterampilan.

Pengembangan paket wisata minat khusus bagi anak-anak akhir dan remaja. Adapun bentuk paketnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini dan contoh peluang pengembangan atraksinya pada tabel 3.9.

**Tabel 4.3**  
**Paket Wisata Minat Khusus Alam**  
**Kelompok Anak-Anak Akhir**

<b>Nama Paket</b>	<b>Wisata Air</b>	<b>Wisata Petik</b>	<b>Wisata Pendidikan</b>
Paket A1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coban Talun</li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Memancing</li> <li>• Wisata kebun campur</li> <li>• Taman bermain anak</li> <li>• Berkemah</li> <li>• Ruang bermain</li> <li>• Outbond training</li> <li>• Membeli oleh-oleh/ makanan khas</li> <li>- Coban Rais</li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Outbond training</li> <li>• Berkemah</li> <li>• Membeli oleh-oleh/</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wisata Petik Bunga Sidomulyo</li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Pemaparan seputar budidaya tanaman hias</li> <li>• Praktek pembibitan</li> <li>• Wisata petik</li> <li>• Belajar merangkai bunga</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>• Menginap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Balai Benih Ikan</li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Pemaparan terkait budidaya ikan</li> <li>• Pelatihan terkait budidaya ikan</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>• Menginap</li> <li>- Balai Materia Medica</li> <li>• Melihat pemandangan dan koleksi tanaman</li> <li>• Pemaparan terkait tanaman obat</li> <li>• Tinjauan lapangan</li> <li>• Praktek membuat obat herbal</li> <li>• Membaca literatur budidaya tanaman obat</li> <li>• Membeli oleh-</li> </ul>

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan
	makanan khas		oleh - <b>Arboretum</b> • Melihat pemandangan • Pengamatan dan penelitian tanaman • Outbond training • Berkemah • Minum air sumber • Membeli oleh-oleh - <b>Balitjestro</b> • Melihat pemandangan • Pemaparan terkait buah sub tropika • Tinjauan lapangan • Membeli oleh-oleh - <b>Balai Besar Pelatihan Peternakan</b> • Melihat pemandangan • Pemaparan materi • Wisata instalasi farm • Wisatainstalasi pengolahan susu • Wisata instalasi biourine dan biogas • Wisata instalasi kesehatan hewan dan reproduksi • Membaca literatur budidaya peternakan • Membeli oleh-oleh • Menginap
Paket A2	Coban Rais	- <b>Agrowisata Kusuma</b> • Melihat pemandangan • Koleksi tanaman hias • Koleksi fauna • Wisata petik • <b>Shooting area</b>	- <b>Balai Benih Ikan</b> - <b>Balai Materia Medica</b> - <b>Balitjestro</b> - <b>Balai Besar Pelatihan Peternakan</b>



Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taman bermain anak</li> <li>• Wisata koki cilik</li> <li>• Membeli oleh-oleh/ makanan khas</li> <li>• Menginap</li> </ul>	

Sumber : Hasil arahan antara tabel 3.15

**Tabel 4.4**  
**Paket Wisata Minat Khusus Alam**  
**Kelompok Remaja**

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Wisata Olahraga
<b>Paket B1</b>	<b>Coban Talun</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Wisata pemandian air terjun</li> <li>• Memancing</li> <li>• Donuts rafting</li> <li>• Wisata kebun campur</li> <li>• Berkemah</li> <li>• Outbond training</li> <li>• Membeli oleh-oleh/ makanan khas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Wisata Petik Bunga Sidomulyo</b></li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Pemaparan seputar budidaya tanaman hias</li> <li>• Praktek pembibitan</li> <li>• Wisata petik</li> <li>• Belajar merangkai bunga</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>• Menginap</li> <li>- <b>Wisata Petik Apel Bumiaji</b></li> <li>• Melihat <i>pemandangan</i></li> <li>• Pengenalan tanaman apel dan wisata petik</li> <li>• Pengolahan apel</li> <li>• Membeli oleh-oleh/ makanan khas</li> <li>• Menginap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Balai Benih Ikan</b></li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Pemaparan terkait budidaya ikan</li> <li>• Pelatihan terkait budidaya ikan</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>• Menginap</li> <li>- <b>Balai Materia Medica</b></li> <li>• Melihat pemandangan dan koleksi tanaman</li> <li>• Pemaparan terkait tanaman obat</li> <li>• Tinjauan lapangan</li> <li>• Praktek membuat obat herbal</li> <li>• Membaca literatur budidaya tanaman obat</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>- <b>Balitjestro</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Downhill</b></li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Downhill</li> <li>• Persewaan perlengkapan downhill</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>• Menginap</li> <li>- <b>Paralayang</b></li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Paralayang</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>- <b>Arung Jeram</b></li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Arung jeram</li> <li>• Donuts rafting</li> <li>• Petik buah</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> </ul>

