TUGAS AKHIR
(SKRIPSI)

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA

Disusun Oleh :

NAMA : M. TAUFIQURRAHMAN S.
NIM : 97.24.039

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

2013

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR
(SKRIPSI)

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA

Disusun Oleh :
Nama : M. TAUFIQURRAHMAN
Nim : 97.24.039

Dipertahankan Dihadapan Penguji Ujian Skripsi
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/Tanggal : Jumad, 22 Februari 2013

Anggota Penguji

Penguji I	Penguji II	Penguji III
(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)	(Fanita Cahyaning A, ST, MT)	(Mira Setiawati A. ST)

Menyetujui

Pembimbing I	Pembingbing II
(Arief Setiyawan, ST, MT)	(Endratno Budi.S, ST, MT)

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik Dan Perencanaan	Ketua Prodi Perencanaan Wilayah Dan Kota
(Dr. Ir. Kustamar, MT)	(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
DEKAN

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan bimbingan-Nyalah penulis dapat menyelesaikan proposal sebagai pendahuluan dalam laporan tugas akhir ini dengan judul **"Potensi Dan Ruang Wisata Budaya Desa Sambori Kabupaten Bima"** sebagai syarat penulis guna mencapai gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Planologi di Institut Teknologi Nasional Malang.

Secara aktivitas budaya maupun bentuk ruang budaya, Desa Sambori memiliki karakteristik yang berbeda dengan wilayah lain di Kabupaten Bima, dimana hal ini merupakan sebuah perbedaan yang bisa dijadikan konsep wisata yang bertitik berat pada budaya yakni wisata budaya. Selain adat istiadat yang berbeda dengan wilayah lain di Bima, Desa Sambori juga memiliki bangunan yang khas berupa *Uma Lengge* dan *Uma Jompa,* Desa Sambori juga secara geografis berada di lereng gunung Lambitu yang membedakannya dengan wilayah lain di Kabupaten Bima yang berada di daerah lembah. Dalam konsep sebuah wisata tentu memerlukan sesuatu yang bisa ditampilkan atau memiliki nilai jual. Maka dalam laporan ini mencoba menginventarisasi potensi budaya dan ruang budaya masyarakat Sambor, mulai dari bangunan, ruang aktivitas sosial, budaya dan ekonomi, tari-tarian, upacara adat ataupun agama, atraksi budaya, hasil kreasi masyarakat baik itu berupa alat-alat rumah tangga, aksesoris, maupun tenunan kain. Maka dengan hasil inventarisasi ini bisa ditemukan potensi-potensi budaya yang dimiliki oleh masyarakat Sambori yang bisa ditampilkan sebagai atraksi budaya dan bisa menjadi landasan bagi pengembangan sebuah wisata budaya di Desa Sambori Kabupaten Bima.

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 Bapak Arief Setyawan, ST. MT selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Endratno Budi Santosa, ST. selaku Dosen Pembimbing II.

Dengan keterbatasan yang saya miliki, 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, Juli 2012

Penulis

LEMBAR PENGESAHAN

TUGAS AKHIR
(SKRIPSI)

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA

Disusun Oleh :
Nama : M. TAUFIQURRAHMAN
Nim : 97.24.039

Dipertahankan Dihadapan Penguji Ujian Skripsi
Strata Satu (SI)
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/Tanggal : Jumad, 22 Februari 2013

Anggota Penguji

Penguji I	Penguji II	Penguji III
(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)	(Fanita Cahyaning A, ST, MT)	(Mira Setiawati A. ST)

Menyetujui

Pembimbing I	Pembingbing II
(Arief Setiyawan, ST, MT)	(Endratno Budi.S, ST, MT)

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik Dan Perencanaan	Ketua Prodi Perencanaan Wilayah Dan Kota
(Dr. Ir. Kustamar, MT)	(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
DEKAN

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
(TEKNIK PLANOLOGI)
Jl. Bendungan Sigura-gura No.2 Malang Telp/Fax : (0341) 567154

LEMBAR PERBAIKAN

Dalam Sidang Komprehensif Tugas Akhis Tingkat Sarjana Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota (Planologi) :

Nama	: M. TAUFIQURRAHMAN
NIM	: 97.24.039
Hari / Tanggal	: Senin, 13 Agustus 2012
Judul	: POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA

Terdapat pertanyaan dan masukan yang meliputi :

1. Buatkan (tambahkan) sub bab tentang pola pergerakan dan aktivitas budaya masyarakat Desa Sambori
2. Buat analisa untuk menklasifikasi aktivitas budata berdasarkan waktu dan lokasi aktivitas

Penguji I

(Dr. Ir. Ibnu Sasongko, MT)

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
(TEKNIK PLANOLOGI)
Jl. Bendungan Sigura-gura No.2 Malang Telp/Fax : (0341) 567154

LEMBAR PERBAIKAN

Dalam Sidang Komprehensif Tugas Akhis Tingkat Sarjana Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota (Planologi) :

Nama	: M. TAUFIQURRAHMAN
NIM	: 97.24.039
Hari / Tanggal	: Senin, 13 Agustus 2012
Judul	: POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA

Terdapat pertanyaan dan masukan yang meliputi :

1. Lihat kembali konsep etnoturism dan wisata budaya include-kan ke dalam laporan
2. Bedakan antara atraksi dan aktivitas budaya
3. Tajamkan analisa dengan melihat pada gambaran umum lokasi

Penguji II

(Fanita Cahyaning A, ST, MT)

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
(TEKNIK PLANOLOGI)
Jl. Bendungan Sigura-gura No.2 Malang Telp/Fax : (0341) 567154

LEMBAR PERBAIKAN

Dalam Sidang Komprehensif Tugas Akhis Tingkat Sarjana Jurusan Teknik Perencanaan Wilayah dan Kota (Planologi) :

Nama	: M. TAUFIQURRAHMAN
NIM	: 97.24.039
Hari / Tanggal	: Senin, 13 Agustus 2012
Judul	: POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA

Terdapat pertanyaan dan masukan yang meliputi :

1. Cek kembali redaksional
2. Cek landasan teoru dan sesuatikan dengan daftar pustaka, buang teori yang tidak terlalu berkaitan dengan laporan
3. Rekap analisa questioner masukan dalam bentuk tabel atau gambar (diagram)

Penguji III

(Mira Setiawati A. ST)

ABSTRAKSI

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA

Desa Sambori adalah desa dengan karakter dan pola aktivitas budaya yang berbeda dengan desa atau wilayah lainnya di Kabupaten Bima, baik itu adat istiadat, pola aktivitas ekonomi maupun sosial, sampai pada kreasi masyarakatnya. Tentu saja hal ini sangat berpotensi untuk dijual dalam bentuk daya tarik wisata di Kabupaten Bima khususnya Desa Sambori yang lebih dikonsentrasikan dalam bentuk aktivitas wisata budaya (etnoturism).
Etnoturisme atau wisata budaya adalah sebuah perjalanan wisata yang motivasi utamanya untuk menikmati atraksi budaya baik berupa tarian, nyanyian, upacara adat, bangunan adat, sampai pada pola hidup masyarakat, dan motivasi ingin mempelajari adat istiadat tersebut.

Untuk menganalisa jenis kegiatan dan karakter wisata budaya ini adalah dengan mengklasifikasi jenis kegiatan dan karakter yang di bagi dalam tiga kategori yakni: (1) *something to see*, (2) *something to do* dan (3) *something to buy*. Dari hasil klasifikasi tersebut maka akan bisa dikelompokkan mana saja dari hasil inventarisasi tersebut yang layak untuk dikembangkan dan ditingkatkan atau dilestarikan, sehingga bisa ditampilkan kedalam bentuk wisata budaya.
Ketiga syarat tersebut merupakan unsur-unsur untuk mempublikasikan pariwisata, karena seorang wisatawan yang datang ke suatu daerah tujuan wisata memiliki tujuan untuk memperoleh manfaat/keuntungan (*benefit*) dan kepuasan (*satisfaction*).
Penelitian ini juga dengan melakukan wawancara yang dilakukan untuk inventarisasi potensi dan persepsi masyarakat desa Sambori.

Dalam penelitian ini mencoba menginventarisasi potensi-potensi dan nilai budaya masyarakat Desa Sambori sehingga bisa memberikan dan menggambarkan bentuk-bentuk aktivitas atau kegiatan budaya masyarakat Sambori sehingga bisa menjadi acuan untuk menjadi bentuk wisata budaya, juga agar bisa melestarikan budaya Sambori, memberikan arahan pola ruang aktivitas budaya dalam bentuk wisata budaya. Hasil penelitian ini memberikan arahan apa saja yang harus dilakukan revitalisasi dan rehabilitasi baik itu jenis aktivitas, ruang aktivitas, bangunan dan kreasi budaya yang ada di desa Sambori.

Kata Kunci: Potensi, Ruang Budaya, Wisata Budaya

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan bimbingan-Nyalah penulis dapat menyelesaikan proposal sebagai pendahuluan dalam laporan tugas akhir ini dengan judul **"Potensi Dan Ruang Wisata Budaya Desa Sambori Kabupaten Bima"** sebagai syarat penulis guna mencapai gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Planologi di Institut Teknologi Nasional Malang.

Secara aktivitas budaya maupun bentuk ruang budaya, Desa Sambori memiliki karakteristik yang berbeda dengan wilayah lain di Kabupaten Bima, dimana hal ini merupakan sebuah perbedaan yang bisa dijadikan konsep wisata yang bertitik berat pada budaya yakni wisata budaya. Selain adat istiadat yang berbeda dengan wilayah lain di Bima, Desa Sambori juga memiliki bangunan yang khas berupa *Uma Lengge* dan *Uma Jompa*, Desa Sambori juga secara geografis berada di lereng gunung Lambitu yang membedakannya dengan wilayah lain di Kabupaten Bima yang berada di daerah lembah. Dalam konsep sebuah wisata tentu memerlukan sesuatu yang bisa ditampilkan atau memiliki nilai jual. Maka dalam laporan ini mencoba menginventarisasi potensi budaya dan ruang budaya masyarakat Sambor, mulai dari bangunan, ruang aktivitas sosial, budaya dan ekonomi, tari-tarian, upacara adat ataupun agama, atraksi budaya, hasil kreasi masyarakat baik itu berupa alat-alat rumah tangga, aksesoris, maupun tenunan kain. Maka dengan hasil inventarisasi ini bisa ditemukan potensi-potensi budaya yang dimiliki oleh masyarakat Sambori yang bisa ditampilkan sebagai atraksi budaya dan bisa menjadi landasan bagi pengembangan sebuah wisata budaya di Desa Sambori Kabupaten Bima.

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 Bapak Arief Setyawan, ST. MT selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Endratno Budi Santosa, ST. selaku Dosen Pembimbing II.

Dengan keterbatasan yang saya miliki, 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, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR PETA

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR DIAGRAM

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sepanjang lima dasawarsa terakhir industri pariwisata semakin mengemuka seiring dengan kesuksesan industri ini dalam menyumbang bagi pendapatan perekonomian. Gairah pengembagan industri pariwisata bukan saja didominasi oleh negara-negara dunia ketiga yang membutuhkan suntikan pendapatan negara, akan tetapi juga bagi megara-negara maju, Amerika dan eropa Barat. Tidak mengherankan industri pariwisata menyumbangkan 10% dari pendapatan industri perdagangan dunia.

Kabupaten Bima merupakan salah satu jalur lintas pariwisata di Indonesia (wilayah timur khususnya), dimana wisatawan asing yang dari Lombok atau Bali hendak meneruskan perjalanan wisatanya ke Pulau Komodo atau ke tempat wisata lainnya, atau sebaliknya Namun fenomena yang terjadi, pelancong atau turis tersebut hanya tinggal hanya satu atau dua hari saja di Bima, bahkan ada yang langsung meneruskan perjalananya ke tujuan wisata. Hal ini terjadi karena daya tawar (promosi) pariwisata yang sangat kurang dari Kabupaten Bima itu sendiri. Wisatawan tidak mengenal dan mengetahui obyek pariwisata di Kabupaten Bima.

Suku Bima atau Mbojo adalah salah satu suku yang dulunya besar peradaban dan eksistensinya di Indonesia dan merupakan salah satu etnis tertua di Indonesia, dimana masa-masa keemasannya sangat tergambar jelas pada barang-barang peninggalan sejarahnya. Dan buku-buku sejarah yang masih tersimpan sampai sekarang. Dan masyarakat Bima memiliki budaya dan adat yang kuat yang dapat ditawarkan untuk sektor pariwisata dan untuk tetap menjaga kelestarian budaya Bima tersebut. Hal ini belum disadari oleh pemerintah dan masyarakat Bima selama ini, dengan memanfaatkan lintas pariwisata tersebut, dengan menawarkan produk pariwisata yang ada di Kabupaten Bima. Di antara pariwisata itu ada yang kemudian secara khusus menjual keindahan lingkungan alam dan keunikan dan kekayaan budaya kepada para wisatawan. Kegiatannya diiklankan sebagai *Etnotourism*. Para peminat tidak hanya disuguhi dengan pertunjukan tari-

tarian dan acara kebudayaan penduduk setempat, tetapi alam indah yang mempesona, seperti air terjun, lembah sungai, panorama pegunungan yang sejuk udaranya. Mereka dipersilahkan tinggal di tengah alam itu dan bergaul dengan penduduk setempat selama beberapa hari. Tidak sekadar datang, makan-makan, meninggalkan sampah, kemudian pergi.

Objek wisata di daerah bima cukup banyak untuk di berdayakan. Berdasarkan data dari dinas Pariwisata, terdapat 35 objek wisata di Kabupaten Bima yang tersebar di hampir seluruh kecamatan. Selain itu posisi geografis Bima yang strategis yaitu jalur persinggahan dari rute pariwisata nasional Jawa-Bali-Lombok menuju NTT menjadikan Bima memiliki potensi yang besar di bidang ekonomi dan pariwisata.

Potensi yang besar ini harus didukung oleh ketersediaan akomodasi seperti hotel dan restoran. Di Kabupaten Bima terdapat 5 buah hotel/losmen dan 15 rumah makan/restoran. Jumlah ini tergolong kecil jika dibandingkan dengan jumlah wisatawan yang berkunjung. Biasanya, wisatawan lebih memilih hotel di wilayah kota Bima yang fasilitasnya lebih lengkap.

Peraturan Daerah Kabupaten Bima Nomor 9 Tahun 2011 Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bima Tahun 2011-2031, pada pasal 5 menyebutkan Strategi pengembangan kawasan pariwisata yang berbasis pada potensi alam dan budaya; Strategi pengembangan kawasan pariwisata yang berbasis potensi alam dan budaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 huruf h, meliputi:

a. Mengembangkan kawasan pariwisata dengan obyek wisata unggulan;
b. Mengelola, mengembangkan dan melestariukan peninggalan sejarah purbakala;
c. Merevitalisasi nilai-nilai budaya serta situs/cagar budaya yang bernilai historis; dan
d. Mengembangkan sarana dan prasarana penunjang kepariwisataan.

Sedangkan pada Pasal 26, menyebutkan;

Kawasan peruntukan pariwisata sebagaimana dimaksud dalam Pasal 26 ayat (1) huruf h diarahkan pada:

a. Kawasan wisata alam direncanakan di Pantai Toro Wamba, Pantai Mata Mboko, dan kawasan budidaya Sarang Burung Walet Bajo Pulau (Kecamatan Sape), Pantai Papa dan Budidaya Mutiara (Kecamatan Lambu), Pulau Ular dan Karombo Wera (Kecamatan Wera), Oi Wobo (Kecamatan Wawo), Kawasan Wisata Alam Gunung Tambora(Kecamatan Tambora) dan Pantai Kalaki (Kecamatan Palibelo); dan
b. Kawasan wisata budaya direncanakan pada Taji Tuta, Uma Lengge (Kecamatan Wawo), Pesangrahan Donggo, Rumah Ncuhi, Uma Leme (Kecamatan Donggo), Masjid Pertama di Desa Kalodu (Kecamatan Langgudu), dan Pacuan Kuda (Kecamatan Palibelo).

Selanjutnya di Pasal 36, menyebutkan;

Kawasan strategis kabupaten sebagaimana dimaksud dalam Pasal 36 ayat (2) huruf c terdiri atas:

a. kawasan strategis dengan sudut kepentingan ekonomi
   1. Kawasan Strategis Lewamori meliputi Woha sebagai Ibukota Kabupaten Bima dengan fungsi utama sebagai pusat pemerintahan serta perdagangan dan jasa, Kawasan Minapolitan yang berpusat di Penapali Kecamatan Woha dan kawasan pariwisata di Pantai Kalaki;
   2. Kawasan Strategis Kota Terpadu Mandiri (KTM) Tambora dengan sector unggulan pertanian, peternakan, dan perkebunan;
   3. Kawasan Strategis Wera yang meliputi Pai dan Oi Tui dengan sector unggulan peternakan (sapi), perikanan (rumput laut) dan pariwisata;
   4. Kawasan Strategis Monta yang meliputi Wilamaci, Laju, Doro O'o Waworada, Tolo Uwi, dsk dengan sektor unggulan perikanan (rumput laut), perikanan tangkap dan pariwisata (pantai Wane, Pantai Rontu);dan
   5. Kawasan Strategis Lambu yang meliputi Sumi dan Nggelu dengan sector unggulan peternakan (sapi), pertanian (jagung) dan perikanan tangkap.
b. kawasan strategis dengan sudut kepentingan lingkungan hidup adalah Kawasan Konservasi Laut Daerah (KKLD) Gilibanta;
c. kawasan strategis dengan sudut kepentingan sosial budaya adalah kawasan Strategis Cagar Budaya yang meliputi :

1. Kompleks rumah adat-Wawo;
2. Perkampungan tradisional Sambori;
3. Perkampungan tradisional Mbawa-Donggo;
4. Kompleks Dana Mbojo-Donggo; dan
5. Situs Wadu Pa'a-Soromandi.

Pada Pasal 37, disebutkan;

(3) Kawasan strategis kabupaten sebagaimana dimaksud dalam Pasal 36 ayat (2) huruf c terdiri atas:

a. kawasan strategis dengan sudut kepentingan ekonomi
   1. Kawasan Strategis Lewamori meliputi Woha sebagai Ibukota Kabupaten Bima dengan fungsi utama sebagai pusat pemerintahan serta perdagangan dan jasa, Kawasan Minapolitan yang berpusat di Penapali Kecamatan Woha dan kawasan pariwisata di Pantai Kalaki;

   Pasal 37 Ayat (3) Huruf a, Angka 1:

Yang dimaksud dengan Kawasan Minapolitan yang berpusat di Penapali Kecamatan Woha dalam ketentuan ini adalah kawasan dengan daerah pelayanan (hinterland) meliputi Kecamatan Palibelo, Monta, dan Langgudu. Sektor unggulan yang akan dikembangkan adalah perikanan tambak, rumput laut, industri pengolahan perikanan, dan pariwisata.

Wisata Budaya (etnotourisme) semacam ini mendorong perekonomian rakyat di daerah yang bersangkutan dengan pemberian jasa pelayanan untuk menikmati keindahan alam dan budaya, sekaligus mengajak masyarakat setempat untuk menjaga kelestarian lingkungan.

Etnotourisme tidak hanya perlu memberikan fasilitas pada wisatawan untuk menikmati pemandangan alam yang indah dari kejauhan, tetapi juga kesempatan seluas-luasnya untuk tinggal (menginap dan hidup) nyaman di tengah lingkungan yang indah itu untuk sementara waktu, agar memperoleh kesan yang mendalam tentang lingkungan setempat, tentunya lingkungan yang bersih. Peminat ekowisata kebanyakan pencinta alam (bagi wisatawan domestik) dan turis asing, yang tidak menuntut fasilitas penginapan yang mewah, makanan enak, dan hiburan malam. Mereka lebih senang ditawari penginapan di rumah penduduk

(homestay), dan ingin mencicipi makanan tradisional asli daerah setempat bersama pemilik rumah.

Kurangnya promosi juga membuat usaha etnotourism atau wisata budaya itu macet. Lebih masuk akal membantu mereka dengan modal untuk promosi dan perbaikan lingkungan, daripada menginvestasikan modal ke pembangunan hotel dan restoran bertaraf internasional tetapi sewanya tidak terjangkau oleh wisatawan yang ingin hidup hemat agar bisa tinggal selama mungkin di lingkungan yang nyaman, dan tidak menjengkelkan dan juga karena fenomena wisatawan sekarang adalah mereka sangat ingin mengenal dan merasakan bagaimana kultural masyarakat dan satu-satunya cara yang masuk akal adalah dengan ikut bergaul dan tinggal bersama masyarakat setempat bahkan mereka sudah bosan tinggal di hotel-hotel berbintang dimana fasilitas dapat mereka peroleh dengan mudah. Mereka lebih menyenangi sebuah suasana petualangan, dengan suasana yang sangat natural.

Pengembangan pariwisata, termasuk di dalamnya wisata alam dan budaya dapat memberikan manfaat dan keuntungan, *yaitu*: meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berperan secara aktif dalam pelestarian lingkungan dan pelestarian budaya; pertukaran latar belakang budaya yang berbeda; membuka kesempatan kerja dan berusaha; meningkatakan pendapatan masyarakat dan daerah.

Oleh Karena itu perlu direncanakan sarana dan prasarana penunjang untuk menunjang peningkatan nilai jual obyek-obyek dan kegiatan periwisata tersebut, hal ini agar tercipta stabilitas lingkungan sosial dan lingkungan alam yang akan menunjang pelaksanaan pariwisata tersebut. Misalkan dengan mewadahi produk-produk tradisional masyarakat tersebut seperti kerajinan tradisional atau tarian rakyat dengan menyediakan sarana latihan dan gedung (sanggar) festival untuk memperkenalkan dan melaksanakan pertunjukan.

Kemungkinan meningkatkan etnoturisme

1. Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki keanegaraman budaya yang sangat tinggi yang berupa adat istiadat, bahasa, sumber daya alam yang berlimpah, baik di daratan, udara maupun di perairan. Semua potensi tersebut

mempunyai peranan yang sangat penting bagi pengembangan kepariwisataan, khususnya wisata budaya *(etnotourism)*.

2. Potensi Obyek dan Daya Tarik Wisata yang dimiliki Indonesia, antara lain berupa keanekaragaman hayati, keunikan dan keaslian budaya tradisional, keindahan bentang alam, gejala alam, peninggalan sejarah/budaya yang secara optimal untuk kesejahteraan masyarakat.
3. Keseluruhan potensi tersebut di atas merupakan sumber daya ekonomi yang bernilai tinggi dan sekaligus merupakan media pendidikan dan pelestarian lingkungan. Sasaran tersebut di atas dapat tercapai melalui pengelolaan dan usaha yang benar dan terkoordinasi, baik lintas sektoral maupun swasta yang berkaitan dengan pengembangan kegiatan pariwisata alam, misalnya kepariwisataan, biro perjalanan, pemerintah daerah, lingkungan hidup, dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM).

Dalam dinamika keberadaannya industri pariwisata sangat menjanjikan, namun sangat sarat akan permasalahan yang mengikutinya, antara lain ;

- Penggusuran tanah yang dijadikan kawasan pariwisata oleh kaum bermodal, pemilik tanah harus merelakan tanahnya untuk dijual dengan harga rendah.
- Partisipasi masyarakat yang kurang, dikarenakan monopolisme swasta (kaum bermodal) yang dilegitimasi oleh pemerintah dalam pengelolaan pariwisata.
- Legitimasi atau pembuat keputusan yang berpihak pada investor tanpa memandang pada kesejahteraan masyarakat sekitar lokasi atau kawasan pariwisata.

1.2. Perumusan Masalah

Dari data kunjungan wisata di Kabupaten Bima, di tahun 2008 sampai 2012 mengalami penurunan yang sangat drastis, dari 8194 (4770 wisatawan domestik, dan 3424 wisatawan mancanegara) mengalami penurunan menjadi 4790 diantaranya wisatawan domestik sejumlah 4576 dan wisatawan asing sejumlah 214.

Dari hasil observasi dan wawancara hal tersebut terjadi karena wisatawan mengalami kejenuhan terhadap wisata di Bima. Dari data tersebut tentu harus ada

alternatif jenis wisata baru untuk menarik minat wisatawan, salah satunya dengan memunculkan budaya lokal sebagai produk wisatanya, yakni dengan menginventarisasi potensi budaya dan menjadikan produk budaya tersebut untuk etnoturisme di Bima khususnya Desa Sambori. Tentu ada permasalahan yang harus bisa dijawab untuk mencapai hal tersebut, yakni *"Apa sajakah potensi budaya dan bentuk aktivitas budaya serta pola ruang budaya di Desa Sambori Kabupaten Bima, yang bisa dikembangkan sebagai atraksi wisata budaya?"*

1.3. Tujuan dan sasaran

Studi ini memiliki suatu tujuan yang ingin dicapai, oleh karena itu perlu dilakukan beberapa tahapan/langkah atau sasaran yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut. Adapun tujuan dan sasaran dari Pengembangan Etnowisata di Desa Sambori ini adalah :

1.3.1. Tujuan

Untuk menciptakan destinasi dan atraksi lain dalam kegiatan wisata di Kabupaten Bima dengan mengembangkan atau menciptakan kegiatan wisata yang baru dengan konsep etnotourisme (wisata budaya), salah satu strategi yang dapat ditempuh dalam memenuhi optimalisasi tersebut adalah melalui penentuan strategi dan kebijakan untuk mengembangkan Desa Sambori sebagai desa wisata berbasis budaya. Adapun lagkah-langkah yang akan dilakukan adalah dengan tujuan :

- Mengetahui apa saja potensi budaya masyarakat Sambori
- Bagaimana pola aktivitas budaya masyarakat Sambori
- Bagaimana Pola ruang aktivitas budaya Desa Sambori

1.3.2. Sasaran

Sasaran yang ingin dicapai dalam pengembangan wisata khususnya budaya tersebut adalah dengan mengidentifikasi komponen, aspek-aspek budaya Desa Sambori dengan cara:

1. Inventarisasi potensi wisata adat (budaya) di Desa Sambori, meliputi tari-tarian, nyanyian, upacara adat, upacara keagamaan, permainan rakyat, souvenir atau kerajianan yang khas dari Desa Sambori.
2. Identifikasi unsur-unsur kebudayaan masyarakat asli di Desa Sambori, dengan unsur budaya tersebut dapat memberikan suasana khas pada pola aktivitas yang akan dimunculkan dalam wisata budaya (etnoturisme).
3. Mengklasifikasi bentuk atraksi yang ada di desa Sambori ke dalam 3 klasifikasi berupa apa yang bisa dilihat, dibeli dan yang bisa dilakukan oleh wisatawan.
4. Pola bentuk kegiatan aktivitas wisata budaya di Desa Sambori
5. Pola ruang dan pola pergerakan aktivitas wisata budaya di Desa Sambori

1.4. RUANG LINGKUP

1.4.1. Lingkup Lokasi

Untuk menentukan lingkup lokasi studi, maka perlu dilakukan beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan judul/tema studi maupun kondisi lapangan dari lokasi studi sehingga dapat mempermudah dalam pelaksanaan studi pada tahap selanjutnya. Dalam hal ini, peneliti menentukan lokasi studi di Desa Sambori didasarkan pada faktor-faktor berikut:

Berdasarkan judul / tema

Alasan pemilihan lokasi studi disesuaikan dengan tujuan dan sasaran studi yang ingin dibuat. Lokasi studi yang terletak di Desa Sambori, Kecamatan Lambitu - Kabupaten Bima memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan studi. Dalam hal ini berupa kondisi perkampungan tradisional yang ciri keasliannya masih sangat kental seperti adanya kawasan lumbung, rumah khas Bima yang terdiri dari 6, 9, 12, dan 16 tiang yang masih tetap dipertahankan, kegiatan berladang dan bertani serta berbagai upacara saat penanaman dan panen yang diiringi oleh Kesenian Sagele, tari-tarian, permainan tradisional, makanan, atraksi budaya maupun upacara keagamaan, syair (pantun), dan didukung oleh kondisi alam yang masih asri.

Berdasarkan kondisi di lapangan

Pemilihan Desa Sambori sebagai lokasi studi, selain karena sesuai dengan tema juga karena adanya alasan-alasan yang berkaitan dengan kemudahan dan keterbatasan yang ada di lapangan. Pemilihan Desa Samboru, dipengaruhi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Desa Sambori memiliki karakteristik desa wisata yang berpotensi menjadi salah satu destinasi wisata di Kabupaten Bima..
2. Secara kebijakan daerah (Kabupaten Bima), Desa Sambori tidak termasuk kedalam salahsatu tujuan wisata di Kabupaten Bima.
3. Dari data kunjungan wisatawan Kabupaten Bima, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Bima mengalami penurunan, padalah desa Sambori memiliki ciri dan karakter untuk menjadi desa wisata (budaya).

1.4.2. Lingkup Materi

Dengan membatasi materi yang akan di analisa akan meminimalisasi dan mengeliminir pembiasan analisa sehingga nantinya output yang dihasilkan akan lebih mengenai pada sasarannya. Adapun lingkup materi yang akan dibahas pada penelitian ini adalah:

1. Unsur kebudayaan yang berpengaruh dan berkembang di Desa Sambori.
2. Inventaris budaya dan pola aktivitas budaya Sambori
3. Etnoturisme dan potensi budaya Desa Sambori

1.5. Sistematika pembahasan

Dalam sistematika pembahasan akan diuraikan secara singkat gambaran secara keseluruhan bab-bab dalam penulisan tugas akhir ini

BAB I : PENDAHULUAN

Mambahas tentang latar belakang, tujuan dan sasaran studi, lingkup studi, tinjauan pustaka, metodelogi penelitian, serta sistematika pembahasan yang berkaitan dengan alur pembahasan agar tidak menyimpang dari materi studi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Membahas tinjauan pustaka tentang pariwisata, instrumen-instrumen yang mempengaruhi dan penjelasan tentang wisata budaya (etnoturisme).

BAB III : METODE PENELITIAN

Membahas metode yang dipakai untuk mengevaluasi pengembangan wisata budaya (etnoturisme) di Desa sambori Kabupaten Bima

BAB IV : GAMBARAN UMUM WILAYAH STUDI

Dalam bab ini diuraikan gambaran tentang lokasi studi, khususnya desa Sambori, Kecamatan Lambitu, Kabupaten Malang.

BAB V : ANALISA STRATEGI PENGEMBANGAN ETNOTURISME DESA SAMBORI

Membahas tentang evaluasi dan analisa pengembangan wisata budaya (etnoturisme) di Desa sambori Kabupaten Bima

BAB VI : REKOMENDASI

Bab ini berisi strategi pengembangan dan rekomendasi pengembangan wisata budaya di Desa Sambori, Kecamatan Lambitu Kabupaten Bima.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Potensi Wisata

2.1.1. Pariwisata

Menurut Yoeti (1996) kata pariwisata sesungguhnya baru popular di Indonesia setelah diselenggarakannya musyawarah nasional Touristme ke II di Tretes Jawa Timur, pada tanggal 12 sampai dengan 14 Juni 1958[1]. Sebelumnya, kata ganti pariwisata yang digunakan kata touristme yang berasal dari bahasa Belanda yang sering pula diindonesiakan menjadi turisme.

Pada waktu pembukaan musyawarah yang diadakan di gedung pemuda Surabaya, Presiden RI pertama Soekarno dalam amanatnya yang disampaikan kepada peserta musyawarah, menanyakan kepada Menteri Pendidikan dan Kebudayan Prijono, perkataan Indonesia apakah yang paling tepat untuk menggantikan kata Tourisme. Dalam jawabannya kepada Presiden Ir. Soekarno Prijono memberi penjelasan, bahwa sebagai pengganti kata Tourisme dapat digunakan kata dharmawisata untuk perjalanan antar kota (dalam negeri), sedangkan untuk perjalanan antar benua (luar negeri) tepat digunakan kata pariwisata. Pada waktu itulah diresmikan pengganti kata tourisme menjadi kata pariwisata oleh Presiden Ir. Soekarno dan atas dasar itu pula, pada tahun 1960 istilah Dewan Pariwisata Indonesia (Depari). Adapun orang yang berjasa mempopulerkan kata pariwisata itu adalah Jendral GPH Jatikusumo yang pada waktu itu menjabat Menteri Perhubungan Darat, Pos dan Telekomunikasi dan Pariwisata.

Secara etimologis kata pariwisata yang berasal dari bahasa sansekerta, sesungguhnya bukanlah berarti tourisme (bahasa belanda) atau tourism (bahasa inggris). Kata pariwisata terdiri dari dua suku kata yaitu masing-masing kata pari dan wisata.

1. Pari yang berarti banyak, berkali-kali, berputar-putar, lengkap.
2. Wisata, berarti perjalanan, berpergian yang dalam hal ini sinonim dengan kata travel dalam bahasa inggris.

---

[1] *H. Oka A. Yoeti, Pengantar Ilmu Pariwisata Hal. 10*

Atas dasar itu, maka kata pariwisata seharusya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat lain.
Lebih lanjut, pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan dengan tujuan dari pekerjaan-pekerjaan rutin, keluar dari tempat kediamannya.
Wisatawan melakukan aktivitas selama mereka tinggal di tempat tujuan wisata dan fasilitas di buat untuk memenuhi kebutuhan para wisatawan (Marpaung, 2002). Menurut Murphy dalam Pitana dan Gayatri (2005), pariwisata adalah keseluruhan dari elemenelemen terkait (wisatawan, daerah tujuan wisata, perjalanan, industri, dan lain-lain) yang merupakan akibat dari perjalan wisata ke daerah tujuan wisata, sepanjang perjalanan tersebut dilakukan secara tidak permanen.

Selanjutnya pengertian pariwisata jika di lihat dalam Undang-undang Republik Indonesia No.9 Tahun 1990 tentang Kepariwisataan dalam Pasal 1 menyatakan:

a. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebahagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata.
b. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.
c. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusaha obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.
d. Kepariwisataan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan penyelenggaraan pariwisata.
e. Usaha kepariwisataan adalah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata atau menyediakan atau mengusahakan obyek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata, dan usaha lain yang terkait dibidang tersebut.
f. Obyek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata.
g. Kawasan pariwisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang di bangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat di ambil kesimpulan bahwa yang di maksud dengan pariwisata adalah suatu kegiatan atau perjalanan manusia yang sifatnya untuk sementara waktu yang dilakukan berdasarkan kehendaknya sendiri, dengan tujuan bukan untuk berusaha, bekerja atau menghasilkan uang, akan tetapi untuk melihat atau menikmati suatu obyek yang tidak didapatkannya dari asal tempat tinggalnya.

Menurut A.J. Burkart dan S. Medik (1987): pariwisata adalah perpindahan orang untuk sementara dan dalam jangka waktu pendek ke tujuan- tujuan diluar tempat dimana mereka biasanya hlidup dan bekerja dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.

Menurut Hunziger dan krapf dari swiss dalam Grundriss Der Allgemeinen Femderverkehrslehre, menyatakan pariwisata adalah keserluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing disuatu tempat dengan syarat orang tersebut tidak melakukan suatu pekerjaan yang penting (Major Activity) yang memberi keuntungan yang bersifat permanent maupun sementara.

Menurut Prof. Salah Wahab dalam Oka A Yoeti (1994, 116.). Pariwisata dalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu Negara itu sendiri/ diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Definisi tentang pariwisata oleh Matheison & Wall[2] sebagai berikut:
"tourism is temporary movement to destination outside the normal home and workplace, the activities undertaken during the stay and the facilities created to cater for the needs of tourist".
Dari pengertian tersebut dapat dilihat bahwa kegiatan kepariwisataan terjadi semata-mata merupakan kegiatan yang menempuh jarak dan waktu tertentu yang

[2] *Matheison & Wall, An Introduction To Tourism And Anthropology" hal. 27, 28 dan 29*

terlepas dari aktifitas keseharian seperti aktifitas kerja, berbisnis dan yang lainnya, tetapi aktifitas yang dilakukan jelas-jelas di luar kegiatan tersebut melibatkan berbagai pihak lainnya terutama dalam pemakaian fasilitas yang berhubungan dengan pariwisata.

Leisure (waktu luang) merupakan waktu yang dibutuhkan oleh manusia untuk dapat hidup (*existence*) di luar waktu untu mendapatkan penghidupan (*subsistence*). *Existence* atau waktu untuk dapat hidup merupakan waktu yang dibutuhkan oleh manusia untuk melakukan hal-hal biologis seperti makan, minum, rekreasi, istrirahat, sedangkan *subsistence* merupakan waktu yang dipakai oleh manusia untuk mendapatkan penghidupan atau dikenal dengan bekerja.
Untuk dapat hidup maka manusia memerlukan 2 (dua) waktu ini, salah satu hal yang diperlukan oleh manusia setelah bekerja adalah rekreasi. Rekreasi berasal dari bahasa latin yaitu *re-creatio* (restorasi/pemulihan) atau didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperbaharui tubuh, jiwa dan nyawa agar dapat berfungsi sebagaimana mestinya (Kelly, 1990: 17). Rekreasi ini bersifat bergerak terdiri dari kegiatan yang dilakukan sekitar tempat tinggal atau diluar tempat tinggal, sedangkan rekreasi yang dilakukan di luar tempat tinggal disebut dengan pariwisata. Terdapat perbedaan dan juga persamaan antara rekreasi dan pariwisata, dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan pariwisata dan rekreasi

		Pariwisata	**Rekreasi**
Perbedaan	Durasi	> 24 Jam	
	Jarak Tempuh	Jarak jauh: Luar kota	
	Akomodasi	Butuh sarana & akomodasi	Tidak butuh sarana & akomodasi
	Pengeluaran	Lebih besar	Lebih kecil
Persamaan	Dilakukan pada waktu luang Bertujuan untuk refreshing dan mendapat kesenangan		

Sumber Gunn: 1998, Kelly 1990, Lawson 1977

2.1.2. Komponen-komponen Pariwisata

Produk wisata bukanlah suatu produk yang nyata, produk ini merupakan suatu rangkaian jasa yang tidak hanya mempunyai segi-segi yang bersifat ekonomis, tetapi juga yang bersifat sosial, psikologis dan alam, walaupun produk wisata itu sendiri sebagian besar dipengruhi oleh tingkah laku ekonomi. Jadi produk wisata merupakan rangkaian dari berbagai jasa yang saling terkait, yaitu jasa yang dihasilkan berbagai perusahaan (segi ekonomi) yang berupa angkutan, penginapan, pelayanan makan minum, jasa *tour* dan sebagainya; jasa masyarakat dan pemerintah (segi sosial/psikologis) antara lain prasarana utilitas umum, kemudahan, keramahtamahan, adat istiadat, seni budaya dan sebagainya; dan jasa alam antara lain pemandangan alam, pegunungan, pantai, gua alam, taman laut dan sebagainya.

Menurut Medlik dan Middleton (Yoeti, 1996), yang dimaksud dengan hasil (*product*) industri pariwisata ialah semua jasa-jasa (*services*) yang dibutuhkan wisatawan semenjak ia berangkat meninggalkan tempat kediamannya, sampai ia kembali ke rumah dimana ia tinggal. Produk wisata terdiri dari berbagai unsur dan merupakan suatu *package* yang tidak terpisahkan, yaitu:

a. *Tourist object* atau objek pariwisata yang terdapat pada daerah-daerah tujuan wisata, yang menjadi daya tarik orang-orang untuk dating berkunjung ke daerah tersebut.
b. Fasilitas yang diperlukan di tempat tujuan tersebut, seperti akomodasi perhotelan, bar dan restoran, entertainment dan rekreasi.
c. Transportasi yang menghubungkan negara/daerah asal wisatawan serta transportasi di tempat tujuan ke objek-objek pariwisata.

2.1.3. Pariwisata dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya

Pariwisata dapat dikatakan merpakan fenomena budaya, dari sisi subyek (wisatawan) sendiri, hal ini terkait dengan motivasi perjalanannya. Motivasi perjalanan yang meliputi aspek-aspek budaya antara lain[3] :

1. Ingin melihat adat istiadat bangsa di negara lain

---

[3] *A. Hari Karyono, Kepariwisataan, hal. 12*

2. Ingin melihat upacara adat, upacara keagamaan dan upacara tradisonal bangsa lain.
3. Ingin melihat pertunjukan kesenian, fetival seni, festival tari, festival nyanyi dan festival drama
4. Untuk keperluan studi kebudayaan masyarakat yang masih mempunyai kebudayaan primitif atau tradisional dan langka
5. Mengunjungi benda-benda bersejarah, monumen, peninggalan nenek moyang, candi, piramid serta hasil-hasil budaya lainnya

Dalam memberikan semua hal diatas maka harus dilaksanakan beberapa realisasi kegiatan untuk disuguhkan kepada wisatawan, yang berupa atraksi-atraksi wisata yang meliputi:

a. Atraksi seni, budaya, warisan budaya, tradisi, kekayaan alam, hiburan, jasa dan lain-lain, hal yang merupakan daya tarik wisata di daerah tujuan wisata.
b. Atraksi wisata dapat berupa kejadian-kejadian tradisional, kejadian-kejadian yang tidak tetap dan pembuatan kerajinan tangan

Dalam optimalisasi yang berkaitan dengan etnotourisme harus memiliki prinsip-prinsip sebagai daya tarik sehingga tujuan wisatawan dapat terakomodir dengan baik dan dapat memuaskan wisatawan, prinsip-prinsip tersebut meliputi4:

1. Ada sesuatu yang bisa dilihat (something to see)
2. Ada sesuatu yang dapat dikerjakan (something to do)
3. Ada sesuatu yang dapat dibeli (something to buy)

Wisatawan khususnya wisatawan buday memiliki motivasi-motivasi yang khas dibandingkan wisatawan lain, wisatawan jenis ini ditandai dengan adanya rangkaian untuk[5]:

1. Belajar dan studi di pusat-pusat pengajaran dan penelitian
2. mempelajari adat istiadat, kelembagaan dan cara hidup etnik lain
3. mengunjungi monumen bersejarah peninggalan peradaban masa lalu atau sebaliknya penemuan masa kini

---

[4] *A. Hari Karyono, Kepariwisataan, hal. 28*
[5] *Ibid*

4. Mengunjungi pusat-pusat kesenian, pusat-pusat keagamaan, ikut serta dalam festival-festival keagamaan, seni musik, teater, tarian rakyat dan sebagainya

Pariwisata diartikan sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi, pelancongan dan turisme. Mendefinisikan wisata sebagai kegiatan bepergian bersama untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang dan sebagainya.[6] Selain itu pariwisata adalah industri yang kelangsungan hidupnya sangat ditentukan oleh baik buruknya lingkungan. Selanjutnya disebutkan bahwa tujuan pariwisata pada hakekatnya adalah untuk mendapatkan rekreasi.[7]

Garis-Garis Besar Haluan Negara tahun 1998 mendefinisikan pariwisata sebagai suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan maksud bukan untuk berusaha (bisnis) atau mencari nafkah ditempat yang dikunjunginya, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan atau rekreasi atau untuk memenuhi kebutuhan yang beranekaragam.

Menurut Hunziker dan Krapf (1942) dalam Pandit (1981), pariwisata merupakan sejumlah hubungan-hubungan dan gejala-gejala yang dihasilkan dari tinggalnya orang-orang asing, asalkan tindakan mereka tidak menyebabkan timbulnya tempat tinggal serta usaha-usaha yang bersifat sementara atau permanen sebagai usaha kerja penuh.[8]

Pariwisata mengandung tiga unsur yaitu manusia (unsur insani sebagai pelaku kegiatan pariwisata), tempat (unsur fisik yang sebenarnya tercakup oleh kegiatan itu sendiri), dan waktu (unsur tempo yang dihabiskan dalam perjalanan itu sendiri selama berdiam ditempat tujuan).[9]

Faktor-faktor yang membuat suatu kawasan menarik bagi pengunjung adalah:

1. Letaknya dekat, cukup dekat atau jauh terhadap bandara internasional atau pusat wisata;

---

[6] *Poerwadarminta, W.J.S. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka. Jakarta 1990*
[7] *Soemarwotto, O. Ekologi Lingkungan Hidup dan Pembangunan. Djambatan. Jakarta 1996*
[8] *Pandit, N.S. Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana. Pranindya Paramita. Jakarta. 1981*
[9] *Wahab, S. Manajemen Kepariwisataan. Pranindya Paramita. Jakarta 1987.*

2. Perjalanan ke kawasan tersebut mudah dan nyaman, perlu sedikit usaha, sulit atau berbahaya;
3. Kawasan tersebut memiliki atraksi yang menonjol misalnya satwa liar yang menarik atau khas untuk tempat tertentu;
4. Kemudahan untuk melihat atraksi atau satwa dijamin;
5. Memiliki beberapa keistimewaan berbeda;
6. Memiliki budaya yang sangat menarik;
7. Unik dalam penampilannya;
8. Mempunyai obyek rekreasi pantai, danau, sungai, air terjun, kolam renang, atau rekreasi lainnya;
9. Cukup dekat dengan lokasi lain yang menarik bagi wisatawan sehingga dapat menjadi bagian kegiatan wisatawan lain;
10. Sekitar kawasan memiliki pemandangan sangat indah; dan
11. Keadaan makanan dan akomodasi tersedia.

Untuk terciptanya kondisi wisata yang baik di kawasan tujuan wisata diperlukan kegiatan pengelolaan yang dikembangkan secara profesional. Istilah lain yang selalu berhubungan dengan pariwisata ialah wisatawan. Wisatawan adalah individu atau kelompok individu yang mempertimbangkan dan merencanakan tenaga beli yang dimilikinya untuk perjalanan rekreasi berlibur, yang tertarik pada perjalanan pada umumnya dengan motivasi perjalanan yang ia lakukan, menambah pengetahuan, tertarik oleh pelayanan yang diberikan oleh suatu tujuan wisata yang dapat menarik pengunjung dimasa yang akan datang.

Pasal 5 Resolusi Dewan Ekonomi dan Sosial PBB nomor 870 tahun 1963 merumuskan wisatawan sebagai pengunjung sementara yang paling sedikit tinggal selama 24 jam di negara yang dikunjunginya, dan tujuan perjalanan dapat digolongkan:

a. Pesiar, seperti untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi keagamaan dan olah raga; dan
b. Hubungan dagang, keluarga, konferensi dan misi keagamaan.

Kegiatan pariwisata yang dikelola secara baik dapat menghasilkan manfaat ekonomi yang berarti dengan pemanfaatan yang berdampak kecil terhadap

kawasan lindung. Kegiatan pariwisata pada daerah yang dilindungi, bila diatur dan dikendalikan secara baik akan mengarah pada pemanfaatan ekonomi dengan dampak kerusakan yang minimum. Tetapi manajemen yang kuat sangatlah diperlukan agar industri ini tidak merusak lingkungan.

Dalam kegiatan pariwisata 'ekologi' harus didahulukan sebelum 'ekonomi' demi kegiatan ekonomi itu sendiri. Industri pariwisata harus memperhatikan dan mencegah kerusakan bahan baku yang terpenting yakni lingkungan. Dalam tautan ini pariwisata yang berkelanjutan harus :

1. Dapat meningkatkan standar hidup masyarakat dan tuan rumahnya;
2. Dapat memuaskan wisatawan dengan produk wisata itu sendiri dan wisatawan akan berkunjung setiap tahun; dan
3. Dapat menjaga habitat spesies dan mahluk yang mendiaminya agar dapat terus dinikmati oleh tuan rumah maupun pengunjungnya, semuanya memerlukan penanganan yang cermat.

Pertumbuhan pariwisata sebagai fenomena sosial dan industri pariwisata sebagai usaha ekonomi telah menjadi kekuatan ekonomi utama di berbagai negara di dunia yang merubah pola kerja, standart hidup dan sumbangan pendapatan. Dengan demikian, industri pariwisata merupakan bagian dari kegiatan industri perdagangan dan jasa yang mengglobal, hingga tak satu negarapun yang dapat membendungnya.

Dalam setiap kegiatan pembangunan maka akan terlihat "dua sisi mata uang" yaitu sisi negatif dan sisi positif. Demikian pula halnya dengan pengembangan wisata di Indonesia. Sustainability atau konsep berkelanjutan untuk sebuah kawasan wisata menjadi sebuah konsep yang utama, karena dengan berkelanjutannya sebuah kegiatan wisata tentunya akan memberikan sebuah dampak yang positif bagi kelangsungan kehidupan masyarakat yang berada dalam kawasan tersebut.

Untuk dapat melihat sisi positif dan sisi negatif dari pengembangan pariwisata terlebih dahulu perlu diperhatikan beberapa hal bagi setiap perencana wisata. karena hal ini akan menyangkut kelangsungan pertumbuhan kawasan

wisata dan juga tentunya akan menyangkut kelangsungan para pelaku wisata yang berada dalam kawasan tersebut. Hal Hal yang perlu diperhatikan adalah :

- Volume atau Jumlah dari wisatawan
- Karakteristik dari wisatawan dengan berbagai keinginan untuk berwisata
- Type dari aktifitas wisata yang dapat ditawarkan pada sebuah kawasan wisata beserta dengan variasi wisata yang mungkin dilakukan
- Struktur masyarakat yang berada pada kawasan wisata tersebut
- Kondisi lingkungan sekitar yang berada pada kawasan tersebut
- Kemampuan masyarakat untuk dapat mengadaptasi dari perkembangan kepariwisataan

Dengan melihat prakondisi yang ada diatas sehingga diperlukan sebuah impact analisis (analisa dampak) wisata pada setiap Obyek dan Daya tarik Wisata (ODTW).

Dampak Sosiokultural dari pengembangan wisata.

Ada berbagai cara untuk dapat melihat kepariwisataan dan pembangunan sosio-ekonominya, dan hal ini tentunya akan terkait dengan bagaimana pembangunan sebuah kawasan wisata, dalam sebuah penelitian oleh Smith (1989) menyatakan bahwa pembangunan ekonomi akan berpengaruh terhadap sosial struktur dan aspek budaya dari sebuah masyarakat. Dimana terjadinya pertemuan budaya antara wisatawan dan penduduk lokal yang kemudian akan menghasilkan "perkawinan budaya" atau sebuah penjajahan budaya apabila budaya pendatang lebih berpengaruh kepada masyarakat yang menerimanya.

Proses pembangunan kepariwisataan dapat dilihat dalam 3 proses yaitu :

- Proses psikologi :

Salah seorang peneliti Stanley Plog's (1977) mencoba untuk memetakan psyografic dan analisis dari bentukan kawasan wisata. Plog menyatakan bahwa segmentasi wisatawan dapat dibagi atas allocentric, near allocentric , mid centric, near psychocentric dan psychocentric. Dimana seorang wisatawan akan mencari sesuatu yang sangat berbeda dari lingkungan dimana dia berada, dengan norma kehidupan yang berbeda, penuh dengan tantangan serta kebanyakan mempunyai income yang tinggi digolongkan dalam allocentric, sedangkan dilain pihak

wisatawan yang mencari sesuatu yang mirip dengan kehidupannya, berasal dari income rendah dan tidak menyukai tantangan digolongkan dalam psychocentric.

Sedangkan sebahagian besar wisatawan merupakan wisatawan yang Midcentric yang mempunyai segementasi terbesar sehingga pengembangan kawasan wisata yang ada kecenderungannya mengikuti segementasi terbesar ini. Akan tetapi segementasi yang dikeluarkan oleh Plogs' ini masih dapat diperdebatkan karena kebanyakan kawasan wisata kecenderungan pembangunannya adalah mendekati psychocentric.

- Proses sosiologi

Typologi wisatawan yang dilihat dari sosiologi dikategorikan berdasarkan fenomena khusus, motivasi dan bagaimana mereka melakukan wisata sehingga dapat dibagi atas 2 bagian besar yaitu :

- Package Tourist yang membutuhkan kebutuhan moderen sehingga arahan pembangunannya mengikuti pola yang ada di negara maju.
- Independent tourist yang lebih ke arah lingkungan lokal yang mempunyai segementasi yang masih sangat kecil.

Tabel 2.2
Tipe dari wisatawan dan pengaruh adaptasinya terhadap norma lokal

Type wisatawan	Jumlah wisatawan	Proses adaptasi dengan norma lokal
Explorer	Sangat sedikit	Sangat baik (acceptable fully)
Elite	Kurang diminati	Sangat baik (adapts fully)
Off-beat	Sangat jarang tetapi pasarannya ada	Beradptasi dengan baik
Unussual	Kadang kadang	Dapat beradaptasi
Incipien mass	Jumlahnya cukup besar	Kebutuhan moderen
Mass	Jumlahnya selalu mengalir	Kebutuhan moderen
Charter	Jumlah besar	Kebutuhan moderen

Sumber: Smith (1989)

2.1.4. Objek dan Daya Tarik (Atraksi) Wisata

Produk wisata yang dijual dilengkapi dengan unsur manfaat dan kepuasan. Manfaat dan kepuasan itu ditentukan oleh dua faktor, yaitu *tourism resources* dan *tourism services*. *Tourism resources* yang disebut juga dengan istilah *atrrative spontnee* atau *tourist attraction*. Attraksi atau daya tarik merupakan salah satu

komponen penting dalam periwisata. Atraksi merupakan salah satu faktor inti tarikan pergerakan wisatawan menuju daerah tujuan wisata, terdapat dua (2) fungsi dari atraksi yaitu sebagai stimulant dan umpan pariwisata serta sebagai salah satu produk utama pariwisata dan faktor tujuan utama kedatangan pengunjung. Atraksi/daya tarik yang tersedia di daerah tujuan wisata dimaksudkan untuk kepuasan, dan kesenangan pengunjung.

Dalam *Tourism Planning*, bahwa daya tarik wisata dapat dikelompokan menjadi tiga (3) klasifikasi, yaitu :

1. Berdasarkan kepemilikan

Daya tarik yang tersedia dimiliki dan dikelola oleh tiga (3) sektor, yaitu pamerintah, lembaga swadaya, dan swasta. Pengklasifikasian daya tarik berdasarkan kepemilikan dikelompokan menjadi beberapa macam.

Tabel 2.3
Klasifikasi atraksi berdasarkan kepemilikan

No	Pemilik dan pengelola		
	Pemerintah	**Lembaga Swadaya**	**Swasta**
1	Taman nasional	Tempat bersejarah	Taman hiburan
2	Taman kota	Festival	Pusat perbelanjaan
3	Cagar alam	Bangunan bersejarah	Kapal pesiar
4	Area rekreasi	Teater	Pusat kuliner
5	Monumen nasional	Museum	Resort
6	Kebun binatang	Parade	Taman golf

Sumber: Clare A. Gunn, Tourism Planning: 43

2. Berdasarkan sumber daya yang tersedia

Pengklasifikasian daya tarik wisata dapat dikelompokan sesuai dengan sumber daya wisata yang ada, baik itu seumber daya alam maupun budaya setempat, lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel klasifikasi atraksi berdasarkan sumber daya yang tersedia.

Tabel 2.4
Klasifikasi atraksi berdasarkan sumber daya

No	Sumber Daya	
	Daya tarik alam	**Daya tarik budaya**
1	Resort pantai	Tempat bersejarah
2	Bumi perkemahan	Taman arkeolog
3	Taman	Museum
4	Resort ski	Cagar budaya
5	Taman golf	Teater
6	Cagar alam	Kampung adat

Sumber: Clare A. Gunn, Tourism Planning: 43

3. Berdasarkan lama tinggal

Daya tarik wisata dapat pula diklasifikasikan berdasarkan lamanya tinggal wisatawan di daerah tujuan wisata tersebut. pengklasifikasian ini dibagi menjadi dua (2) yaitu *touring* dan *long stay* (menginap).

Tabel 2.5
Klasifikasi atraksi berdasarkan lamanya tinggal

No	Sumber Daya	
	Touring	**Long stay**
1	Cagar alam	Resort
2	Gedung bersejarah	Bumi perkemahan
3	Kebun binatang	Convention center
4	Pusat kuliner	Game center
5	Arena olahraga	Area peternakan dan perkebunan

Sumber: Clare A. Gunn, Tourism Planning: 43

Daya tarik merupakan salah satu faktor utama dalam pariwsata, bahwa daya tarik dibentuk dan dikelola dengan tujuan untuk menarik wisatawan. Kesalahan yang sering terjadi dalam pengelolaan daya tarik wisata ini biasanya adalaha terlalu premature atau terlalu awal dalam pengeloaan daya tarik yang ada. Untuk dpat menarik wisatawan, atraksi langkah harus dilakukan adalah dengan mengidentifikasi daya tarik yang ada, desain pariwisata yang akan dibangun, pembangunan dan pengelolaan, kebanyakan obyek-obyek wisata yang berada di Indonesia menjadi rusak dikeranakan pengelolaan wisata yang kurang sehingga cagar alam yang seharusnya dilindungi setelah kedatangan wisatwan menjadi rusak.

2.1.5. Fasilitas Wisata (Sarana dan Prasarana)

Faktor kedua dalam produk wisata adalah *tourism service*. Kebanyakan dampak yang berasal dari pariwisata adalah dampak ekonomi, dampak ekonomi ini bukanlah dampak langsung dari kegiatan pariwisata tetapi merupakan multi flier dari kegiatan pariwsata yang berlangsung. Dampak ekonomi yang terjadi berdampak terhadap masyarakat setempat, pamerintah setempat, penyedia pariwisata, *travel agent*, penyedia transportasi dan pihak-pihak lainnya.

Tourism service atau pelayanan pariwsata terbagi menjadi beberapa bagian baik itu sarana dan fasilitas pariwisata, transportasi, *travel agent*, restoran, penginapan. Sarana dan prasarana wisata merupakan pelengkap daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana dan prasarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara kuantitatif dan kualitatif.

Sarana pariwisata sebagai ujung tombak usaha kepariwisataan dapat diartikan sebagai usaha yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan pelayanan kepada wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata dimana keberadaannya sangat tergantung kepada adanya kegiatan perjalanan wisata. Adapun sarana tersebut adalah sebagi berikut:

- Akomodasi

Wisatawan akan memerlukan tempat tinggal untuk sementara waktu selama dalam perjalanan untuk dapat beristirahat. Dengan adanya sarana ini, maka akan mendorong wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek dan daya tarik wisata dengan waktu yang relatif lebih lama. Informasi mengenai akomodasi ini mempengaruhi penilaian wisatawan pilihan jenis akomodasi yang dipilih, seperti jenis fasilitas dan pelayanan yang diberikan, tingkat harga, jumlah kamar yang tersedia dan sebagainya.

- Tempat makan dan minum

Wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata tentunya ingin menikmati perjalanan wisatanya, sehingga pelayanan makanan dan minuman harus mendukung hal tersebut bagi wisatawan yang tidak membawa bekal. Bahkan

apabila suatu daerah tujuan wisata mempunyai makanan yang khas, wisatawan yang datang disamping menikmati atraksi wisata juga menikmati makanan khas tersebut. Pertimbangan yang diperlukan dalam penyediaan fasilitas makanan dan minuman antara lain adalah jenis dan variasi makanan yang ditawarkan, tingkat kualitas makanan dan minuman, pelayanan yang diberikan, tingkat harga, tingkat higienis, dan hal-hal lain yang dapat menambah selera makan seseorang serta lokasi tempat makannya.

- Tempat belanja

Berbelanja merupakan salah satu aktivitas kegiatan wisata dan sebagian pengeluaran wisatawan didistribusikan untuk berbelanja. Penilaian dalam penyediaan fasilitas belanja ini dilakukan terhadap ketersediaan barangbarang yang dijual dan pelayanan yang memadai, lokasi yang nyaman dan akses yang baik serta tingkat yang relatif terjangkau.

- Fasilitas umum di lokasi objek wisata

Fasilitas umum yang akan dikaji adalah fasilitas yang biasanya tersedia di tempat rekreasi seperti:

a. Tempat parkir
b. Wc umum
c. Mushola/ mesjid
d. Sarana penggerak di lokasi obyek wisata
e. Sarana informasi dan papan petunjuk
f. Sarana rekreasi dan taman bermain
g. Telepon umum

Sarana wisata secara kuantitatif menunjuk pada jumlah sarana wisata yang harus disediakan dan secara kualitatif yang menunjukan pada mutu pelayanan yang diberikan dan yang tercermin pada kepuasan wisatawan yang memperoleh pelayanan. Dalam hubungannya dengan jenis dan mutu pelayanan sarana wisata di daerah tujuan wisata telah disusun suatu standar wisata yang baku, baik secara nasional dan secara internasional, sehingga penyedia sarana wisata tinggal memilih atua menentukan jenis dan kualitas yang akan disediakannya. Prasarana wisata yaitu sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak

dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata prasarana dasar yang melayani penduduk lokal seringkali juga melayani kegiatan pariwisata, seperti jalan, sumber listrik dan energi, sumber air dan system pengairan, fasilitas kesehatan, sistem pembuangan kotoran/sanitasi, telekomunikasi, terminal angkutan, jembatan, dan sebagianya. Dalam melaksanakan pembangunan prasarana wisata perlu disesuaikan dan mempertimbangkan kondisi dan lokasi yang akan meningkatkan aksesibilitas suatu objek wisata yang pada waktunya dapat meningkatkan daya tarik objek wisata itu sendiri, selan itu juga diperlukan koordinasi dan dukungan antar instansi terkait.

2.1.6. Aksesibilitas Pariwisata

Aksesibilitas merupakan fungsi dari jarak atau tingkat kemudahan untuk mencapai daerah wisata dengan berbagai kawasan tujuan wisata. Aksesibilitas terkait dengan sistem pergerakan pada sistem transportasi di suatu wilayah. Dalam pariwisata, konsumen (wisatawan) harus datang ke daerah dimana terdapat produk wisata untuk mengkonsumsi produk-produk wisata tersebut terutama objek dan daya tarik wisata.

Oleh karena itu, tingkat kemudahan pencapaian ke daerah wisata tersebut akan mempengaruhi perkembangan daerah wisata. Jarak dan ketersediaan sarana dan prasarana transportasi ke daerah wisata merupakan hal terpenting. Jenis, volume, tarif dan frekuensi moda angkutan ke dan dari daerah wisata akan berpengaruh kepada jumlah kedatangan wisatawan. Kenyamanan selama perjalanan menuju daerah wisata dan kawasan wisata harus diperhatikan.

2.1.7. Tujuan Pariwisata

Tujuan pariwisata atau daerah tujuan wisata yaitu daerah-daerah yang berdasarkan kesiapan prasarana dan sarana dinyatakan siap menerima kunjungan wisatawan di Indonesia. Daerah tujuan wisata atau destinasi wisata diharuskan memiliki obyek wisata, dan daya tarik wisata (atraksi wisata) sebagai media untuk menarik minat wisatawan.

2.1.8. Obyek Wisata

Obyek wisata merupakan semua obyek (tempat) yang dapat menimbulkan daya tarik bagi wisatan untuk mengunjunginya baik itu alam, bangunan sejarah, kabudayaan dan pusat-pusat rekreasi modern.

Obyek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata. Dalam kedudukannya yang sangat menentukan itu maka obyek wisata harus di rancang dan di bangun atau di kelola secara profesional sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang. Membangun suatu obyek wisata harus di rancang sedemikian rupa berdasarkan kriteria yang cocok dengan daerah wisata tersebut. Obyek wisata umumnya berdasarkan pada :

1. Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, nyaman dan bersih.
2. Adanya aksesbilitas yang tinggi untuk dapat mengunjunginya.
3. Adanya ciri khusus/spesifikasi yang bersifat.langka
4. Obyek wisata alam memiliki daya tarik tinggi karena keindahan alam pegunungan, sungai, pantai, pasir, huta, dan sebagainya.
5. Obyek wisata budaya mempunyai daya tarik tinggi karena memiliki nilai khusus dalam bentuk atraksi kesenian, upacara-upacara adat, nilai luhur yang terkandung dalam suatu obyek buah karya manusia pada masa lampau.

2.1.9. Daya Tarik Wisata (Atraksi Wisata)

Daya tarik wisata (atraksi wsiata) yaitu hal-hal yang terdapat di obyekobyek wisata dan dapat menarik pengunjung untuk datang ke tempat tersebut untuk berwisata. Atraksi-atraksi wisata dapat berupa pagelaran seni, budaya, sejarah, tradisi, kegiatan-kegiatan berpetualang, ziarah, dan kejadian yang tidak tetap. Untuk dapat menarik wisatawan bahwa daerah tujuan wisata (DTW) selain harus memiliki obyek dan atraksi wisata harus mempunyai tiga (3) syarat untuk meningkatkan daya tariknya, yaitu :

1. Sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*)
2. Sesuatu yang dapat dikerjakan (*something to do*)
3. Sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*)

Ketiga syarat tersebut merupakan unsur-unsur untuk mempublikasikan pariwisata, karena seorang wisatawan yang datang ke suatu daerah tujuan wisata memiliki tujuan untuk memperoleh manfaat/keuntungan (*benefit*) dan kepuasan (*satisfaction*).

2.1.10. Kawasan Wisata

1. Definisi Daerah Tujuan Wisata

Daerah tujuan wisata adalah tempat atau daerah yang karena atraksinya, situasinya dalam hubungan lalu-lintas dan fasilitas-fasilitas kepariwisataannya menyebabkan tempat atau daerah tersebut menjadi objek kebutuhan wistawan. Dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, Bab I Pasal 1 butir 6:

"Daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan".

Ada tiga kebutuhan utama yang harus dipenuhi oleh suatu daerah untuk menjadi tujuan wisata :

a. Memiliki atraksi atau objek menarik
b. Mudah dicapai dengan alat-alat kendaraan
c. Menyediakan tempat untuk tinggal sementara

Adapun atraksi atau objek menarik yang dimaksudkan dalam Pendit (2002:66) adalah:

Sesuatu yang dihubungkan dengan keindahan alam, kebudayaan, perkembangan ekonomi, politik, lalu-lintas, kegiatan olahraga dan sebagainya, tergantung kepada "kekayaan" suatu daerah dalam soal pemilikan atraksi atau objek ini.

Aspek-Aspek Permintaan dan Penawaran Pariwisata:

Aspek Penawaran Pariwisata

Menurut Medlik, 1980 (dalam Ariyanto 2005), ada empat aspek (4A) yang harus diperhatikan dalam penawaran pariwisata. Aspek-aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1. Attraction (daya tarik); daerah tujuan wisata (selanjutnya disebut DTW) untuk menarik wisatawan pasti memiliki daya tarik, baik daya tarik berupa alam maupun masyarakat dan budayanya.
2. Accesable (transportasi); accesable dimaksudkan agar wisatawan domestik dan mancanegara dapat dengan mudah dalam pencapaian tujuan ke tempat wisata
3. Amenities (fasilitas); amenities memang menjadi salah satu syarat daerah tujuan wisata agar wisatawan dapat dengan kerasan tinggal lebih lama di DTW.
4. Ancillary (kelembagaan); adanya lembaga pariwisata wisatawan akan semakin sering mengunjungi dan mencari DTW apabila di daerah tersebut wisatawan dapat merasakan keamanan, (protection of tourism) dan terlindungi.

Selanjutnya Smith, 1988 (dalam Pitana, 2005) mengklasifikasikan berbagai barang dan jasa yang harus disediakan oleh daerah tujuan wisata menjadi enam kelompok besar, yaitu: (1)Transportation, (2)Travel services, (3)Accommodation, (4)Food services, (5)Activities and attractions (recreation culture/entertainment), dan (6) Retail goods.

Aspek Permintaan Pariwisata

Menurut Medlik, 1980 (dalam Ariyanto, 2005), faktor-faktor utama dan faktor lain yang mempengaruhi permintaan pariwisata dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Harga; harga yang tinggi pada suatu daerah tujuan wisata akan memberikan imbas atau timbal balik pada wisatawan yang akan bepergian, sehingga permintaan wisatapun akan berkurang begitu pula sebaliknya.
2. Pendapatan; apabila pendapatan suatu negara tinggi, kecendrungan untuk memilih daerah tujuan wisata sebagai tempat berlibur akan semakin tinggi dan bisa jadi calon wisatawan membuat sebuah usaha pada Daerah Tujuan Wisata jika dianggap menguntungkan.
3. Sosial Budaya; dengan adanya sosial budaya yang unik dan bercirikan atau berbeda dari apa yang ada di negara calon wisata berasal maka, peningkatan permintaan terhadap wisata akan tinggi hal ini akan membuat sebuah

keingintahuan dan penggalian pengetahuan sebagai khasanah kekayaan pola pikir budaya wisatawan.

4. Sospol (Sosial Politik); dampak sosial politik belum terlihat apabila keadaan Daerah Tujuan Wisata dalam situasi aman dan tenteram, tetapi apabila hal tersebut berseberangan dengan kenyataan, maka sospol akan sangat terasa dampak dan pengaruhnya dalam terjadinya permintaan.
5. Intensitas keluarga; banyak atau sedikitnya keluarga juga berperan serta dalam permintaan wisata hal ini dapat diratifikasi, jumlah keluarga yang banyak maka keinginan untuk berlibur dari salah satu keluarga tersebut akan semakin besar, hal ini dapat dilihat dari kepentingan wisata itu sendiri.
6. Harga barang substitusi; disamping kelima aspek di atas, harga barang pengganti juga termasuk dalam aspek permintaan, dimana barang-barang pengganti dimisalkan sebagai pengganti DTW yang dijadikan cadangan dalam berwisata seperti: Bali sebagai tujuan wisata utama di Indonesia, akibat suatu dan lain hal Bali tidak dapat memberikan kemampuan dalam memenuhi syarat-syarat Daerah Tujuan Wisata sehingga secara tidak langsung wisatawan akan mengubah tujuannya ke daerah terdekat seperti Malaysia dan Singapura.
7. Harga barang komplementer; merupakan sebuah barang yang saling membantu atau dengan kata lain barang komplementer adalah barang yang saling melengkapi, dimana apabila dikaitkan dengan pariwisata barang komplementer ini sebagai objek wisata yang saling melengkapi dengan objek wisata lainnya.

2.1.11. Pengunjung dan Karakteristiknya

A. Definisi Pengunjung

Bila diperhatikan, orang-orang yang datang berkunjung pada suatu tempat atau negara, biasanya mereka disebut sebagai pengunjung (*visitor*) yang terdiri dari beberapa orang dengan bermacam-macam motivasi kunjungan termasuk di dalamnya adalah wisatawan, sehingga tidak semua pengunjung termasuk wisatawan.

Menurut *International Union of Official Travel Organization* (IUOTO), pengunjung yaitu setiap orang yang datang ke suatu negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun kecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah. Pengertian yang sama disampaikan oleh *World Tourism Organization* (WTO) yang dimaksud dengan pengunjung (*visitor*) untuk tujuan statistik , yaitu setiap orang yang mengunjungi suatu negara yang bukan merupakan negaranya sendiri dengan alasan apapun juga kecuali untuk mendapatkan pekerjaan yang dibayar oleh negara yang dikunjunginya.

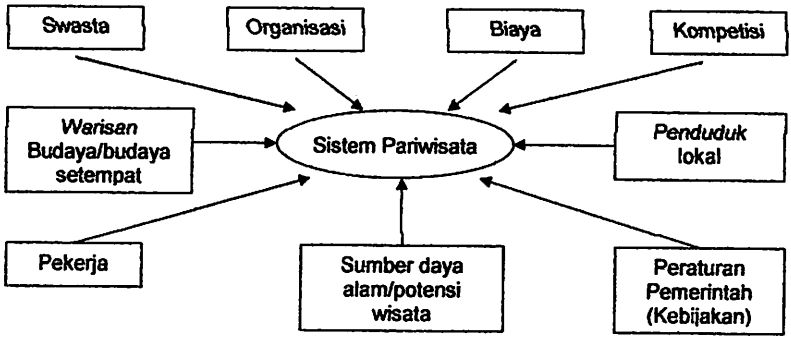
Dengan demikian ada dua kategori pengunjung, yaitu:

1. Wisatawan (*tourist*) yaitu pengunjung yang tinggal sementara sekurang-kurangnya selama 24 jam di negara yang kunjunginya dan tujuan perjalanannya dapat digolongkan kedalam klasifikasi sebagai berikut :
   a. Pesiar (*leisure*), untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olahraga.
   b. Hubungan dagang (*business*), keluarga, konferensi, misi, dan lain sebagainya.
2. Pelancong (*exursionist*) yaitu pengunjung sementara yang tinggal di suatu negara yang dikunjungi dalam waktu kurang dari 24 jam.

Dari beberapa pengertian tersebut, dalam studi ini yang dimaksud dengan pengunjung adalah seseorang yang melakukan kunjungan pada objek dan daya tarik wisata, yang dalam hal ini adalah objek wisata ilmiah Kebun Binatang Bandung sebagai lokasi penelitian baik dalam pengertian wisatawan.

Pendekatan modern dalam pengembangan pariwisata aspek pengunjung sebagai komponen permintaan ini menjadi pertimbangan utama, pengembangan pariwisata dapat dilakukan dengan pendekatan yang berorientasi pada pasar (wisatawan) dan pada dasarnya wisatawan juga merupakan media dalam mempromosikan produk wisata. Bentuk promosi terhadap suatu produk wisata yang dilakukan oleh pengunjung antara lain dilakukan dengan saling tukar menukar informasi, berbagai pengalaman dari mulut ke mulut kepada orang-orang disekitarnya. Pengalaman ataupun kepuasan seseorang yang telah menikmati suatu produk atau perjalanan merupakan suatu media yang paling ampuh guna

dijadikan media promosi dalam bentuk *by mouth promotion* yang paling dipercaya kebenarannya (Yusuf, 2005). Dengan demikian pengunjung memiliki peran penting dalam melakukan promosi terhadap suatu objek dan daya tarik wisata, secara tidak langsung ia sebagai agen dalam berpromosi (*agent of promotion*). Proses penyebarluasan pengalaman oleh pengunjung disajikan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1
Aspek-aspek pendukung pariwisata

B. Karakteristik Pengunjung

Karakteristik pengunjung dapat dibedakan kedalam dua jenis, yaitu karakteristik sosial-ekonomi dan karakteristik perjalanan wisata (Smith, 1989 : 24-25, 27-28).

Dalam hal ini karakteristik pengunjung memberikan pengaruh yang tidak langsung terhadap pengembangan pariwisata. Tidak dapat diterapkan secara langsung langkah-langkah yang harus dilakukan hanya dengan melihat karakteristik pengunjung, melainkan perlu dilihat pula keterkaitannya terhadap persepsi pengunjung.

Pengunjung pada suatu objek dan daya tarik wisata masing-masing memiliki karakteristik dan pola kunjungan, kebutuhan ataupun alasan seseorang melakukan kunjungan ke suatu objek dan daya tarik wisata masing-masing berbeda hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi penyedia pariwisata, sehingga dalam menyediakan produk dapat sesuai dengan minat dan kebutuhan pengunjung. Karakteristik pengunjung meliputi :

a. Jenis kelamin yang dikelompokan menjadi laki-laki dan perempuan
b. Usia, yaitu umur responden pada saat melakukan survey
c. Kota atau daerah tempat tinggal responden
d. Tingkat pendidikan
e. Status perkawinan
f. Status pekerjaan
g. Pendapatan, dalam hal ini pendapatan per bulan responden.

Sedangkan pola kunjungan responden meliputi :

a. Maksud kunjungan yang merupakan tujuan utama melakukan perjalanan wisata.
b. Frekuensi kunjungan yaitu banyaknya kunjungan wisata yang pernah dilakukan responden.
c. Teman perjalanan adalah orang atau sekelompok orang yang bersamasama dengan responden melakukan perjalanan wisata.
d. Alat transportasi yang digunakan yaitu alat transportasi yang dipilih untuk melakukan kunjungan wisata.
e. Lama waktu kunjungan adalah jumlah waktu yang dihabiskan responden selama berada di objek wisata.
f. Waktu berkunjung yaitu hari yang dipilih untuk melakukan kunjungan wisata.
g. Besar pengeluaran adalah jumlah pengeluaran atau biaya selama melakukan kunjungan perjalanan wisata.
h. (Martin, Heath, Koswara, dalam Nursusanti, 2005:19).

C. Motivasi Perjalanan Wisata

Motivasi seseorang mengunjungi sebuah daerah tujuan wisata dapat dikelompokan menjadi dua (2) faktor, faktor irasional (dorongan bawah sadar) dan faktor rasional (dorongan yang disadari).

a. Faktor irasional
   - Lingkup pergaulan
   - Tingkah laku (*prestige*)
   - Tiruan dan mode

- Pengalaman pribadi
- Keagamaan
- Hubungan masyatakat dan promosi pariwisata
- Iklan dan penyebaran informasi
- Kondisi ekonomi

b. Faktor rasional

- Sumber-sumber wisata (aset wisata)
- Fasilitas wisata
- Kondisi lingkungan wisata
- Keramah-tamahan penduduk sekitar terhadap pendatang
- Situasi politik
- Keadaan geografis

2.1.12. Perencanaan Pariwisata

Perencanaan merupakan suatu rangkaian kegiatan (proses) untuk mencapai suatu tujuan (keadaan yang lebih baik) di masa mendatang dengan mengelola sumber daya dan potensi yang ada. Suatu perencanaan terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan dan juga proses yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan untuk masa depan yang lebih baik dari masa sekarang dengan mengelola dan mengoptimalkan potensi atau sumber daya yang ada sebaik mungkin.

Sedangkan perencanaan pariwisata adalah suatu proses yang dilakukan untuk memajukan sektor/ kegiatan pariwisata di suatu tempat (tujuan/ objek wisata) dengan mengolah sumber daya dan potensi pariwisata yang tersedia di lokasi tersebut. Dalam suatu konsep perencanaan parwisisata, para pengembang harus memperhatikan semua aspek pendukung pariwisata, karena pariwisata merupakan kegiatan yang berlangsung di atas permukaan tanah dan menyangkut semua bentuk-bentuk unsur alam, air, udara, kehidupan liar didalamnya, bentang alam, hutan, iklim, sungai, laut, pantai dan lainnya. Selain faktor alam terdapat

pula faktor-faktor lainnya yaitu faktor buatan manusia seperti pasar, transportasi, dan karakteristik masyarakat setempat.

2.1.13. Komponen Pengembangan Pariwisata

Untuk melihat perjalanan kepariwisataan secara menyeluruh terdapat komponen-komponen pariwisata yang mempengaruhinya. Komponen pengembangan pariwisata terbagi atas dua faktor, yaitu komponen penawaran (*supply*) dari pariwisata dan komponen permintaan (*demand*) dari pariwisata. Dalam pengembangan pariwisata terdapat sistem keterkaitan antara komponen sediaan (*supply*) pariwisata dan komponen permintaan (*demand*) dalam hal ini pengunjung ataupun wisatawan baik wisatawan domestik maupun mancanegara.

A. Komponen Sediaan (*Supply*) Pariwisata

Penawaran atau *supply* pariwisata mencakup segala sesuatu yang ditawarkan kepada wisatawan baik wisatawan yang aktual maupun wisatawan yang potensial. Penawaran dalam pariwisata menunjukan atraksi wisata alamiah dan buatan, jasa-jasa maupun barang-barang yang diperkirakan akan menarik perhatian orang-orang untuk mengunjungi objek suatu negara (Salah Wahab, 1975).

Sediaan pariwisata merupakan sesuatu yang harus ada mencakup segala sesuatu untuk ditawarkan kepada pengunjung, sediaan ini bisa berupa buatan manusia maupun alami yang memang ada tanpa harus ada campur tangan manusia untuk pengadaannya.

Komponen sediaan pariwisata menurut Gunn, terdiri atas atraksi, servis atau pelayanan, transportasi, informasi dan promosi (Gunn,2002:41-57).

a. Atraksi; merupakan daya tarik utama orang melakukan perjalanan, atraksi memiliki dua fungsi yaitu sebagia daya pikat, perangsang orang untuk melakukan perjalanan dan sebagai pemberi kepuasan kepada pengunjung.
b. Servis; merupakan pelayanan atau fasilitas-fasilitas yang disediakan termasuk didalamnya fasilitas restoran atau rumah makan, agen perjalanan, serta toko-toko yang menyajikan barang khas daerah.

c. Promosi; merupakan kegiatan yang penting dalam pengembangan pariwisata yang dapat dilakukan oleh pemerintah atau swasta. Kegiatan promosi ini dapat dilakukan dengan memasang iklan melalui kegiatan kehumasan maupun memberikan intentif, misalnya potongan tiket masuk.
d. Transportasi; merupakan komponen penting dalam sistem kepariwisataan yang berarti pula sebagai aksesibilitas atau kemudahan untuk mencapai ke suatu lokasi daya tarik wisata.
e. Informasi; adalah adanya informasi perjalanan, informasi dapat disajikan dalam bentuk peta, buku petunjuk, artikel dalam majalah, brosur maupun melalui internet.