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Wisata Olahraga
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Pemaparan terkait buah sub tropika</li> <li>• Tinjauan lapangan</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>- Balai Besar Pelatihan Peternakan</li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Pemaparan materi</li> <li>• Wisata instalasi farm</li> <li>• Wisata instalasi pengolahan susu</li> <li>• Wisata instalasi biourine dan biogas</li> <li>• Wisata instalasi kesehatan hewan dan reproduksi</li> <li>• Membaca literatur budidaya tanaman obat</li> <li>• Membeli oleh-oleh</li> <li>• Menginap</li> </ul>	
<b>Paket B2</b>	<p><b>Coban Rais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Wisata pemandian air terjun</li> <li>• Outbond training</li> <li>• Flying fox</li> <li>• Airsoft gun</li> <li>• ATV</li> <li>• Berkemah</li> <li>• Membeli oleh-oleh/ makanan khas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Agrowisata</b></li> <li>• Melihat pemandangan</li> <li>• Koleksi tanaman hias</li> <li>• Koleksi fauna</li> <li>• Wisata petik</li> <li>• Shooting area</li> <li>• Flying fox</li> <li>• Wisata koki cilik</li> <li>• Membeli oleh-oleh/ makanan khas</li> <li>• Menginap</li> <li>- <b>Wisata Petik Bunga</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Balai Benih Ikan</b></li> <li>- <b>Balai Materia Medica</b></li> <li>- <b>Balitjestro</b></li> <li>- <b>Balai Besar Pelatihan Peternakan</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Downhill</b></li> <li>- <b>Paralayang</b></li> <li>- <b>Arung Jeram</b></li> </ul>

Nama Paket	Wisata Air	Wisata Petik	Wisata Pendidikan	Wisata Olahraga
		Sidomulyo		
Paket B3	Coban Talun	- Wisata Petik Bunga Sidomulyo - Wisata Petik Apel Bumiaji	- Arboretum	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram
Paket B4	Coban Rais	- Agrowisata - Wisata Petik Bunga Sidomulyo	- Arboretum	- Downhill - Paralayang - Arung Jeram

Sumber : Hasil arahan antara tabel 3.19

Selain itu program-program yang dapat dilakukan oleh pemerintah dalam memajukan jenis wisata ini antara lain; (1) mengikutsertakan warga setempat didalam pengelolaan obyek wisata, khususnya yang berada dekat dengan permukiman warga; (2) memberikan pelatihan-pelatihan terkait penyajian wisata kepada warga setempat; dan (3) pemerintah turut membantu dalam mempromosikan dan menjual produk-produk wisata, salah satunya bekerjasama dengan sekolah-sekolah ataupun perguruan tinggi.

#### 4.2.2. Peneliti Berikutnya

Penelitian ini menggunakan pendekatan psikologi perkembangan dalam hal ini hanya terfokus pada tugas perkembangan dan cirikhas perkembangan, namun belum mempertimbangkan aspek-aspek perkembangan lainnya, seperti aspek psikomotorik, kognitif, afektif dan sosialnya. Selain itu sasaran wisata ini hanya kepada kelompok anak-anak akhir dan remaja. Masih dibutuhkan penelitian terkait kelompok umur dewasa dan masa tua.

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku**

- Gayatri, Putu G. dan Pitana, I Gde. 2004. *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Hadinoto, Kusudianto, 1996. *Perencanaan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Hurlock, Elizabeth B. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga
- Muchlisin Asti B. 2009. *Fun Outbond*. Jogjakarta: Diva Press
- Pendit, Nyoman S, 2002. *Imu Pariwisata*. Jakarta: PT. Pradnya Paramitha.
- Prasetyono, Dwi S, 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogjakarta : Think Jogjakarta.
- Ross, F. Gleen, 1988. *Psikologi Pariwisata*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Soesilowindradini, 2002. *Psikologi Perkembangan*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Suharsono, Tanjung W, 2008. *Perencanaan Obyek Wisata dan Kawasan Wisata*. Malang: PPSUB.













### **Artikel/Website**

- <http://architecturetourism.wordpress.com/2007/08/03/pariwisata-industri-strategis-abad-21>.
- CV. Dian Kartik. *Laporan Hasil Kajian Lingkungan Strategik Pengembangan Desa Wisata Daerah Istimewa Yogyakarta*. 2005
- <http://www.kimpraswil.go.id>
- <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/05/02/tugas-perkembangan-individu/>

### **Skripsi**

- Lukmanul Hakim Ali. *Perencanaan Program Wisata Alam di Areal HTI PT. Finnantara Intiga Distrik 1 Mengkiang Unit Sanggau Kec. Kapuas Kab. Sanggau dan Kemungkinan Pengembangan Paket Wisata Alam di Kab. Sanggau Prop. Kalimantan Barat (skripsi)*. Fakultas Kehutanan ITB. Bogor. 2004

## KUESIONER

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata			Nilai
7	Wisata Paralayang - Paralayang - Pemandangan dari tampak atas - Pemandangan malam hari				5
8	Down hill/sepeda gunung - Atraksi sepeda gunung - Kompetisi se-Asia Tenggara - Pemandangan disekitar wisata				5
9	Arung Jeram - Arung jeram - Donuts rafting - Kebun apel warga yang dapat dinikmati				5
10	Balai Materia Medica - Pengenalan tanaman obat - Demo pembuatan obat herbal - Koleksi tanaman obat				2
11	Balai Benih Ikan - Pelatihan pembibitan ikan - Koleksi ikan - Presentasi terkait budidaya perikanan				2
12	Agrowisata Kusuma - Wisata petik buah - Koleksi tanaman dan hewan - Koleksi permainan snap shot, flyig fox, dll				4
13	Balitjestro - Pengenalan tanaman buah subtropika - Wisata petik buah - Presentasi terkait tanaman subtropika				1
14	Balai Besar Pelatihan Peternakan - Perah susu - Mengolah susu - Produk olahan susu				3

TERIMA KASIH

**KUESIONER**

**Tujuan** : kuesioner ini digunakan sebagai bahan tugas akhir dengan tema “Arahan Pengembangan Atraksi dan Paket Wisata Minat Khusus Alam dengan Pendekatan Karakter Psikologi Kelompok Umur di Kota Batu”. Adapun data yang telah diisi akan dimanfaatkan sebaik-baiknya dan semoga dapat bermanfaat tidak hanya bagi penelitian ini namun pada penelitian-penelitian selanjutnya. Terima kasih kami ucapkan atas bantuan dan kerjasamanya.



