Pendapat lain tentang komponen sediaan pariwisata disampaikan oleh Peter Mason yang menyatakan bahwa komponen produk wisata terdiri atas tiga komponen yaitu daya tarik, fasilitas dan aksesibilitas (Poerwanto, 2004:79) sehingga dalam pengembangan pariwisata mendasarkan pada tiga komponen tersebut.

- Daya tarik (*attraction*);
- Fasilitas wisata (*amenitis*);
- Aksesibilitas;
- Keamanan.

Sedangkan menurut Direktorat Jendral Pariwisata Republik Indonesia menyebutkan berkembangnya pariwisata sangat tergantung pada empat factor yaitu :

1. *Attractions* (daya tarik);

   Site attractions (tempat-tempat bersejarah, tempat dengan iklim yang baik, pemandangan indah).

   Event attractions (kejadian atau peristiwa) misalnya konggres, pameran atau peristiwa lainnya.
2. *Amenities* (fasilitas)
3. Aksesibilitas adalah tempatnya tidak terlampau jauh, tersedianya transportasi ke lokasi tersebut secara teratur, sering, murah, aman dan nyaman.

4. *Tourist organization* untuk menyusun suatu kerangka pengembangan pariwisata, mengatur industri pariwisata serta mempromosikan daerah sehingga dikenal orang.

Berdasarkan pendapat ahli dan lembaga otoritas pariwisata tersebut diatas maka dapat diketahui bahwa sebenarnya diantara komponen-komponen tersebut maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan komponen sediaan (*supply*) pariwisata dalam pengembangan pariwisata adalah daya tarik wisata, fasilitas wisata, aksesibilitas dan lembaga pariwisata.

B. Komponen Permintaan (*Demand*) Pariwisata

Permintaan atau *demand* pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubung dengan jumlah wisatawan secara kuantitatif. Permintaan pariwisata dapat dibagi menjadi dua (2) komponen, yaitu :

1. Wisatawan/ pengunjung

Menurut Salah Wahab (1975) pengunjung terbagi menjadi dua (2), yaitu pengunjung potensial adalah sejumlah orang yang secara potensial sanggup dan mampu melakukan perjalanan wisata. Sedangkan pengunjung sebenarnya/ actual adalah sejumlah orang yang sebenarnya berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata, artinya sejumlah wisatawan yang secara nyata sedang berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata.

2. Masyarakat setempat

Masyarakat lokal adalah pihak yang paling akan menerima dampak dari kegiatan wisata yang dikembangkan di daerahnya. Oleh karena itu aspirasi masyarakat sangatlah penting dan komponen permintaan yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan wisata. Aspirasi masyarakat khususnya masyarakat setempat dalam pengembangan pariwisata sangat dibutuhkan dengan tujuan untuk menimbulkan hubungan saling menguntungkan antara pengelola pariwisata dengan masyarakat sehingga menjadi sebuah *multiplier effect* yang positif bagi perekonomian masyarakat setempat.

2.1.14. Faktor-faktor Eksternal Pariwisata

Dalam perencanaan pariwisata tidak hanya terkonsentrasi pada hal komponen pariwisata yaitu *tourist attraction* dan *tourist service* tetapi terdapat faktor-faktor eksternal yang juga memiliki dampak yang sama besar dalam perencanaan dan pengembangan pariwisata.faktor-faktor eksternal ini turut membantu dalam perencanaan dan pengembangan pariwisata, penetapan fungsi wisata, dan kritik perencanaan pariwisata (Gunn, 2002).

1. Sumber daya alam

Dalam perencanaan dan pengembangan pariwisata, sumber daya alam atau potensi wisata alam merupakan salah satu tujuan kedatangan wisatawan ke daerah tujuan wisata. sumber daya alam khususnya potensi alam yang memiliki bentuk unik yang bisa menjadi daya tarik wisata sangat penting nagi wisatawan, bahwa wisatawan tidak hanya memerlukan kunjungan atau wisata yang mengasyikan ke tempat-tempat hiburan seperti pusat perbelanjaan, taman bermain dan pusat kegiatan di kota besar, tetapi wisata bentuk wisata yang berbeda dan menyatu dengan alam. Dalam tourism planning (Gunn, 60 : 2002) secara umum, hal-hal yang menjadi daya tarik wisatawan dalam wisata alam terdapat lima (5) aspek, yaitu air, topografi, vegetasi, kehidupan liar dan iklim bentuk-bentuk wisata berdasarkan lima (5) aspek tersebut diantaranya.

Tabel 2.6
Jenis wisata berdasarkan aspek sumber daya alam

Sumber daya	Jenis wisata
Air	Memancing, ski air, piknik, menyelam, festival, fotografie bawah air, berenang, kano, arung jeram, bersampan, boat cruise, dan lain-lain
Topografi	Area olah raga musiman, panjat tebing, paragliding, taman, panorama alam, potografi, dan lain-lain
Vegetasi	Bumi perkemahan, fotografi, taman bunga, hutan, area konservasi, dan lain-lain
Kehidupan liar	Cagar alam, berburu, fotografi, dan lain-lain
Iklim	Area olah raga musiman, *sunbathing*, resort musiman, wisata pantai dan lain-lain

Sumber : Clare E. Gunn, Tourism Planning : 43

2. Warisan budaya/ budaya setempat

Seiring dengan perubahan dan perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi, budaya dan adat istiadat mulai memudar dari kehidupan masyarakat. Dengan adanya perubahan ini, nilai-nilai budaya dan adat istiadat dapat dijadikan sebagai salah satu daya tarik wisata baik itu hanya sekedar rasa keingin tahuan ataupun untuk penelitian. Warisan budaya tidak hanya dari adat istiadat tetapi dapat berupa situs-situs jama prasejarah, penemuan arkeologis, bangunan bersejarah, museum, galeri seni dan hal-hal mengenai budaya.

3. Swasta

Dalam perencanaan dan pengembangan pariwisata, pihak swasta merupakan salah satu faktor yang sangat dibutuhakn dalam kegiatan ini. Swasta merupakan pihak yang dapat melihat peluang dalam suatu daerah tujuan wisata dan mengembangkannya serta menjadikannya sebagai obyek wisata unggulan. Dengan adanya pihak swasta, kegiatan pariwisata di suati destinasi wisata dapat berkembang karena tujuan utama dati pihak swasta ini adalah pariwisata yang bernilai komersil dan mencari keuntungan.

4. Biaya

Tidak dapt dipungkiri bahwa dalam pengembangan pariwisata biaya sangatlah dibutuhkan, dalam pengembangannya tidak sedikit biaya yang dibutuhkan untuk pengembangan pariwiata ini. Investor/swasta merupakan salah satu pihak yang dapat diandalkan dalam pengembangan pariwisata.

5. Pekerja

Ketersediaan sumber daya yang terdidik dan terlatih sangat mempengaruhi dalam pengembangan dan perencanaan pariwisata. Kebutuhan pasar akan sumber daya manusia yang terdidik, terlatih dan berkompeten dalam bidang pariwisata sangat dibutuhkan.

6. Kompetisi

Pariwisata sebagai suatu sistem menjadikannya sebagai kegiatan ekonomi yang siap bersaing. Bahwa persaingan merupakan salah satu faktor yang dibutuhakan untuk kemajuan dan perbaikan pariwisata, karena jika terdapat pesaing yang menawarkan produk yang lebih baik dan sesuai dengan permintaan pasar, maka

akan terjadi perubahan jumlah pengunjung dan sudah menjadi keharusan bagi suatu obyek wisata untuk dapat bersaing dan berkreatifitas dengan menawarkan produk-produk wisata yang berbeda sehingga tetap eksis dan berkembang.

7. Komunitas/penduduk lokal setempat

Sebagaimana telah dibahas pada sub-bab sebelumnya, bahwa masyarakat setempat merupakan faktor yang menjadi obyek langsung dari dampak kegiatan pariwisata, baik itu dampak lingkunga, ekonomi, social maupun budaya. Dengan berkembangnya kegiatan pariwisata dilingkungan masyarakat setempat, maka berubah pula system kehiduoan didalamnya, lingkungan, budaya, ekonomi. Jadi dengan berkembangnya kegiatan pariwisata harus berdampak positif terhadap kehidupan masyarakat setempat.

8. Kebijakan pemerintah

Dari pemerintahan pusat menuju pemerintah daerah, kebijakan dan hokum yang berlaku berdampak terhadap pariwisata yang ada.

9. Organisasi

Berdasarkan pada faktor-faktor eksternal di atas, organisasi merupakan actor yang berperan penting dalam perencanaan dan pengembangan pariwisata. Organisasi yang turut berperan penting dalam perencanaan dan pengembangan pariwisata adalah konsultan perencanaan. Tidak hanya pihak pemerintah yang menggunakan jasa konsulktan untuk mengidentifikasi potensi pariwisata di wilayahnya tetap pihak swasta pun menggunakan jasa konsultan perencanaan.

Pihak organisasi konsultan ini sangatlah berperan karena pihak ini yang merupakan penentu dalam perencanaan dan pengembangan suatu daerah tujuan wisata.

2.1.15. Pariwisata, Jenis dan Kawasannya

Pariwisata dikenal dengan istilah touris, dalam bahasa Indonesia adalah kepariwisataan. Salah satu definisi tentang kepariwisataan adalah pergerakan temporer ke suatu lokasi di luar tempat kerja dan tempat tinggal, aktifitas yang dilakukan selama tinggal di lokasi tersebut dan fasilitas-fasilitas yang disediakan untuk melayani kebutuhan para wsiatawan (Mathieson dan Wall : 1982).

Definisi lain kepariwisataan adalah seluruh perjalanan yang meliputi daerah yang luas namun bukan yang termasuk dalam ulang-alik (Gunn : 1988).

Menurut World Tourism Organization (WTO) bahwa kepariwisataan terdiri dari aktifitas-aktifitas seseorang yang melakukan perjalanan dan menetap di suatu tempat di luar lingkungannya selama tidak lebih dari satu tahun berurutan, untuk bersenang-senang, bisnis atau tujuan lainnya.

Sedangkan definisi pariwisata menurut E. Guyer Freuler merupakan fenomena dari jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan cinta terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil daripada perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan dari pada alat-alat pengangkutan.

Pengertian pariwisata menurut Prof. Salah Wahab adalah suatu aktifitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian di antara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri (di luar negeri), meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain (daerah tertentu, suatu negara atau benua) untuk sementara waktu dalam mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana dia memperoleh pekerjaan tetap.

Sedangkan pengertian pariwisata menurut Yoeti Oka merupakan suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain, dengan maksud bukan untuk berusaha (*business)* atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati perjalanan tersebut guna pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan suatu kegiatan yang dilakukan orang mengunjungi daerah lain bukan untuk bekerja tetapi untuk mendapatkan suatu kepuasan dan rekreasi. Selain memenuhi kepuasan dan keinginan dari para wisatawan/ pengunjung, pariwisata juga berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan daerah yang menjadi tujuan wisata atau sering disebut objek wisata karena dengan menjadi objek

wisata daerah tersebut menjadi tumbuh dan berkembang seiring dengan bertambahnya jumlah pengunjung.

Pariwisata yang tepat merupakan suatu konsep yang diterapkan untuk pengembangan pariwisata pada daerah-daerah yang baru saja mengembangkan potensi pariwisatanya. Definisi pariwisata yang tepat adalah suatu konsep pariwisata yang secara aktif membantu dalam menjaga keabadian suatu daerah kebudayaan sejarah dan alam yang bercirikan pemberdayaan penduduk local untuk memfasilitasi pengalaman mereka akan warisan untuk tamu mereka, pemberdayaan ini disediakan melalui pengetahuan akan proses dan kemampuan menafsirkan informasi. Pemberdayaan penduduk sekitar ini bermaksud tidak hanya keuntungan materi semata tetapi anggota masyarakat lokal akan merasa bangga dengan apa yang mereka miliki, apabila pariwisata yang tepat digunakan maka masyarakat lokal akan dapat menggunakan sumber daya yang ada sebaik mungkin.

Pariwisata menurut daya tariknya dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu

1. Daya Tarik Alam

Pariwisata daya tarik alam yaitu wisata yang dilakukan dengan mengunjungi daerah tujuan wisata yang memiliki keunikan daya tarik alamnya, seperti laut, pesisir pantai, gunung, lembah, air terjun, hutan dan objek wisata yang masih alami

2. Daya Tarik Budaya

Pariwisata daya tarik budaya merupakan suatu wisata yang dilakukan dengan mengunjungi tempat-tempat yang memiliki keunikan atau kekhasan budaya, seperti kampung naga, tanah toraja, kampung adapt banten, kraton kasepuhan Cirebon, kraton Yogyakarta, dan objek wisata buidaya lainnya.

3. Daya Tarik Minat Khusus

Pariwisata ini merupakan pariwisata yang dilakukan dengan mengunjungi objek wisata yang sesuai dengan minat seperti wisata olah raga, wisata rohani, wisata kuliner, wisata belanja, dengan jenis-jenis kegiatannya antara lain, olah raga gantole, bungee jumping, dan kegiatan lainnya.

A. Jenis dan Macam Pariwisata

Untuk kepentingan perencanaan dan pengembangan kepariwisataan itu sendiri, perlu dibedakan antara pariwisata dan jenis pariwisata lainnya, sehingga dengan demikian dapat ditentukan kebijakan apa yang perlu mendukung, sehingga jenis dan macam pariwisata yang dikembangkan akan dapat berwujud seperti diharapkan dari kepariwisataan itu.

Jenis dan macam pariwisata antara lain adalah :

1) Menurut letak geografis, dimana kegiatan pariwisata berkembang :
   a. Pariwisata lokal (*Local Tourism*)
   b. Pariwisata Regional (*Regional Tourism*)
   c. Kepariwisataan Nasional (*National Tourism*)
   d. *Regional-International Tourism*
   e. *International Tourism*
2) Menurut pengaruhnya terhadap Neraca Pembayaran
   a. *In Tourism* atau Pariwisata Aktif
   b. *Out-going Tourism* atau Pariwisata Pasif
3) Menurut Alasan atau Tujuan Perjalanan
   a. *Business Tourism*
   b. *Vacational Tourism*
   c. *Educational Tourism*
4) Menurut saat atau waktu berkunjung
   b. *Seasonal Tourism*
   c. *Occasional Tourism*
5) Pembagian menurut objeknya
   a. *Cultural Tourism*
   b. *Recuperation Tourism* atau pariwisata kesehatan
   c. *Commercial Tourism* atau pariwisata perdagangan
   d. *Sport Tourism* atau pariwisata olah raga
   e. *Political tourism* atau pariwisata politik
   f. *Religion Tourism*

B. Faktor yang Mempengaruhi Perjalanan Wisata

Faktor-faktor utama yang mempengaruhi perjalanan wisata adalah sebagai berikut (Foster, 1985 : 5):

a. Profil Wisatawan (*Tourist Profile*)

Profil wisatawan dapat dikelmpokan menjadi 2 (dua) kategori, yaitu :

- Karakteristik sosial ekonomi wisatawan (*Sosio-economiccharacteristic*) yang meliputi umur, pendidikan dan tingkat pendapatan.
- Karakteristik tingkah laku (*behavioural Characteristic*) yang meliputi motivasi, sikap dan keinginan wisatawan.

b. Pengetahuan untuk melakukan perjalanan (*travel awareness*) yang meliputi informasi tentang daerah tujuan wisata serta ketersediaan fasilitas dan pelayanannya.

c. Karakteristik perjalanan (*trip features*) yang meliputi jarak, waktu tinggal di daerah tujuan, biaya dan waktu perjalanan.

d. Sumber daya dan karakteristik daerah tujuan (*resources and characteristic of destinataon*) yang meliputi jenis atraksi, akomodasi, ketersediaan dan kualitas fasilitas pelayanan, kondisi lingkungan dan sebagainya.

Keempat faktor di atas dirumuskan melalui unsur penawaran (*supply*) dan unsur permintaan (*demand*). Adanya kedua unsure yang berlawanan ini melahirkan berbagai jenis kegiatan rekreasi yang dapat dinikmati oleh pengunjung di suatu kawasan wisata.

Faktor yang mendorong suatu perjalanan wisata dari daya tarik ubyek wisata dihaapkan membentuk citra atau image. Citra wisata adalah gambaran yang diperoleh wisatawan dari berabgai kesan, pengalaman dan kenangan yang didapat sebelum, ketika dan sesudah mengunjungi obyek wisata.

Dengan demikian untuk membentuk citra dari suatu kawasan wisata perlu adanya suatu produk wisata yang dapat mempengaruhi perjalanan seorang wisatawan. Produk tersebut dirumuskan dengan menampilakn obyek yang menarik dan mempunyai nilai kompetisi.

C. Kawasan Pariwisata

Kawasan menurut kamus umum tata ruang merupakan suatu area dalam unit kesatuan wilayah yang memiliki fungsi utama lindung dan atau budidaya, sedangkan kawasan pariwisata adalah area dalam suatu unit kesatuan wilayah yang memiliki fungsi sebagai aglomerasi kegiatan-kegiatan pariwisata suatu daerah yang memiliki maksud dan tujuan tertentu. Kawasan pariwisata dapat dibedakan berdasarkan jenisnya.

1. Berdasarkan aspek fisik-geografis
   - Laut (wisata bahari), seperti kawasan wisata Bunaken, Greet Barier Reef Australia, Nusa Dua Bali, dan lain-lain.
   - Pantai (wisata pesisir), seperti pantai Kuta bali, Pantai Pangandaran, Pantai Anyer, Ancol, dan lain-lain.
   - Pulau, seperti Pulau Hawaii, Pulau Komodo, Pulau Alcatraz, dan lain-lain.
   - Danau/waduk/bendungan, Danau Toba, Danau Sentani, Waduk Jatiluhur,
   - Sungai, Sungai Amazon Brazil, Sungai Thames Inggris, Sungai Musi Palembang, dan lain-lain.
   - Hutan, Ujung Kulon, Yellow Stone Amerika Utara, dan lain-lain.
   - Bukit dan lembah, Ubud Bali, Grand Canyon Colorado, dan lain-lain.
   - Gunung, Gunung Himalaya, Pegunungan Alpen, Gunung Jayawijaya, Tangkuban Perahu, dan lain-lain.
   - Perkotaan, Milan, Paris, Hongkong, Jakarta, Bandung, dan lain-lain.
   - Perdesaan, kampung Naga, Suku adat Banten, dan lain-lain.
2. Berdasarkan aspek sosio-ekonomi
   - Sosial Budaya: adat, ritual, tarian, bangunan dan lain-lain.
   - Sumber kekayaan alam : tambang, pertanian, kehutanan, perikanan, dan kelautan.
3. Berdasarkan jenis kegiatannya
   - Wisata petualangan (*adventure tourism*), arung jeram, berburu, camping.
   - Wisata pertanian (*agritourism*), taman buah taman sari, daerah Batu malang, Ciwidey.

- Wisata leluhur (*ancestry teourism*),
- Wisata belanja (*shoping tourism*), orchard road singapura,
- Wisata budaya (*cultural tourism*), kempung naga, suku adat Banten,
- Wisata pendidikan (*educational tourism*), museum, situs bersejarah.
- Wisata bahaya (*extreme tourism*), bungee jumping, scuba diving, sky diving.
- Wisata judi (*gambling tourism*), Macau, Las vegas, Monte Carlo.
- Wisata bencana (*disaster tourism*)
- Ekowisata (*ecotourism*)
- Wisata sejarah (*heritage tourism*)
- Wisata hobi (*hobby tourism*),
- Wisata inklusif (*inklusif tourims*)
- Wisata olah raga (*sport tourim*)
- Wisata udara dan luar angkasa (*space tourism*)

2.1.16. Komponen-komponen Pariwisata

Produk wisata bukanlah suatu produk yang nyata, produk ini merupakan suatu rangkaian jasa yang tidak hanya mempunyai segi-segi yang bersifat ekonomis, tetapi juga yang bersifat sosial, psikologis dan alam, walaupun produk wisata itu sendiri sebagian besar dipengruhi oleh tingkah laku ekonomi. Jadi produk wisata merupakan rangkaian dari berbagai jasa yang saling terkait, yaitu jasa yang dihasilkan berbagai perusahaan (segi ekonomi) yang berupa angkutan, penginapan, pelayanan makan minum, jasa *tour* dan sebagainya; jasa masyarakat dan pemerintah (segi sosial/psikologis) antara lain prasarana utilitas umum, kemudahan, keramahtamahan, adat istiadat, seni budaya dan sebagainya; dan jasa alam antara lain pemandangan alam, pegunungan, pantai, gua alam, taman laut dan sebagainya.

Menurut Medlik dan Middleton (Yoeti, 1996), yang dimaksud dengan hasil (*product*) industri pariwisata ialah semua jasa-jasa (*services*) yang dibutuhkan wisatawan semenjak ia berangkat meninggalkan tempat kediamannya,

sampai ia kembali ke rumah dimana ia tinggal. Produk wisata terdiri dari berbagai unsur dan merupakan suatu *package* yang tidak terpisahkan, yaitu :

a. *Tourist object* atau objek pariwisata yang terdapat pada daerah-daerah tujuan wisata, yang menjadi daya tarik orang-orang untuk dating berkunjung ke daerah tersebut.
b. Fasilitas yang diperlukan di tempat tujuan tersebut, seperti akomodasi perhotelan, bar dan restoran, entertainment dan rekreasi.
c. Transportasi yang menghubungkan negara/daerah asal wisatawan serta transportasi di tempat tujuan ke objek-objek pariwisata.

2.1.17. Fasilitas Wisata (Sarana dan Prasarana)

Faktor kedua dalam produk wisata adalah *tourism service*. Kebanyakan dampak yang berasal dari pariwisata adalah dampak ekonomi, dampak ekonomi ini bukanlah dampak langsung dari kegiatan pariwisata tetapi merupakan multi flier dari kegiatan pariwsata yang berlangsung. Dampak ekonomi yang terjadi berdampak terhadap masyarakat setempat, pamerintah setempat, penyedia pariwisata, *travel agent*, penyedia transportasi dan pihak-pihak lainnya.

Tourism service atau pelayanan pariwsata terbagi menjadi beberapa bagian baik itu sarana dan fasilitas pariwisata, transportasi, *travel agent*, restoran, penginapan. Sarana dan prasarana wisata merupakan pelengkap daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya. Pembangunan sarana dan prasarana wisata di daerah tujuan wisata maupun objek wisata tertentu harus disesuaikan dengan kebutuhan wisatawan baik secara kuantitatif dan kualitatif.

Sarana pariwisata sebagai ujung tombak usaha kepariwisataan dapat diartikan sebagai usaha yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan pelayanan kepada wisatawan pada suatu daerah tujuan wisata dimana keberadaannya sangat tergantung kepada adanya kegiatan perjalanan wisata. Adapun sarana tersebut adalah sebagi berikut :

- Akomodasi

Wisatawan akan memerlukan tempat tinggal untuk sementara waktu selama dalam perjalanan untuk dapat beristirahat. Dengan adanya sarana ini, maka akan mendorong wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek dan daya tarik wisata dengan waktu yang relatif lebih lama. Informasi mengenai akomodasi ini mempengaruhi penilaian wisatawan pilihan jenis akomodasi yang dipilih, seperti jenis fasilitas dan pelayanan yang diberikan, tingkat harga, jumlah kamar yang tersedia dan sebagainya.

- Tempat makan dan minum

Wisatawan yang berkunjung ke suatu objek wisata tentunya ingin menikmati perjalanan wisatanya, sehingga pelayanan makanan dan minuman harus mendukung hal tersebut bagi wisatawan yang tidak membawa bekal. Bahkan apabila suatu daerah tujuan wisata mempunyai makanan yang khas, wisatawan yang datang disamping menikmati atraksi wisata juga menikmati makanan khas tersebut. Pertimbangan yang diperlukan dalam penyediaan fasilitas makanan dan minuman antara lain adalah jenis dan variasi makanan yang ditawarkan, tingkat kualitas makanan dan minuman, pelayanan yang diberikan, tingkat harga, tingkat higienis, dan hal-hal lain yang dapat menambah selera makan seseorang serta lokasi tempat makannya.

- Tempat belanja

Berbelanja merupakan salah satu aktivitas kegiatan wisata dan sebagian pengeluaran wisatawan didistribusikan untuk berbelanja. Penilaian dalam penyediaan fasilitas belanja ini dilakukan terhadap ketersediaan barangbarang yang dijual dan pelayanan yang memadai, lokasi yang nyaman dan akses yang baik serta tingkat yang relatif terjangkau.

- Fasilitas umum di lokasi objek wisata

Fasilitas umum yang akan dikaji adalah fasilitas yang biasanya tersedia di tempat rekreasi seperti :

a. Tempat parkir
b. Wc umum
c. Mushola/ mesjid

d. Sarana penggerak di lokasi obyek wisata
e. Sarana informasi dan papan petunjuk
f. Sarana rekreasi dan taman bermain
g. Telepon umum

Sarana wisata secara kuantitatif menunjuk pada jumlah sarana wisata yang harus disediakan dan secara kualitatif yang menunjukan pada mutu pelayanan yang diberikan dan yang tercermin pada kepuasan wisatawan yang memperoleh pelayanan. Dalam hubungannya dengan jenis dan mutu pelayanan sarana wisata di daerah tujuan wisata telah disusun suatu standar wisata yang baku, baik secara nasional dan secara internasional, sehingga penyedia sarana wisata tinggal memilih atua menentukan jenis dan kualitas yang akan disediakannya. Prasarana wisata yaitu sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata prasarana dasar yang melayani penduduk lokal seringkali juga melayani kegiatan pariwisata, seperti jalan, sumber listrik dan energi, sumber air dan system pengairan, fasilitas kesehatan, sistem pembuangan kotoran/sanitasi, telekomunikasi, terminal angkutan, jembatan, dan sebagianya. Dalam
melaksanakan pembangunan prasarana wisata perlu disesuaikan dan mempertimbangkan kondisi dan lokasi yang akan meningkatkan aksesibilitas suatu objek wisata yang pada waktunya dapat meningkatkan daya tarik objek wisata itu sendiri, selan itu juga diperlukan koordinasi dan dukungan antar instansi terkait.

2.1.18. Wisata Budaya (Etnoturisme)

Etno atau etnik (budaya) dapat di bagi dalam tiga kriteria :

1. Karsa adalah ide, gagasan, nilai-nilai, norma, peraturan
2. Rasa adalah tindakan berpola dari manusia yang berinteraksi, berhubungan, bergaul dengan lainnya, kegiatan rutinutas dan sebaran tempat tinggal
3. Cipta, benda hasil tangan manusia

   Dari 3 kriteria diatas maka etno dapat disimpulkan menjadi setiap kekhasan dari sebuah bangsa atau manusia, mulai dari nilai-nilai dan aturan hidup, cara

mereka bersosial dan rutinitas kehidupan sampai pada hasil karya atau hasil penciptaan bangsa tersebut dalam membantu dalam kehidupannya sehari-hari.

Menurut Drs. Mohammad Ngafenan wisatawan budaya adalah wisatawan yang melakukan perjalanan wisata dengan didorong oleh menatnya menyaksikan pagelaran seni budaya di suatu tempat, misalnya menyaksikan sendratai Ramayana di Candi Prambanan[10].

Sedangkan menurut Djulianto Susantio dalam Harian Umum Sore Sinar Harapan Pariwisata untuk kebudayaan ditandai serangkaian motivasi seperti keinginan belajar di pusat riset, mempelajari adat-istiadat, mengunjungi monumen bersejarah dan peninggalan purbakala dan ikut festival seni musik.

Wisata budaya adalah kunjungan ke suatu tempat untuk menikmati hasil budaya atau kebudayaan suatu daerah. Definisi kebudayaan sendiri sangat luas, antara lain mencakup kesenian. Wisata agama berhubungan dengan upacara-upacara tradisional keagamaan seperti peringatan 1 Sura, Sekaten, Mauludan, Galungan, dan Waisak.

Maka definisi etnoturisme atau wisata budaya adalah sebuah perjalanan wisata yang motivasi utamanya untuk menikmati atraksi budaya baik berupa tarian, nyanyian, upacara adat, bangunan adat, sampai pada pola hidup masyarakat, dan motivasi ingin mempelajari adat istiadat tersebut.

Berbeda dengan pariwisata massal, etnotourisme mempunyai karakter tersendiri, yaitu datang secara individual atau kelompok kecil. Etnotourisme juga relatif tidak memerlukan transportasi massal dan cepat karena konsep etnowisata adalah *traveller*, bukan turis. Jadi bukan obyek tujuan semata yang akan dinikmati, tetapi justru perjalanannya sendiri. Selain itu, dalam etnotourisme keputusan-keputusan spontan di lapangan lebih menentukan perjalanan wisatawan. Karena wisatawan model ini justru mencari pengalaman baru dan cenderung bersifat petualangan. Dengan demikian, rencana perjalanan ekowisata tidak merupakan perencanaan perjalanan yang kaku, tetapi diputuskan atas kehendak sendiri bisa berubah sesuai apa yang dianggap menarik di lapangan. Dengan demikian, hampir segala aspek kehidupan yang ditemui termasuk bahasa

---

[10] *Drs. Mohammad Ngafenan, Kamus Pariwisata, hal 197*

setempat bisa menjadi daya tarik untuk digeluti wisatawan jenis ini. Sebab, pengalaman dan proses empati terhadap lingkungan setempat merupakan tujuan, mereka menikmati proses belajar sehingga diperoleh pengalaman dan pemahaman baru.

Variabel Amatan Etnotourisme

Variabel-variabel dalam rangka optimalisasi etnotourisme terdiri dari :

- Potensi etnotourisme
- Karakter alam

  Kekhasan alam sebagai penunjang etnotourisme, seperti bentang alam yang meliputi bentuk keseluruhan, seperti perwsawahan, sungai, air terjun, danau, hutan, dan lain-lain.
- Masyarakat setempat

  Potensi masyarakat merupakan titik sentral dalam optimalisasi pelaksanaan etnotourisme, yang meliputi :
  - Adat istiadat/kebiasaan: karakter masyarakat, pola hidup/social masyarakat setempat serta pola perekonomiannya.
  - Budaya dan kesenian: kegiatan kesenian dan budaya masyarakat setempat yang berupa tari-tarian, nyanyian, festifal budaya, upacara-upacara keagamaan dan upacara sosial (pernikahan, khitan, selamatan dan lain-lain)
- Pelaku etnotourisme
- Masyarakat sekitar
  - Persepsi masyarakat terhadap etnotourisme: tanggapan atau asumsi masyarakat setempat terhadap kegiatan etnotourisme di wilayahnya.
  - Partisipasi masyarakat: keikutsertaan masyarakat dalam kegiatan etnotourisme, karena masyarakat merupakan obyek dan subyek dalam etnotourisme tersebut.
- Pengunjung/wisatawan

  Potensi permintaan wisata: Penawaran pariwisata adalah meliputi seluruh daerah tujuan wisata yang ditawarkan kepada wisatawan. Penawaran ini terdiri dari unsur-unsur daya tarik alam dan kesenian, barang dan jasa hasil

ciptaan manusia yang dapat mendorong orang untuk berwisata. Hal ini sesuai dengan pendapat Gold (1980)[11] yang menyatakan bahwa sediaan rekreasi adalah jumlah dan kualitas dari sumberdaya rekreasi yang tersedia untuk penggunaan pada waktu tertentu.

- Karakteristik wisatawan
  - Motivasi wisatawan
  - Perilaku wisatawan
- Pengelolaan etnotourisme
- Sosialisasi etnotourisme
- Pendekatan pemimpin kelompok atau pimpinan adat (key person)
- Nilai ekonomis etnotourisme
- Multiflier effect

  Peningkatan ekonomi rakyat

2.2. Kebudayaan

2.2.1. Definisi Kebudayaan

Kata kebudayaan bersal dari kata sansekerta yaitu *"buddhayah"*, yaitu bentuk jamak dari budhi yang berarti budi atau akal. Kebudayaan adalah hasil dari cipta, rasa dan karsa. Menurut ilmu antropolgi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia sendiri dengan belajar[12].

Kebudayaan menurut E.B. Taylor adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, adapt istiadat dan kemampuan serta kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat.

Sifat hakikat dari kebudayaan yang menjadi ciri dari setiap kebudayaan adalah sebagai berikut[13] :

a. Kebudayaan terwujud dan tersalurkan dari perikelakuan manusia

---

[11] *Gold, S.M. 1980. Recreation Planning and Design. McGraw Hill Book Company. New York.*

[12] *Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Penerbit Rinerka Cipta, 1981 : hal.181 dst*

[13] *Soerjono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar, Penerbit CV Rajawali, 1982 : hal.177, Jakarta. Robin M.Williams, Jr., American Society, Sociological Interpretation, Second Resived Edition, Alfred A. Knopf, New York, 1967, hal 19 dst*

b. Kebudayaan telah ada terlebih dahulu daripada lahirnya suatu generasi tertentu dan tidak akan mati dengan habisnya usia generasi yang bersangkutan
c. Kebudayaan diperlukan oleh manusia dan diwujudkan dalam tingkah laku
d. Kebudayaan mencakup aturan-aturan yang berisikan kewajiban-kewajiban, tindakan-tindakan yang diteerima dan ditolak, tindakan-tindakan yang dilarang dan tindakan-tindakan yang ditolak

2.2.2. Tiga Wujud Kebudayaan

Menurut J.J. Honogmann, kebudayaan memiliki tiga wujud, yaitu[14] :

a. Wujud sebagai sistem budaya atau adat istiadat sebagai kompleks dari ide-ide, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya. Wujud kebudayaan ini merupakan wujud ideal dari kebudayaan. Sifatnya abstrak dan tidak mudah diraba atau dirasakan secara tidak kasat mata, karena hanya ada dalam alam pikiran masyarakat dimana kebudayaan tersebut hidup dan berkembang.
b. Wujud sebagai sistem sosial yaitu kompleks suatu aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat. Wujud kwbudayaan ini bersifat konkret, bias diobservasi dan didokumentasi
c. Wujud sebagai sistem kebudayaan fisik, sebagai contoh benda-benda hasil kebudayaan manusia yang merupakan seluruh total hasil fisik dari aktivitas serta karya manusia dalam masyarakat. Sehingga memiliki sifat yang paling konkret dan benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat dan didokumentasikan

Kebudayaan ideal dan adapt istiadat mengatur dan memberi arah kepada tindakan dan karya manusia. Baik pikiran-pikiran dan ide-ide, maupun tindakan dan karya manusia. Menghasilkan benda-benda kebudayaan fisiknya. Sebaliknya kebudayaan fisik membentuk suatu lingkungan hidup tertentu, lama kelamaan makin menjauh dari kehidupan alamiah.

---

[14] *Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Penerbit Rinerka Cipta, 1981 : hal 345*

2.2.3. Tujuh Unsur Universal Kebudayaan

Unsur-unsur kebudayaan sebagai isi pokok dari kebudayan di dunia dibagi menjadi tujuh unsur sebagai berikut[15] :

1. Sistem religi
2. Sistem Bahasa
3. Sistem mata pencaharian
4. Sistem peralatan hidup dan teknologi
5. Organisasi sosial
6. Sistem pengetahuan
7. Kesenian

Masyarakat di Kabupaten Bima pada umumnya memiliki karakteristik atau keunikan tersendiri. Kebudayaan di Bima diwarnai oleh kebudayaan asli Bima yaitu Kebudayaan *"Dou Donggo"*, yang masih mempertahankan kepercayaan atau kebudayaan lama, dan *"Kebudayaan Mbojo"* yang cenderung menerima pembauran atau akulturasi dengan masyarakat pendatang.

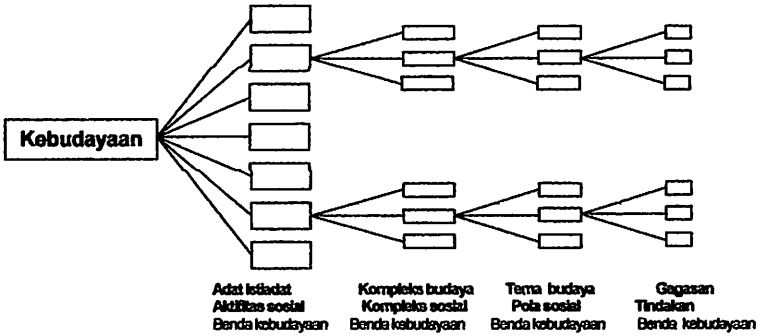
Kebudayaan di Bima dapat diamati dari tiga wujud budaya yaitu bentuk system budaya, bentuk sistem sosial, yang kemudian dituangkan dalam bentuk sistem kebudayaan fisik menurut Koentjarat Ningrat. Kitiga wujud kebudayaan diatas masing-masing akan lebih diperinci dalam tujuh unsur kebudayaan universal. Gambaran pola bermukim masyarakat di Kabupaten Bima ini setidaknya dapat dijadikan referensi atau acuan dalam mengamati pola bermukim masyarakat di Desa Sambori yang merupakan bagian dari masyarakat Bima secara general. Adapun pola bermukim masrayakat Bima berdasarkan ketujuh unsur budaya universal dapat dilihat pada tabel 2.5.1.2.

Tiap unsur kebudayaan universal ini menjelma dalam tiga wujud kebudayaan. Tiap unsur kebudayaan ini, dapat pula diperinci kedalam empat kali perincian unsur-unsur yang lebih kecil berdasarkan metode perincian ahli antropologi (R. Linton), sehingga tiap rincian mengandung pula unsure ketiga wujud kebudayaan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut :

---

[15] *ibid Koentjaraningrat, hal 186*

Bagan 2.2 : Perincian Kebudayaan Kedalam Unsur-unsurnya Yang Khusus



Sumber : Koentjaraningrat (pengantar ilmu antropologi hal. 207)

Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Perubahan Sosial dan Budaya[16]

Sebab-sebab perubahan sumbernya dapat berasal dari masyarakat itu sendiri dan ada yang letaknya di luar masyarakat itu, yaitu yang datang sebagai pengaruh dari masyarakat lain, atau dari alam sekitarnya.

Sebab-sebab yang bersumber dari dalam masyarakat itu sendiri :

1. Bertambahnya atau berkurangnya penduduk
2. Penemuan-penemuan baru
3. Pertentangan (conflict) dalam masyarakat
   a) Pertentangan antara kepentingan-kepentingan individu dengan kelompoknya.
   b) Pertentangan antar kelompok, misalnya antara generasi tua dengan generasi muda dalam hal penerimaan kebudayaan baru.
4. Terjadinya pemberontakan atau revolusi di dalam tubuh masyarakat itu sendiri

Sebab-sebab dari luar masyarakat tersebut antara lain adalah:

- Sebab-sebab yang berasal dari lingkungan alam fisik di sekitar manusia. Misalnya terjadinya bencana alam menyebabkan suatu masyarakat harus menyesuaikan diri dengan keadaan alam di tempat tinggal yang baru.

---

[16] *Soerjono Soekanto. Op.cit, hal 323*

- Peperangan. Peperangan dengan negara lain menyebabkan terjadinya perubahan, karena biasanya negara yang menang memaksakan negara yang takluk untuk menerima kebudayaan yang dianggap sebagai kebudayaan yang lebih tinggi tarafnya

2.2.4. Etnotourisme dan Pelestarian Budaya

Belakangan ini kunjungan wisata ke daerah-daerah terpencil di dunia khususnya di wilayah tropika berkembang pesat sekali karena para wisatawan ingin mencari pengalaman yang bersifat petualangan dan terjadinya peningkatan apresiasi terhadap alam dan masyarakat primitif yang mendiami sekitar habitat tersebut. Hal ini menyebabkan terjadinya peningkatan pesat terhadap wisata budaya (etnotourisme).

Etnotourisme mencakup banyak kegiatan, dari kegiatan yang menikmati pemandangan dan kehidupan liar yang relatif pasif, hingga kegiatan fisik yang menguras tenaga seperti 'wisata petualangan'. Kegiatan wisata budaya ini dapat bersifat konsumtif atau non konsumtif dan bersifat dapat berkelanjutan maupun dapat tidak berkelanjutan. Dilihat dari sumbangan positif pada upaya kelestarian, hanya sedikit jenis wisata budaya yang memberikannya. Jenis wisata budaya yang sedikit itulah yang kemudian membentuk etnoturisme.

Kegiatan ekoturisme secara langsung atau tidak langsung ikut berperan dalam upaya melestarikan kebudayaan masyarakat. Sisi lain dapat menguntungkan masyarakat setempat dari segi ekonomi.

Konsep dasar dari etnotourisme adalah wisatawan tidak menginap di hotel melainkan tinggal dengan masyarakat, mereka tidur dengan peralatan tidur yang biasa dipakai oleh masyarakat, makan apa yang dimakan oleh masyarakat, mandi di tempat biasanya masyarakat mandi. Dengan begitu wisatawan akan merasakan sebuah petualangan hidup dengan lebih mengenali dan merasakan bagaimana masyarakat desa wisata tersebut hidup dan beraktivitas,

Kharakteristik wisatawan yang tergolong dalam wisatawan etnoturisme adalah :

1. Lebih menyukai kondisi yang masih alami;

2. Menghargai nilai-nilai budaya setempat;
3. Tidak berperilaku yang dapat merusak lingkungan dan budaya setempat; dan
4. Pengurusan untuk kegiatan wisata tidak berbelit-belit.

Dengan adanya kegiatan etnotourisme tersebut dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat sekitar karena dalam pelaksanaan etnotourisme instrumen terpenting adalah penyuguhan budaya atau kesenian rakyat yang sifatnya masih tradisional yang semula hampir terlupakan diaktifkan kembali untuk dikenang dan disajikan kepada wisatawan sebagai salah satu atraksi bagi penyuguhan etnotourisme tersebut.

Etnotourisme dan peran serta masyarakat lokal

Masyarakat setempat adalah masyarakat yang bertempat tinggal di suatu wilayah dengan batas-batas tertentu dimana faktor utama yang menjadi dasarnya adalah interaksi yang lebih besar dari anggotanya dibandingkan dengan interaksi dengan penduduk di luar batas wilayahnya.

Center (1977) dalam WALHI (1991)17 menyatakan bahwa yang dimaksud dengan peran serta masyarakat adalah suatu proses yang melibatkan masyarakat, yaitu proses komunikasi dua arah yang terus menerus untuk meningkatkan pengertian masyarakat secara penuh dalam satu proses kegiatan. Tujuan dasar dari peran serta masyarakat adalah untuk menghasilkan masukan dan persepsi bagi warga negara dan masyarakat yang berkepentingan (interest group), para pengambil keputusan dapat menangkap pandangan, kebutuhan dan pengharapan dari masyarakat dan kelompok tersebut dan menuangkannya ke dalam konsep.

Etnotourisme yang benar harus di dasarkan atas sistem pandang yang di dalamnya mencakup prinsip kesinambungan dan pengikutsertaan partisipasi masyarakat setempat di dalam areal-areal potensial untuk pengembangan etnotourisme.

Dalam beberapa kasus dapat merangsang perekonomian lokal secara keseluruhan. Pentingnya masyarakat lokal dilibatkan karena pada dasarnya

---

[17] *WALHI. 1991. Ekoturisme di Indonesia, Peluang dan Kendala. Diskusi Terbatas oleh WALHI dengan Conservation International Indonesia Tanggal 25 Januari 1991. Jakarta*

etnowisata tidak akan berhasil tanpa peranserta masyarakat lokal, masyarakat menjadi obyek sekaligus subyek dalam penyelenggaraan etnotourisme. Bahwa etnotourisme merupakan kegiatan yang menikmati dan mempelajari budaya dan kesebian masyarakat lokal, tidak ada yang lebih mengetahui akan daerah tersebut selain masyarakat lokal. Namun masyarakat lokalpun harus mempunyai filter dalam berinteraksi dengan wisatawan khususnya wisatawan asing (mancanegara) untuk menjaga keaslian budaya masyarakat lokal tersebut.

2.3. Klasifikasi Aktivitas Wisata

Menurut Poerwadarminta (2002) "Pengembangan adalah suatu proses atau cara menjadikan sesuatu menjadi maju, baik sempurna dan berguna". Yoeti menegaskan bahwa pengembangan suatu produk pada dasarnya adalah usaha yang dilakukan secara sadar dan berencana untuk memperbaiki produk yang sedang berjalan dan menambah jenis produk yang dihasilkan atau pun yang akan dipasarkan (Yoeti, 1996:53).

Pengembangan suatu objek wisata harus dapat menciptakan *product style* yang baik, dimana diantaranya adalah:

1. Objek tersebut memiliki daya tarik untuk disaksikan maupun dipelajari.
2. Mempunyai kekhususan dan berbeda dari objek yang lainnya.
3. Tersedianya fasilitas wisata.
4. Dilengkapi dengan sarana-sarana akomodasi, telekomunikasi, transportasi dan sarana pendukung lainnya.

Pengembangan objek wisata pada dasarnya mencakup tiga hal, yaitu:

1. Pembinaan produk wisata.

   Merupakan usaha meningkatkan mutu pelayanan dan sebagai unsur produk pariwisata seperti jasa akomodasi, jasa transportasi, jasa hiburan, jasa tour dan travel serta pelayanan di objek wisata. Pembinaan tersebut dilakukan dengan berbagai kombinasi usaha seperti pendidikan dan latihan, pengaturan dan pengarahan pemerintah, pemberian rangsangan agar tercipta iklim persaingan yang sehat guna mendorong peningkatan mutu produk dan pelayanan.

2. Pembinaan masyarakat wisata.

Adapun tujuan pembinaan masyarakat pariwisata adalah sebagai berikut:

a. Menggalakkan pemeliharaan segi-segi positif dari masyarakat yang langsung maupun tidak langsung yang bermanfaat bagi pengembangan pariwisata.
b. Mengurangi pengaruh buruk akibat dari pengembangan pariwisata.
c. Pembinaan kerjasama baik berupa pembinaan produk wisata, pemasaran dan pembinaan masyarakat.

3. Pemasaran terpadu.

Dalam pemasaran pariwisata digunakan prinsip-prinsip paduan pemasaran terpadu yang meliputi:

a. Paduan produk yaitu semua unsur produk wisata seperti atraksi seni budaya, hotel dan restoran yang harus ditumbuhkembangkan sehingga mampu bersaing dengan produk wisata lainnya.
b. Paduan penyebaran yaitu pendistribusian wisatawan pada produk wisata yang melibatkan biro perjalanan, penerbangan, angkutan darat dan tour operator.
c. Paduan komunikasi artinya diperlukan komunikasi yang baik sehingga dapat memberikan informasi tentang tersedianya produk yang menarik.
d. Paduan pelayanan yaitu jasa pelayanan yang diberikan kepada wisatawan harus baik sehingga produk wisata akan baik pula.

Dalam pengembangan suatu daerah untuk menjadi suatu daerah tujuan wisata, agar menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan potensial dalam berbagai pasar, maka harus memiliki tiga syarat (Yoeti, 1996: 177), yaitu:

1. Daerah tersebut harus mempunyai apa yang disebut sebagai ***"something to see"***.

Artinya di tempat tersebut harus ada objek wisata dan atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain.

2. Daerah tersebut harus tersedia dengan apa yang disebut sebagai ***"something to do"***.

Artinya di tempat tersebut setiap banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama di tempat itu.

3. Daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut sebagai ***"something to buy"***. Artinya 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 wisatawan.

2.4. Pengembangan Pariwisata

Perencanaan merupakan pengorganisasian masa depan untuk mencapai tujuan tertentu (Inskeep, 1991). Menurut Sujarto (1986) dalam Paturusi, Definisi perencanaan adalah suatu usaha untuk memikirkan masa depan (cita-cita) secara rasional dan sistematik dengan cara memanfaatkan sumber daya yang ada serta seefesian dan seefektif mungkin.

Menurut Paturusi (2008), suatu perencanaan memiliki syarat-syarat sebagai berikut :

a) Logis, yaitu bisa dimengerti dan sesuai dengan kenyataan yang berlaku.
b) Luwes, yaitu dapat mengikuti perkembangan.
c) Obyektif, yaitu didasarkan pada tujuan dan sasaran yang dilandasi pertimbangan yang sistematis dan ilmiah.

Menurut Paturusi (2008) orientasi perencanaan ada dua bentuk yaitu :

a) Perencanaan berdasarkan pada kecenderungan yang ada *(trend oriented planning)* yaitu suatu perencanaan untuk mencapai tujuan dan sasaran di masa yang akan datang, dilandasi oleh pertimbangan dan tata laku yang ada dan berkembang saat ini.
b) Perencanaan berdasarkan pertimbangan target *(target oriented planning)* yaitu suatu perencanaan yang mana tujuan dan sasaran yang ingin dicapai di masa yang akan datang merupakan merupakan faktor penentu.

Menurut Yoeti (1997), komponen dasar pengembangan pariwisata di dalam proses perencanaan adalah :

a) Atraksi wisata dan aktivitasnya.

b) Fasilitas akomodasi dan pelayanan

c) Fasilitas wisatawan lainnya dan jasa seperti : operasi perjalanan wisata, *tourism information*, restoran, *retail shopping*, bank, *money changer*, *medical care*, *public safety* dan pelayanan pos.

d) Fasilitas dan pelayanan transportasi

e) Infrastruktur lainnya meliputi persediaan air, listrik, pembuangan limbanh dan telekomunikasi.

f) Elemen kelembagaan yang meliputi program pemasaran, pendidikan dan pelatihan, perundang-undangan dan peraturan, kebijakan investasi sektor swasta, organisasi struktural *private* dan *public* serta program sosial ekonomi dan lingkungan.

Perencanaan pariwisata merupakan suatu proses pembuatan keputusan yang berkaitan dengan masa depan suatu daerah tujuan wisata atau atraksi wisata yang merupakan suatu proses dinamis penentuan tujuan, yang secara sistematis mempertimbangkan berbagai alternatif tindakan untuk mencapai tujuan, implementasi terhadap alternatif terpilih dan evaluasi. Proses perencanaan pariwisata dengan melihat lingkungan (fisik, ekonomi, sosial, politik) sebagai suatu komponen yang saling terkait dan saling tergantung satu dengan lainnya (Paturusi, 2008).

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2007 : 538) pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Ditambahkan oleh Poerwa Darminta (2002: 474) pengembangan adalah suatu proses atau cara menjadikan sesuatu menjadi maju, baik, sempurna, dan berguna. Pengembangan dalam penelitian ini diartikan sebagai proses atau perbuatan pengembangan dari belum ada, dari yang sudah ada menjadi lebih baik dan dari yang sudah baik menjadi lebih baik, demikian seterusnya.

Tahapan pengembangan merupakan tahapan siklus evolusi yang terjadi dalam pengembangan pariwisata, sejak suatu daerah tujuan wisata baru ditemukan (*discovery*), kemudian berkembang dan pada akhirnya terjadi penurunan (*decline*).

Menurut Butler (dalam Pitana, 2005: 103) ada 7 fase pengembangan pariwisata atau siklus hidup pariwisata (*Destination Area Lifecycle*) yang membawa implikasi serta dampak yang berbeda, secara teoritis diantaranya:

1. Fase *exploration* (eksplorasi/penemuan). Daerah pariwisata baru mulai ditemukan, dan dikunjungi secara terbatas dan sporadis, khususnya bagi wisatawan petualang. Pada tahap ini terjadi kontak yang tinggi antara wisatawan dengan masyarakat lokal, karena wisatawan menggunakan fasilitas lokal yang tersedia. Karena jumlah yang terbatas dan frekuensi yang jarang, maka dampak sosial budaya ekonomi pada tahap ini masih sangat kecil.
2. Fase *involvement* (keterlibatan). Dengan meningkatnya jumlah kunjungan, maka sebagian masyarakat lokal mulai menyediakan berbagai fasilitas yang memang khusus diperuntukan bagi wisatawan. Kontak antara wisatawan dengan masyarakat dengan masyarakat lokal masih tinggi, dan masyarakat mulai mengubah pola-pola sosial yang ada untuk merespon perubahan ekonomi yang terjadi. Disinilah mulainya suatu daerah menjadi suatu destinasi wisata, yang ditandai oleh mulai adanya promosi.
3. Fase *development* (Pembangunan). Investasi dari luar mulai masuk, serta mulai munculnya pasar wisata secara sistematis. Daerah semakin terbuka secara fisik, dan promosi semakin intensif, fasilitas lokal sudah tesisih atau digantikan oleh fasilitas yang benar-benar berstandar internasional, dan atraksi buatan sudah mulai dikembangkan, menambahkan atraksi yang asli alami. Berbagai barang dan jasa inpor termasuk tenaga kerja asing, untuk mendukung perkembangan pariwisata yang pesat.
4. Fase *consolidation* (konsolidasi). Pariwisata sudah dominan dalam struktur ekonomi daerah, dan dominasi ekonomi ini dipegang oleh jaringan internasional atau *major chains and franchises*. Jumlah kunjungan wisatawan masih naik, tetapi pada tingkat yang lebih rendah. Pemasaran semakin gencar dan diperluas untuk mengisi fasilitas yang sudah dibangun. Fasilitas lama sudah mulai ditinggalkan.
5. Fase *stagnation* (kestabilan). Kapasitas berbagai faktor sudah terlampaui (diatas daya dukung, *carrying capasity*), sehingga menimbulkan masalah

ekonomi, social dan lingkungan. Kalangan industri sudah mulai bekerja keras untuk memenuhi kapasitas dari fasilitas yang dimiliki, khususnya dengan mengharapkan *repeater guest* dan wisata konvensi/bisnis. Pada fase ini, atraksi buatan sudah mendominasi atraksi asli alami (baik budaya maupun alam), citra awal sudah mulai luntur, dan destinasi sudah tidak lagi populer.

6. Fase *decline* (penurunan). Wisatawan sudah mulai beralih ke destinasi wisata baru atau pesaing, dan yang tinggal hanya 'sisa-sisa', khususnya wisatawan yang hanya berakhir pekan. Banyak fasilitas pariwisata sudah beralih atau dialihkan fungsinya untuk kegiatan non-pariwisata, sehingga destinasi semakin tidak menarik bagi wisatawan. Partisipasi lokal mungkin meningkat lagi, terkait dengan harga yang merosot turun dengan melemahnya pasar. Destinasi bisa berkembang menjadi destinasi kelas rendah atau secara total kehilangan jati diri sebagai destinasi wisata.
7. Fase *rejuvenation* (Peremajaan). Perubahan secara dramatis bisa terjadi (sebagai hasil dari berbagai usaha dari berbagai pihak), menuju perbaikan atau peremajaan.

Peremajaan ini bisa terjadi karena inovasi dan pengembangan produk baru, atau menggali atau memanfaatkan sumber daya alam dan budaya yang sebelumnya Adapun beberapa kriteria sebagai arahan dalam pengembangan pariwisata menurut *Grady* (dalam Soewantoro, 2002: 50) adalah sebagai berikut:

1. *Decision making about the form of tourism in any place must be made in consultation with the local people and be acceptable to them.*
2. *A reasonable share of the profit derived from tourism must be returned to the people.*
3. *Tourism must be based on sound environment and ecological principles, be sensitive to local culture and religious traditions and should not place any members of the host community in a position of inferiority.*
4. *The number of tourism visiting an area should not be such that they over the local population and deny possibility of genuine human encounter.*

2.5. Konsep Ruang Daya Tarik Wisata

Menurut Cooper dkk (1995: 81) mengemukakan bahwa terdapat 4 (empat) komponen yang harus dimiliki oleh sebuah objek wisata, yaitu:

1. Atraksi (*Attraction*), seperti alam yang menarik, kebudayaan daerah yang menawan dan seni pertunjukan.
2. Aksesibitas (*accessibilities*) seperti transportasi lokal dan adanya terminal.
3. Amenitas atau fasilitas (*amenities*) seperti tersedianya akomodasi, rumah makan, dan agen perjalanan.
4. *Ancillary services* yaitu organisasi kepariwisataan yang dibutuhkan untuk pelayanan wisata seperti *destination marketing management organization, conventional and visitor bureau.*

Undang-undang No. 10 Tahun 2009 menguraikan objek dan daya tarik wisata sebagai segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata. Objek dan daya tarik wisata yang dimaksud adalah:

1. Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.
2. Daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut Distinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, asesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan.

Pasal 4 UU no.10 Tahun 2009 juga menguraikan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembangunan kepariwisataan bertujuan untuk :

a. Meningkatkan pertumbuhan ekonomi
b. Meningkatkan kesejahteraan rakyat
c. Menghapus kemiskinan
d. Mengatasi penganguran
e. Melestarikan alam, lingkungan, dan sumberdaya
f. Memajukan kebudayaan
g. Mengangkat citra bangsa

h. Memupuk rasa cinta tanah air
i. Memperkukuh jati diri dan kesatuan bangsa
j. Mempererat persahabatan antar bangsa.

Perencanaan menurut Sukarsa (1999) adalah proses mempersiapkan secara sistematis kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Perencanaan merupakan alat untuk mencapai tujuan, untuk itu dapat berubah-ubah menurut tempat, waktu dan keadaan. Dalam pembangunan pariwisata suatu perencanaan yang baik sangat diperlukan sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal sesuai tujuan yang dimaksud. Perencanaan pariwisata merupakan proses pembuatan keputusan yang berkaitan dengan masa depan suatu destinasi atau atraksi wisata. Menurut Mill (2000) bila tidak ada perencanaan pada suatu tempat wisata dapat berakibat negative pada tempat tersebut. Akibat tersebut dapat berupa; (1) kerusakan atau perubahan permanen lingkungan fisik; (2) kerusakan atau perubahan permanen kawasan-kawasan historis/ budaya dan sumber-sumber alam; (3) terlalu banyak orang dan kemacetan; (4) adanya pencemaran; dan (5) masalah-masalah lalu lintas. Dalam perencanaan suatu destinasi maupun atraksi keterlibatan masyarakat sangatlah penting seperti dinyatakan oleh Porritti (1998) bahwa masyarakat punya hak dalam perencanaan, demikian pula Timoty (2003) menyatakan bahwa masyarakat lokal lebih tahu apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak sesuai dengan kondisi lokal (dalam Smith dan Robison, 2006).

Dengan perencanaan pariwisata yang baik dan terpadu dapat memberikan manfaat (Paturusi, 2008) seperti: (1) dapat menjadi arahan dan pedoman baik pemerintah maupun swasta dalam pengembangan pariwisata karena kegiatan ini merupakan suatu kegiatan ekonomi yang relative baru; (2) kegiatan pariwisata merupakan kegiatan yang sangat komplek, multi sektor yang melibatkan berbagai bidang, maka untuk memadukan unsur-unsur tersebut diperlukan perencanaan dan koordinasi; (3) dapat mendatangkan keuntungan ekonomi yang optimal; (4) dapat digunaan untuk memilih unsur mana saja dari budaya yang dapat dikomersialkan dan mana yang tidak. ; (5) dalam membangun fasilitas pariwisata dan berbagai sector ikutannya dapat ditentukan daya dukung lahan optimal yang dapat menjaga

kelestarian lingkungan; (6) untuk mengembangkan pariwisata yang berkelanjutan; (7) meminimalkan hal-hal yang kurang menguntungkan bagi pengembangan pariwisata; 8) menyiapkan sumber daya manusia; (9) sebagai dasar dan acuan pembangunan baik bagi pemerintah, swasta dan masyarakat; (10) untuk mengantisipasi perkembangan dimasa yang akan datang dan juga sebagai dasar untuk mengadakan revitalisasi kawasan serta; (11) dapat meningkatkan kunjungan wisatawan, yang akan berimplikasi pada peningkatan devisa negara tanpa mengorbankan kelestarian lingkungan dan sosial budaya masyarakat.

Di dalam merencanakan pengembangan pariwisata dikenal beberapa hirarki dimana fokus perencanaan pada tiap tingkat hirarki tidak sama. Perencanaan di tingkat umum memberikan kerangka dan arahan bagi perencanaan hirarki di bawahnya, dan demikian seterusnya (Gunawan, 1993 dalam Paturusi, 208).

BAB III
METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlandaskan pada kaidah-kaidah sosiokultural masyarakat guna menunjang etnotourisme, dengan mendesain kawasan, berdasarkan pola hidup dan gaya hidup masyarakat sekitar yang pada akhirnya dapat mempertahankan nilai-nilai budaya masyarakat sejalan dengan peningkatan taraf hidup masyarakat disekitar kawasan wisata.

Kaidah-kaidah etnotourisme tersebut adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat merupakan elemen terpenting dalam etnotourisme, karena masyarakat yang terlibat disini adalah sebagai subyek dan obyek etnotourisme.
2. Kondisi fisik dasar dan binaan sangat erat kaitannya dengan kegiatan etnotourisme dalam rangka penataan kawasan etnotourisme.
3. Keaslian budaya dan pola hidup masyarakat harus tetap dipertahankan
4. Sistem kemitraaan antara pemilik modal, pemerintah dan masyarakat merupakan formula yang penting.
5. Pelestarian budaya dan kesejahteraan hidup masyarakat harus berjalan secara linier atau sama-sama diprioritaskan.

Dengan berdararkan pada hal-hal diatas maka metode pendekatan dalam studi ini adalah dengan metode observasi untuk melihat langsung kondisi fisk, sosial, ekonomi dan kultural masyarakat di Desa Sambori, quisioner yang digunakan untuk mengakumulasi dan mengakomodir aspirasi horisontal, yang berkembang dikalangan masyarakat. Juga dibutuhkan data-data yang relevan dengan perencanaan kawasan tersebut untuk menjadi daerah wisata etnotourisme.

3.1. Pemilihan Lokasi Studi

Berdasarkan judul/tema

Alasan pemilihan lokasi studi disesuaikan dengan tujuan dan sasaran studi yang ingin dibuat. Lokasi studi yang terletak di Desa Sambori, Kabupaten Bima memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan studi. Dalam hal ini berupa kondisi perkampungan tradisional yang ciri keasliannya masih sangat kental seperti adanya

kawasan lumbung, rumah khas Bima yang terdiri dari 6, 9, 12, dan 16 tiang yang masih tetap dipertahankan, pelaksanaan kegiatan berladang dan bertani serta berbagai upacara saat penanaman dan panen yang diiringi oleh Kesenian Sagele. Namun di luar wujud tradisional tersebut, terlihat pula adanya pengaruh dari kebudayaan masyarakat pendatang baik pada masa lampau mapun pada masa sekarang, misalnya bahan bangunan yang terbuat dari bata; penggunaan bahasa yang memiliki kemiripan dengan bahasa Jawa dan Makasar serta ada unsur bahasa arab, perubahan struktur pemerintahan dari yang bersifat turun-temurun menjadi berdasarkan kemampuan dan pendidikan formal, dan sebagainya.

3.2. Metode Pengumpulan Data (Kompilasi Data)

Data yang dikumpulkan berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan, sedangkan data sekunder diperoleh dari lembaga-lembaga (non/pemerintah) yang terkait.

Pengumpulan data dilakukan melalui studi pustaka, pengamatan lapangan dan wawancara langsung sesuai dengan jenis data yang akan di ambil. Adapun jenis data yang diperlukan untuk mengetahui prospek penerapan etnoturisme di Desa Sambori disajikan pada Tabel 3.1

Tabel 3.1 Jenis Data yang Diperlukan Dalam Penelitian

No	Aspek	Variabel	Sasaran
1	Potensi Etnoturisme Di Desa Sambori	Fenomena alam/budaya, Keindahan dan kekhasan alam dan karakter masyarakat, sejarah, aksesibilitas, atraksi wisata budaya, jenis wisata yang dapat dikembangkan dan keberadaan pengunjung.	Kebudayaan masyarakat dan potensi alam
2	*Pelaku Etnoturisme*		
	Pengunjung	Jumlah, karakteristik, motivasi, persepsi dan perilaku wisata	responden wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara
	Masyarakat lokal	Karakteristik, persepsi dan partisipasi terhadap wisata	responden masyarakat yang berada di dalam, maupun diluar wilayah studi
3	Pengelolaan		
	Pengelola	Kegiatan pengelolaan, organisasi,	Dinas atau instansi pariwisata dan msyarakat
	Fasilitas	Sarana bangunan, air bersih dan fasilitas wisata	Tata batas, jalur, sarana interpretasi, penginapan dan fasilitas umum

A. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah kegiatan mengumpulkan data dengan cara mempelajari buku-buku, laporan-laporan, dokumen-dokumen, peta dan bentuk publikasi lainnya.

B. Pengamatan Lapangan (Observasi)

Pengamatan lapangan bertujuan untuk mengumpulkan data utama dan data pendukung. Pengamatan lapangan dilakukan terhadap beberapa lokasi di Desa Sambori dan desa sekitar yang potensial untuk kegiatan etnoturisme.

Data yang diamati pada pengamatan lapangan ini adalah potensi etnoturisme pada Desa Sambori dan desa sekitarnya serta sarana dan prasarana yang ada. Obyek yang diamati merupakan lokasi wisata yang potensial menarik minat wisatawan. Selanjutnya seluruh lokasi tersebut ditentukan nilainya berdasarkan kriteria skor (*scoring*). Skor 3 diberikan untuk kategori baik, skor 2 untuk kategori sedang dan skor 1 untuk kategori buruk. Dengan menjumlahkan skor untuk seluruh faktor maka akan diketahui skor total dari suatu lokasi. Lokasi yang memiliki skor total tertinggi diharapkan merupakan lokasi penerapan etnoturisme yang potensial.

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Lokasi Penerapan Etnoturisme di Desa Sambori

No	Faktor	Kriteria		
		Baik (skor 3)	Sedang (skor 2)	Buruk (skor 1)
1	*Keindahan alam*	*Pemandangan* istimewa dan mempunyai daya tarik tinggi	*Pemandangan dengan* daya tarik biasa saja	*Pemandangan tidak* memiliki daya tarik
2	Atraksi wisata	Terdapat (> 5 lokasi)	Terdapat (3-5 lokasi)	Terdapat (< 3 lokasi)
3	Adat istiadat	Terdapat (> 3 lokasi)	Terdapat (3 - 2 lokasi)	Terdapat (1 lokasi)
4	Tanggapan masyarakat	Penerimaan baik	Penerimaan biasa	Tidak suka
5	Aksesibilitas	Jalan aspal/tanah, lebar > 3m	Jalan aspal/tanah, lebar < 3m	Tidak ada Jalan
6	Fasilitas	Kondisi baik dan dapat digunakan	Kondisi kurang baik tapi dapat digunakan	Kondisi rusak, tidak dapat digunakan
7	Wisata yang dapat dikembangkan	> 5 jenis wisata	3 – 5 jenis wisata	< 3 jenis wisata
8	Pengelolaan	Dikelola secara profesional	Dikelola biasa saja	Tidak dikelola

C. Wawancara

Wawancara bertujuan untuk memperoleh informasi lebih lanjut tentang kawasan penelitian. Wawancara dilakukan dengan mengemukakan pertanyaan berstruktur dan pertanyaan bebas yang telah disusun sebelumnya terhadap pengelola dan pihak-pihak yang berkenaan dengan penelitian ini.

Penyebaran kuisioner ditujukan kepada wisatawan yang berkunjung dan masyarakat sekitar. Kuisioner bagi wisatawan berisi pertanyaan mendetail mengenai karakteristik, motivasi dan perilaku wisata, sedangkan kuisioner bagi masyarakat sekitar berisi pertanyaan mendetail tentang karakteristik, persepsi dan partisipasi terhadap kegiatan wisata di Desa Sambori.

Pengambilan jumlah sampel responden disesuaikan dengan pertimbangan waktu dan biaya. Sampel wisatawan diambil sebanyak 100 orang, terdiri dari 60 orang wisatawan nusantara dan 40 orang wisatawan mancanegara. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling* terhadap wisatawan pengunjung,

yaitu yang telah berusia 17 tahun ke atas, sehingga dengan demikian data yang diperoleh dapat dijamin kejelasan dan validitasnya.

Sampel masyarakat sekitar diambil sebanyak 100 orang. Responden diambil secara *purposive sampling* yaitu anggota masyarakat dewasa yang berusia di atas 17 tahun yang ditemui pada saat penelitian. Sedangkan untuk mengetahui cerminan masyarakat secara umum, dilakukan wawancara terhadap beberapa kepala keluarga yang merupakan tokoh masyarakat yang dapat berkomunikasi lancar dan baik. Secara skematis, komposisi sampel responden dapat digambarkan dalam Tabel 3.

Tabel 3.3 Komposisi Sampel Responden

RESPONDEN	*JUMLAH (ORANG)*
WISMAN (Wisatawan Mancanegara)	20
WISNU (Wisatawan Nusantara)	30
Masyarakat	100
TOTAL	150

3.3. Analisis Data

Data yang berhasil dikumpulkan diolah dengan cara mentabulasikan dan kemudian di analisis sesuai dengan jenis data dan tujuan penggunaannya. Analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Analisis Potensi Etnoturisme

Analisis potensi etnoturisme di Desa Sambori berhubungan dengan potensi alam dan budaya. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui potensi sumberdaya Desa Sambori untuk kegiatan wisata budaya. Hasil pengamatan ditabulasikan dan dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil skoring pada Tabel 2. Hasil analisis tersebut akan menggambarkan tentang kondisi sumberdaya saat ini.

B. Analisis Pelaku Etnoturisme

Analisis terhadap pelaku ekoturisme dilakukan dengan menganalisis pengunjung dan masyarakat sekitar. Analisis terhadap pengunjung bertujuan

untuk mengetahui jenis kegiatan rekreasi yang dilakukan dan diinginkan pengunjung. Analisis ini meliputi permintaan terhadap wisata, karakteristik, motivasi, persepsi dan perilaku wisata. Setiap pertanyaan ditabulasikan dan diprosentasekan dengan jumlah keseluruhan responden yang menjawab. Dari hasil tersebut akan diperoleh jenis kegiatan rekreasi yang dilakukan dan diinginkan pengunjung.

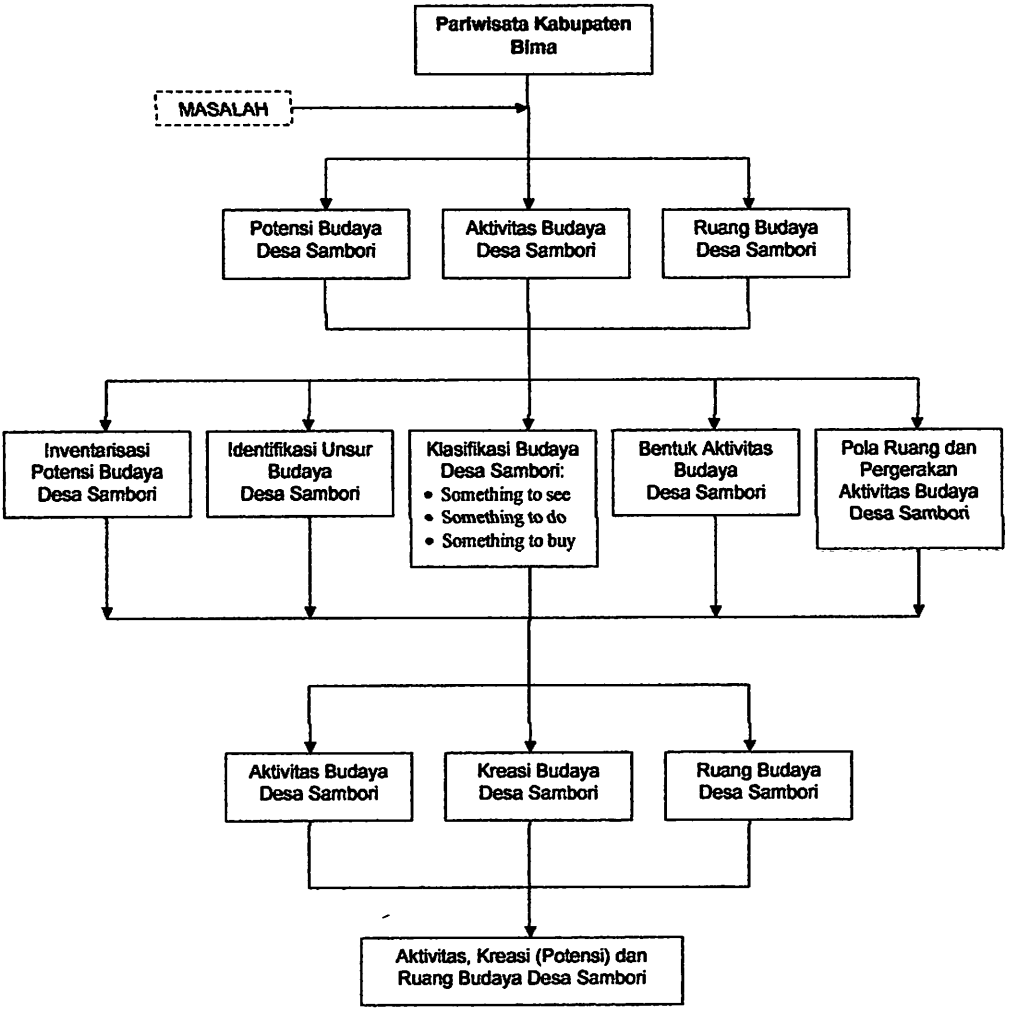
Analisis terhadap masyarakat sekitar kawasan Desa Sambori bertujuan untuk keadaan, persepsi dan partisipasi mereka terhadap kegiatan wisata yang sedang berlangsung dan jika etnoturisme diterapkan nantinya. Setiap jawaban yang diperoleh ditabulasi kemudian diprosentasekan dengan jumlah keseluruhan responden dan selanjutnya dibahas secara deskriptif berkenaan dengan faktor yang mendukung dan menghambat kegiatan wisata di Desa Sambori. Analisis akan menghasilkan gambaran tentang kondisi masyarakat, persepsi, dan bentuk partisipasinya terhadap kegiatan wisata yang tengah berlangsung. Selanjutnya akan didapatkan gambaran tentang pandangan masyarakat mengenai prospek penerapan ekoturisme.

C. Pengelolaan dan Pengembangan

Analisis terhadap pengelolaan dan pengembangan meliputi unsur-unsur pengelolaan dan penyediaan fasilitas di kawasan Desa Sambori. Analisis terhadap pengelola bertujuan untuk mengetahui semua aspek yang berkenaan dengan pengelolaan yang dilakukan pada saat ini yang dilakukan dengan menguraikan faktor-faktor yang mendukung dan menghambat kegiatan pengelolaan.

Diagram 3. 1

KERANGKA PEMIKIRAN



BAB IV
GAMBARAN UMUM WILAYAH STUDI

Kabupaten Bima terletak di ujung timur Propinsi Nusa Tenggara Barat bersebelahan dengan Kota Bima (pemekaran dari Kabupaten Bima). Luas wilayah mencapai 4.389,400 km2. Terletak diantara: 117°.40' — 119°.24' BT dan 700.30' LS, 70 % dari luas adalah gunung dan pegunungan, sedangkan 30 % terdiri dari lembah dan dataran rendah yang potensial untuk pertanian dan pemukiman penduduk..

Batasan Administrasi

Secara adminstrasi Kabupaten Bima berbatasan dengan :

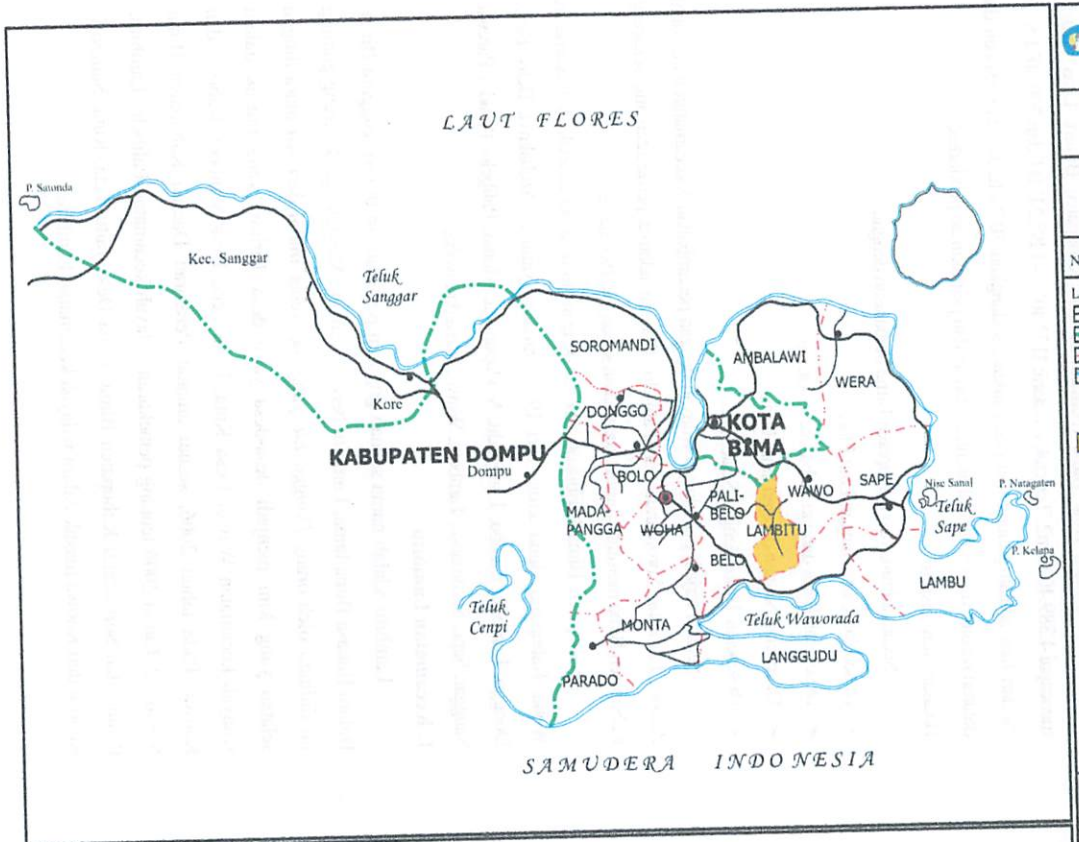
- Di sebelah Utara dengan Laut Flores
- Di sebelah Barat dengan Kabupaten Dompu
- Di sebelah Selatan dengan laut Hindia
- Di sebelah Timur dengan Selat Sape.

Setelah terjadi pemekaran wilayah dengan penambahan 5 kecamatan baru, yaitu Parado, Lambitu, Soromandi, dan Palibelo. Dengan adanya pemekaran ini, sekarang Kabupaten Bima memiliki jumlah kecamatan sebanyak 19 wilayah.

Kabupaten Bima beribukota Woha, dengan pusat Kota terletak di Kecamatan Woha. Kabupaten Bima terdiri dari 19 Kecamatan, yaitu : Ambalawi, Belo, Bolo, Donggo, Lambitu, Lambu, Langgudu, Madapangga, Monta, Palibelo, Parado, Parewa, Sanggar, Sape, Soromandi, Tambora, Wawo, Wera dan woha.

1. Kecamatan Lambitu

Lambitu adalah nama sebuah gugusan pegunungan di sisi tenggara Bima. Dalam Bahasa Bima lama, Lambitu berarti Runcing Menjulang. Di lereng gunung ini didiami oleh orang *Donggo Ele* yang menyebar mulai dari sisi utara hingga selatan yang kini menjadi desa-desa yaitu desa Tarlawi yang masuk dalam wilayah kecamatan Wawo, Desa Kuta, Desa Teta, Desa Sambori, Kaboro, dan Kaowa. Pada tahun 2006, sesuai amanat Peraturan Daerah Kabupaten Bima Nomor 2 Tahun 2006 tentang pemekaran wilayah kecamatan Palibelo, Lambitu, Parado dan Soromandi Kabupaten Bima, Lima Desa yaitu Teta, Kuta, Sambori, Kaboro dan Kaowa masuk dalam wilayah kecamatan Lambitu.