**Penyusun** : Iin Rachmawati

**I. IDENTIFIKASI WISATAWAN**

1. Kota tempat tinggal : (...Malang.....)
2. Jenis Kelamin : (...Perempuan.....)
3. Umur : (...13.....)

**II. MINAT WISATAWAN**

4. Berilah nilai 1/2/3/4/5 pada setiap jenis wisata yang ada di Kota Batu berdasarkan tingkat ketertarikan dan pengalaman anda. Nilai 1= sangat tidak tertarik, 2 = tidak tertarik, 3= cukup tertarik, 4 = tertarik, dan 5 berarti sangat tertarik.

No.	Nama Obyek	Atraksi Wisata			Nilai
1	Pemandian Air Panas Cagar - Kolam pemandian - Gua Jepang - Koleksi flora fauna				2
2	Coban Talun - Air terjun - Hutan pinus - Berkemah				4
3	Coban Rais - Air terjun - Hutan pinus - Berkemah				4
4	Wisata petik apel Bumiaji - Mengenalkan tanaman apel - Wisata petik apel - Perkebunan apel				4
5	Wisata petik bunga Sidomulyo - Wisata petik bunga - Pengenalan pembibitan bunga - Pasar bunga				3
6	Arboretum Brantas - Mata air - Lokasi outbond - Penelitian tanaman koleksi Arboretum				3

Nomor : ITN – 290/I. TA/4/2009 13 Agustus 2009  
Lampiran : -  
Perihal : **Pembimbing Tugas Akhir**

Kepada Yth : Bpk. Sdr/i. **Ir. Agustina Nurul Hidayati, MTP**  
Dosen Institut Teknologi Nasional

Di –  
**MALANG.**

Dengan Hormat,

Kami dari Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang sedang mengembangkan perencanaan dari semua aspek, tidak hanya dari sisi pandang teknis, tetapi juga dari aspek lain, seperti : perilaku, budaya, sejarah, ekonomi dan sebagainya. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu / Bapak untuk membimbing Mahasiswa kami :

Nama : *Iin Rachmawati*  
NIM : *05.24.024*  
Semester : VIII (delapan)  
Judul TA : *“Pengembangan Atraksi Wisata Minat Khusus Alam Dengan Pendekatan Ekowisata Kota Batu”.*

Sejak Tanggal : *13 Agustus 2009 s/d 13 Februari 2010*

(Maksimum 6 bulan). Dalam masa pembimbingan tersebut, Ibu / Bapak didampingi oleh Pembimbing II dari Jurusan kami, yaitu :

*Triuwono Widodo., ST*, untuk memudahkan penyamanan persepsi dalam penyusunan materi TA tersebut.

Besar harapan, Bapak / Ibu dapat menerima permohonan kami. Atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.

a.n. Dekan  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Ub. Ketua Jurusan Teknik Perencanaan  
Wilayah dan Kota

*Agung Witjaksono, ST, MTP*  
NIP.Y. 1039 600 292



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

Nomor : ITN – 291/I. TA/4/2009  
Lampiran : -  
Perihal : **Pembimbing Tugas Akhir**

13 Agustus 2009

Kepada Yth : Bpk. Sdr/i. **Trijuwono Widodo.,ST**  
Dosen Institut Teknologi Nasional

Di –  
**MALANG.**

Dengan Hormat,

Kami dari Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Nasional Malang sedang mengembangkan perencanaan dari semua aspek, tidak hanya dari sisi pandang teknis, tetapi juga dari aspek lain, seperti : perilaku, budaya, sejarah, ekonomi dan sebagainya. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu / Bapak untuk membimbing Mahasiswa kami :

Nama : ***Iin Rachmawati***

NIM : ***05.24.024***

Semester : VIII (delapan)

Judul TA : ***“Pengembangan Atraksi Wisata Minat Khusus Alam Dengan Pendekatan Ekowisata Kota Batu”.***

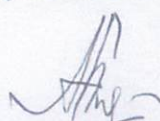
Sejak Tanggal : ***13 Agustus 2009 s/d 13 Februari 2010***

(Maksimum 6 bulan). Dalam masa pembimbingan tersebut, Ibu / Bapak didampingi oleh Pembimbing I dari Jurusan kami, yaitu :

***Ir. Agustina Nurul Hidayati, MTP,*** untuk memudahkan penyamanan persepsi dalam penyusunan materi TA tersebut.

Besar harapan, Bapak / Ibu dapat menerima permohonan kami. Atas perhatian serta bantuannya kami ucapkan banyak terima kasih.

a.n. Dekan  
Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan  
Ub. Ketua Jurusan Teknik Perencanaan  
Wilayah dan Kota

  
**Agung Witjaksono., ST. MTP.**





# LEMBAR ASSISTENSI



## SKRIPSI

JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KAWASAN  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER  
SEKELoaNG 2009

PENGEMBANGAN ATRAKSI WISATA KEMAH DI KECAMATAN BONGKRE  
KENDERATAN ENK. WISATA KEMAH

Nama : Dia Kachom...