KABUPATEN BIMA

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

STRATEGI PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA (ETNOTURISME) DI DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

JUDUL PETA :
Batas Administrasi Kabupaten Bima

NO.PETA : 4.1

LEGENDA :
- Jalan
- Batas Kabupaten
- Batas Kecamatan
- Sungai/Garis Pantai
- Pusat Kabupaten
- Pusat Kecamatan
- Wilayah Studi

SUMBER :
RTRW KABUPATEN BIMA

SKALA 1 : 530.000

U

Masyarakat yang mendiami lereng Lambitu ini adalah masyarakat yang satu yang tergabung dalam satu komunitas dan rumpun budaya yang dalam bahasa mereka dikenal dengan Rumpun *Inge Ndai*. *Inge Ndai* berarti saudara serumpun. Mereka disatukan oleh bahasa rumpun *Inge Ndai*, kepercayaan dan agama, keahlian, dan ketrampilan serta rasa senasib sepananggugngan sebagai *Dou Donggo Ele* (Orang Dataran Tinggi Timur). Orang-orang di gugusan pegunungan Lambitu memiliki karakteristik budaya yang berbeda dengan orang-orang Bima yang menempati hamparan lembah di sebelah timur teluk Bima maupun di wilayah lainnya. Keunikakan budaya dan tradisi itu dapat dilihat dari cara berpakaian, atraksi kesenian, upacara adat, rumah adat, bahasa dan keyakinan. Namun sejak masa kesultanan, orang-orang Lambitu dan Donggo sudah mulai membaur dengan suku Mbojo. Mereka sudah memeluk Islam dan melakukan interaksi sosial dengan suku Mbojo hingga saat ini.

Secara umum kecamatan Lambitu berada pada ketinggian sekitar 500 sampai 800 di atas permukaan laut. Puncak tertinggi adalah pada ketinggian 800 meter di atas permukaan laut yaitu di Sambori, Sedangkan desa Kuta berada sekitar 600 meter di atas permukaan laut. Luas wilayah kecamatan Lambitu adalah 5366,96 Km^2. Jarak Lambitu dengan kota Bima sekitar 44,3 Km^2 dan dapat itempuh sekitar 1 jam perjalanan darat. Sekitar 24.488, 7 Km^2 lahan di Lambitu merupakan Hutan Negara.755,82 Km^2 Hutan dan hamparan lembah. Sedangkan lahan persawahan seluas 1001 Km^2, tegalan dan kebun seluas 1018,9 Km^2 dan hanya 102,7 Km^2 yang dimanfaatkan sebagai lahan pekarangan.
Untuk jelasnya bisa dilihat pada peta 4.2

2. Desa Sambori

Karakter dan Geografi

Desa Sambori berada di dataran tinggi dengan ketinggian berkisar 800 m dpl. Sebagian Desa Sambori berupa perbukitan dan berlereng. Secara geografis, Desa Sambori berada di *Donggo Ele*. Sedangkan secara administratif, Desa Sambori termasuk dalam wilayah Kecamatan Wawo, Kabupaten Bima.

Pemukiman Sambori dibagi dalam dua kelompok, yaitu : *Sambori Ntoi* (Sambori dalam/lama) dan *Sambori Bou* (Sambori Lama/luar).

Desa Sambori berada pada tempat tertinggi diantara desa-desa sekitarnya. Ada empat desa yang membatasi administrasi Desa Sambori:

- Sebelah Utara : Desa Kuta
- Sebelah Selatan : Desa Kawuwu (Kecamatan Langgudu)
- Sebelah Barat : Desa Renda (Kecamatan Bolo)
- Sebelah Timur : Desa Tarlawi (Kecamatan Wawo)

Keempat desa ini merupakan tempat bermukimnya masyarakat asli Bima yang dahulunya berasal dari daerah Teluk Bima.

Secara umum, Desa Sambori merupakan daerah perbukitan dan berhawa sejuk. Kondisi alam perbukitan seperti ini mendorong penduduk setempat mendirikan pemukiman di lereng-lereng bukit dengan rumah khas setempat, *Uma Lengge* dan rumah panggung. Kondisi alam seperti ini pula yang mempengaruhi pola bercocok tanam masyarakat Sambori. Penduduk Sambori membuka lahan di lembah-lembah dan di lereng-lereng perbukitan dengan frekuensi satu sampai dua kali musim tanam.

Untuk jelasnya bisa dilihat pada peta 4.3

4.1. Potensi budaya dan wisata Desa Sambori

4.1.1. Suku dan Bahasa

Secara historis masyarakat Bima dibagi dalam 2 kelompok, yaitu kelompok masyarakat asli yang disebut Dou Donggo yang menghuni kawasan bagian barat teluk, tersebar di gunung dan lembah dan Dou Mbojo, yang menempati sebagian besar wilayah Kabupaten Bima.

Dari penelitian Zollinger (1847) berpendapat bahwa Dou Donggo (Donggo Di) dan penduduk Bima di sebelah timur laut teluk Bima (Dou Donggo Ele) menunjukkan karakteristik yang jelas sebagai ras bangsa yang lebih rendah, kecuali beberapa corak yang menunjukkan kesamaan dengan orang-orang Bima di sebelah timur Teluk Bima. Sedangkan penelitian Elber Johannes (1909-1910) menyimpulkan pada dasarnya orang Bima yang tinggal di sekitar ibukota ada ras bangsa yang lebih tinggi, hidup pula ras

bangsa campuran yang bertalian dengan orang Bugis dan Makasar yaitu ras bangsa Melayu Muda. Penelitian terhadap anggota masyarakat Bima yang lebih tua menunjukkan suatu kecenderungan persamaan dengan orang sasak Bayan di Lombok. Orang Donggo dan Sasak Bayan memiliki kesamaan ciri yaitu berambut pendek bergelombang, keriting, dan warna kulit agak gelap.

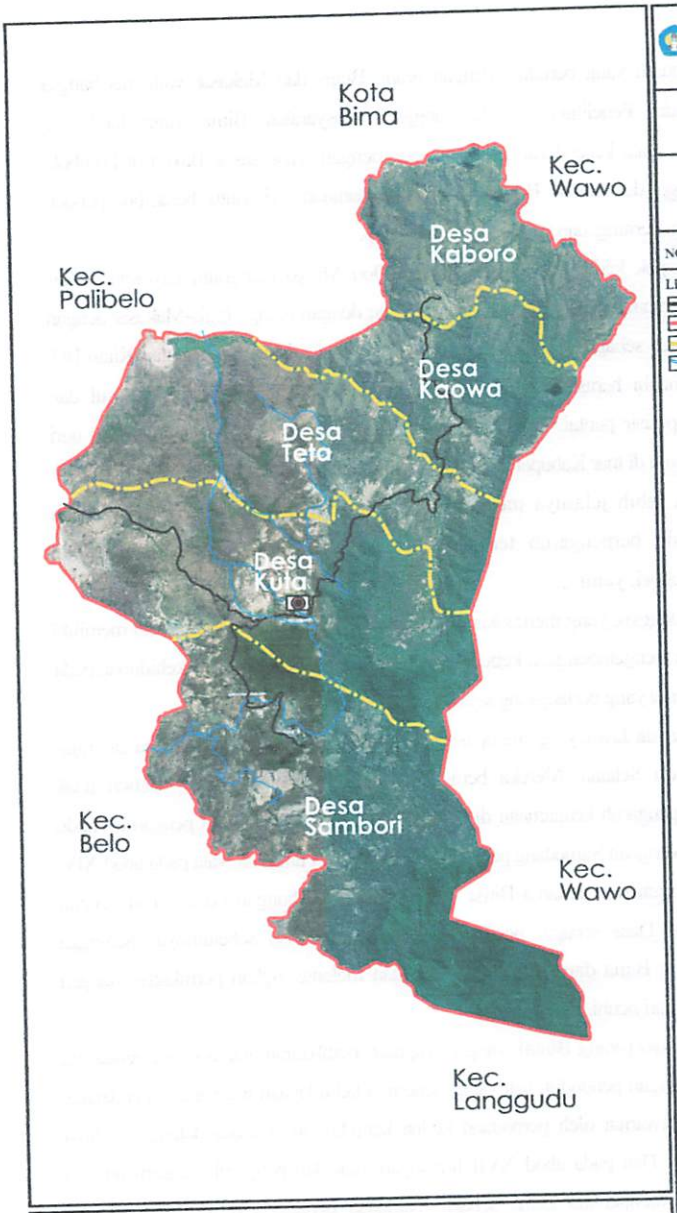
Kelompok kedua yang lazim disebut Dou Mbojo menghuni kawasan pesisir pantai dan merupakan suatu ras bangsa campuran dengan orang Bugis-Makasar dengan ciri rambut lurus sebagai orang Melayu di pesisir pantai. Dalam pencatatan Kitab BO, bahwa para ncuhi berasal dari Hindia Belakang (Indo Cina) sebagai asal-usul dari penduduk di pesisir pantai. Selain itu, terdapat pula beberapa etnis yang berasal dari beberapa wilayah di luar Kabupaten Bima yang merupakan masyarakat pendatang.

Untuk lebih jelasnya mengenai Penduduk atau masyarakat yang pernah maupun masih berpengaruh terhadap kebudayaan Bima dapat dibagi dalam beberapa kategori, yaitu :

Dou Donggo, yang merupakan masyarakat asli atau yang pertama kali memiliki kehidupan dan mengembangkan kebudayaannya di Bima. Mendominasi kehidupan pada masa *Naka-Ncuhi* yang berlangsung sejak sebelum abad VIII.

Masyarakat Jawa, yang merupakan cikal bakal dari dari raja-raja Bima dan raja-raja di Sulawesi Selatan. Mereka beragama Hindu Dharma (Syiwa), namun tidak menunjukkan pengaruh keagamaan di Bima. Kedatangan mereka dan pengaruh Hindu Erlangga dari Kerajaan Sumedang pada abad XI dan misi Panglima Nala pada abad XIV. Sang Bima sebagai raja pertama Bima sudah memiliki hubungan kekerabatan dengan keluarga Ncuhi Dara sebagai pemimpin Bima pada masa sebelumnya. Sehingga kedatangan Sang Bima diterima dengan baik dan melangsungkan pernikahan dengan salah satu putri dari ncuhi.

Dou Mbojo (orang Bima), yang merupakan pembauran antara kaum pendatang dari Makasar dengan penduduk asli yang menerima kebudayaan masyarakat pendatang. Kehidupannya diwarnai oleh perpaduan kedua kebudayaan. Mereka datang ke Bima sejak abad XIV. Dan pada abad XVII hubungan kuat dan pengaruh keagamaan dari orang Makasar menjadikan Bima sebagai Kerajaan beragama resmi Islam dengan kepemimpinan kesultanan.



KACAMATAN LAMBITU

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

STRATEGI PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA (ETNOTURISME) DI DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

JUDUL PETA :
Orientasi Desa Sambori terhadap Kecamatan Lambitu

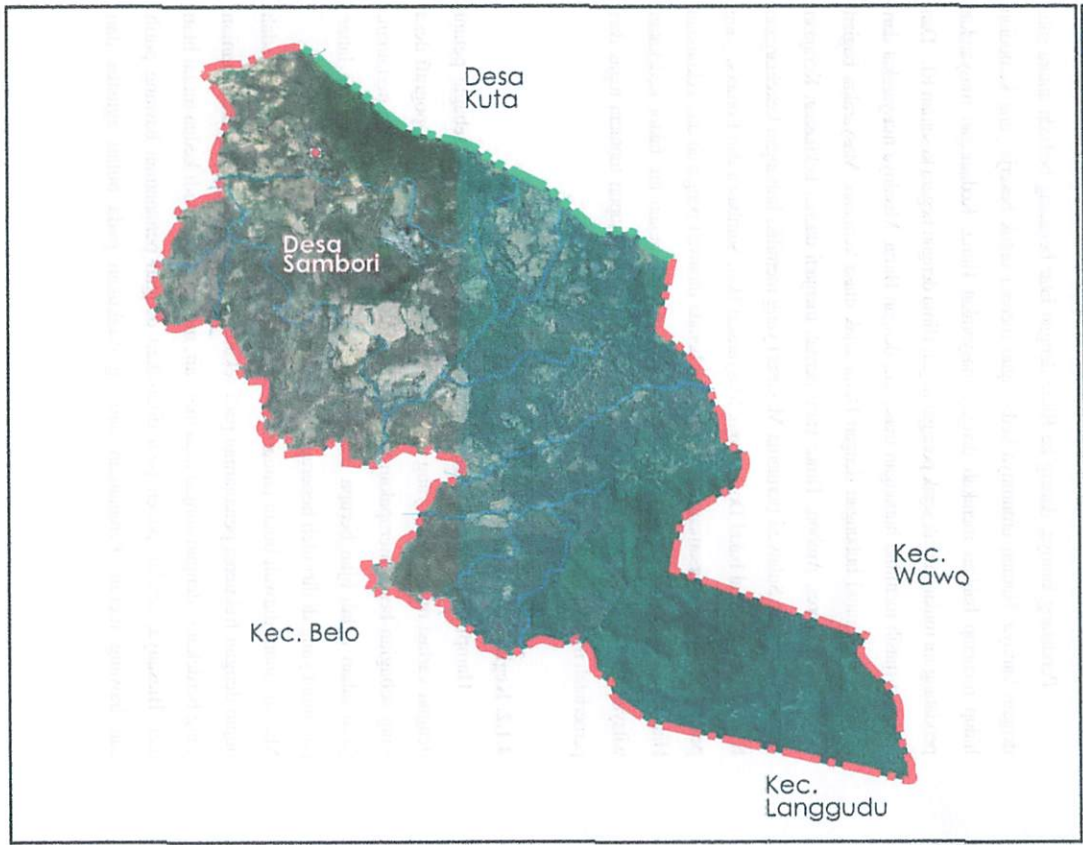
NO.PETA : 4.2

LEGENDA :
- Jalan
- Batas Kecamatan
- Batas Desa
- Sungai/Garis Pantai
- Pusat Kecamatan

SUMBER :
RTRW KABUPATEN BIMA

SKALA 1 : 150.000

U



DESA SAMBORI

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

STRATEGI PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA (ETNOTURISME) DI DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

JUDUL PETA :
Batas Administrasi
Desa Sambori

NO.PETA : 4.3

LEGENDA :
- Jalan
- Batas Kecamatan
- Batas Desa
- Sungai
- Kantor Desa

SUMBER :
RTRW KABUPATEN BIMA

SKALA 1 : 530.000

U

Orang arab dan melayu, pada umumnya berasal dari Minagkabau dan Sumatera lainnya. Mereka datang sebagai mubaliq dan pedagang namun dalam jumlah yang tidak banyak. Sebelumnya mereka telah menyebarkan agama Islam dan diterima baik di Makasar dan daerah Sulawesi lainnya. Selain itu, orang arab dan pembawa misi Islam lainnya berasal dari Banten dan Demak melalui hubungan perdagangan pada abad XVI.

Pendatang lainnya, datang ke Bima dengan latar belakang berbeda antara satu dengan lainnya. Namun umumnya kedatangan mereka untuk bekerja yang kemudian hidup menetap bahkan menikah dengan masyarakat Bima. Kedatangan masyarakat pendatang ini mulai banyak sejak penggabungan Bima dengan negara kesatuan RI. Dan biasanya masih memiliki hubungan masa lalu dengan Bima. Misalnya masyarakat dari Jawa yang memiliki hubungan dengan Bima sejak masa kerajaan; Masyarakat bagian timur seperti Flores, Ambon, Timur yang pernah menjadi daerah kekuasaan Kerajaan Bima; masyarakat Sulawesi (terutama Makasar) yang memiliki hubungan kekeluargaan bahkan menjadi cikal bakal Dou Mbojo. Masyarakat Bali, Sumbawa dan Lombok yang pernah mengalami persamaan sejarah. Pernah berada dibawah pengaruh dan kekuasaan Hindu dan Islam; baik dari Jawa, arab maupun melayu. Selain itu, faktor kedekatan wilayah dan mencari pekerjaan karena keinginan sendiri maupun tuntutan tugas dari pemerintah menyebabkan kedatangan mereka.

4.1.2. Kegiatan Sosial Ekonomi

Hampir semua masyarakat Sambori bermata pencaharian sebagai petani dengan variasi masa tanam yang berbeda. Hal ini dipengaruhi oleh topografi desa yang sebagian besar merupakan perbukitan. Ada dua klasifikasi lahan pertanian, yaitu lahan tadah hjan berupa ladang, terutama di daerah perbukitan dan lahan pertanian yang dialiri oleh beberapa sungai kecil di lembah-lembah.

Musim tanam diawali bulan januari. Sebagian besar lahan merupakan lahan tadah hujan dengan frekuensi penanaman padi sekali setahn. Sedangkan lahan pertanian yang berdekatan dengan sungai atau mata air, musim tanam padi kedua mulai blan mei. Biasanya, setelah panen padi dilanjtkan dengan penanaman bawang putih dan bawang merah. Penanaman bawang dilakukan pada bulan agustus dan

september. Selepas musim bawang, lahan diistirahatkan (tidak ditanami) sampai musim hujan tiba.

Bulan Juni sampai Oktober merupakan waktu luang bagi penduduk Sambori untuk kegiatan diluar pertanian. Karena pada bulan-bulan ini bersamaan dengan musim kemarau. Kampung mulai ramai. Mereka meninggalkan sawah dan ladang untuk berkumpul dengan keluarga mereka sambil menunggu datangnya musim hujan yang biasanya jatuh pada Bulan Oktober atau November.

Kaum laki-laki menghabiskan waktunya di rumah sambil melakkan kegiatan-kegiatan kecil seperti mencari kayu, memperbaiki rumah, bertandang ke tetangga, bercengkerama dengan keluarga dan sebagainya. Sedangkan kaum perempuan banyak melakukan kegiatan domestik seperti merawat anak, membersihkan rumah, mencari kayu bakar, masak, menumbuk padi, menganyam tikar pandan (topo), menenun, dan sebagainya. Namun demikian, pada musim seperti ini kaum laki-laki dan perempuan sesekali mengunjungi ladang mereka.

4.1.3. Sistem Sosial Budaya

Pada jaman *Naka* (pra sejarah) masyarakat asli Bima menganut kepercayaan Animisme – Dinamisme. Mereka mempercayai adanya roh nenek moyang, benda dan roh-roh yang berada di gunung-gunung, pepohonan, matahari, batu, dan sebagainya. Roh-roh tersebut dianggap dewa yang dapat setiap waktu dimintai pertolongan. Wujud kepercayaan ini dapat dilihat dari adanya batu-batu persembahan dan tempat persembahan.roh-roh nenek moyang mereka disebut marafu dan tempatnya dinamakan Parafu, ajaran tersebut disebut *Marapo ro Makakimbi*, yaitu semua benda mati memiliki roh.

Kepercayaan di atas masih membekas di Sambori. Beberapa kalangan masyarakat, terutama kalangan tua masih mempercayai adanya *parafu* di beberapa sumber air. Mereka masih mengkramatkan makam-makam leluhur mereka seperti *Ncuhi Tuki* dan *Ncuhi Due*. Kepercayaan animisme-dinamisme dapat dilihat juga dari adanya beberapa batu licin yang mereka sakralkan dan benda-benda lain seperti tombak.

Seiring dengan kedatangan pendatang dari Makasar pada abad XVII, Agama Islam mulai menyebar di seluruh pelosok Bima. Hal ini membawa perubahan pada agama dan kepercayaan Masyarakat Bima. Ketika Kesultanan Gowa melakukan misi Islam melalui ujung pulau Sumbawa, Sape. Agama Islam masuk melalui kalangan kesultanan Bima. Tidak sedikit masyarakat Bima yang pada saat itu menolak agama Islam. Mereka menyingkir di daerah pegunungan, diantaranya Sambori dan desa-desa sekitarnya.

Dalam perjalanannya misi Islam masuk ke Sambori belum diketahui kapan persisnya Islam masuk ke Sambori. Kini masyarakat Sambori seluruhnya beragama Islam. Meskipun diantaranya masih meyakini kepercayaan mereka dan belum melakukan syare'at Islam secara penuh. Di saat-saat tertentu mereka masih melaulkan kegiatan sesajen. Di malam hari kegiatan pengajian terdengar di beberapa rumah.mereka juga secara rutin menyelenggarakan sholat jum'at. Bahkan ada beberapa penduduk yang sudah menunaikan ibadah haji.

Namun dalam realitas, kepercayaan *Marapo ro Makakimbi* masih hidup di tengah-tengah masyarakat. Mereka masih menyimpan beberapa benda yang dianggap keramat seperti lira, gong, tombak, sikat bulu dan payung lontar yang dipakai sebagai perlengakapan upacara-upacara ritual pertanian, kematian, dan panen. Disamping itu, beberapa penduduk masih melakukan sesaji, mengkeramatkan parafu dan batu besar yang biasanya ditempatkan di depan rumah.

4.1.4. Pengelompokan Sosial dan Kepemimpinan

Secara historis penduduk Sambori dan desa-desa sekitarnya tidak lepas dari dinamika kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan budaya masyarakat Bima. Masyarakat Sambori dan sekitarnya pada awalnya merupakan penghuni dataran rendah, tepatnya dari sekitar Teluk Bima. Mereka memiliki adat istiadat, bahasa dan kepercayaan tersendiri. Setelah agama Islam masuk ke Bima, mareka menyingkir di dua daerah pegunungan (*Donggo*) dalam satuan-satuan kelompok kecil. Perpindahan mereka dilakukan dalam upaya adat istiadat dan kepercayaan mereka, *Marapo ro Makimbi.*

Kelompok pertama menuju ke daerah Pegunungan Soromandi yang disebut sebagai *Donggo Ipa* (barat). Kelompok kedua menyebar ke Pegunungan Lambitu yang dinamakan *Donggo Ele* (timur), meliputi desa Sambori, Teta, Kuta, Kalodu, dan Tarlawi. Sampai sekarang mereka dikenal sebagai Dou *(orang)* Donggo yang artinya Orang Pegunungan. Bukan *Dou Mbojo* untuk sebutan penduduk Bima pada ummnya.

Menurut tokoh Desa Sambori H. Mansur Idris (57) nama Sambori berasal dari nama setempat "*Sambore*" yang artinya palu. Kata palu digambarkan sebagai keuletan masyarakat Sambori dalam menentang serangan dari masyarakat luar (diperkirakan, masyarakat luar tersebut adalah pemeluk agama Islam, ketika Kerajaan Islam Makasar menguasai Bimapada abad ke 17). Versi kedua, Sambori berasal dari kata *"Sampori"* yang artinya terlepas atau pisah. Diilustrasikan pada saat masyarakat pendatang yang beragama Islam memasuki Bima, masyarakat asli Bima menyingkir ke pedalaman secara berkelompok. Salah satu kelompok tersebut memisahkan dirinya dari kelompok lain yang kemudian menyebut dirinya sebagai penduduk Sambori (Haris, 1996).

H. Mansyur menuturkan, kedatangan penduduk ke Desa Sambori berlangsung secara bergelombang. Sebagian besar masyarakat Sambori berasal dari Temba Na'e, Kecamatan Belo. Mereka melakukan eksodus pertama ke Manggeparaja, Desa Ngali. Dalam perjalanannya mereka melakukan eksodus kedua kalinya dari Manggeparaja ke Sambori. Hal ini dapat dilihat dari adanya ikatan kekeluargaan antara penduduk Sambori dengan beberapa masyarakat di Manggeparaja. Ada dua versi yang mendorong mereka melakukan perpindahan dari Ngali ke Sambori. Pertama, mereka merasa tidak mampu bersaing dengan para pendatang dalam kegiatan ekonomi. Kedua, mereka merupakan pelarian dari kejaran pemerintah Kolonial Belanda. Jika alasan kedua ini benar, berkaitan dengan adanya perang Ngali ketika terjadi perlawanan terhadap pemerintah kolonial Belanda pada tahun 1908-1909.

Sementara menurut salah seorang keluarga Kesultanan Bima, Massir Q. Abdullah (62), diperkirakan sebagian penduduk asli Sambori adalah pengikut Raja Salisi (Rumata Salisi) yang tinggal di sekitar Gunung Lambitu. Dalam

sejarah kesultanan Bima, Raja Salisi merupakan keluarga kesultanan yang pernah melakukan kudeta untuk menguasai Kesultanan Bima. Raja Salisi beserta pengikutnya terdesak oleh pengikut setia Kesultanan Bima atas bantuan kerajaan Islam Gowa, Sulawesi selatan pada sekitar abad 17. petilasan dari pengikut Raja Salisi di Sambori dapat dilihat dari ada perkampungan kecil, seperti Jena dan Bedi yang merupakan nama jabatan Kesultanan Bima.

4.2. Unsur-unsur Kebudayaan di Desa Sambori

4.2.1. Karakter Masyarakat Sambori

A. Rumpun Budaya Inge Ndai

Lambitu adalah nama sebuah gugusan pegunungan di sisi tenggara Bima. Dalam Bahasa Bima lama, Lambitu berarti Runcing Menjulang. Di lereng gunung ini didiami oleh orang-orang–orang *Donggo Ele* yang menyebar mulai dari sisi utara hingga selatan yang kini menjadi desa-desa yaitu Desa Tarlawi (masuk dalam wilayah kecamatan Wawo), Desa Kuta, Desa Teta, Desa Sambori, Kaboro, dan Kaowa. Masyarakat yang mendiami lereng Lambitu ini adalah masyarakat yang satu yang tergabung dalam satu komunitas dan rumpun budaya yang dalam bahasa mereka dikenal dengan Rumpun *Inge* Mereka disatukan oleh bahasa rumpun *Inge Ndai,* kepercayaan dan agama, keahlian, dan ketrampilan serta rasa senasib sepananggugngan sebagai *Dou Donggo Ele*. Orang-orang di gugusan pegunungan Lambitu memiliki karakteristik budaya yang berbeda dengan orang-orang Bima yang menempati hamparan lembah di sebelah timur teluk Bima maupun di wilayah lainnya. Keunikan budaya dan tradisi itu dapat dilihat dari cara berpakaian, atraksi kesenian, upacara adat, rumah adat, bahasa dan keyakinan. Namun sejak masa kesultanan, orang-orang Lambitu dan Donggo sudah mulai membaur dengan suku Mbojo. Mereka sudah memeluk Islam dan melakukan interaksi sosial dengan suku Mbojo hingga saat ini.

B. Rasa

Rasa atau kampung adalah lahan yang dipergunakan untuk perkampungan penduduk. Masyarakat Sambori awalnya hidup dalam kelompok-kelompok kecil. Mereka diikat oleh hubungan keluarga atau klan, seperti orang tua dan anak

beserta anggota keluarga lainnya. Sebelum mengenal uma lengge, mereka tinggal di rumah menyerupai gubuk atau disebut *Sapo*. Mereka menguasai tanah di sekitar dimana mereka tinggal barsama anggota keluarga. Apabila salah satu anggota keluarga mereka menikah, orang tua akan memberikan lahan untuk membangun rumah di sekitar rumah orang tua. Untuk mendirikan rumah ini mereka tidak perlu meminta ijin kepada ncuhi.

Setelah berinteraksi antar kelompok, mereka menjadi kelompok yang lebih besar dan berkembang menjadi sebuah perkampungan (*Rasa*). Perkampungan-perkampungan kecil yang letaknya terpisah, seperti *Due* dan *Tuki,* berbaur menjadi perkampungan yang lebih besar. Kini, perkampungan tersebut dinamakan *Sambori Ntoi*. Di sinilah terdapat beberapa perkampungan tua seperti *Due, Sengari Me'e, Mundu,* dan *Kakeru*. Mereka kini berbaur antara penghuni pemukiman yang satu dan lainnya meskipun di Sambori Ntoi masih dijumpai pengelompokkan penduduk lama.

Salah satu karakter fisik masyarakat Sambori ditandai oleh bangunan *Uma Lengge* yang hanya ditopang oleh empat tiang. Rumah tanpa paku yang beratapkan alang-alang ini memiliki dua fungsi, yaitu sebagai tempat tinggal (*To'o Kai*) sekaligus lumbung padi (*Pompa*). Uma lengge merupakan rumah panggung yang terdiri dari tiga tingkat setinggi 12 m dengan bentuk kerucut. Tingkat pertama digunakan sebagi tempat duduk dan memiliki fungsi sosial, seperti untuk upacara-upacara adat, berinteraksi dengan tetangga atau bercengkerama dengan anggota keluarga. Tingkat ketiga merupakan ruang utama berukuran 4 X 4 m yang dipakai untuk tempat tidur sekaligus dapur. Paling atas merupakan lumbung untuk penyimpanan padi dan hasil bumi lainnya.

Karakteristik yang demikian menjadikan *uma lengge* tidak dapat menampung anggota keluarga yang besar. Mereka akan membangun *uma lengge* apabila anggota keluarga sudah mulai beranjak dewasa. Orang tua akan menempati *uma lengge* lama, sedangkan anggota keluarga dewasa menempati *uma lengge* yang baru. Hal ini mendorong mereka sering menginap atau tinggal di ladang yang biasanya dilakukan oleh orang tua.

4.2.2. Bahasa Sambori

Sambori adalah wajah lama Bima yang memiliki keunikan tersendiri baik dari sisi sejarah maupun budaya. Salah satu dari keunikan itu adalah Bahasa yang dituturkan warganya yang berbeda dengan bahasa Bima atau *Nggahi Mbojo*. Adalah sesuatu yang unik dan klenik tentunya, dimana dalam satu wilayah terdapat beberapa bahasa yang digunakan dan pernah hidup bersama masyarakatnya.

Belum diketahui pasti, kapan Bahasa Sambori mencapai puncaknya dan sejak kapan pula mulai pudar dalam penuturan warganya. Bahasa Sambori menyebar di sejumlah kampung dan desa yang ada di gugusan pegunungan Lambitu di tenggara Kota Bima seperti di Desa Tarlawi, Kaboro, Teta, Kalodu, Sambori, Kadi dan Kuta. Desa-desa ini masuk dalam wilayah kecamatan pemekaran Lambitu, kecuali Desa Tarlawi yang masuk dalam wilayah kecamatan Wawo karena jaraknya sekitar 7 KM dari Wawo. Dan Kalodu yang masuk wilayah kecamatan Langgudu.

Masyarakat dan Desa-desa di atas dalam sejarah Bima dijuluki dengan Dou Donggo ele. Sedangkan masyarakat dan desa yang berada di gugusan pegunungan Soromandi di sebelah barat teluk Bima disebut *Dou Donggo Ipa*. Jika dicermati dari beberapa kata, memiliki kesamaan dengan bahasa Bugis, Flores, Manggarai, Sumbawa, Melayu dan suku-suku lain di Indonesia. Misalnya *Manasu* = Memasak dan *Manu* = ayam, sama dengan bahasa Bugis. *Asu* yang berarti anjing, sama dengan bahasa Manggarai dan Sumbawa. Mate yang berarti mati sama dengan Bahasa Sumbawa dan Bugis. Kemiri, Nangka juga sama dengan bahasa Melayu. Dan masih banyak kosa kata lainnya yang memiliki persamaan. Tapi pada sebagian besar kata-katanya memiliki kesamaan dengan *Nggahi Mbojo*.

4.2.3. Syair dan Nyanyian

Masyarakat Sambori dan sekitarnya adalah masyarakat yang memiliki cita rasa seni tinggi. Syair – syair kehidupan dan keluguan peradaban tercecer dari mulut-mulut damai laki dan perempuan Sambori. Hampir seluruh aktifitas hidup

di Sambori tidak terlepas dari syair dan nyanyian yang berisi pantun, nasehat, petuah serta pujian terhadap yang Maha Kuasa.

A. Belaleha

Belaleha merupakan seni musik vokal yang tertua. Seni vokal ini berisikan doa dan pengharapan agar tanah dan negeri, keluarga dan masyarakat senantiasa mendapat perlindungan dari Sang Khalik dan dijauhkan dari bencana. Secara umum alunan vocal Belaleha dilantunkan pada acara sunatan/khitanan dan acara pernikahan. Sehingga di kalangan masyarakat Sambori dikenal dengan *Belaleha Suna ro Ndoso* (Khitanan) dan *Belaleha Nika Ro Neku* (Pernikahan). Syair *Belaleha* berisi petuah, nasehat, pantun dan pujian dan harapan kepada yang Maha Kuasa. Sesuai fungsinya, Belaleha dibagi dalam dua jenis yaitu *Belaleha Randa* dan *Belaleha Ranca. Belaleha Randa* dihajatkan untuk penobatan seseorang dalam satu upacara adat dan pada masa pra Islam untuk persembahan sesajian, tetapi setelah Islam ritual itu tidak dilaksanakan lagi. Sedangkan *Belaleha Ranca* digelar untuk hiburan biasa.

B. Arugele

Secara umum *Arugele* adalah tarian dan nyanyian yang berhubungan dengan tanam dan panen. Oleh karena itu, atraksi seni ini biasa digelar di sawah dan huma ketika mulai menanam maupun pada saat panen. Tarian dan nyanyian Arugele dibawakan oleh 6 sampai 8 orang perempuan baik dewasa maupun para gadis. Sambil menyanyi mereka memegang tongkat kayu yang ujungnya telah dibuat runcing dan ditancapkan ke tanah. Mereka berbaris dan melakukan gerakan menancapkan kayu yang diruncingkan itu kemudian menaburkan butir-butir padi, jagung atau kedelai ke tanah yang telah mereka lubangi dengan kayu runcinh tadi. Sementara kaum lelaki mengikuti alunan langkah mereka untuk merapikan dan menutup kembali tanah yang telah ditaburi bibit tadi.

Di kalangan masyarakat Bima ada sejenis tari yang mirip dengan *Arugele Donggo Ele*, yaitu tari *sagele*, yang biasanya dipentaskan ketika menanam padi di sawah ladang, kemungkinan tari *Sagele* berasal dari tari *Arugele Donggo Ele. Tari sagele*

hanya dikenal oleh Orang Bima di kecamatan Wawo dan sekitarnya, serta di kelurahan Lelamase Kota Bima.

Seperti halnya *Belaleha, Arugele* pun berkembang dan dilantunkan bukan hanya pada saat menanam atau panen, tapi nyanyian *Arugele* juga dilantunkan pada saat acara khitanan maupun pernikahan.

C. Nyanyian Bola La Mbali dan Mangge Ila

Nyanyian ini cukup sakral. Alunan syair dan lagunya cukup syahdu. Menurut pengakuan para penuturnya, syair dan lagu ini dinyanyikan pada saat-saat tertentu saja yaitu ketika seorang anak mengalami penyakit cacar, dan orang-orang yang mengalami penyakit menahun. Nanyian ini sekaligus menjadi mantra untuk memohon kesembuhan kepada Sang Khalik. Biasanya anak-anak yang kena cacar ditidurkan, kemudian para perempuan/kaum ibu duduk melingkar di sekeliling si sakit dan melantunkan syair *Mangge Ila dan Bola La Mbali.*

4.2.4. Tari - Tarian

Saat ini seni tari dan atraksi kesenian Sambori yang masih tersisa tinggal beberapa jenis saja. Masih ada lima jenis atraksi kesenian baik berupa tarian, atraksi ketangkasan maupun seni music vokal. Atraksi itu adalah *Kalero, Belaleha, Arugele, Bola La Mbali dan Mangge Ila, Mpa'a Manca serta Mpa'a Lanca.*

A. Kalero

Kalero, yaitu jenis tari upacara untuk menghormati arwah leluhur serta agar anak cucunya yang masih hidup dijauhkan dari bencana. Sebenarnya *Kalero* bukanlah jenis tari utuh, melainkan merupakan perpaduan tari dan seni musik vokal. Tarian dan Nyanyian *Kalero* diiringi musik gendang, gong dan Serunai. Sambil bernyanyi, para penari Kalero melakukan gerakan berlari kecil mengelilingi satu sama lain dalam posisi melingkar.

Penari Kalero terdiri dari enam sampai delapan orang penari. Sedangkan pemain musik terdiri dari lima orang yaitu dua orang penabuh gendang, satu orang

pemukul *Katongga* (Tawa-Tawa), dan seorang peniup *Sarone* (Sejenis alat musik tiup khas bima yang dibuat dari daun lontar.

B. Mpa'a Manca

Tari ini dikategorikan Tari Perang yang dimainkan oleh dua orang prajurit laskar kesultanan, ciptaan Sultan Abdul Khair Sirajuddin. Diilhami oleh gerakan tari Mbojo *Mpa'a kapodo* (tari rakyat) yang dipandukan dengan gerakan penca pinang kabau. Diiringi musik *Genda Mbojo*, bersenjatakan *kopodo* (sepotong kayu ukuran sekitar 25 cm dan tumpul) atau pemukul dengan aksesoris pasapu monca (sapu tangan kuning) di tangan kiri. Tari ini berkembang pesat di Sambori dan sekitarnya hingga saat ini.

Gerakan *Mpa'a Manca* mirip dengan pencak silat. Pada tahap awal dua pendekar yang akan berlaga saling menampilkan gerakan-gerakan dan atraksi individu yang cukup menarik. Kemudian pada fase kedua mereka mulai memainkan gerakan menggunakan Kapodo dan saling menyerang. Ketika para pendekar saling menyerang alunan gendang pun trus bertalu-talu. Atraksi kesenian ini berdurasi sekitar 15 menit. Dan menjelang berakhirnya atraksi kedua pendekar bersalaman dan berangkulan sambil memberi hormat kepada para penonton.

C. Mpa'a Lanca (Adu Betis)

Tarian dan atraksi kesenian tradisional Mbojo khusus untuk kaum pria didominasi oleh tarian dan atraksi ketangkasan. Tak ketinggalan pula di Sambori dan sekitarnya. Mpa'a Lanca atau yang dikenal juga dengan atraksi Adu Betis adalah salah satu atraksi ketangkasan yang bisa digolongkan dengan atraksi paling tua di tanah Bima.

Hanya orang-orang tertentu saja yang bisa memainkan atraksi ini. Karena dalam atraksi ini membutuhkan keahlian dan kekebalan khsusus bagi para pemainnya. Sebelum atraksi dilangsungkan, para pemain Lanca harus diisi dulu dengan mantera-mantera dan ilmu kebal.

Lanca dimainkan oleh 4 orang laki-laki dewasa dengan ketentuan 2 orang menyerang dengan menendang betis lawannya. Sementara dua orang lainnya bertahan dengan mendempetkan betis masing-masing. Sebagaimana Mpa'a Manca, Lanca juga diringi alunan gendang, gong dan serunai. Atraksi ini

berlangsung dalam durasi sekitar 15 menit. Dan sebelum atraksi berakhir, para pemain bersalaman dan memberi hormat kepada para penonton.

4.2.5. Kerajinan Dan Kreasi

Kerajinan tradisional Sambori kaya dengan jenis dan bentuknya. Bukan hanya tahan lama dan kuat, tetapi juga mengandung nilai seni budaya yang tinggi. Hampir 80 porsen kerajinan Sambori menggunakan Daun lontar, baik lontar yang berdaun lebar maupun berdaun kecil. Karena pohon lontar banyak ditemukan tumbuh secara liar di sekitar Sambori dan sekitarnya. Leluhur orang Sambori memang cukup arif melihat peluang di pelupuk mata. Pohon pandan terus dikembangkan untuk menunjang proses kreatifitas kerajinan warga sambori dari masa ke masa.

Ada lebih dari 10 jenis kerajinan anyaman yang dihasilkan dari tangan dingin perempuan-perempuan Sambori. Kerajinan itu yaitu, pakaian dan sarung (kain tenun), *Waku/Lupe* (sejenis jas hujan tradisional Sambori), *Saduku, Kula, Kula Baku,Kaleru, Tare* (Nampan), *Dipi* (Tikar), *Wonca, Doku, Sarau,Sadopa*, maupun berbahai kerajinan hasil kreasi tenunan kain.

A. Waku/Lupe (Jas Hujan Tradisional Sambori)

Orang-orang Sambori menyebut *Waku*. Tapi orang-orang di Bima menyebutnya Lupe. Waku berbentuk lonjong, menutupi kepala dan badan yang berfungsi sebagai topi/payung sekaligus Jas Hujan. Yah, bisa dikatakan bahwa Waku adalah Jas Hujan Tradisional masyarakat Mbojo tempo dulu terutama di wilayah Donggo Ele yang meliputi Kuta, Teta, Sambori, dan Kaboro. Daun pandan gunung, berdaun lebar lagi panjang, seratnya kuat tidak mudah robek. Waku sangat cocok bagi petani peternak atau pengembala yang sedang bekerja di sawah ladang dan padang nan luas.

Untuk membuat Waku dibutuhkan 8 helai daun pandan berdaun lebar dengan ukuran panjang 2,5 sampai 3 meter. Untuk mengeratkan sambungan tiap helai daun pandan diikit dengan tali dari ijuk (Lidi). Cara membuat Waku tidaklah terlalu sulit bagi masyarakat Sambori. Daun Pandan yang telah diambil dari

pohonnya dikeringkan lebih dulu, kemudian dianyam. Cara menganyamnya yaitu dengan menyilang daun pandan yang satu dengan daun pandan yang lainnya dan hampir sama dengan mengayanyam Tikar Pandan atau *Dipi Fanda*. Yang membedakakanya adalah finishing dari Waku yang menyerupai Topi atau payung. Dibutuhkan waktu satu hari untuk menganyam *Waku* sampai menghasilkan anyaman *Waku* yang siap untuk dikenakan terutama untuk melindungi diri dari hujan dan terik matahari.

Waku sangat unik. Ini adalah sebuah warisan leluhur masyarakat Sambori yang perlu dilestarikan keberadaanya. *Waku* dan komoditi lainnya dari desa ini sangat berpotensi sebagai salah satu souvenir atau oleh-oleh buat wisatawan yang berkunjung. Hal ini tentunya akan menggairahkan para pengrajin di wilayah ini untuk memproduksi *Waku/Lupe* dan kerajinan ketrampilan lainnya untuk menopang perekonomian mereka.

B. Saduku

Orang-orang Bima menyebutnya *Sanduru*. *Saduku* adalah tempat/wadah untuk menyimpan nasi. Ketika orang-orang Sambori ke kebun atau ke ladang mereka selalu membawa makanan dengan *Saduku*. Ukuran *Saduku* juga bermacam-macam, ada yang kecil dan ada juga yang besar. *Saduku* kecil dengan ukuran tinggi 25 cm dan lebar 20 cm digunakan untuk menyimpan nasi untuk ukuran satu sampai dua orang. Sedangkan yang besar dugunakan untuk kebutuhan lebih dari lima orang. Pengalaman warga Sambori, menyimpan nasi dengan *Saduku* bisa bertahan sampai 3 hari dan tidak basi.

Bahan dasar pembuatan *Saduku* adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Proses pembuatannya melalui perendaman sekitar 2 jam kemudian dijemur. Lalu pada sore hari hingga malam hari kaum perempuan menganyam saduku secara bersama-sama. Dalam satu hari, warga Sambori mampu menghasilkan 3 sampai 5 *Saduku*, jika tidak ada kesibukan lain seperti menanam atau bekerja di sawah.

Menurut pengalaman orang-orang Sambori, *Saduku* yang kuat dan tahan lama sadalah *Saduku* yang dianyam dari serat Laju. Laju adalah pohon jenis palma,

tetapi pohonnya tidak tinggi seperti *Fu'u Ta'a* (Pohon Lontar) dan *Ni'u* (Nyiur). Pohon ini banyak terdapat di lahan-lahan kering dan dataran tinggi sekitar Sambori. Daunnya berserat dan kuat tidak mudah putus atau terpotong. Dari *Ro'o Laju* dibuat dua jenis wadah untuk menyimpan kacang hijau, kedelai atau jagung dan beras. Bentuknya bulat panjang seperti kantung, dengan ukuran 25 kilogram. Berdasarkan ukurannya, jenis wadah Dari *Ro'o Laju* terdiri dari dua jenis, yaitu yang besar bernama *Balase* dan yang kecil disebut *Saduku/Sanduru.*

C. Kula

Kula adalah Wadah untuk menyimpan berbagai jenis barang kebutuhan sehari-hari. Fungsinya bermacam-macam. Ada *Kula Lo'i* (Kula Obat) Kula tempat menyimpan segala jenis ramuan obat tradisional, pada umunya berbentuk segi empat yang dibagi dalam beberapa kotak kecil. *Kula Mama,* Kula untuk menyimpan sirih, pinang dan kapur sirih. Dan Kula Bongi (Kula Beras),Kula untuk menyimpan beras. Bentuknya bersegi empat dengan ukuran 15 sampai 20 cm. Bahan utama pembuatan *Kula* adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Setiap rumah orang Sambori wajib memiliki *Kula*. Biasanya Kula disimpan di ruang keluarga untuk menerima tamu. Proses pembuatannya juga sama dengan *saduku,* dikerjakan secara bersama-sama oleh para gadis dan kaum perempuan Sambori. Dalam sehari mereka mampu menghasilkan lebih dari lima buah Kula.

D. Kula Baku

Hampir sama dengan Kula, hanya saja ukuran *Kula Baku* lebih kecil daripada *Kula*. Hasil anyaman ini berfungsi untuk menyimpan Sirih maupun rempah-rempah seperti kunyit, jahe, bawang putih, dan lain-lain. Bahan utama pembuatan *Kula Baku* juga adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Setiap rumah orang Sambori wajib memiliki *Kula*. Bersama Kula, *Kula Baku* juga disimpan di ruang keluarga untuk menerima tamu. Proses pembuatannya juga sama dengan Kula dan Saduku, dikerjakan secara bersama-sama oleh para gadis dan kaum perempuan Sambori. Dalam sehari mereka mampu menghasilkan lebih dari lima buah Kula Baku.

E. Kaleru

Kaleru juga berfungsi untuk menyimpan Sirih maupun rempah-rempah seperti kunyit, jahe, bawang putih, dan lain-lain. Bahan utama pembuatan *Kaleru* juga adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Setiap rumah orang Sambori wajib memiliki Kaleru. Bersama *Kula, Kula Baku* juga disimpan di ruang keluarga untuk menerima tamu. Proses pembuatannya juga sama dengan Kula dan Saduku, dikerjakan secara bersama-sama oleh para gadis dan kaum perempuan Sambori. Dalam sehari mereka mampu menghasilkan lebih dari lima buah Kaleru.

F. Dipi Fanda (Tikar Pandan)

Dipi berarti tikar. Sedangkan *Fanda* adalah pandan. Jadi Dipi Fanda adalah tikar pandan. Membuat tikar pandan adalah tradisi turun temurun masyarakat Sambori. Seorang anak perempuan harus memiliki keahlian dalam menganyam tikar pandan. Hampir setiap rumah di Sambori, selalu ditemui orang-orang yang menganyam tikar. Anyaman tikar pandaan sebagian besar digunakan untuk kebutuhan rumah tangga, *pamaco* (sumbangan untuk hajatan keluarga), dan selebihnya untuk dipasarkan keluar Sambori.

Proses membuat tikar pandan, dimulai dengan pengambilan daun pandan yang berduri. Kemudian, daun dipotong dengan alat penjangat. Lalu, daun direbus dengan air hujan atau air sungai agar warna pandan berganti menjadi putih. Setelah direbus, daun dijemur agar daun benar-benar kering. Setelah kering, daun pandan diluruskan agar pengerjaan pada saat menganyam mudah dilakukan. Dalam satu minggu, perempuan Sambori bisa mengerjakan tikar pandan sebanyak 4 buah. Pekerjaan ini harus benar-benar yang sudah ahli. Untuk mendapatkan ukuran tikar yang besar, harus pandai menyambungnya.

G. Wonca (Bakul) Dan Doku (Nyiru)

Disamping kerajinan dari daun lontar, masyarakat Sambori juga menekuni kerajinan dari bambu dan rotan seperti *Wonca* dan *Doku*. Namun proses

pembuatan kerajinan anyaman ini tidaklah seramai dan sebanyak warga yang melakoni anyaman dari daun pandan atau lontar.

Doku adalah wadah untuk menapis dan membersihkan beras dan kulit gabah atau kerikil yang bercampur dengan biji gabah. Beras yang sudah ditapis atau disaring dengan *Doku* di masukkan dalam wadah yang bernama *Wonca*. Ukuran Wonca bermacam-macam, ada yang besar, sedang dan ada yang berukuran kecil.

Selain sebagai wadah untuk menyimpan gabah dan beras, Doku dan Wonca juga menjadi wadah untuk menyimpan berbagai jenis bahan pangan lainnya, seperti kacang kedelai, kacang hijau , jagung dan lain-lain.

H. Sarau (Camping)

Sarau adalah topi tradisional Mbojo yang dianyam dari bahan baku bambu. Sarau dapat dipakai oleh kaum laki-laki dan kaum perempuan, bila mereka pergi ke sawah ladang, ke gunung, ke tegalan dan kebun. Bukan hanya untuk melindungi dari kehujanan tetapi juga untuk melindungi diri dari panas terik matahari.

Para pengerajin yang memiliki ketrampilan dalam menganyam tersebar di beberapa desa. Desa-desa yang sampai sekarang masih aktif memproduksi sarau antara lain Desa Ntori, Maria dan Desa-desa lain di Kecamatan Wawo Kabupaten Bima, Desa Lela Mase dan Nungga di Kecamatan Rasanae Timur Kota Bima, dan beberapa desa di Kecamatan Sape Kabupaten Bima.

I. Tare (Nampan) Dari Rotan

Masyarakat Sambori juga kreatif membuat *Tare* dari rotan dan Bambu. Kreatifitas ini dilakukan untuk kepentingan upacara dan menghadiri undangan *Jambuta* (hajatan) keluarga baik yang ada di Sambori maupun di luar Sambori. Biasanya Tare-tare ini dibawa oleh kaum perempuan untuk menyimpan perangkat sirih pinang dan makanan "*Teka Ra Ne'e* "(Sumbangan untuk keluarga dan kerabat yang berhajat berupa beras, sayur dan buah-buahan serta bahan makanan lainnya.

J. Sadopa (Sandal Tradisional Sambori)

Sadopa adalah sandal tradisional yang telah dibuat masyarakat Sambori sejak berabad-abad lamanya. Bahan Dasarnya adalah Kayu hutan yang kuat dan tahan lama seperti kayu Sopa, Kayu Impi dan ada juga dari kayu Nangka.
Cara membuat Sadopa adalah dengan memotong kayu-kayu tersebut dan dibentuk menyerupai sandal sesuai ukuran kaki pemakainya. Hanya saja perbedaannya dengan sandal, *Sadopa* hanya mempunyai Tangkai di depan yang berfungsi untuk memasukan celah antara Jari dengan ibu jari kaki. Hampir setiap Rumah di Sambori memiliki.

K. Peralatan Dapur

Hampir seluruh peralatan Dapur masyarakat Sambori dibuat dengan cara tradisional dan secara utuh diambil dari alam. Beberapa peralatan dapur itu adalah Tungku perapian yang berasal dari batu-batu gunung dan batu kali, piring nasi (Kale'a) dari potongan buah labu (Bima= Wila), sendok makan dari batok kelapa, serta tempat air dari labu (wila).

Cara pembuatan alat perkakas itu cukup sederhana yaitu dengan membentuk batok Kelapa misalnya untuk menjadi sendok dan piring nasi. Demikian juga perkakas lainnya. Alat-lat ini cukup kuat, tahan lama dan tidak mudah pecah. Disamping itu, menyimpan air dengan wadah dari labu sangat baik untuk menjaga kejernihan air dan tetap segar jika diminum di teriknya mentara saat di sawah/ lading.

L. Tenunan Sambori

Tenunan Tradisional Bima – Dompu khususnya Sambori jika dicermati secara seksama, di dalamnya mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan sebagai acuan dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat pendukungnya. Nilai-nilai itu antara lain: kesakralan, keindahan (seni), ketekunan, ketelitian, dan kesabaran. Di Sambori, menenun merupakan seni kerajinan tangan turun - temurun yang diajarkan kepada anak cucu demi kelestarian seni tenun tersebut. Motif tenunan yang dipakai seseorang akan dikenal atau sebagai ciri

khas dari daerah mana orang itu berasal, setiap orang akan senang dan bangga mengenakan tenunan asal daerahnya.

Dalam masyarakat tradisional Sambori, tenunan sangat bernilai dipandang dari nilai simbolis yang terkandung didalamnya, termasuk arti dari ragam hias yang ada karena ragam hias tertentu yang terdapat pada tenunan memiliki nilai spiritual dan mistik menurut adat. Pada umumnya, ragam hias dan warna pada tenunan Sambori adalah warna hitam dan kotak-kotak/garis putih kecil-kecil. Pada masa lalu, perempuan Sambori memproduksi Sarung, kadang juga Sambolo (Destar) dan Weri (Ikat Pinggang).

M. Ragam Tata Busana Sambori

Salah satu peralatan dan perlengkapan hidup yang sangat diperhatikan oleh masyrakat Sambori dan sekitarnya adalah *"Kani Ro Lombo"* (pakaian).

Bagi Masyarakat Sambori, pakaian merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi masyarakat. Fungsi utamanya adalah untuk menutup aurat, memilihara kesehatan, sebagai slmbol status sosial dan untuk menambah kewibawaan bagi si pemakai.

Tata cara berpakaian, bentuk serta warna dan seni aksesorisnya harus sesuai dengan etika dan estetika masyarakat . Pakaian harus harus diperoleh dengan cara halal, bukan dengan cara yang dilarang oleh agama atau yang haram. Pakaian yang memenuhi persyaratan seperrti itulah yang dinilai "*kani ro lombo ma ntika raso*" (pakaian yang indah dan bersih) oleh masyarakat.

Bentuk dan warna pakaian beserta kelengkapannya mengundang nilai luhur lagi mulia, harus mampu disosialisasikan oleh si pemakaianya. Karena menurut norma adat antara pakaian dan si pemakai harus sesuai dengan bunyi ungkapan *"Raso Ro Ntika Si Kani Ro Lombomu, Karaso Ro Ntikapu Ade ro Itikamu"*, secara singkat makna dari ungkapan itu adalah "kalau anda memakai pakaian yang indah dan bersih, maka anda harus pula membersihkan nurani dan itikadmu".

N. Pakaian Sehari-Hari Kaum Lelaki

Untuk pakaian sehari-hari laki-laki dewasa dan tua biasanya memakai *Sambolo* (ikat kapala) yang terbuat dari kain kapas tenunan sendiri

dengan hiasan kotak-kotak berwarna hitam atau putih. Dipadu dengan *baju mbolo wo'o* atau baju tanpa kerah yang terbuat dari kain katun dijahit sendiri dan biasanya berwarna hitam dan putih. Sarungnya bukan *nggoli* melainkan *tembe me'e* (sarung hitam) khas Sambori yang dipintal dan ditenun sendiri dari bahan kapas dan diberi warna hitam dari ramuan nila dan taru. Cara pemakaiannya dengan cara dililitkan pada bagian perut, dalam bahasa Bima disebut *Katente*.
Untuk aksesoris lazimnya mereka mengenakan *weri* atau *bala* (kain ikat pinggang) yang diselempangkan melingkar pada bagian perut sampai di atas paha yang berrfungsi untuk menguatkan lilitan sarung atau *katente*.

O. Pakaian Perempuan Tua Dan Dewasa

Lagi pula untuk perempuan tua dan dewasa, mereka umumnya mengenakan *baju poro me'e* yang terbuat dari kain katun yang dijahit sendiri dan bentuknya menyerupai baju *poro* pada pakaian adat masyarakat Bima umumnya. Sarungnya yakni *tembe me'e*, yang dipintal dan tenun sendiri, dibuat agak panjang karena cara memakainya yaitu dengan cara dimasukan secara lurus melalui kepala atau kaki. Kemudian dibiarkan dilepas kembali sampai ke betis atau diatasnya diikat satu kali pada bahu, sekedar pelengkap mereka mengenakan *kababu* (Sejenis Selepang), yang diselempangkan pada bahu. Rambut pun tidak serampangan, mereka sangat menyukai tata rambut dengan membuat semacam ikatan yang di bentuk meninggi di atas kepala yang disebut *samu'u tu'u*.

P. Pakaian Untuk Remaja Pria

Untuk remaja pria, ada pakaian khasnya. Mereka biasanya mengenakan baju yang dibuat dari benang katun yang berwarna putih atau warna lainnya biasanya berupa kemeja lengan pendek. Sarungnya *tembe me'e* yang ditenun sendiri. Ikat pinggang atau *salepe*, terbut dari kain tenun sendiri. Biasanya berbentuk seperti selendang yang di buat memanjang dengan lebar kurang dari ukuran selendang. Mereka pun mengenakan cincin yang terbuat dari bahan besi putih, perak diberi batu akik.

Q. Pakaian Untuk Remaja Puteri

Untuk remaja putri, lazimnya mengenakan *baju poro me'e* yang dijahit sendiri yang terbuat dari kain katun. Sarungnya adalah tembe me'e biasanya bergaris putih yang terbuat dari benang kapas yang di pintal dan ditenun sendiri. Supaya kelihatan anggun, remaja putri seringkali mengenakan *kababu* yang terjuntai dari bahu ke bawah dengan cara diselempangkan. Supaya tampak manis, rambutnya di tata dengan mengikat di bagian belakang kepala yang sisebut Samu'u. Adapun untuk perhiasan, para remaja putrinya mengenakan *kondo* (kalung) yang terbuat dari biji-bijian berwarna merah dan hitam, *jima edi* (gelang kaki), *jima rima* (gelang tangan) yang terbuat dari besi putih atau perak dan menyerupai ular.

R. Pakaian Untuk Berpergian

Pakaian berpergian untuk laki-laki dewasa adalah *Sambolo* yang terbuat dari kapas yang dipintal dan ditenun sendiri. Warnanya hitam dan kotak-kotak putih. Cara memakainya yaitu menjalin masing-masing ujung sehingga melingkari kepala dalam keadaan tertutup. Cara seperti ini disebut *Sambolo Toho*. Mereka biasanya memakai baju kemeja kerah pendek yang terbuat dari benang katun atau kain tetoron. Sarungya yaitu *tembe me'e* yang terbuat dari benang kapas yang ditenun sendiri. Cara memakainya dililitkan pada bagian perut atau yang dikenal dengan *katente*. Mereka melengkapi diri dengan senjata yang berupa parang yang ujungnya bengkok yang disebut *Cila Mboko* bagi laki-laki tua dan parang yang bentuknya lurus bagi laki-laki dewasa. Cara memakainya yaitu parang dan sarungnya telah disiapkan tali khusus, kemudian tali tersebut diikatkan melingkar pada pinggang dan parangnya diletakkan pada pinggang sebelah kiri.

Untuk perempuan tua dan dewasa, umumnya mengenakan *baju poro me'e* yang terbuat dari benang kapas hasil tenunan dan jahitan sendiri. Sarungnya yakni *tembe me'e* yang diikatkan pada bagian pinggang kemudian dibiarkan lurus sampai mata kaki. Cara memakai seperti ini disebut *Sanggentu*. Mereka mengenakan penutup kepala berupa Todu (Kerudung) yang terbuat dari kain tipis biasanya berwarna putih dan disongket benang perak. Selalu terselip *Wonca*

(Bakul) yang terbuat dari anyaman bambu yang dipergunakan sebagai bekal di jalan atau berisi rempah-rempah untuk diberikan pada lembaga yang berada di desa lain. Biasanya mereka tidak memakai alas kaki.

Untuk remaja pria, mereka biasanya mengenakan baju kemeja lengan pendek yang terbuat dari benang katun atau tetoron yang berwarna putih. Mereka memakai ikat pinggang yang terbuat dari kain yang dibuat agak melebar sehingga memperkuat ikatan atau lilitan sarung. Senjatanya berupa golok yang terbuat dari besi dan sarung dari kayu yang diselipkan pada pinggang. Alas kaki adalah *Sadopa* yang terbuat dari kulit binatang atau karet.

Untuk remaja putri biasanya mengenakan tata rambut yang ditata sedemikan rupa sehingga membentuk seperti undak di atas kepala yang disebut Samu'u Tuta. Umunya mereka menggunakan *baju poro me'e* (Baju lengan pendek hitam) yang terbuat dari kain tenun atau dari kain blacu berwarna hitam yang diberi hiasan renda pada ujung bawah dan pada bagian kerahnya. Sarungnya terbuat dari benang kapas yang dipintal dan ditenun sendiri. Supaya tampak anggun, mereka mengenakan *kababu* yang diselempangkan pada bahu, yang terbuat dari benang katun yang disongket dengan benang perak. Untuk perhiasan, remaja wanita memakai karung manik-manik yang terjuntai dari leher ke dada. Mereka tidak memakai alas kaki.

4.2.6. Permainan Rakyat

Mpa'a Ngge'e Dan Kali Amba

Mpa'a Ngge'e terdiri dua kata, yaitu *Mpa'a* dan *Ngge'e*. *Mpa'a* berarti bermain, *Ngge'e* artinya "Tinggal", dalam pengertian "Tempat Tinggal" dalam hal ini "Rumah".Jadi *Mpa'a Ngge'e* adalah jenis dolanan yang meniru cara Ibu bersama Putri-putrinya dalam melakukan kegiatan sehari-hari seperti *Mbako Ro Lowi* (Memasak), atau sedang menyuguhkan hidangan untuk Orang tua dan keluarga. Sedangkan *Kali Amba* terdiri dari dua kata "Kali" dalam hal ini adalah "Bagai" atau 'Seperti", Amba berarti "Pasar". Jadi Mpa'a Kali Amba berarti permainan yang bertemakan kegiatan jual beli seperti dipasar.

Mpa'a Ngge'e dominan dimainkan oleh sekelompok anak-anak putri, kehadiran anak laki-laki terbatas jumlahnya. Usia pemain antara 6-12 tahun. Biasanya permainan ini dilakukan pada waktu senggang, dikala anak-anak beristirahat. Berlangsung di halaman rumah atau diserambi rumah. Jumlah pemain sekitar 4-6 orang, kalau jumlah pemain terlalu banyak akan mengganggu jalannya permainan. Bagi yang tidak terpilih menjadi pemain, boleh membentuk kelompok bermain sendiri.

Mpa'a Ngge'e termasuk kesenian jenis Teater Anak. Anak-anak akan mengikuti kegiatan ibu dan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, melalui dialog dan mimik serta ekspresi yang sesuai dengan perannya. Ada yang berperan sebagai ibu, ada yang bermain sebagai anak. Pada umumnya tema yang dimainkan pada *Mpa'a Ngge'e* adalah mengenai peran ibu bersama anak-anak ketika memasak atau membersihkan rumah dan halaman. Dengan gaya khasnya, mereka mampu melakoni perannya dengan baik, tanpa dilatih sebelumnya.

Perlu dimaklumi bahwa *Mpa'a Ngge'e* tidak diiringi dengan pengiring, baik lagu maupun instrumen. Sampai kini Mpa'a Ngge'e masih digemari oleh anak-anak dari seluruh lapisan masyarakat baik yang ada di Kota maupun di Desa.Sama dengan pendukung dan jalannya permainan *Mpa'a Ngge'e*. Yang berbeda hanya tema atau isi cerita. Tema pada *Mpa'a Kali Amba* adalah tentang kegiatan atau kesibukan para ibu yang sedang berjual beli kebutuhan sehari-hari. Semua pemain berdialog disertai akting yang sesuai perannya. Seperti halnya *Mpa'a Ngge'e*, keberadaan *Mpa'a Kali Amba*, masih tetap dicintai dan disenangi oleh anak-anak. Permainan ini tidak diikuti oleh musik pengiring.

4.2.7. Upacara Adat & Keagamaan

A. Tradisi Ampa Fare (menyimpan hasil panen ke Uma Lengge & Jompa)

Tradisi *Ampa Fare* di *Jompa* atau *Lengge* memberikan pelajaran kepada kita terutama kaum ibu untuk berhemat dan mampu mengukur persediaan bahan makanan untuk kebutuhan keluarga. Dalam tradisi ini diajarkan bahwa seorang ibu rumah tangga hanya diperkenankan mengambil padi dan palawija lainnya di atas lumbung sekali dalam seminggu. Hal ini berarti bahwa seorang ibu rumah

tangga harus dapat memperkirakan kebutuhan makanan keluarga selama satu minggu. Misalnya padi dibutuhkan berapa ikat, berapa biji umbi-umbian, berapa biji jagung serta bahan makanan lainnya.

Sebaliknya bagi ibu rumah tangga yang mendatangi lumbung lebih dari sekali dalam seminggu akan menanggung malu karena dicap sebagai ibu rumah tangga pemboros. Disamping itu, ibu rumah tangga juga tidak diperkenankan membelanjakan atau menjual padi untuk keperluan lain karena ada keyakinan bahwa padi akan menangis jika hal itu dilakukan. Penyimpanan padi atau palawija di atas *Lengge* tentu juga memperhatikan kapasitas *Uma Lengge* Atau *Jompa.* Oleh karena itu, di atas Lengge telah diatur sedemikian rupa ruang-ruang untuk penyimpanan padi, jagung, *Witi* (Jewawut), *Lere* (Jali-Jali) serta *Latu* (Gandum). Satu *Lengge* biasanya berisi *Sajala Fare* (atau seribu ikat Padi), *Santari Jago* (200 biji Jagung), Jewawut, Jali-Jali, serta gandum secukupnya. Stok ini adalah kebutuhan untuk satu tahun. Karena pada masa lalu,panen hanya dilakukan sekali dalam setahun. Biasanya, kebutuhan stok itu mampu dilakukan sampai pada musim panen berikutnya.

Dalam Tradisi atau upacara Adat *Ampa Fare*, prosesinya diawali dengan pengumpulan dan perhitungan padi dan palawija yang akan disimpan di atas *Uma Lengge*.Upacara diawali dengan *Do'a Salama* atau pembacaan Doa selamat untuk memohon kepada Tuhan semoga padi yang disimpan di Lengge dalam keadaan aman. Doa dimpimpin oleh tokoh agama atau ulama setempat. Setelah itu, prosesi *Ampa Fare* dimulai yang diawali pelemparan padi ke atas lumbung yang biasanya dilakukan oleh kepala desa atau tetua adat. Setelah itu diikuti oleh anggota keluarga dan masyarakat. Sementara di atas *Uma Lengge* ada satu orang yang menerima lemparan padi tadi dan mengatur posisi padi atau palawija di atas *Uma Lengge* supaya posisinya teratur dan tertata rapi.

Pada masa lalu, Upacara Ampa Fare dilaksanakan secara gotong royong dan berlangsung di kompleks *Uma Lengge* ini. Kebersamaan dan pelajaran hemat yang terkandung dalam tradisi ini.

B. Pamali Manggodo (upacara buka lahan pertanian)

Setiap peristiwa-peristiwa penting selalu diikuti dengan serangkaian upacara. Seperti halnya dengan kegiatan-kegiatan pertanian. Sebelum membuka ladang, dilakukan upacara khusus dilahan yang akan dibuka untuk meminta agar tanaman ladang mereka tidak diserang wabah, seperti ulat, tikus, burung, babi, dan sebagainya. Mengawali musim tanam, penduduk biasanya melakukan "kunjungan" di *parafu* untuk meminta ijin melakukan kegiatan di ladang. Pada saat panenpun mereka melakukan upacara sebagai ungkapan syukur atas hasil panen yang mereka peroleh.

Upacara panen di Sambori disebut *Pamali Manggodo* yang hingga saat ini masih dilakukan oleh penduduk. Sebelum penyelenggaraan *Pamali Manggodo,* beberapa tokoh masyarakat melakukan kesepakatan mengenai rencana dan penetapan waktu upacara. Tokoh adat yang memimpin Pamali Manggodo disebut Panggawa. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada Upacara *Pamali Manggodo. Pamali Manggodo* diawali dengan upacara sore yaitu upacara pembakaran ilalang dan semak-semak disebuah tempat yang telah ditetapkan dengan perangkat sesajen. Upacara sore dipimpin oleh *panggita*. Upacara sore diyakini dapat melihat curah hujan pada musim tanam. Apabila ilalang dan semak yang terbakar banyak, mereka percaya pada musim tanam tersebut curah hujan akan melimpah, dan begitu pula sebaliknya.

Upacara *Pamali Manggodo* juga diikuti oleh beberapa tokoh adat yang memiliki tugas masing-masing untuk memimpin upacara tolak bala (*ngaha ncore*). Diantaranya adalah *Pamali Lawo Lanco* yang memimpin tolak bala hama tikus dan *Pamali Kari'i* memimpin tolak bala burung pipit.

Prosesi Upacara *Pamali Manggodo* selanjutnya adalah kegiatan berburu yang dipimpin oleh *Pamali Lawo* yang diikuti oleh anggota masyarakat. Mereka pergi ke hutan berburu rusa selama tiga hari berturut –turut. Mereka secara bersama-sama berburu dengan bekal ketupat. Selama berburu mereka tidak diperbolehkan membuang bungkus ketupat. Bungkus-bungkus ketupat akan dikumpulkan dalam jurang (keranjang) yang dibawa oleh *Pamali Lawo*. Selama Upacara *Pamali Manggodo* tidak seorangpun diperbolehkan untuk malakukan kegiatan atau berada di sawah. Jika warga masyarakat melanggar ketentuan akan

didenda seekor ayam dan gabah satu ganta. Dan upacara dianggap tidak syah serta harus diulang. Bersamaan dengan itu, warga masyarakat juga dilarang membuat suara gaduh atau suara lain yang mengganggu riulitas upacara.

Setelah upacara tolak bala usai, dengan membagi-bagikan semua hasil buruan kepada seluruh warga masyarakat di rumah *Pamali Lawo*. Penduduk datang ke rumah Pamali Lawo dengan membawa sewa (tempurung kelapa) untuk meminta daging hewan buruan untuk dibawa pulang. Untuk mengatur pembagian, setiap warga yang ingin mendapatkan bagian menyerahkan potongan bambu kecil kepada *Pamali Lawo*.

Sebagai penutup Upacara *Pamali Manggodo*, *Pamali Lawo* akan membuat ramuan obat penangkal hama dari bungkus ketupat yang dikumpulkan selama melakukan perburuan. Dengan disertai doa-doa, bungkus ketupat dibakar dan abunya dibagi-bagikan kepada semua warga masyarakat sebagi obat tolak bala dengan cara menaburkan di sawah masing-masing sekaligus untuk menandai dimulainya masa tanam.

Prosesi Upacara *Pamali Manggodo* lainnya adalah upacara tolak bala burung pipit. Upacara ini dipimpin oleh Pamali Kari'i dengan perangkat sesajen yang bertujuan untuk mengusir hama burung pipit. Prosesi ini juga diikuti oleh tembang-tembang asli Sambori, Beleleha. Tembang ini hanya dilantunkan kaum perempuan. Dengan demikian tembang *Beleleha* yang merupakan lagu sacral untuk upacara jika terjadi wabah penyakit di desa.

C. Woha'arak (upacara di hutan adat)

Woha'arak meliputi kawasan hutan yang saat ini disebut masyarakat sebagai hutan negara. Masyarakat setempat tidak mengenal hutan adat, tetapi mereka mengenal hutan yang dikeramatkan, terutama yang terdapat *Parafu* atau makam ncuhi, seperti di bukit Tuki, Jo dan Lambitu.

Parafu merupakan sumber air yang disucikan karena *parafu* diyakini sebagai tempat bersemayam roh leluhur mereka. Sebutan *parafu* juga dipakai untuk suatu tempat yang ada makam leluhur yang sekelilingnya terdapat pepohonan. Pepohonan yang terdapat dikelilingi *parafu* atau makam leluhur

dilarang keras ditebang, sekalipun mengambil rantingnya. Mereka meyakini malapetaka akan datang, jika seseorang menebang pohon di sekitar parafu atau di makam leluhur.

Keyakinan pada kesucian parafu juga terlihat dari prosesi adanya upacara *Ngaha Ncore* (tolak bala). Upacara *ngaha ncore* merupakan upacara ritual yang dilakukan pada saat terjadi wabah penyakit baik yang dialami manusia maupun hewan peliharaan. Upacara *ngaha ncore* dipimpin oleh *sando* (dukun). Penyelenggaraan upacara ini diawali dengan pengambilan air di tempat-tempat tertentu yang disebut parafu yang berarti pantangan atau yang disucikan. Pengambilan air dilakukan tokoh adat diikuti oleh beberapa orang perempuan sebagai pengiring perempuan. Dalam perjaalanan para tersebut sambil melantunkan lagu ritual disebut "*mangge ila*". Pada saat yang sama semua warga masyarakat baik laki-laki, perempuan, tua-muda, dan anak-anak menunggu di tempat yang ditentukan sambil menunggu air *parafu* dari sumber air. Upacara ini dilakukan 4 hari berturut-turut di setiap sudut kampung. Apabila terjadi wabah yang besar, upacara dilakukan selama lima hari di tengah-tengah kampung. Setelah mengambil air *parafu* dan melakukan sesaji, pemimpin upacara memercikkan air parafu ke seluruh warga yang hadir. Upacara *Ngaha Ncore* ditutup dengan makan nasi bersama yang dibawa dari rumah masing-masing. Makanan yang mereka amkan ini tidak boleh dari makhluk hidup yang berdarah.

Di *Woha'arak* penduduk melakukan aktifitas berburu dan mencari madu. Tidak banyak kegiatan yang dilakukan di hutan. Disamping mencari madu dan berburu, mereka mencari kayu bakar, rotan, tanaman obat, dan hasil hutan lainnya. Sesekali waktu mereka menebang pohon untuk membangun uma lengge. *Waha'arak* juga merupakan tempat pengembala ternak. Penduduk memelihara ternak dengan cara melepaskan di hutan dan di sekitar kampung. Kebiasaan memelihara ternak di hutan masih berlangsung hingga sekarang.

D. So (pertanian di perbukitan)

So, yaitu berupa kawasan kegiatan pertanian yang berada di lereng-lereng bukit dan lembah. Biasanya lokasi so merujuk pada nama gunung, misalnya *So*

Lambitu, untuk menunjuk areal perladangan di sekitar punggung Gunung Lambitu. Ada beberapa nama *So* yang menunjuk pada areal perladangan, seperti *So Lambitu, So Ratu, So Tuki*, dan *So Ibobora*. Sebelum mengenal sistem pertanian sawah, masyarakat Sambori melakukan aktivitas agrarisnya di sekitar perbukitan. Mereka menananm tanaman tahunan, palawija dan padi lokal.

Sebelum mengenal sistem pertanian sawah, masyarakat Sambori melakukan aktifitas agrarisnya di sekitar perbukitan. Mereka menanam tanaman tahunan, palawija dan padi lokal. Penduduk mamanfaatkan *So* untuk *Kabore*, yaitu lahan pertanian yang ditanami tanaman tahunan seperti nangka, mangga, jambu, dan tanaman lainnya. Di daerah *So* juga dimanfaatkan sebagai *nggaro*, yaitu lahan yang ditanami tanaman semusim, terutama palawija.

E. Bangga (Pertanian di lembah bukit)

Bangga merupakan lahan persawahan dimana penduduk biasa menanam padi. Pada lahan persawahan tertentu mereka memberi nama, seperti So Ratu, Mambeko, Lena, dan lain-lain. Bangga terletak di lembah-lembah dan ngarai-ngarai yang dapat dijangkau air sungai. Penduduk mengairi sawah dari sungai dengan membuat parit-parit kecil. Di musim kemarau mereka menanami lahan bangga dengan palawija, labu, dan tanaman produktif lainnya. Belakangan mereka juga mengembangkan tanaman bawang putih.

F. Oma (ladang di bukit)

Oma, yaitu berupa tempat perladangan berpindah yang biasanya dilakukan di daerah So. Pembukaan Oma pertama kali dilakukan secar berkelompok yang didahului dengan kegiatan membersihkan semak dan membakar. Untuk memudahkan pengaturan pengelolaan, mereka memagari Oma dengan tumpukan batu dan memberi nama.

Sebelum merencanakan membuka Oma, mereka meminta ijin kepada *Ncuhi*. Mereka kemudian berkumpul bersama tokoh-tokoh adat untuk merencanakan Upacara *Wea Oha Dana* atau *Wea Oha Oma* untuk meminta keselamatan dari wabah atas tanaman ladang mereka. Sebelumnya mereka mengumpulkan benih

secara bersama dan akan dibagikan setelah upacara selesai. Orang yang dianggap dituakan akan memulai penanaman tanaman ladang.

Upacara *Wea Oha Dana* dipimpin oleh *Panggita Oma* yang didampingi oleh *Ncuhi* dan *Gelarang NaE* beserta pembantunya. Di Sambori ada beberapa *Panggita Oma*, dan setiap Upacara *Wea Oha Dana* tidak selalu dipimpin oleh satu *Panggita Oma*. Pembuka ladang baru akan memilih salah satu *Panggita Oma* yang dianggap dipercayai untuk melaksanakan Upacara *Wea Oha Dana*. Ketika menjelang panen tiba, mereka melakukan Upacara *Palosa Su'a* atau *Mara Menta* untuk meminta keselamatan pada saat memungut hasil panen.

Sistem pertanian berpindah juga dilakukan oleh masyarakat Sambori, terutama di daerah perbukitan yang tidak terjangkau oleh aliran sungai. Lahan yang telah ditananami beberapa kali akan dibiarkan ditumbuhi tanaman perdu dan dialihkan di lain tempat. Lahan tidur tersebut akan ditanami kembali setelah jangka waktu 4 sampai 5 tahun. Mereka melakukan perladangan berpindah di kawasan So. Untuk mempermudah batas kepemilikan, mereka memagari lahan dengan tumpukan bebatuan dan menanminya dengan tanaman tertentu.

4.2.8. Rumah Tradisional

A. Uma Lengge

Lengge merupakan salah satu rumah adat tradisional Bima yang dibuat oleh nenek moyang suku Bima (Mbojo) sejak zaman purba. Sejak dulu, bangunan ini tersebar di wilayah Sambori, Wawo dan Donggo. Khusus di Donggo terutama di Padende dan Mbawa terdapat rumah yang disebut *Uma Leme*. Dinamakan demikian karena rumah tersebut sangat runcing dan lebih runcing dari Lengge. Atapnya mencapai hingga ke dinding rumah. Namun saat ini jumlah *Lengge* atau *Uma Lengge* semakin sedikit. Di kecamatan Lambitu, Lengge dapat ditemukan di Desa Sambori yang berjarak sekitar 40 km sebelah tenggara kota Bima. Meskipun ada juga di desa lain seperti di Kuta, Teta, Tarlawi dan Kaboro dalam wilayah kecamatan Lambitu.

Uma Lengge terdiri dari tiga lantai. Lantai pertama digunakan untuk menerima tamu dan kegiatan upacara adat. Lantai kedua berfungsi sebagai tempat

tidur sekaligus dapur. Sedangkan lantai ketiga digunakan untuk menyimpan bahan makanan seperti padi, palawija dan umbi-umbian. Pintu masuknya terdiri dari tiga daun pintu yang berfungsi sebagai bahasa komunikasi dan sandi untuk para tetangga dan tamu. Jika daun pintu lantai pertama dan kedua ditutup, hal itu menunjukan bahwa yang punya rumah sedang berpergian tapi tidak jauh dari rumah. Tapi jika ketiga pintu ditutup, berarti pemilik rumah sedang berpergian jauh dalam tempo yang relatif lama. Hal ini tentunya merupakan sebuah kearifan yang ditunjukkan oleh leluhur orang-orang Bima. Ini tentunya memberikan sebuah pelajaran bahwa meninggalkan rumah meski meninggalkan pesan meskipun dengan kebiasaan dan bahasa yang diberikan lewat tertutupnya daun pintu itu. Disamping itu, tamu atau tetangga tidak perlu menunggu lama karena sudah ada isyarat dari daun pintu tadi.

B. Jompa

Pada masa lalu, Jompa memiliki multi fungsi. Bangunan sederhana ini berfungsi sebagai tempat menyimpan padi menghadapi musim kering atau paceklik serta mengantisipasi bahaya banjir agar stok makanan tetap tersedia. Disamping itu Jompa atau Lengge juga dibagian bawahnya berfungsi sebagai tempat untuk memelihara ternak seperti unggas dan kambing. Pada masa-masa pra sejarah Lengge dan Jompa juga berfungsi sebagai tempat tinggal.

Struktur Jompa merupakan miniatur dari rumah adat Bima setelah mendapat pengaruh dari budaya Makassar. Jompa memiliki empat Tiang, berbentuk segi empat dengan ukuran satu setengah meter kali satu setengah meter atau dua meter kali dua meter. Atapnya terbuat dari daun alang-alang yang dikeringkan dan dirajut tebal. Dinding Jompa adalah papan-papan yang berasal dari pohon Jati Alam yang kuat dan tahan lama. Demikian pula tiang-tiang penyangganya.