NIM : 95220717

No	Tanggal	Keterangan	Peny
15	24/6/2009	idena	
16	30/6/2009	Langkah selanjutnya	
17	21/7/2009	...	
18	24/7/2009	...	
<del>18</del>	<del>24/7/2009</del>	<del>...</del>	<del>...</del>
19	21/7/2009	...	
20	24/7/2009	...	
21	4/7/2009	2009 + ... distribusi ... dit = : - Aprianto ... - Helomo ... dit = : - Tri Juwono - Arief Setiyawan	
	12/8/09 Acc	Pls I = <del>Agustina</del> Bu Murod II = Pide Tri	



# LEMBAR ASSISTENSI



## SKRIPSI

JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG 2009

Judul : PENGEMBANGAN ATRAKSI WISATA MINAT KHUSUS  
ALAM DENGAN PENDEKATAN EKOWISATA KOTA  
BATU

Pembimbing II: Tri Djuwono Widodo, ST.

Nama : IIN RACHMAWATI

Nim : 05.24.024

No	Tanggal	Keterangan	Ttd
1	27/8 2009	- Perbaiki latar belakang - Lanjutkan	
2	11/8 2009	- Perbaiki wawancara - Perbaiki Questioner	
3	1/9 2009	- Questioner : - Motivasi ngak pa alasan - jangka waktu <1 2-3 1-2 >3	
4	11/10 2009	- Perbaiki penulisan - Rumusan masalah - Sasaran - Variabel Penelitian - Metode " - Kerangka pikir	
5.		Att Seminar Proposal	
6	7/11 2009	- Outline lanjutkan - Slide tambahkan	



# LEMBAR ASSISTENSI



## SKRIPSI

JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG 2009

Judul : PENGEMBANGAN ATRAKSI WISATA MINAT KHUSUS  
ALAM DENGAN PENDEKATAN EKOWISATA KOTA  
BATU

Pembimbing I : Ir. Hj. Nurul Agustina, MTP.

Nama : IIN RACHMAWATI

Nim : 05.24.024

No	Tanggal	Keterangan	Ttd
	24/9/9	-Perbaiki Questioner	
	15/9/9	cek lagi & variabel yg ada dalam skripsi & proposal	
	30/9/9	Perbaiki lagi var.	
	1/10/9	ace survey seminar proposal.	
	5/11/9	survey	



# LEMBAR ASSISTENSI



## SKRIPSI

JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG 2010

**PENGAMBANGAN ATRAKSI WISATA MINAT KHUSUS ALAM  
DENGAN PENDEKATAN KARAKTER KELOMPOK UMUR  
Di Kota Batu**

Pembimbing I : Ir. Agustina Nurul Hidayati, MTP.

Nama : Iin Rachmawati

Nim : 05.24.024

No	Tanggal	Keterangan	Ttd
7	15/6/10	o Bab II sesuaikan dgn us akan diklatarkan & Bab III	u
8	27/6/10	o selesaikan bab III jgn lupa beri pembuka & penutup	u
9	29/6/10	o lanjutkan Bab IV	u
10	3/7/10	o acc seminar proposal - ush Kurang : keipk & rekomendasi & perbaiki	u



# LEMBAR ASSISTENSI



## SKRIPSI

JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG 2009

**PENGEMBANGAN ATRAKSI WISATA MINAT KHUSUS ALAM  
DENGAN PENDEKATAN KARAKTER KELOMPOK UMUR  
Di Kota Batu**

Pembimbing II : Ir. Trijuwono Widodo  
Nama : Iin Rachmawati  
Nim : 05.24.024

No	Tanggal	Keterangan	Ttd
1	4/3/2010	- Alasan mengkelaskan - Tambahkan Ref-pakar - Dek metode - tambahkan analisa	
2	17/3/2010	- kerangka analisa - tambahkan analisa.	
3	20/3/2010	- Perjelas analisa	
4	5/7/2010	- Penutup tambahkan pengantar - Abstraksi Perjelas Acc Seminar Hasil.	



# LEMBAR ASSISTENSI



**SKRIPSI**  
**JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA**  
**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN**  
**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL**  
**MALANG 2009**

**ARAHAN PENGEMBANGAN ATRAKSI DAN PAKET WISATA MINAT**  
**KHUSUS ALAM DENGAN PENDEKATAN KARAKTER PSIKOLOGI**  
**KELOMPOK UMUR**  
**Di Kota Batu**

Pembimbing I : Ir. Agustina Nurul Hidayati, ST. MTP.  
Nama : Iin Rachmawati  
Nim : 05.24.024

No	Tanggal	Keterangan	Ttd
1	12 Agustus 2010	- Lengkap	
2	14 Agustus 2010	0.000 Revisi dan lengkap	



# LEMBAR ASSISTENSI



## SKRIPSI

JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
MALANG 2010

**ARAHAN PENGEMBANGAN ATRAKSI DAN PAKET WISATA MINAT  
KHUSUS ALAM DENGAN PENDEKATAN KARAKTER PSIKOLOGI  
KELOMPOK UMUR**

**Di Kota Batu**

Pembimbing II : Ir. Trijuwono Widodo

Nama : Iin Rachmawati

Nim : 05.24.024

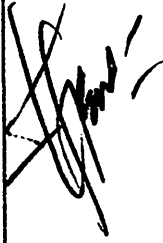
No	Tanggal	Keterangan	Ttd
1	13 Agustus 2010	- Bobot tetap 1-5 - Detailkan atraksi pada rek	
2	14 Agustus 2010	AKL Sidang.	

**BERITA ACARA SEMINAR HASIL**


NAMA : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

TANGGAL SEMINAR : 27 JULI 2010

MASUKAN	TANGGAPAN	TANDA TANGAN
<p>⇒ Endratno Budi Santosa, ST</p> <p>1. Judul sesuaikan dengan output!!</p> <p>2. Posisi psikolog??</p> <p>3. Mengapa menggunakan metode stratified random sampling??cek lagi menurut fungsi!!</p> <p>4. Penamaan metode dan analisis, bedakan antara nama dan kegunaan!!</p> <p>5. Pengelompokan umur apakah bias diterapkan di Indonesia??</p>	<p>1. Judul awal "Pengembangan Atraksi Wisata Minat Khusus Alam Pendekatan Karakter Psikologis Kelompok Umur", akan diganti dengan judul "Arahan Pengembangan Atraksi dan Paket Wisata Minat Khusus Alam Pendekatan Karakter Psikologis Kelompok Umur".</p> <p>2. Posisi psikolog dalam penelitian ini sebagai narasumber khususnya pada bidang psikologisnya, dan membantu memberikan arahan dalam menganalisa pada analisa pola atraksi wisata.</p> <p>3. Pada penelitian ini akan digunakan metode stratified purposive sampling dengan alasan starata yang digunakan adalah kelompok anak-anak akhir dan remaja. Sedangkan populasi yang akan digunakan 50% dari populasi dengan asumsi separuh populasi dapat mencirikan keinginan populasi.</p> <p>4. Dalam hasil penelitian sebelumnya penamaan metode tidak sesuai, oleh sebab itu akan diperbaiki pada laporan penelitian yang telah disempurnakan.</p> <p>5. Menurut psikolog di Indonesia juga dapat menggunakan range umur tersebut.</p>	



<p>6. Beberapa obyek wisata mengapa tidak dimasukkan??</p> <p>7. Rekomendasi tidak sesuai dengan hasil analisa.</p> <p>8. Fokus wisata minat khusus "alam" dengan anak-anak akhir dan remaja??</p> <p>⇒ Agung Witjaksono, ST. MTP.</p> <p>1. Redaksional, kesalahan penulisan pada catatan kaki, daftar pustaka, dan beberapa penulisan kalimat.</p> <p>2. Konsistensi variabel yang digunakan.</p> <p>3. Metode analisis belum dilengkapi dengan tahapan analisis.</p> <p>4. Dasar pengambilan 13 jenis obyek wisata yang digunakan??</p> <p>5. Dasar analisis dalam setiap tahapan dicek lagi!!</p> <p>6. Siapa respondennya dan bagaimana kriterianya??</p> <p>7. Tabel 2.3 dasarnya dari mana??</p>	<p>6. Ada beberapa lokasi yang tidak tergolong kedalam wisata alam, namun termasuk dalam wisata minat khusus, oleh karena itu akan dipertegas pada variabel penentuan obyek wisata minat khusus alam.</p> <p>7. Akan disesuaikan pada laporan yang akan disempurnakan.</p> <p>8. Akan didetailkan pada laporan yang akan disempurnakan.</p> <p>1. Akan diperbaiki pada laporan yang akan disempurnakan.</p> <p>2. Akan lebih konsisten pada laporan yang akan disempurnakan.</p> <p>3. Akan diperbaiki pada laporan yang akan disempurnakan.</p> <p>4. Dasar pengambilan lokasi yang akan digunakan adalah termasuk dalam jenis wisata alam dan wisata minat khusus.</p> <p>5. Akan diteliti lagi pada setiap tahapan analisa yang digunakan.</p> <p>6. Respondennya yaitu remaja dan anak-anak yang berlokasi disekitar Malang Raya dan pernah melakukan kunjungan wisata yang ke obyek wisata di Kota batu</p> <p>7. Sesuai pada tabel 2.2 yaitu variabel elemen obyek wisata yang diambil menurut Oka. A. Yoeti (1997:172) <i>tourism</i> disebut <i>attractive spontance</i>, yaitu segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke suatu tempat tujuan wisata diantaranya adalah:</p>	
---	---	--

	<p>Benda-benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta, yang dalam istilah Natural Amenities. Termasuk dalam kelompok ini adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Iklim contohnya curah hujan, sinar matahari, panas, hujan, dan salju.</li><li>b) Bentuk tanah dan pemandangan contohnya pegunungan, perbukitan, pantai, air terjun, dan gunung api.</li><li>c) Hutan belukar</li><li>d) Flora dan fauna, yang tersedia di Cagar alam dan daerah perburuan.</li><li>e) Pusat-pusat kesehatan, misalnya : sumber air mineral, sumber air panas, dan mandi lumpur. Dimana tempat tersebut diharapkan dapat menyembuhkan macam-macam penyakit.</li></ul>	
--	--	--

Mengetahui

Pembimbing I

(Ir. Agustina Nafal Hidayati.,MTP)



Pembimbing II


(Ir. Trijuwono Widodo)

BERITA ACARA SEMINAR KOMPREHENSIF

JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA  
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
 INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL  
 MALANG

Tanggal : 18 Agustus 2010  
 Judul : Arahan Pengembangan Atraksi dan Paket Wisata Minat Khusus Alam  
 Pendekatan Karakter Psikologi Kelompok Umur  
 Nama : Iin Rachmawati  
 Nim : 05.24.024