BAB V

ANALISA PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA (ETNOTURISME) DESA SAMBORI

5.1. Analisa invenstarisasi potensi budaya di Desa Sambori

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yakni inventaris potnsi budaya masyarakat Sambori pola ruang budaya masyarakat Sambori yang ingin dimunculkan dalam laporan ini, sebelumnya perlu adanya klasifikasi potensi budaya dan ruang budaya tersebut ke dalam 3 klasifikasi yaitu *something to see, something to do, something to buy.*

Tabel 5.1 Variabel dan Tolok Ukur Atraksi Wisata Budaya

Variabel	Tolok Ukur
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 bangunan dan alam sekitar, tari-tarian, upacara adat, dll
Something to do	Ada : jika obyek wisata tersebut menghadirkan atraksi wisata yang didalamnya wisatawan diajak berperan aktif (tidak hanya melihat), contohnya wisatawan ikut terlibat dalam atraksi budaya atau kegiatan masyarakat adat.
Something to buy	*Ada : jika obyek wisata tersebut memiliki atraksi wisata yang* dapat dijual atau disewakan. Biasanya berbentik cindramata atau benda/makanan khas lokasi tersebut untuk dijadikan oleh-oleh, seperti hasil kreasi masyarakat desa Sambori, kerajinan dana lain-lain.

Dari variabel dan tolok ukur diatas maka dapat di klasifikasikan beberapa inventaris budaya masyarakat Desa Sambori.

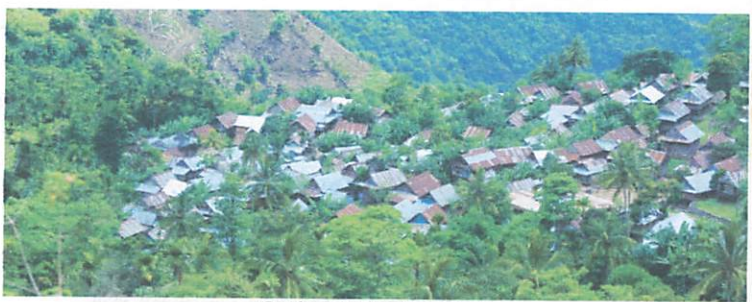
5.1.1. Ada sesuatu yang bisa dilihat (something to see)

Di Desa Sambori terdapat potensi yang bisa dimunculkan untuk melakukan dan mengembangkan wisata khususnya budaya.

Dalam hal ini penyusun memilah potensi yang bisa dilihat wisatawan tersebut dalam kategori: *Alam, bangunan tradisional, seni/kreasi dan aktivitas masyarakat.*

A. Alam

Dalam aktivitas wisatanya, wisatawan dengan berjalan kaki atau dengan menaiki kendaraan semacam delman/andong yang dalam bahasa Bimanya disebut *Benhur,* wisatawan akan menikati pemandangan alam desa Sambori yang sejuk dan masih alami, dimana bentang alam desa Sambori berupa pegunungan yang masih dikelilingi oleh hutan dan dialiri sungai yang masih jernih yang dimanfaatkan oleh penduduk sekitar untuk konsumsi sehari-hari.



Gambar 5.1. Rasa (Kampung)

B. Rasa (kampung)

Rasa atau kampung adalah lahan yang dipergunakan untuk perkampungan penduduk. Masyarakat Sambori awalnya hidup dalam kelompok-kelompok kecil. Mereka diikat oleh hubungan keluarga atau klan, seperti orang tua dan anak beserta anggota keluarga lainnya. Sebelum mengenal *uma lengge*, mereka tinggal di rumah menyerupai gubuk atau disebut *Sapo*. Mereka menguasai tanah di sekitar dimana mereka tinggal barsama anggota keluarga.

Dalam aktivitas budaya di desa Sambori ini, wisatawan dalam mobilitasnya dengan berjalan kaki atau menaiki *benhur* (delman khas Bima), wisatawan bisa menikmati suasana perkampungan desa dengan aktivitas

penduduk di dalamnya, baik itu aktivitas perorangan maupun kelompok masyarakat yaitu berupa aktivitas ekonomi yakni berladang dan bertani.

C. Woha'arak (hutan adat)

Woha'arak meliputi kawasan hutan yang saat ini disebut masyarakat sebagai hutan Negara, dimana hutan tersebut oleh masyarakat sambori dikeramatkan, terutama yang terdapat parafu atau makam ncuhi, seperti di bukit Tuki, Jo dan Lambitu.

Dalam ritual ini wisatawan bisa menyaksikan sebuah ritual upacara *ngaha ncore*, upacara ritual yang dilakukan pada saat terjadi wabah penyakit baik yang dialami manusia maupun hewan peliharaan. Upacara *ngaha ncore* dipimpin oleh *sando* (dukun). Penyelenggaraan upacara ini diawali dengan pengambilan air di tempat-tempat tertentu yang disebut parafu yang berarti pantangan atau yang disucikan. Pengambilan air dilakukan tokoh adat diikuti oleh beberapa orang perempuan sebagai pengiring perempuan. Dalam perjaalanan para tersebut sambil melantunkan lagu ritual disebut *"mangge ila"*. Pada saat yang sama semua warga masyarakat baik laki-laki, perempuan, tua-muda, dan anak-anak menunggu ditempat yang ditentukan sambil menunggu air *parafu* dari sumber air. Upacara ini dilakukan 4 hari berturut-turut di setiap sudut kampung. Apabila terjadi wabah yang besar, upacara dilakukan selama lima hari di tengah-tengah kampung. Setelah mengambil air *parafu* dan melakukan sesaji, pemimpin upacara memercikkan air *parafu* ke seluruh warga yang hadir. Upacara *Ngaha Ncore* ditutup dengan makan nasi bersama yang dibawa dari rumah masing-masing. Makanan yang mereka amkan ini tidak boleh dari makhluk hidup yang berdarah.

Di Woha'arak penduduk melakukan aktivitas berburu dan mencari madu. Tidak banyak kegiatan yang dilakukan di hutan. Disamping mencari madu dan berburu, mereka mencari kayu bakar, rotan, tanaman obat, dan hasil hutan lainnya. Sesekali waktu mereka menebang pohon untuk membangun *uma lengge*. Waha'arak juga merupakan tempat pengembala ternak. Penduduk memelihara ternak dengan cara melepaskan di hutan dan di sekitar kampung. Kebiasaan memelihara ternak di hutan masih berlangsung hingga sekarang.

D. So (lahan pertanian di perbukitan)


Gambar 5.2. So (Lahan)

Disini wisatawan disuguhi dengan bentangan alam berupa pertanian dan ladang yang tersebar di kaki gunung lambitu, khususnya untuk sawah terasering yang nampak indah dari kejauhan. Di sawah ini juga wisatawan bisa melihat dan berpartisipasi dalam upacara Pamali Manggodo yang dilakukan oleh masyarakat desa pada waktu-waktu tertentu yakni pada saat membuka lahan pertanian atau memulai kegiatan bertani sekitar bulan desember sampai januari.

E. Bangga (persawahan di lembah)

Bangga merupakan lahan persawahan dimana penduduk biasa menanam padi. Pada lahan persawahan tertentu mereka memberi nama, seperti So Ratu, Mambeko, Lena, dan lain-lain. Bangga terletak di lembah-lembah dan ngarai-ngarai yang dapat dijangkau air sungai.

Disini wisatawan bisa menyaksikan aktivitas masyarakat dalam bertani sambil menyaksikan keindahan alam lembah yang ada areal pertanian ini.

F. Oma (ladang di perbukitan)

Wisatawan bisa menyaksikan upacara *Wea Oha Dana* dipimpin oleh *Panggita Oma* yang didampingi oleh *Ncuhi* dan *Gelarang NaE* beserta pembantunya. Di Sambori ada beberapa *Panggita Oma*, dan setiap Upacara *Wea Oha Dana* tidak selalu dipimpin oleh satu *Panggita Oma*. Pembuka ladang baru akan memilih salah satu *Panggita Oma* yang dianggap dipercayai untuk melaksanakan Upacara *Wea Oha Dana*. Ketika menjelang panen tiba, mereka melakukan Upacara *Palosa Su'a* atau *Mara Menta* untuk meminta keselamatan pada saat memungut hasil panen.

G. Bangunan tradisional Desa Sambori

1. Uma Lengge

Gambar 5.3. *Uma Lengge*

Wisatawan bisa melihat dan belajar mengenal Uma lengge disini wisatawan menyaksikan dan ikut berpartisipasi dalam upacara *ampa fare* yakni upacara yang dilakukan oleh masyarakat Sambori ketika selesai memanen hasil bumi (sawah) berupa padi dan palawija.

2. *Uma Jompa*

Gambar 5.4. Uma Jompa

Selain Uma lengge, wisatawan juga bisa melihat bangunan adat lain di desa Sambori yakni Jompa. Jompa memiliki multi fungsi, bangunan sederhana ini berfungsi sebagai tempat menyimpan padi menghadapi musim kering atau paceklik serta mengantisipasi bahaya banjir agar stok makanan tetap tersedia. Disamping itu Jompa juga di bagian bawahnya berfungsi sebagai tempat untuk memelihara ternak seperti unggas dan kambing. Pada masa-masa pra sejarah *Lengge* dan *Jompa* juga berfungsi sebagai tempat tinggal.

Struktur Jompa merupakan miniatur dari rumah adat Bima setelah mendapat pengaruh dari budaya Makassar. Jompa memiliki empat Tiang

H. Tari-tarian dan atraksi

Di desa Sambori terdapat tarian-tarian khas dari desa tersebut yang tidak ditemukan di tempat lain di Kabupaten bima, tarian dan kesenian Sambori tersebut meliputi: *Kalero, Belaleha, Arugele, Mpa'a Lanca* (Adu Betis) dan *Mpa'a Manca*. Disini wisatawan bisa menyaksikan atraksi budaya ini dan untuk beberapa atraksinya bisa diikuti oleh wisatawan, dan beberapanya wisatawan hanya bisa menyaksikannya saja karena tarian tersebut khusus dilakukan hanya oleh masyarakat desa Sambori sendiri karena berhubungan dengan kepercayaan dan filosofis dibalik atraksi tersebut. Berikut atraksi-atraksi budaya tersebut:

1. Kalero

Gambar 5.5. *Sarone* pengiring *Tari Kalero*

Wisatawan bisa menyaksikan tari *Kalero,* yaitu jenis tari upacara untuk menghormati arwah leluhur serta agar anak cucunya yang masih hidup dijauhkan dari bencana. *Kalero* bukanlah jenis tarian utuh, melainkan merupakan perpaduan tari dan seni musik vokal. Tarian dan Nyanyian *Kalero* diiringi musik gendang, gong dan serunai. Sambil bernyanyi, para penari *Kalero* melakukan gerakan berlari kecil mengelilingi satu sama lain dalam posisi melingkar. Penari *Kalero* terdiri dari enam sampai delapan orang penari. Sedangkan pemain musik terdiri dari lima orang yaitu dua orang penabuh gendang, satu orang pemukul Tawa-Tawa (Bima= Katongga), dan seorang peniup *Sarone*

2. Mpa'a Manca

Gambar 5.5. *Mpa'a Manca*

Wisatawan juga bisa menyaksikan Atraksi *Mpa'a Manca*, Tari ini dikategorikan Tari Perang yang dimainkan oleh dua orang prajurit laskar kesultanan, ciptaan Sultan Abdul Khair Sirajuddin. Diilhami oleh gerakan tari Mbojo *Mpa'a kapodo* (tari rakyat) yang dipandukan dengan gerakan penca pinang kabau. Diiringi musik *Genda Mbojo*, bersenjatakan *kopodo* (sepotong kayu ukuran sekitar 25 cm dan tumpul) atau pemukul dengan aksesoris *Pasapu Monca* (sapu tangan kuning) di tangan kiri. Tari ini berkembang pesat di Sambori dan sekitarnya hingga saat ini.

3. Mpa'a Lanca (Adu Betis)

Gambar 5.6. *Mpa'a Lanca*

Salah satu atraksi yang membedakan Sambori dengan tempat lain di Bima adalah *Mpa'a Lanca*, *Mpa'a Lanca* atau yang dikenal juga dengan atraksi Adu Betis adalah salah satu atraksi ketangkasan yang bisa

digolongkan dengan atraksi paling tua di tanah Bima. Wisatawan bisa menyaksikan atraksi ini. Sebelum atraksi dilangsungkan, para pemain Lanca harus diisi dulu dengan mantera-mantera dan ilmu kebal.

Lanca dimainkan oleh 4 orang laki-laki dewasa dengan ketentuan 2 orang menyerang dengan menendang betis lawannya. Sementara dua orang lainnya bertahan dengan mendempetkan betis masing-masing. Sebagaimana *Mpa'a Manca, Lanca* juga diringi alunan gendang, gong dan serunai. Atraksi ini berlangsung dalam durasi sekitar 15 menit. Dan sebelum atraksi berakhir, para pemain bersalaman dan memberi hormat kepada para penonton (wisatawan).

4. Kareku Kandei

Gambar 5.7. Atraksi *Kareku Kandei*

Untuk atraksi lain nya berupa *Kareku Kandei* atau memukul lesung dengan berbagai ragam ritme dan irama adalah sebuah tradisi unik masyarakat Bima yang telah berlangsung sejak zaman dulu. Wisatawan bisa ikut berpartisipasi dalam atraksi unik ini, dimana dimainkan oleh sekitar 4 sampai 6 orang perempuan dengan menggunakan Alu yang dalam Bahasa Bima disebut *Aru*. *Aru* terbuat dari Kayu seperti Kayu Nangka, kadang juga terbuat dari Bambu.

Ada juga seniman yang ingin menggelar festival lesung ini. Bahkan setiap hari jadi Bima Pemerintah Kabupaten Bima menggelar lomba Kareku Kandei. Disini wisatawan bisa berpartisipasi dalam pelaksanaannya, dan ini akan menjadi atraksi yang menyenangkan dan pengalaman baru untuk wisatawan yang berkunjung di desa Sambori. Biasannya upacara atau atraksi ini dilaksanakan berbarengan dengan upacara *Ampa Fare* yang dilakukan di kompleks *Uma Lengge*. Wisatawan bisa menyaksikan tradisi masyarakat ini secara lengkap dengan memaknai filosofis dibalik kegiatan adat ini secara utuh.

5. Ntumbu (Adu Kepala)

Gambar 5.8. Atraksi

Disini wisatawan bisa menyaksikan salah satu atraksi yang sedikit ekstrim yakni atraksi Adu Kepala atau dalam Bahasa Bima disebut *Ntumbu* Sebelum bertanding (Beradu Kepala), salah seorang yang tertua di antara mereka memberikan air do'a dan mantera-mantera kepada seluruh anggota pemain. Mantera itu adalah ilmu kebal sehingga ketika mereka melakukan adu kepala tidak merasakan sakit dan tidak benjol atau berdarah akibat benuran kepala itu. Atraksi Adu Kepala diiringi oleh alunan musik tradisonal Bima yaitu Dua Buah Gendang, Satu serunai, Gong, dan Tawa-tawa. Ketika musik dimainkan, beberapa orang berlaga di depan seperti gaya pencak silat lalu saling menyerang dengan kepala.

4. Belaleha

Wisatawan bisa menyaksikan musik yang biasa disebut *Belaleha* oleh masyarakat Sambori. *Balaleha* merupakan seni musik vokal yang tertua. Seni vokal ini berisikan do'a dan pengharapan agar tanah dan negeri, keluarga dan masyarakat senantiasa mendapat perlindungan dari sang khalik dan dijauhkan dari bencana. Secara umum alunan vokal *Belaleha* dilantunkan pada acara sunatan/khitanan dan acara pernikahan. Sehingga di kalangan masyarakat Sambori dikenal dengan *Belaleha Suna ro Ndoso* (khitanan) dan *Belaleha Nika Ro Neku* (pernikahan). Syair *Belaleha* berisi petuah, nasehat, pantun dan pujian dan harapan kepada yang Maha Kuasa.

Atraksi budaya desa Sambori atraksi ini bisa kembali dimunculkan dengan filosofis yang berbeda menyesuaikan dengan kepercayaan masyarakat Sambori sekarang yang dipengaruhi oleh nilai-nilai Islam.

1. Kuntao/Gantao

Gambar 5.9. Atraksi

Salah satu atraksi atau tarian yang kategorinya adalah tarian bela diri di Bima adalah *Kuntao* atau *Gantao*. Wisatawan bisa menyaksikan atraksi ini dan dalam setiap gerakan selalu mengikuti alunan musik tradisional Bima (Gendang, Gong, Tawa-tawa dan Sarone).

Pada zaman dahulu setiap acara-acara di dalam lingkungan Istana, Kuntao selalu digelar dan menjadi ajang bertemunya para pendekar dari seluruh pelosok, hingga saat ini *Kuntao* masih tetap lestari ditengah-tengah masyarakat Bima dan selalu digelar pada acara sunatan maupun perkawinan).

Dalam keterkaitannya sebagai salah satu atraksi wisata di sambori atraksi ini bisa ditampilkan dalam kegiatan wisata budaya desa Sambori.

5. Arugele

Gambar 5.10. Arugele

Wisatawan bisa menyaksikan dan ikut bernyanyi senandung *Arugele*, yang merupakan tarian dan nyanyian yang berhubungan dengan tanam dan panen *yakni biasa digelar di sawah dan huma ketika mulai* menanam maupun pada saat panen. Tarian dan nyanyian *Arugele* dibawakan oleh 6 sampai 8 orang perempuan baik dewasa maupun para gadis. Sambil menyanyi mereka memegang tongkat kayu yang ujungnya telah dibuat runcing dan ditancapkan ke tanah. Mereka berbaris dan melakukan gerakan menancapkan kayu yang diruncingkan itu kemudian menaburkan butir-butir padi, jagung atau kedelai ke tanah yang telah mereka lubangi dengan kayu runcinh tadi. Sementara kaum lelaki mengikuti alunan langkah mereka untuk merapikan dan menutup kembali tanah yang telah ditaburi bibit tadi.

2. Nyanyian Bola La Mbali dan Mangge Ila

Gambar 5.11. Rawa Biola Mbojo

Untuk atraksi ini wisatawan hanya bisa menyaksikan nyanyian ini pada waktu tertentu saja. Nyanyian ini cukup oleh masyarakat Sambori dianggap sakral, alunan syair dan lagunya dinyanyikan pada saat-saat tertentu saja yaitu ketika seorang anak mengalami penyakit cacar, dan orang-orang yang mengalami penyakit menahun. Nanyian ini sekaligus menjadi mantra untuk memohon *kesembuhan kepada sang khalik. Biasanya anak-anak yang kena cacar ditidurkan,* kemudian para perempuan/kaum ibu duduk melingkar di sekeliling si sakit dan melantunkan syair *Mangge Ila dan Bola La Mbali.*

2. Aktivitas Masyarakat

A. Pamali Manggodo (Upacara Buka Lahan)

Gambar 5.12. *Pamali Manggodo* (Upacara Buka Lahan)

Sebelum membuka ladang, masyarakat Sambori melakukan upacara khusus di lahan yang akan dibuka untuk meminta agar tanaman ladang mereka tidak diserang wabah, seperti ulat, tikus, burung, babi, dan sebagainya. Mengawali musim tanam, penduduk biasanya melakukan kunjungan di *parafu* untuk meminta ijin melakukan kegiatan di ladang. Pada saat *panenpun mereka melakukan upacara sebagai ungkapan syukur atas hasil panen* yang mereka peroleh.

Wisatawan bisa menyaksikan dan ikut berpartisipasi dalam upacara *Pamali Manggodo* yang hingga saat ini masih dilakukan oleh penduduk. Sebelum penyelenggaraan *Pamali Manggodo*, beberapa tokoh masyarakat melakukan kesepakatan mengenai rencana dan penetapan waktu upacara. Tokoh adat yang memimpin *Pamali Manggodo* disebut *Panggawa.*

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan pada Upacara *Pamali Manggodo. Pamali Manggodo* diawali dengan upacara sore, yaitu upacara pembakaran ilalang dan semak-semak disebuah tempat yang telah ditetapkan dengan perangkat

sesajen yang dipimpin oleh panggita. Upacara sore diyakini dapat melihat curah hujan pada musim tanam. Apabila ilalang dan semak yang terbakar banyak, mereka percaya pada musim tanam tersebut curah hujan akan melimpah, dan begitu pula sebaliknya.

Upacara *Pamali Manggodo* juga diikuti oleh beberapa tokoh adat yang memiliki tugas masing-masing untuk memimpin upacara *Ngaha Ncore* (tolak bala). Diantaranya adalah *Pamali Lawo Lanco* yang memimpin tolak bala hama tikus dan *Pamali Kari'i* memimpin tolak bala burung pipit.

Prosesi Upacara *Pamali Manggodo* selanjutnya adalah kegiatan berburu yang dipimpin oleh *Pamali Lawo* yang diikuti oleh anggota masyarakat dan wisatawan. Mereka pergi ke hutan berburu rusa selama tiga hari berturut–turut, hal ini akan memberikan pengalaman baru untuk wisatawan yang berkunjung. Mereka secara bersama-sama berburu dengan bekal ketupat. Selama berburu mereka tidak diperbolehkan membuang bungkus ketupat. Bungkus-bungkus ketupat akan dikumpulkan dalam jurang (keranjang) yang dibawa oleh *Pamali Lawo*. Selama Upacara *Pamali Manggodo* tidak seorangpun diperbolehkan untuk melakukan kegiatan atau berada di sawah. Jika warga masyarakat melanggar ketentuan akan didenda seekor ayam dan gabah satu ganta. Dan upacara dianggap tidak syah serta harus diulang. Bersamaan dengan itu, warga masyarakat juga dilarang membuat suara gaduh atau suara lain yang mengganggu riulitas upacara.

Setelah upacara tolak bala usai, tibalah waktunya membagi-bagikan semua hasil buruan kepada seluruh warga masyarakat serta wisatawan di rumah *Pamali Lawo*. Penduduk datang ke rumah *Pamali Lawo* dengan membawa sewa (tempurung kelapa) untuk meminta daging hewan buruan untuk dibawa pulang. Untuk mengatur pembagian, setiap warga dan wisatawan yang ingin mendapatkan bagian menyerahkan potongan bambu kecil kepada *Pamali Lawo*.

Sebagai penutup Upacara *Pamali Manggodo, Pamali Lawo* akan membuat ramuan obat penangkal hama dari bungkus ketupat yang dikumpulkan selama melakukan perburuan. Dengan disertai doa-doa, bungkus ketupat dibakar dan abunya dibagi-bagikan kepada semua warga masyarakat sebagi obat tolak bala

dengan cara menaburkan di sawah masing-masing sekaligus untuk menandai dimulainya masa tanam.

Prosesi Upacara *Pamali Manggodo* lainnya adalah upacara tolak bala burung pipit. Upacara ini dipimpin oleh *Pamali Kari'i* dengan perangkat sesajen yang bertujuan untuk mengusir hama burung pipit. Prasesi ini juga diikuti oleh tembang-tembang asli Sambori, *Beleleha.* Tembang ini hanya dilantunkan kaum perempuan termasuk bisa diikuti oleh wisatawan perempuan.

I. Bahasa Sambori

Sambori adalah wajah lama Bima yang memiliki keunikan tersendiri baik dari sisi sejarah maupun budayanya. Salah satu dari keunikan yang bisa dinikmati dan dipelajari oleh wisatawan adalah Bahasa yang dituturkan warganya yang berbeda dengan bahasa Bima atau *Nggahi Mbojo. Nggahi Sambori* adalah sesuatu yang unik dan klenik tentunya, dimana dalam satu wilayah terdapat beberapa bahasa yang digunakan dan pernah hidup bersama masyarakatnya.

5.1.2. Ada sesuatu yang dapat dikerjakan (something to do)

1. Tapa Gala

Cara penyambutan tamu atau wisatawan di Sambori cukup unik. Jika di daerah lain umumnya mereka menabur beras kuning, tapi di Sambori memiliki tradisi *Tapa Gala* (Tapa berarti Tahan, Gala berarti Bambu). *Tapa Gala* adalah menahan dengan bambu. Dalam tradisi ini, warga Sambori menahan para tamu yang mengunjungi desanya dengan meletakan bambu muda sepanjang 3 meter atau selebar jalan yang akan dileawati. Kemudian, salah seorang tetua adat memberikan sebuah parang kepada ketua rombongan tamu atau rombongan wisatawan dan dipersilahkan untuk memotong bambu muda tersebut. Setelah bambu terpotong, maka para tamu sudah bisa memasuki kampung (Desa).

Selain itu *Tapa Gala* dilakukan dilakukan dalam prosesi upacara pernikahan yakni ketika rombongan calon pengantin pria memasuki Sambori. Tetua adat dan keluarga calon pengantin wanita menahan para Tamu dengan membentangkan Bambu untuk dipotong. Sebelum pemotongan bambu, dua belah

pihak sambil melempar pantun yang memikat. Selanjutnya Bambu dipotong oleh ketua rombongan untuk memasuki tempat *Jambuta* (Pesta).

2. *Mpa'a Ngge'e Dan Kali Amba*

Mpa'a Ngge'e adalah jenis dolanan yang meniru cara Ibu bersama Putri-putrinya dalam melakukan kegiatan sehari-hari seperti *Mbako Ro Lowi* (Memasak), atau sedang menyuguhkan hidangan untuk Orang tua dan keluarga. Sedangkan *Kali Amba* berarti permainan yang bertemakan kegiatan jual beli seperti dipasar.

Dalam hal ini wisatawan bisa ikut berpartisipasi dalam permainan tradisional ini, baik itu wisatawan yang dewasa khususnya anak-anak.

3. Tradisi Ampa Fare


Gambar 5.13. Upacara *Ampa*

Tradisi *Ampa Fare* di *Jompa* atau *Lengge* (Lumbung) memberikan pelajaran kepada wisatawan kearifan lokal masyarakat Sambori terutama kaum ibu untuk berhemat dan mampu mengukur persediaan bahan makanan untuk kebutuhan keluarga. Wisatawan bisa menyaksikan dan berpartisipasi dalam tradisi atau upacara Adat *Ampa Fare* ini, prosesinya diawali dengan pengumpulan dan perhitungan padi dan palawija yang akan disimpan di atas *Uma Lengge*. Upacara diawali dengan *Do'a Salama* atau pembacaan Do'a selamat untuk memohon kepada Tuhan semoga padi yang disimpan di *Lengge* dalam keadaan aman. Do'a dimpimpin oleh tokoh agama atau ulama setempat. Setelah itu, prosesi *Ampa Fare* dimulai yang diawali pelemparan padi ke atas lumbung yang biasanya dilakukan oleh kepala desa atau tetua adat. Setelah itu diikuti oleh anggota keluarga dan masyarakat. Sementara di atas *Uma Lengge* ada satu orang yang menerima lemparan padi tadi dan mengatur posisi padi atau palawija di atas Uma Lengge supaya posisinya teratur dan tertata rapi.

Wisatawan juga bisa ikut turut serta dalam pelaksanaan upacara ini, sehingga mereka ikut mempelajari dan menjadi tau makna atau filosofis daru upacara ini.

4. *Ragam Tata Busana Sambori*

Gambar 5.14. Pakaian dari *Tembe Nggoli*

Salah satu peralatan dan perlengkapan hidup yang sangat diperhatikan oleh masyrakat Sambori dan sekitarnya adalah *Kani Ro Lombo* (pakaian). Disini wisatawan bisa memakai dan belajar makna dan filosofis dari tata cara berpakaian masyarakat Sambori. Tata cara berpakaian, bentuk serta warna dan seni aksesorisnya harus sesuai dengan etika dan estetika masyarakat . Pakaian harus harus diperoleh dengan cara halal, bukan dengan cara yang dilarang oleh agama atau yang haram. Pakaian yang memenuhi persyaratan seperrti itulah yang dinilai "*kani ro lombo ma ntika raso*" (pakaian yang indah dan bersih) oleh masyarakat. Bentuk dan warna pakaian beserta kelengkapannya mengundang nilai luhur lagi mulia, harus mampu disosialisasikan oleh si pemakaianya. Karena menurut norma adat antara pakaian dan si pemakai harus sesuai dengan bunyi ungkapan "*Raso Ro Ntika Si Kani Ro Lombomu, Karaso Ro Ntikapu Ade ro Itikamu*", makna dari ungkapan itu adalah "kalau anda memakai pakaian yang indah dan bersih, maka anda harus pula membersihkan nurani dan itikadmu".

Beberapa jenis pakaian Sambori berdasarkan Fungsinya yang bisa dikenakan oleh wisatawan ketika berkunjung ke Desa Sambori atau sebagai cinderamata setelah melakukan perjalanan wisata di Desa Sambori:

a. Pakaian Sehari-Hari Kaum Lelaki

Untuk pakaian sehari-hari laki-laki dewasa dan tua biasanya memakai Sambolo (ikat kapala) yang terbuat dari kain kapas tenunan sendiri dengan hiasan kotak-kotak berwarna hitam atau putih. Dipadu dengan *baju mbolo wo'o* atau baju tanpa kerah yang terbuat dari kain katun dijahit sendiri dan biasanya berwarna hitam dan putih. Sarungnya bukan nggoli melainkan *tembe me'e* (sarung hitam) khas Sambori yang dipintal dan ditenun sendiri dari bahan

kapas dan diberi warna hitam dari ramuan nila dan taru. Cara pemakaiannya dengan cara dililitkan pada bagian perut, dalam bahasa Bima disebut *Katente*. Untuk aksesoris lazimnya mereka mengenakan weri atau bala (kain ikat pinggang) yang diselempangkan melingkar pada bagian perut sampai di atas paha yang berrfungsi untuk menguatkan lilitan sarung atau katente.

b. Pakaian Perempuan Tua Dan Dewasa

Lagi pula untuk perempuan tua dan dewasa, mereka umumnya mengenakan baju poro me'e yang terbuat dari kain katun yang dijahit sendiri dan bentuknya menyerupai *baju poro* pada pakaian adat masyarakat Bima umumnya. Sarungnya yakni *tembe me'e*, yang dipintal dan tenun sendiri, dibuat agak panjang karena cara memakainya yaitu dengan cara dimasukan secara lurus melalui kepala atau kaki. Kemudian dibiarkan dilepas kembali sampai ke betis atau diatasnya diikat satu kali pada bahu, sekedar pelengkap mereka mengenakan *kababu* (Sejenis Selepang), yang diselempangkan pada bahu. Rambut pun tidak serampangan, mereka sangat menyukai tata rambut dengan membuat semacam ikatan yang di bentuk meninggi di atas kepala yang disebut *samu'u tu'u*.

c. Pakaian Untuk Remaja Pria

Untuk remaja pria, ada pakaian khasnya. Mereka biasanya mengenakan baju yang dibuat dari benang katun yang berwarna putih atau warna lainnya biasanya berupa kemeja lengan pendek. Sarungnya *tembe me'e* yang ditenun sendiri. Ikat pinggang atau *salepe*, terbut dari kain tenun sendiri. Biasanya berbentuk seperti selendang yang di buat memanjang dengan lebar kurang dari ukuran selendang. Mereka pun mengenakan cincin yang terbuat dari bahan besi putih, perak diberi batu akik.

d. Pakaian Untuk Remaja Puteri

Untuk remaja putri, lazimnya mengenakan baju poro me'e yang dijahit sendiri yang terbuat dari kain katun. Sarungnya adalah *tembe me'e* biasanya bergaris putih yang terbuat dari benang kapas yang di pintal dan ditenun sendiri. Supaya kelihatan anggun, remaja putri seringkali mengenakan *kababu* yang terjuntai dari bahu ke bawah dengan cara diselempangkan. Supaya tanpak manis, rambutnya di tata dengan mengikat di bagian belakang kepala yang sisebut Samu'u. Adapun untuk perhiasan, para remaja putrinya mengenakan *kondo* (kalung) yang terbuat

dari biji-bijian berwarna merah dan hitam, *jima edi* (gelang kaki), *jima rima* (gelang tangan) yang terbuat dari besi putih atau perak dan menyerupai ular.

e. Pakaian Untuk Berpergian

Pakaian berpergian untuk laki-laki dewasa adalah *Sambolo* yang terbuat dari kapas yang dipintal dan ditenun sendiri. Warnanya hitam dan kotak-kotak putih. Cara memakainya yaitu menjalin masing-masing ujung sehingga melingkari kepala dalam keadaan tertutup. Cara seperti ini disebut *Sambolo Toho*. Mereka biasanya memakai baju kemeja kerah pendek yang terbuat dari benang katun atau kain tetoron. Sarungya yaitu *tembe me'e* yang terbuat dari benang kapas yang ditenun sendiri. Cara memakainya dililitkan pada bagian perut atau yang dikenal dengan *katente*. Mereka melengkapi diri dengan senjata yang berupa parang yang ujungnya bengkok yang disebut *Cila Mboko* bagi laki-laki tua dan parang yang bentuknya lurus bagi laki-laki dewasa. Cara memakainya yaitu parang dan sarungnya telah disiapkan tali khusus, kemudian tali tersebut diikatkan melingkar pada pinggang dan parangnya diletakkan pada pinggang sebelah kiri.

Untuk perempuan tua dan dewasa, umumnya mengenakan *baju poro me'e* yang terbuat dari benang kapas hasil tenunan dan jahitan sendiri. Sarungnya yakni *tembe me'e* (Sarung Hitam) yang diikatkan pada bagian pinggang kemudian dibiarkan lurus sampai mata kaki. Cara memakai seperti ini disebut Sanggentu. Mereka mengenakan penutup kepala berupa todu(Kerudung) yang terbuat dari kain tipis biasanya berwarna putih dan disongket benang perak. Selalu terselip Wonca (Bakul) yang terbuat dari anyaman bambu yang dipergunakan sebagai bekal di jalan atau berisi rempah-rempah untuk diberikan pada lembaga yang berada di desa lain. Biasanya mereka tidak memakai alas kaki.

Untuk remaja pria, mereka biasanya mengenakan baju kemeja lengan pendek yang terbuat dari benang katun atau tetoron yang berwarna putih. Mereka memakai ikat pinggang yang terbuat dari kain yang dibuat agak melebar sehingga memperkuat ikatan atau lilitan sarung. Senjatanya berupa golok yang terbuat dari besi dan sarung dari kayu yang diselipkan pada pinggang. Alas kaki adalah Sadopa yang terbuat dari kulit binatang atau karet.

Untuk remaja putri biasanya mengenakan tata rambut yang ditata sedemikan rupa sehingga membentuk seperti undak di atas kepala yang disebut *samu'u Tuta*. Umunya mereka menggunakan *baju poro me'e* (Baju lengan pendek hitam) yang terbuat dari kain tenun atau dari kain blacu berwarna hitam yang diberi hiasan renda pada ujung bawah dan pada bagian kerahnya. Sarungnya terbuat dari benang kapas yang dipintal dan ditenun sendiri. Supaya tampak anggun, mereka mengenakan kababu yang diselempangkan pada bahu, yang terbuat dari benang katun yang disongket dengan benang perak. Untuk perhiasan, remaja wanita memakai karung manik-manik yang terjuntai dari leher ke dada. Mereka tidak memakai alas kaki.

5.1.3. Ada sesuatu yang dapat dibeli (something to buy)

Dalam kegiatan wisata budaya tidak terlepas dengan sesuatu yang berhubungan dengan budaya dan kreasi daerah yang dikunjungi oleh wisatawan, salahsatunya adalah wisatawan biasanya mencari barang-barang yang berkaitan dengan hasil kreasi masyarakat yang dikunjunginya, sebagai oleh-oleh atau kenangan ataupun wisatawan bisa belajar membuat kerajinan tersebut. Dalam hal ini tentu saja akan memberikan nilai tambah untuk masyarakat lokal daerah wisata tersebut.

Di desa Sambori terdapat kerajinan dan kreasi khas masyarakat yang bisa dijual dalam upaya pelestarian budaya, kegiatan wisata budaya dan peningkatan ekonomi masyarakat desa Sambori. Berikut kerajinan dan hasil kreasi masyarakat tersebut:

A. Kerajinan Dan Kreasi

Gambar 8.15. Kerajian Masyarakat Sambori

Kerajinan tradisional Sambori kaya dengan jenis dan bentuknya. Bukan hanya tahan lama dan kuat, tetapi juga mengandung nilai seni budaya yang tinggi. Karena itu kerajinan tradisonal Sambori harus dilestarikan oleh Pemerintah dan Masyarakat. Kalau usaha pelestarian dan pengembangan itu tidak segera

dilaksanakan secara sungguh-sungguh, maka dikhawatirkan dalam waktu yang tidak lama kerajinan tradisional Sambori akan dilupakan oleh masyarakat pemiliknya.

Hampir 80 porsen kerajinan Sambori menggunakan daun lontar, baik lontar yang berdaun lebar maupun berdaun kecil. Karena pohon lontar banyak ditemukan tumbuh secara liar di sekitar Sambori dan sekitarnya. Leluhur orang Sambori memang cukup arif melihat peluang di pelupuk mata. Pohon pandan terus dikembangkan untuk menunjang proses kreatifitas kerajinan warga Sambori dari masa ke masa.

Ada lebih dari 10 jenis kerajinan anyaman yang dihasilkan dari tangan dingin perempuan-perempuan Sambori. Kerajinan itu yaitu, *Waku (Lupe)* sejenis payung tradisional Sambori, *Saduku, Kula, Kula Baku, Kaleru, Tare* (Nampan), *Dipi* (Tikar), *Wonca, Doku, Sarau* dan *Sadopa.*

1. Waku (Lupe) Payung Tradisional Sambori

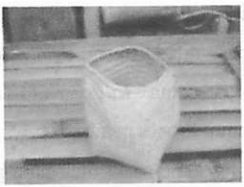
Gambar 8.16. Kerajinan *Waku/Lupe*

Orang-orang Sambori menyebut *Waku*. Tapi orang-orang di Bima menyebutnya Lupe. Waku berbentuk lonjong, menutupi kepala dan badan yang berfungsi sebagai topi/payung sekaligus Jas Hujan. Bisa dikatakan bahwa *Waku* adalah Jas Hujan Tradisional masyarakat Mbojo tempo dulu terutama di wilayah Donggo Ele yang meliputi Kuta, Teta, Sambori, dan Kaboro. Daun pandan gunung, berdaun lebar lagi panjang, seratnya kuat tidak mudah robek.

Wisatawan bisa membeli atau belajar membuat kerajian ini, untuk membuat Waku dibutuhkan 8 helai daun pandan berdaun lebar dengan ukuran panjang 2,5 sampai 3 meter. Untuk mengeratkan sambungan tiap helai daun pandan diikit dengan tali dari ijuk (Lidi). Cara membuat *Waku* tidaklah terlalu sulit bagi masyarakat Sambori. Daun Pandan yang telah diambil dari pohonnya dikeringkan lebih dulu, kemudian dianyam. Cara menganyamnya yaitu dengan menyilang daun pandan yang satu dengan daun pandan yang lainnya

dan hampir sama dengan mengayanyam Tikar Pandan atau *Dipi Fanda*. Yang membedakakanya adalah finishing dari *Waku* yang menyerupai Topi atau payung.

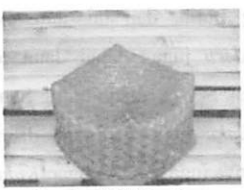
2. *Saduku*



Gambar 8.17. Kerajinan *Saduku*

Di area pemukiman, wisatawan bisa membeli dan melihat proses pembuatan *Saduku*, orang-orang Bima menyebutnya *Sanduru*. *Saduku* adalah tempat/wadah untuk menyimpan nasi. Ketika orang-orang Sambori ke kebun atau ke ladang mereka selalu membawa makanan dengan Saduku. Bahan dasar pembuatan Saduku adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Proses pembuatannya melalui perendaman sekitar 2 jam kemudian dijemur. Lalu pada sore hari hingga malam hari kaum perempuan menganyam saduku secara bersama-sama. Dalam satu hari, warga Sambori mampu menghasilkan 3 sampai 5 Saduku, jika tidak ada kesibukan lain seperti menanam atau bekerja di sawah.

3. *Kula*



Gambar 8.18 Kerajinan *Kula*

Kerajinan lain yang bisa dibeli oleh wisatawan adalah *Kula* yakni wadah untuk menyimpan berbagai jenis barang kebutuhan sehari-hari. Fungsinya bermacam-macam. Ada Kula Lo'i (Kula Obat), Kula tempat menyimpan segala jenis ramuan obat tradisional, pada umumnya berbentuk segi empat yang dibagi dalam beberapa kotak kecil.Kula Mama Kula untuk menyimpan sirih, pinang dan kapur sirih. Dan *Kula Bongi* (Kula Beras), Kula untuk menyimpan beras.