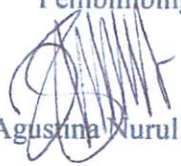
Dosen Penguji	Pertanyaan dan Saran	Tanggapan	Paraf
Endratno Budi Santosa, ST	<ol style="list-style-type: none"> <li>Cek nama metode!!</li> <li>Latar belakang terlalu menukik</li> <li>Refrensi dan daftar pustaka Teori terkait paket wisata</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Telah disesuaikan pada laporan.</li> <li>Telah disesuaikan pada laporan.</li> <li>Telah dilengkapi pada laporan.</li> <li>Telah dilengkapi pada laporan</li> </ol>	
Arief Setiyawan, ST. MTP.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Konsistensi antara tema dengan isi laporan</li> <li>Redaksional, cek abstraksi dan kata pengantar!!</li> <li>Kajian tentang paket masih minim</li> <li>Sistematika penyajian tidak sesuai dengan judul Bab II</li> <li>Rekomendasi untuk pengelola.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Tema telah disesuaikan dengan isi laporan.</li> <li>Telah dilengkapi pada laporan.</li> <li>Teori terkait paket telah ditambahkan dalam laporan. Dalam penentuan paket menggunakan pertimbangan kedekatan jarak dan dilengkapi dengan estimasi biaya, dan estimasi waktu.</li> <li>Telah disesuaikan pada laporan menjadi "Gambaran Kawasan Studi dan Karakter Pengunjung".</li> <li>Telah terangkum dalam rekomendasi pemerintah.</li> </ol>	

Dosen Penguji	Pertanyaan dan Saran	Tanggapan	Paraf
Ir. Hutomo Moestajab	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perhatikan batasan materi!</li> <li>2. Batasan jumlah kunjungan</li> <li>3. Terminologi unsur wisata minat khusus.</li> <li>4. Batasan kelompok yang digunakan mengapa tidak menggunakan kelompok berdasarkan tingkat pendidikan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Batasan materi dibatasi pada kelompok anak-anak akhir dan remaja dengan kondisi normal atau kondisi-kondisi diluar kebiasaan / normal tidak akan berpengaruh dalam penelitian ini.</li> <li>2. Telah ditambahkan batasan minimal dalam sekali kunjungan.</li> <li>3. Pada bab I terkait tinjauan pustaka telah dirumuskan pengertian setiap unsur wisata minat khusus.</li> <li>4. Dalam penelitian menggunakan aspek psikologi, dimana cirikhas dan tugas perkembangannya dibedakan berdasarkan batasan kelompok umur.</li> </ol>	

Mengetahui

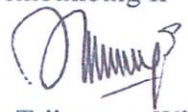
Pembimbing I

(Ir. Agustina Nurul Hidayati.,MTP)



Pembimbing II

(Ir. Trijuwono Widodo)





(PERSERO) MALANG  
K NIAGA MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN  
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

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 : IIN RACHMAWATI**

**NIM : 05.24.024**

**Judul Tugas Akhir :**

**PENGEMBANGAN ATRAKSI WISATA MINAT KHUSUS ALAM  
PENDEKATAN KARAKTER PSIKOLOGI KELOMPOK UMUR**

**Hari/ Tgl Seminar : SELASA, 27 JULI 2010**

**Dinyatakan : **Layak / Tidak Layak****

**Untuk Tugas Akhirnya dijadikan 'Buku Hitam' (Syarat Mengikuti Sidang  
Komprensif) dengan catatan sebagai berikut :**

**Contoh :**

- Materi kurang layak
- Metodologi kurang sesuai
- Apabila dirasa perlu, dapat menggunakan kertas terpisah.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Pembimbing I**

**( IR. A. NURUL HIDAYATI, MT )**

**Pembimbing II**

**( TRI JUWONO WIDODO, ST )**



**LEMBAR PERSETUJUAN  
LAYAK JILID BUKU HITAM**

**Tugas Akhir Mahasiswa :**

**Nama : IIN RACHMAWATI**

**NIM : 05.24.024**

**Judul Tugas Akhir :**

**ARAHAN PENGEMBANGAN ATRAKSI DAN PAKET WISATA MINAT  
KHUSUS ALAM PENDEKATAN KARAKTER PSIKOLOGI KELOMPOK  
UMUR**

**Hari/ Tgl Seminar : 18 AGUSTUS 2010**

**Dinyatakan : Layak / Tidak Layak**

**Untuk Tugas Akhirnya dijadikan 'Buku Hitam' (Syarat Mengikuti Sidang  
Komprensif) dengan catatan sebagai berikut :**

**Contoh :**

- Materi kurang layak
- Metodologi kurang sesuai
- Apabila dirasa perlu, dapat menggunakan kertas terpisah.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR SEMINAR PROPOSAL

NAMA : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

HR/TGL : SELASA, 10 NOVEMBER 2009

Perbaikan tersebut meliputi :

- Definitif /lingkup → Konvergen
- Konsistensi materi /degradasi lingkungan
- Alternatif bagi pengantar
- Singgungan konsep wisata Minat khusus Dgn Ekowisata
- Paradigma Wisata
- Penyesuaian pendekatan penelitian
- Variabel → Dari teori bukan u/ menjawab masalah

Dosen Penguji



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR SEMINAR PROPOSAL

NAMA : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

HR/TGL : SELASA, 10 NOVEMBER 2009

Perbaikan tersebut meliputi :

→ lebih difokuskan masalahnya

→ Respondennya & pertegas !!! siapa, berapa, dimana.

→ Rumusan Variabel.

Dosen Penguji

ARIEF SETIJAWAN, ST, MT





## PERBAIKAN TUGAS AKHIR SEMINAR PROPOSAL

NAMA : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

HR/TGL : SELASA, 10 NOVEMBER 2009

Perbaikan tersebut meliputi :

- Perhatikan tata penulisan
- Konsistensi materi
- Paradigma wisata yg digunakan.

Dosen Penguji

MIRA SETIAWATI A, ST



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR SEMINAR PROPOSAL

NAMA : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

HR/TGL : SELASA, 10 NOVEMBER 2009

Perbaikan tersebut meliputi :

- Jadwal diperhatikan lagi !!
- Pertimbangkan singgungan konsep wisata minat khusus dengan ekowisata.

Dosen Penguji

IR. HUTOMO

MAESTARIAS



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam Seminar Hasil tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi /  
Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : SELASA

Tanggal : 27 JULI 2010

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

Perbaikan tersebut meliputi :

- # Kelelahan penulisan: catatan kaki,  
daftar pustaka (lihat buku pedoman
- # Kelelahan penulisan kalimat.
- # Check for sistem variabel yg digunakan
- # metode Analisis belum di lengkapi  
tahap<sup>2</sup> / langkah<sup>2</sup> Analisis
- # Dasar<sup>2</sup> penelitian 13 wisata ⊕ elemen<sup>2</sup> nya
- # Dasar<sup>2</sup> Analisis dalam setiap tahap<sup>2</sup>  
di lengkapi lagi?
- " Siapa Respondennya? | kriteria<sup>2</sup> nya!
- " tabel 2.3. dasarnya dari mana?

Dosen Pembimbing/ Penguji

AGUNG WIDIARSONO ST.MTP



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

alam Seminar Hasil tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi /  
Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : SELASA

Tanggal : 27 JULI 2010

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

Perbaikan tersebut meliputi :

1) Tahapan Analisis dipelestarikan setara rinci dimulai dari sumber  
metode yang dipakai → nama analisis dan jenis penggunaannya.

2) Interval kelas salah.

- klasifikasi

- Konsistensi skor → persepsi.

3) Perlecat metode analisis (deskriptif, evaluatif, preskriptif)

→ judul [ pengembangan atraksi  
pengembangan paket wisata.

Dosen Pembimbing/ Penguji

TRI JUWONO WIDODO ST



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam Seminar Hasil tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi /  
 Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : SELASA

Tanggal : 27 JULI 2010

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

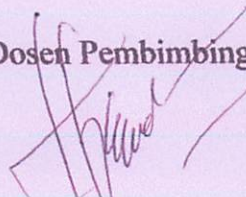
Saudara : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

Perbaikan tersebut meliputi :

- ✓ Uraian wisata ↔ Paket Wisata (Ref...?)
- ✓ Rekomendasi table nyambung dgn hasil analisis!
- ✓ Fokus : → minat khusus? alam VS anak? remaja!
- ✓ Poin pendayagunaan → membayar? → kok? !
- ✓ Poin → jalan dalam?
- ✓ Poin "demand"
- ✓ Jatuh paku → kok-tak masuk?
- ✓ Stratifikasi random sample (p. 43) → stratonya gmn  
 → kok proporsional?
- ✓ peranan website → kerangka an → p. 90!

Dosen Pembimbing/ Penguji

  
 ENDRATNO BUDI SANTOSA ST



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam Seminar Komprehensif tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi  
/ Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : RABU

Tanggal : 18 AGUSTUS 2010

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

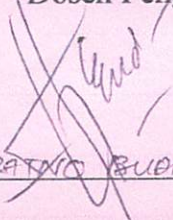
Saudara : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

Perbaikan tersebut meliputi :

- ✓ Metode internal → akron stergelis
- ✓ L. kelany → benang kelany? →
- ✓ Prolog di l. kelany → terlewat "longey" ke Wilan minik  
ichant!
- ✓ Bab 3-4 → fok menunjukkan arti; dan mengkonsepkan?
- ✓ Referensi / daftar pustaka table art? → col. buku 75 di judul!
- ✓ Bahasan mengenai rewardy; avartum, mid center → p. 16-17?
- ✓ p. 20 → apakah ornamen ada selain epul (deplih)  
(perb. Wilan masalah - unkat paku).
- ✓ Tipologi paket Wilan p. 28-29!
- ✓ Variabel amala → ex: p. 97-98! → kalk teori table di paku?
- ✓ Evaluasi hasil an. p. 139-140!  
→ fok table di paku shg dalam paket Wilan?
- ✓ Dasar konsep → fok → kedekatan? "daftar...?"  
(presens. paket Wilan) teorinya spt apa?

Dosen Penguji

  
ENDRATNO BUDI SANTOSO ST



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam **Seminar Komprehensif** tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi / Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

**Hari : RABU**

**Tanggal : 18 AGUSTUS 2010**

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

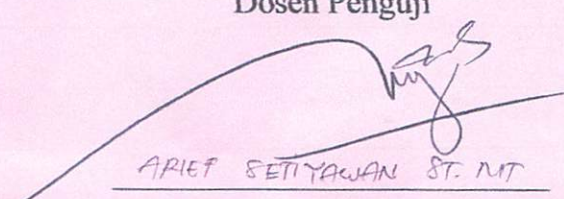
**Saudara : IIN RACHMAWATI**

**NIM : 05.24.024**

Perbaikan tersebut meliputi :

- \* Belum terlihat konsistensi/garis merah di Tema dg Isi
- \* Redaksional → halaman peta → Abstraksi  
→ Lampiran → Kt. Pengantar
- \* Kayvan tentang "paket" masih mubalaha
- \* Pilihan kata utk judul tabel &/ sub bab
- \* Sistematika penyajian tdk sesuai dg judul Bab (Bab II)
- \* Rekomendasi utk pengelola ??

Dosen Penguji

  
ARIET SETIYAWAN ST. MT



## PERBAIKAN TUGAS AKHIR

Dalam Seminar Komprehensif tingkat Sarjana Jurusan Teknik Planologi / Perencanaan Wilayah & Kota yang diadakan pada :

Hari : RABU

Tanggal : 18 AGUSTUS 2010

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : IIN RACHMAWATI

NIM : 05.24.024

Perbaikan tersebut meliputi :

- Perhatikan batasan materi
- Batasan jumlah kunjungan
- Terminologi memperkaya diri
- Sistem analisa jangan keter leg kembangkan sama kondisi eksisting "dipertimbangkan"
- Batasan kelompok mengapa tidak pke batas tingkat pendidikan. Bagaimana perlakuan pada kelompok 3 khusus

Dosen Penguji

Ir. Automo Moestjab



# SATU UNTUK SEMUA

## Papa...mama...aku pulang....

Setelah lima tahun merantau ke negeri yang Malang untuk mencari sebuah pengalaman hidup,,akhirnya pada hari ini ternyata aq tidak bernasib Malang karena aq bisa pulang dengan membawa dua huruf di belakang namaq ST..(S..Teh Kah S..apa ne..??). Hal itu tidak akan pernah terjadi tanpa restumu Ya Rab...Terima Kasih Ya ALLAH...Semoga amanah yang Engkau berikan bisa menjadi jalan bagi kami agar bermanfaat untuk kebaikan di dunia dan tabungan di akhirat..Amien3x...

Kisah seorang iin,ST yang dikenal oon, pikun, lemot atau sejenisnya ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari banyak pihak (dari dosen yg dah capek ngajar, teman yg bosen liat aku, mpe pak parkir yg bosen simpenin kunci motorq yg ketinggalan melulu). Jadi TERIMA KASIH dari lubuk hati yang paling dalam sedalem-dalemnya BOEAT : **Family Papa and Mama** buku ini aku persembahkan special pake keju & meses buat papa n mama tercinta maaf iin baru bisa berikan ini, **Pipi jangkung** makasih dah setia mpe bosen dengerin curhat aq tiap hari. Ini ne..yg paling sulit nyebutinnya buanyak bgt...**Dosen-Dosen & Keluarga Besar Planologi** yang dah bersedia membagi ilmunya dari kuliah filsafat hingga olahraga karena sering kejar-kejaran apalagi klo dah dateline. Special pake susu buat **Bunda Nurul** yg sering aq ganggu buat share dari pribadi mpe TA, **Bos Tri** pembimbing dan teman dari PKN mpe TA ya gokil n keren abis, so ngak jadi keren pak ^\_^, **Mr Tomo** yang hoby diskusi dan memotivasi aku untuk berpikir kritis..mpe kritis beneran ne,,**Pak Arif** dosen waliq yg berkarakter, simple and mempunyai insting sebagai pak comblang..ayo tebak sapa aja korban selama perkuliahan??he..Mbk **Firte** n **Mbk Puj** suwun yo ce..buat kerjasamanya...**Sodaraq seperjuangan setanah air PLANO 05 SPIRIT** yg dikenal kompak dan kerjaannya makan2 mlu...semua...I love U all lah...dari susah-senang dari tidur-melek lg dari Senin-Minggu...Iyolah Kamu saja..Tapi ada yg special lgi pke daging sapa ayo..??**Jimbon, Opa, Titih, Oon Tin, Oon Mey, Ardo** (makasi dah bantuin survey mpe jadi buku), adeq kecil **mbing&mbung** semangat ya walau badai menghadang,,Pokoknya buat temen2 yg belum lu2s tetap semangatjangan pernah bosan kejar dosen..BTW Teman2 bsok2 klo ketemu jangan panggil bunda lagi ya,,,ntar fans2q kabur terutama **Gaby**

n Gege ^\_^ . Yg ngak disebut secara eksplisit jangan mulut bengkok e..mulut maju saja :-o. **Basecamp Sigura2 Regency 43** yang terdiri atas Kumpulan penduduk nomaden da **Ka Lulu** yg suka marah2 klo aq males kerja ta ma suka ajakin diskusi, **Mas Dud** makasi printer ma diskusinya,,eh utang pitzamul!, **Ustad Uje** bye kk aq duluan ^\_^..ayo tentukan pilihanmu skr...**Ka Rahman**..ojo kebanyakan ragu,,hajar bleh,,,**Ka Arfan** jangan kebanyakan bingung kerja sudah, biar bsk wsuda breng ma oon,,**YuDa** yg sudah menentukan pilihan hidup baru..ojo kebanyakan turu yo,,fokus..**Mbk Ajeng** ayo mbak tentukan pilihan he,,,ntar aq duluan low..lanjutin S2 ma butikmu...**Indah Dieng 13** untuk **Alm Ibu**..ibu love u..**Bapak**, pak ikannya dah mo habis diisi lagi pak..**Mbk2 n Mas2** dan m bukain pintu klo pulang malem2..**Adeq Kemol** aku duluan ya, cepet kerja TA bis tu pulang kota...**Sipit** jangan suka mewek dah tua..**Tria**..ojo ngaca tok..**Mak ya**..masakanmu enak. **INTINYA TERIMA KASIH SEMOEA** maaf jika ada yg ngak disebut satu persatu..

Yowes...sak mono sek yo,,,,ungkapan hatiq.. Maap2 klo aq da salah2 kata dan perbuatan selama ini..Intinya SATU UNTUK SEMUA...satu kata untuk semua THANKS....



**Salam Rindu dan Kangen**

**lin Inkaru ?\_?**