Bentuknya bersegi empat dengan ukuran 15 sampai 20 cm. Bahan utama pembuatan Kula adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Setiap rumah orang Sambori wajib memiliki Kula. Biasanya Kula disimpan di ruang keluarga untuk menerima tamu. Proses pembuatannya juga sama dengan saduku.

4. *Kula Baku*

Di area pemukiman penduduk Sambori, wisatawan juga bisa membeli *Kula Baku*, hampir sama dengan *Kula*, hanya saja ukuran *Kula Baku* lebih kecil daripada *Kula*. Hasil anyaman ini berfungsi untuk menyimpan Sirih maupun rempah-rempah seperti kunyit, jahe, bawang putih, dan lain-lain. Bahan utama pembuatan *Kula Baku* juga adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Setiap rumah orang Sambori wajib memiliki *Kula*. Bersama *Kula*, *Kula Baku* juga disimpan di ruang keluarga untuk menerima tamu. Proses pembuatannya juga sama dengan *Kula* dan *Saduku*, dikerjakan secara bersama-sama oleh para gadis dan kaum perempuan Sambori. Dalam sehari mereka mampu menghasilkan lebih dari lima buah *Kula Baku*.

5. *Kaleru*

Gambar 8.19. Kerajinan *Kaleru*

Kerajinan lainnya yang bisa menjadi oleh-oleh untuk wisatawan adalah *Kaleru*, hampir sama dengan anyaman lainnya, Kaleru juga berfungsi untuk menyimpan Sirih maupun rempah-rempah seperti kunyit, jahe, bawang putih, dan lain-lain. Bahan utama pembuatan *Kaleru* juga adalah daun lontar yang dibelah kecil-kecil. Setiap rumah orang Sambori wajib memiliki *Kaleru*. Bersama *Kula*, *Kula Baku* juga disimpan di ruang keluarga untuk menerima tamu. Proses pembuatannya juga sama dengan *Kula* dan *Saduku*, dikerjakan secara bersama-sama oleh para gadis dan kaum perempuan Sambori. Dalam sehari mereka mampu menghasilkan lebih dari lima buah *Kaleru*.

6. *Dipi Fanda (Tikar Pandan)*

Gambar 8.20. Kerajinan Dipi Fanda

Bentuk lain dari kerajian masyarakat Sambori adalah *Dipi Fanda*, *Dipi Fanda* adalah tikar pandan. Wisatawan juga bisa melihat proses menganyam daun pandan dan belajar membuat tikar pandan yang merupakan tradisi turun temurun masyarakat Sambori. Di Desa Sambori anak perempuan harus memiliki

keahlian dalam menganyam tikar pandan. Hampir setiap rumah di Sambori, selalu ditemui orang-orang yang menganyam tikar. Anyaman tikar pandaan sebagian besar digunakan untuk kebutuhan rumah tangga, *pamaco* (sumbangan untuk hajatan keluarga), dan selebihnya untuk dipasarkan keluar Sambori.

Proses membuat tikar pandan, daun direbus dengan air hujan atau air sungai agar warna pandan berganti menjadi putih. Setelah direbus, daun dijemur agar daun benar-benar kering. Setelah kering, daun pandan diluruskan agar pengerjaan pada saat menganyam mudah dilakukan. Dalam satu minggu, perempuan Sambori bisa mengerjakan tikar pandan sebanyak 4 buah. Pekerjaan ini harus benar-benar yang sudah ahli. Untuk mendapatkan ukuran tikar yang besar, harus pandai menyambungnya.

7. *Wonca (Bakul) Dan Doku (Nyiru)*

Gambar 5.21. Kerajinan *Wonca*

Bentuk kerajinan lain yang bisa menjadi cinderamata wisatawan adalah *Wonca* (bakul) dan *Doku* (Nyiru), Wisatawan juga bisa melihat dan belajar proses pembuatan kerajinan anyaman ini. *Doku* adalah wadah untuk menapis dan membersihkan beras dan kulit gabah atau kerikil yang bercampur dengan biji gabah. Beras yang sudah ditapis atau disaring dengan *Doku* di masukkan dalam wadah yang bernama *Wonca*. Selain sebagai wadah untuk menyimpan gabah dan beras, *Doku* dan *Wonca* juga menjadi wadah untuk menyimpan berbagai jenis bahan pangan lainnya, seperti kacang kedelai, kacang hijau, jagung dan lain-lain.

8. *Sarau (Camping)*

Gambar 5.22. Kerajinan *Sarau*

Di sini juga wisatawan bisa membeli topi pelindung kepala (camping), bisa sebagai oleh-oleh juga untuk pelindung kepala ketika melakukan perjalanan wisata di Desa Sambari. *Sarau* adalah topi tradisional Mbojo yang dianyam dari bahan baku bambu. Pada

penggunaannya *Sarau* dipakai oleh kaum laki-laki dan kaum perempuan, bila mereka pergi ke sawah ladang, ke gunung, ke tegalan dan kebun. Bukan hanya untuk melindungi dari kehujanan tetapi juga untuk melindungi diri dari panas terik matahari.

9. Tare (Nampan) Dari Rotan

Bentuk kerajinan lain dari masyarakat Sambori yang bisa dijual kepada wisatawan adalah membuat *Tare* (Nampan) dari rotan dan Bambu. Kreatifitas ini dilakukan untuk kepentingan upacara dan menghadiri undangan *Jambuta* (hajatan) keluarga baik yang ada di Sambori maupun di luar Sambori. Biasanya Tare-tare ini dibawa oleh kaum perempuan untuk menyimpan perangkat sirih pinang dan makanan "*Teka Ra Ne'e*" (sumbangan untuk keluarga dan kerabat yang berhajat berupa beras, sayur dan buah-buahan serta bahan makanan lainnya.

10. Sadopa (Sandal Tradisional Sambori)

Gambar 5.23. Kerajinan *Sadopa*

Untuk bentuk lain kerajinan masyarakat Sambori wisatawan bisa membeli *Sadopa*. *Sadopa* adalah sandal tradisional yang telah dibuat masyarakat Sambori sejak berabad-abad lamanya. Bahan dasarnya adalah kayu hutan yang kuat dan tahan lama seperti kayu sopa, kayu impi dan ada juga dari kayu nangka. Wisatawan juga bisa melihat cara membuat *Sadopa* adalah dengan memotong kayu-kayu tersebut dan dibentuk menyerupai sandal sesuai ukuran kaki pemakainya. Hanya saja perbedaannya dengan sandal, *Sadopa* hanya mempunyai Tangkai di depan yang berfungsi untuk memasukan celah antara Jari dengan ibu jari kaki. Setiap rumah di Sambori memiliki *Sadopa* yang perlu terus dilestarikan untuk menjadi souvenir bagi wisatawan.

11. Peralatan Dapur

Sebagai oleh-oleh lain wisatawan khususnya ibu-ibu bisa membeli peralatan dapur tradisional hasil kreasi masyarakat Sambori, hampir seluruh

peralatan dapur masyarakat Sambori dibuat dengan cara tradisional dan secara utuh diambil dari alam. Beberapa peralatan dapur itu adalah tungku perapian yang berasal dari batu-batu gunung dan batu kali, piring nasi (*Kale'a*) dari potongan buah labu, sendok makan dari batok kelapa, serta tempat air dari labu.

Gambar 5.24. Kerajinan *Cedo*

Wisatawan juga bisa melihat dan belajar proses pembuatan alat perkakas yang cukup sederhana ini yaitu dengan membentuk batok kelapa misalnya untuk menjadi sendok dan piring nasi. Demikian juga perkakas lainnya. Alat-lat ini cukup kuat, tahan lama dan tidak mudah pecah. Disamping itu, menyimpan air dengan wadah dari labu sangat baik untuk menjaga kejernihan air dan tetap segar jika diminum di teriknya mentara saat di sawah/ ladang.

B. Tenunan Sambori

Gambar 5.25. Kain dan Sarung tenunan Sambori

Selain kerajinan dalam bentuk peralatan dapur dan alat rumah tangga masyarakat Sambori juga memiliki hasil budaya yang dalam wisata budaya bisa dijadikan sebuah nilai jual yakni dalam bentuk tenunan kain yang dalam kreasinya berupa sarung, sabuk, tas, rompi, dan lain-lain, yang di dalamnya mengandung nilai-nilai yang pada gilirannya dapat dijadikan sebagai acuan dalam kehidupan sehari-hari bagi masyarakat. Nilai-nilai itu antara lain: kesakralan, keindahan (seni), ketekunan, ketelitian, dan kesabaran. Di Sambori, menenun merupakan seni kerajinan tangan turun-temurun yang diajarkan kepada anak cucu demi kelestarian seni tenun tersebut. Motif tenunan yang dipakai seseorang akan

dikenal atau sebagai ciri khas dari daerah mana orang itu berasal, setiap orang akan senang dan bangga mengenakan tenunan asal daerahnya. Disini wisatawan bisa membeli hasil tenunan ini juga bisa belajar menenun maupun menciptakan kreasi lain dari kain tenunan tersebut.

Dalam masyarakat tradisional Sambori, tenunan sangat bernilai dipandang dari nilai simbolis yang terkandung didalamnya, termasuk arti dari ragam hias yang ada karena ragam hias tertentu yang terdapat pada tenunan memiliki nilai spiritual dan mistik menurut adat. Sedangkan, nilai ketekunan, ketelitian, dan kesabaran tercermin dari proses pembuatannya yang memerlukan ketekunan, ketelitian, dan kesabaran. Tanpa nilai-nilai tersebut tidak mungkin akan terwujud sebuah tenun songket yang bagus. Pada umumnya, ragam hias dan warna pada tenunan Sambori adalah warna hitam dan kotak-kotak/garis putih kecil-kecil. Pada masa lalu, perempuan Sambori memproduksi Sarung, kadang juga *Sambolo* (Destar) dan *Weri* (Ikat Pinggang).

Untuk lebih jelas klasifikasi inventaris potensi wisata budaya, waktu dan tempat pelaksanaan Desa Sambori, dapat dilihat pada tabel 5.3.

5.2. Analisa Aktivitas Budaya Desa Sambori

Tujuan dari analisa peluang atraksi wisata berdasarkan klasifikasi atraksi obyek wisata seperti yang ditunjukkan di tabel 5.3. Analisa ini untuk memformulasikan konsep pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan yang tujuannya diterapkan pada masing-masing obyek wisata. Untuk lebih jelasnya terkait jenis aktivitas budaya masyarakat Sambori dapat dilihat pada tabel 5.2 dibawah ini.

Tabel 5.2. Potensi Aktivitas Budaya Desa Sambori

No	Obyek Wisata	Kategori	Jenis Kegiatan Wisata
1	Rasa: Woha'arak So Bangga Oma	Alam	Pola bermukim yang sesuai dengan karakter dan adat masyarakar Sambori itu sendiri, hanya saja diperlukan pengadaan fasilitas umum untuk wisatawan dan perbaikan sarana yang sudah ada, baik itu fasilitas yang dimiliki oleh masyarakat maupun milik pemerintah.
2	Uma Lengge	Bangunan	Uma lengge merupakan rumah adat atau bangunan tradisional masyarakat Sambori yang dulunya merupakan tempat penyimpanan hasil

			panen dan juga sebagai tempat tinggal msayarakat Sambori.
3	Jompa	Bangunan	Hampir sama dengan uma lengge, jompa berada di dusun Lengge (sambori awa/lama), merupakan *rumah adat atau bangunan tradisional masyarakat* Sambori tempat penyimpanan hasil panen.
4	Tari Kalero	Tari-tarian	Kalero, yaitu jenis tari upacara untuk menghormati arwah leluhur serta agar anak cucunya yang masih hidup dijauhkan dari bencana.
5	Mpa'a Manca	Tari-tarian	Tarian ini bisa dilakukan pada saat menyambut wisatawan yang datang di desa sambori, jadi di pintu masuk desa dibutuhkan tempat (lahan) untuk atraksi tarian ini.
6	Mpa'a Lanca (Adu Betis)	Atraksi	Mpa'a lanca adalah sebuah atraksi adu betis, dalam pengembangannya disini, atraksi ini bisa di arahkan sebagai hiburan buat wisatawan di dusun Lambitu.
7	Kareku Kandei	Atraksi	Kareku kandei adalah jenis atraksi yang tidak sewaktu-waktu dilaksanakan, karena atraksi ini dilakukan oleh masyarakat Sambori khususnya para wanita ketika musim panen. Wisatawan bisa ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini.
8	Ntumbu	Atraksi	Sama seperti Mpa'a lanca atraksi ini merupakan atraksi kekuatan fisik dengan mendagu kepala para penarinya. Atraksi ini bisa di arahkan sebagai hiburan buat wisatawan.
9	Balaleha	Atraksi	Belaleha merupakan seni musik vokal yang tertua. Seni vokal ini berisikan doa dan pengharapan agar tanah dan negeri, keluarga dan masyarakat senantiasa mendapat perlindungan dari Sang Khalik dan dijauhkan dari bencana
10	Gantao	Atraksi	Gantao adalah salah satu atraksi beladiri tradisional masyarakat sambori. Atraksi ini serupa dengan pencak silat.
11	Arugele	Atraksi	Arugele dilakukan di sawah ketika memulai melakukan kegiatan pertanian. Atraksi ini bisa dilaksanakan berbarengan dengan upacara Pamali Manggodo (buka lahan pertanian).
12	Bola La Mbali dan Mangge Ila	Upacara Adat	Upacara adat ini kondisional sifatnya, karena dilaksanakan kalau ada orang yang sedang sakit. Jadi dalam perencanaannya wisatawan bisa melihat upacara ini ketika ada salah satu atau beberapa orang dari masyarakat sambori mengalami sakit.
13	Pamali Manggodo	Upacara adat	Pamali Manggodo dilakukan di sawah ketika memulai melakukan kegiatan pertanian dan ketika memanen hasil pertanian. Atraksi ini bisa dilaksanakan berbarengan dengan Arugele.
14	Mpa'a Ngge'e Dan Kali Amba	Permainan	Permainan rakyat ini bisa dilaksanan khususnya untuk anak-anak. Wisatawan membawa anak *ketika berkungjung ke desa Sambori bisa ikut* berpartisipasi dalam permainan adata ini,
15	Ampa Fare	Upacara adat	Upacara adat ini dilakukan ketika masa panen hasil bumi, dalam pengembangannya dilakukan di

			lokasi Lengge dan Jompa yang berada di Dusun Lengge Desa Sambori, dalam pengembangannya upacara ini berbarengan dengan kareku kandei dan akan dilaksanakan dengan mengajak *wisatawan untuk berpartisipasi.*
16	Kani Ro Lombo	Pakaian adat	Kani Ro Lombo adalah tenunan masyarakat adat masyarakat Sambori, bisa berupa baju, sarung, ikat pinggang, tas, dompet dan lain-lain,
17	Waku (Lupe)	Kerajinan	Semua kerajinan ini bisa dijual oleh masyarakat sekitar, namun tidak di alokasikan tempat tertentu, mengingat tipologi masyarakat adat yang biasanya enggan untuk menempati tempat baru, jadi msayarakat menjual kerajian ini di depan rumah masing-masing
18	Saduku	Kerajinan	
19	Kula	Kerajinan	
20	Kula Baku	Kerajinan	
21	Kaleru	Kerajinan	
22	Dipi Fanda	Kerajinan	
23	Doku	Kerajinan	
24	Wonca	Kerajinan	
25	Sarau	Kerajinan	
26	Tare	Kerajinan	
27	Sadopa	Kerajinan	
28	Kale'a	Kerajinan	
29	Tembe Nggoli	Kerajinan	Tembe Nggoli adalah sarung tenun khas masyarakat Bima (termasuk Sambori), yang dijual oleh masyarakat di rumahnya masing-masing (kios depan rumah)
30	Tapa Gala	Upacara adat	Upacara penyambutan tamu ini adalah upacara khas masyarakat Sambori ketika menerima tamu terhormat yang mengunjungi desa mereka, dalam pengembangannya upacara ini dilaksanakan di pintu masuk desa ketika wisatawan akan memasuki wilayah desa Sambori, dan dilaksanakan sebagai upacara penyambutan wisatawan. Disini wisatawan juga akan *berpartisipasi dalam penyelenggaraannya*, dengan cara peletakan bambu muda sepanjang 3 meter atau selebar jalan yang akan dileawati. Kemudian, seorang tetua adat memberikan sebuah parang kepada ketua rombongan tamu atau perwakilan wisatawan dan dipersilahkan untuk memotong bambu muda tersebut, sebagai simbol pintu sudah dibuka dan tamu akan dipersilahkan masuk dan berkunjung.

5.3. Klasifikasi jenis aktivitas atraksi budaya di Desa Sambori

Dalam optimalisasi yang berkaitan dengan etnotourisme harus memiliki prinsip-prinsip sebagai daya tarik sehingga tujuan wisatawan dapat terakomodir dengan baik dan dapat memuaskan wisatawan, prinsip-prinsip tersebut meliputi:

1. Ada sesuatu yang bisa dilihat (something to see)
2. Ada sesuatu yang dapat dikerjakan (something to do)

3. Ada sesuatu yang dapat dibeli (something to buy)

Untuk jenis aktivitas dan klasifikasi potensi wisata budaya Desa Sambori dapat dilihat pada tabel 5.3 dibawah ini.

Tabel 5.3 Klasifikasi potensi aktivitas wisata Desa Sambori

No	Obyek Wisata	Jenis Wisatai	Klasifikasi	Keterangan
1	Rasa: • Woha'arak • So • Bangga • Oma	Desa tradisional	Something to see	Wisatawan disuguhi dengan pemandangan dan pola hidup tradisional masyarakar desa Sambori.
		Alam pegunungan	Something to see	Wisatawan merasakan hawa pegunungan *lambitu* dan pemandangan khas pegunungan berupa hutan dan hamparan sawah terasering desa Sambori
2	Uma Lengge	Bangunan Adat	Something to see	Rumah tinggal masyarakat Sambori: Wisatawan bisa melihat belajar dan meneliti konstruksi bangunan lengge
3	Jompa	Bangunan Adat	Something to see	Tempat penyimpanan hasil bumi: Wisatawan bisa melihat belajar dan meneliti konstruksi bangunan
4	Tari Kalero	Tari Adat	Something to see	Kalero, yaitu jenis tari upacara untuk menghormati arwah leluhur serta agar anak cucunya yang masih hidup dijauhkan dari bencana
5	Mpa'a Manca	Tari Adat	Something to see	Tari ini dikategorikan Tari Perang yang dimainkan oleh dua orang prajurit laskar kesultanan, ciptaan Sultan Abdul Khair Sirajuddin
6	Mpa'a Lanca (Adu Betis)	Atraksi	Something to see	Mpa'a Lanca atau yang dikenal juga dengan atraksi Adu Betis adalah salah satu atraksi ketangkasan yang bisa digolongkan dengan atraksi paling tua di tanah Bima.
7	Kareku Kandei	Atraksi	Something to see Something to do	Memukul lesung dengan berbagai ragam ritme dan irama. Atraksi ini *biasa dilakukan oleh kaum* perempuan terutama setelah selesai menumbuk padi secara bersama-sama, wisatawan bisa ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini
8	Ntumbu	Atraksi	Something to see	Ntumbu tidak bisa dimainkan oleh orang lain di luar lingkungan masyarakat Sambori. Sebelum

				bertanding (Beradu Kepala), salah seorang yang tertua di antara mereka memberikan air doa dan mantera-mantera kepada seluruh anggota pemain.
9	Balaleha	Musik Tradisional	Something to see Something to do	Belaleha merupakan seni musik vokal yang tertua. Seni vokal ini berisikan do'a dan pengharapan agar tanah dan negeri, keluarga dan masyarakat senantiasa mendapat perlindungan dari Sang Khalik dan dijauhkan dari bencana.
10	Gantao	Atraksi	Something to see	Atraksi seni yang mirip pencak silat ini berkembang pesat sejak abad ke-16 Masehi, dalam setiap gerakan selalu mengikuti alunan musik tradisional Bima (Gendang, Gong, Tawa-tawa dan Sarone).
11	Arugele	Musik Tradisional	Something to see Something to do	Arugele adalah tarian dan nyanyian yang digelar di sawah dan huma ketika mulai menanam maupun pada saat panen. Arugele dibawakan oleh 6 sampai 8 orang perempuan baik dewasa maupun para gadis. Sambil menyanyi mereka memegang tongkat kayu yang ujungnya telah dibuat runcing dan ditancapkan ke tanah. Mereka berbaris dan melakukan gerakan menancapkan kayu yang dirumcingkan itu kemudian menaburkan butir-butir padi, jagung atau kedelai ke tanah yang telah mereka lubangi dengan kayu runcinh tadi. Sementara kaum telaki mengikuti alunan langkah mereka untuk merapikan dan menutup kembali tanah yang telah ditaburi bibit tadi.
12	Bola La Mbali dan Mangge Ila	Musik Tradisional	Something to see	Nyanyian ini cukup sakral. Alunan syair dan lagunya cukup syahdu. Syair dan lagu ini dinyanyikan pada saat-saat tertentu saja yaitu ketika seorang anak mengalami sakit. Nanyian ini untuk memohon kesembuhan kepada Sang Khalik, yang sakit ditidurkan, kemudian para perempuan/kaum ibu duduk melingkar di sekeliling si sakit dan melantunkan syair Mangge Ila dan Bola La Mbali.
13	Pamali	Upacara Adat	Something to see	Sebelum membuka ladang,

	Manggodo			dilakukan upacara khusus dilahan yang akan dibuka untuk meminta agar tanaman ladang mereka tidak diserang wabah, seperti ulat, tikus, burung, babi, dan sebagainya.
14	Mpa'a Ngge'e Dan Kali Amba	Permainan tradisional	Something to see Something to do	Mpa'a Ngge'e adalah jenis dolanan yang meniru cara Ibu bersama Putri-putrinya dalam melakukan kegiatan sehari-hari seperti Mbako Ro Lowi (Memasak), atau sedang menyuguhkan hidangan untuk Orang tua dan keluarga.
15	Ampa Fare	Upacara Adat	Something to see Something to do	Ampa Fare atau mengangkat padi ke Jompa atau Lengge (Lumbung) memberikan pelajaran kepada kita terutama kaum ibu untuk berhemat dan mampu mengukur persediaan bahan makanan untuk kebutuhan keluarga.
16	Kani Ro Lombo	Pakaian Adat	Something to see Something to do Something to buy	Pengadaan pakaian harus berpedoman pada adat shahih (adat yang baik). Cara berpakaian, *warna, bentuk serta jenisnya tidak* boleh bertentangan dengan nilai dan hormat adat. Bagi Masyarakat Sambori, pakaian merupakan salah satu kebutuhan yang mendasar bagi masyarakat. Fungsi utamanya adalah untuk menutup aurat, memilihara kesehatan, sebagai symbol status sosial dan untuk menambah kewibawaan bagi si pemakai.
17	Waku (Lupe)	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Waku berbentuk lonjong, menutupi kepala dan badan yang berfungsi sebagai topi/payung sekaligus Jas Hujan. Bisa dikatakan bahwa Waku adalah Jas Hujan Tradisional masyarakat Mbojo terutama di wilayah Donggo Ele yang meliputi Kuta, Teta, Sambori, dan Kaboro
18	Saduku	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Saduku adalah tempat/wadah untuk menyimpan nasi. Ketika orang-orang Sambori ke kebun atau ke ladang mereka selalu membawa makanan dengan Saduku.
19	Kula	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Kula adalah Wadah untuk menyimpan berbagai jenis barang kebutuhan sehari-hari. Fungsinya bermacam-macam.
20	Kula Baku	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Hampir sama dengan Kula, hanya saja ukuran Kula Baku lebih kecil

				daripada Kula. Hasil anyaman ini berfungsi untuk menyimpan Sirih maupun rempah-rempah seperti kunyit, jahe, bawang putih, dan lain-lain.
21	Kaleru	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Hampir sama dengan anyaman lainnya, Kaleru juga berfungsi untuk menyimpan Sirih maupun rempah-rempah seperti kunyit, jahe, bawang putih, dan lain-lain.
22	Dipi Fanda	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Dipi Fanda adalah tikar pandan. Membuat tikar pandan adalah tradisi turun temurun masyarakat Sambori.
23	Doku	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Doku adalah wadah untuk menapis dan membersihkan beras dan kulit gabah atau kerikil yang bercampur dengan biji gabah, beras yang sudah ditapis atau disaring dengan menggunakan doku.
24	Wonca	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Wonca adalah sebuah wadah untuk menyimpan beras setelah *hasil penyaringan dengan* menggunakan doku seperti yang dijelaskan di atas.
25	Sarau	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Sarau adalah topi tradisional Mbojo yang dianyam dari bahan baku bambu. Sarau dapat dipakai oleh kaum laki-laki dan kaum perempuan, bila mereka pergi ke sawah ladang, ke gunung, ke tegalan dan kebun.
26	Tare	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Biasanya Tare-tare ini dibawa oleh kaum perempuan untuk menyimpan perangkat sirih pinang dan makanan "Teka Ra Ne'e "(Sumbangan untuk keluarga dan kerabat yang berhajat berupa beras, sayur dan buah-buahan serta bahan makanan lainnya).
27	Sadopa	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Sadopa adalah sandal tradisional yang bahan dasarnya adalah kayu hutan yang kuat dan tahan lama seperti kayu Sopa, Kayu Impi dan ada juga dari kayu Nangka.
28	Kale'a	Kerajinan Dan Kreasi	Something to buy	Kale'a adalah piring nasi kerajinan masyarakat sambori yang terbuat daripotongan buah labu (dalam bahasa Bima disebut wila) yang dikeringkan.
29	*Tembe Nggoli*	*Kerajinan* Dan Kreasi	*Something to buy*	*Pada umumnya, ragam hias dan* warna pada tenunan Sambori adalah warna hitam dan kotak-kotak/garis putih kecil-kecil. Pada

				masa lalu, perempuan Sambori memproduksi Sarung, kadang juga Sambolo (Destar) dan Weri (Ikat Pinggang).
30	*Tapa Gala*	*Permainan* tradisional	*Something to see* Something to do	*Tapa Gala adalah menahan* dengan bambu. Dalam tradisi ini, warga Sambori menahan para tamu yang mengunjungi desanya dengan meletakan bambu muda sepanjang 3 meter atau selebar jalan yang akan dileawati. Kemudian, salah seorang tetua adat memberikan sebuah parang kepada ketua rombongan tamu dan dipersilahkan untuk memotong bambu muda tersebut. Setelah bambu terpotong, maka para tamu sudah bias memasuki kampung (Desa).

5.4. Analisa Bentuk Aktivitas Budaya Desa Sambori

Dari berbagai jenis aktivitas budaya yang ada di Desa Sambori maka dapat dilakukan pengembangan di beberapa titik yang di setiap titik-titik tertentu berbeda jenis atraksi yang ditawarkan, baik itu tempat maupun jenis atraksinya.

5.4.1. Analisa Aktivitas Pintu Masuk Desa

Dalam kegiatan atau aktivitas budaya desa Sambori ini, akan diawali pada titik awal yakni gerbang masuk Desa Sambori. Dalam aktivitas di Pintu gerbang wisatawan yang berkunjung sebelum masuk wilayah desa akan disuguhi dan disambut dengan upacara adat yang biasa dilakukan oleh masyarakat ketika menyambut tamu kehormatan di desa mereka yaitu dengan melakukan upacara *Tapa Gala*.

Disini wisatawan juga akan berpartisipasi dalam penyelenggaraannya, dengan cara peletakan bambu muda sepanjang 3 meter atau selebar jalan yang akan dileawati. Kemudian, seorang tetua adat memberikan sebuah parang kepada ketua rombongan tamu atau perwakilan wisatawan dan dipersilahkan untuk memotong bambu muda tersebut, sebagai simbol pintu sudah dibuka dan tamu akan dipersilahkan masuk dan berkunjung. Untuk jelasnya lihat gambar 5.27.

Aktivitas lain ketika menyabut tamu yang berkunjung ke Desa Sambori masyarakat juga biasanya menyajikan atraksi *Mpa'a Manca,* yakni tarian perang yang dulu biasanya dialukan juga oleh prajurit kesultanan Bima ketika menyambut tamu Sultan.

5.4.2. Analisa Aktivitas Area Permukiman

Permukiman adalah sebuah identitas bagi semua kelompok masyarakat yang mendiami suatu wilayah, karena bentuk dan konstruksi rumah akan menyesuaikan dengan pola aktivitas dan karakter alam di wilayah permukiman tersebut. Di desa Sambori pola ruang adalah cenderung linier atau mengikuti pola jalan utama di desa tersebut, sedangkan untuk bentuk rumah adalah Uma Lengge. Dalam aktivitas budaya di kawasan permukiman ini secara perspektif etnoturism wisatawan menginap/tinggal di rumah warga, hal ini juga dilandaskan pada kecenderungan/tren wisatawan budaya lebih suka membaur bersama masyarakat lokal dan ikut melakukan aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat tersebut. Wisatawan bisa belajar dan menggali nilai-nilai budaya masyarakat lokal yang dikunjunginya.

Selain itu masyarakat bisa menjadi subyek atau pelaku dari wisata budaya tersebut yaitu menyajikan makan bagi wisatawan yang berkunjung, dengan menyuguhkan masakan tradisional masyarakat desa Sambori.

Namun untuk melaksanakan konsep ini peran pemerintah sangat diperlukan untuk memperbaiki sarana yang yang dimiliki oleh masyarakat sekarang di desa Sambori, seperti sarana sanitasi. Disamping itu perlu adanya pengadaan sarana fasilitas umum seperti air bersih dan MCK atau WC umum untuk menjaga kesehatan dan kenyamanan wisatawan dan masyarakat lokal.

Bentuk lain dari peran serta masyarakat dalam konsep wisata budaya adalah wisatawan bisa mengunjungi dan belajar di rumah warga yang melakukan aktivitas *Muna* (menenun) kain, untuk jelasnya lihat gambar 5.27.

5.4.3. Analisa Aktivitas Kompleks Uma Lengge dan Uma Jompa

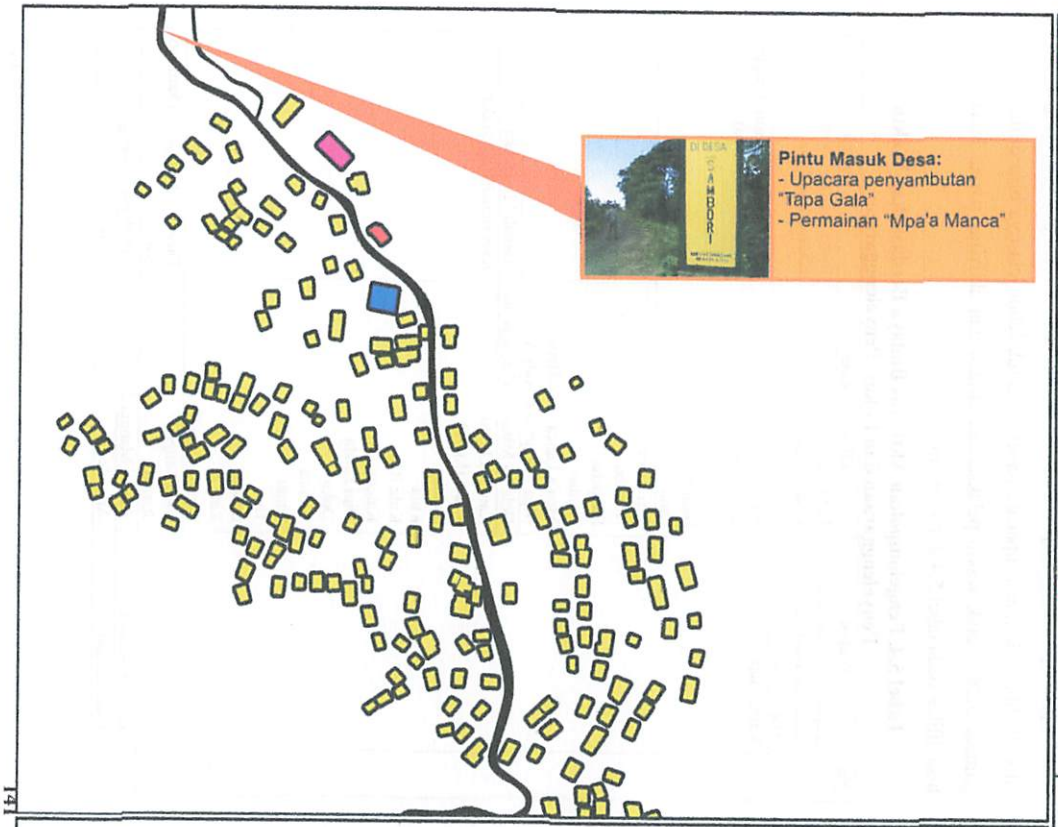
Dalam aktivitas budaya masyarakat Sambori, Uma lengge dan Jompa merupakan pusat kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan pertanian dan hasil

hutan. Untuk aktivitas wisata sendiri di kompleks Uma Lengge dan Jompa ini macam aktivitas dan bentuk budaya yang bisa dinikmati dan dilakukan yakni: Kompleks *Uma Lengge*, *Jompa* (lumbung), atraksi *Kareku Kandei* (memukul lesung), dan upacara *Ampa Fare* (penyimpanan hasil sawah berupa padi kedalam Uma Lengge.

Untuk Kareku Kandei dan Ampa Fare wisatawan yang berkunjung bisa ikut berpartisipasi dalam upacara tersebut, mereka bisa belajar dan mengetahui filosofi dibalik kegiatan upacara tersebut, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar 5.28. Untuk waktu pelaksanaan atraksi dan aktivitas wisata budaya ini bisa dilihat pada tabel 5.4 di bawah ini.

Tabel 5.4. Pengelompokan Aktivitas Budaya Berdasarkan Waktu Penyelenggaraan dan Lokasi Penyelenggaraan

No	Waktu	Obyek Wisata	Lokasi
1	Kapan Saja, dilakukan untuk menyambut wisatawan	Tapa Gala Mpa'a Manca	Pintu masuk Desa Sambori (Dusun Lambitu)
2	Kapan Saja	Rasa: Woha'arak So Bangga Oma	Desa Sambori (Dusun Lengge dan dusun Lambitu)
		Tari Kalero Ntumbu Balaleha Gantao Mpa'a Lanca (Adu Betis) Mpa'a Ngge'e & Kali Amba	Taman
		Bola La Mbali dan Mangge Ila	Rumah Masyarakat
		Kani Ro Lombo Waku (Lupe) Saduku Kula Kula Baku Kaleru Dipi Fanda Doku Wonca Sarau Tare Sadopa Kale'a Tembe Nggoli	Kios/rumah masyarakat
		Uma Lengge Jompa	Dusun Lengge (Sambori Awa)
3	Bulan Desember	Pamali Manggodo	Sawah dan Ladang
4	Bulan Januari	Arugele	Sawah



DESA SAMBORI

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

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA
DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

Gambar :
Aktivitas Pintu Masuk
Desa Sambori

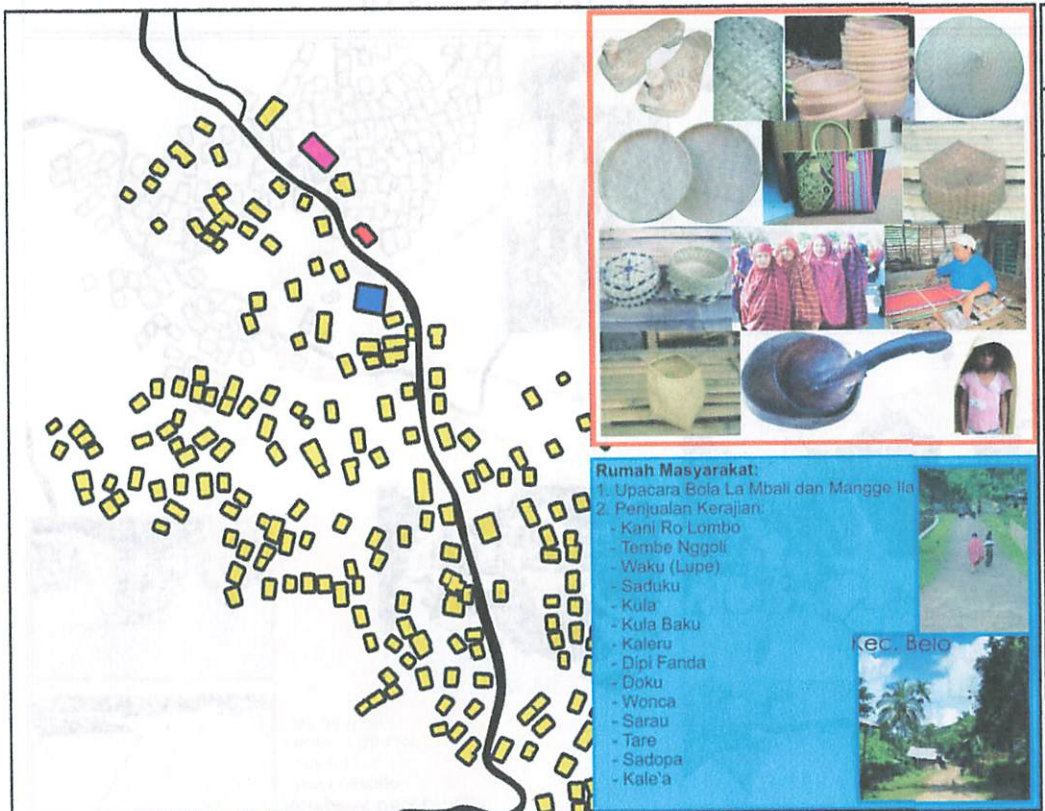
Gambar : 5.26

LEGENDA :
- Jalan
- Batas Kecamatan
- Batas Desa
- Sungai
- Kantor Desa

SUMBER :
Hasil Analisa

SKALA 1 : 25.000

U



DESA SAMBORI

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

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA
DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

Gambar :
Aktivitas Area Pemukiman
Desa Sambori

Gambar : 5.27

Selain digunakan untuk menujual kerajinan dan hasil kreasi masyarakat, di beberapa rumah jiuga digunakan sebagai sarana dimana wisatawan akan mengunjungi dan belajar di rumah warga yang melakukan aktivitas *Muna* (menenun) kain/sarung.

SUMBER :
Hasil Analisa

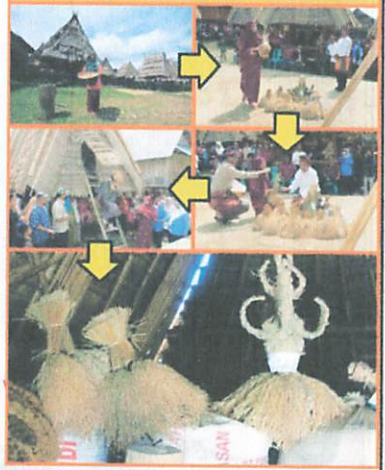
SKALA 1 : 25.000

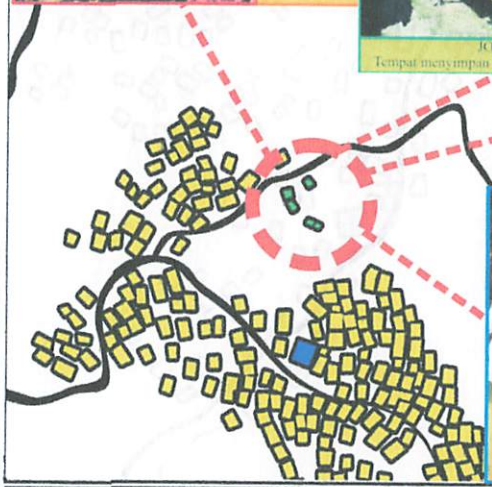
U

Kompleks Uma Lengge:
- Uma Lengge
- Jompa
- Kareku Kandei
- Ampa Fare

JOMPA
Tempat menyimpan hasil sawah dan ladang

Upacara Hanta Fare





Kareku Kandei adalah memukul lesung dengan berbagai ragam ritme dan irama, atraksi ini biasa dilakukan oleh kaum perempuan terutama setelah selesai menumbuk padi sebagai hiburan dan pelepas lelah setelah menumbuk padi dan membersihkannya hingga menjadi beras. Atraksi ini biasa dilakukan pada sore hari atau malam hari. Disamping itu, Kareku Kandei juga dilaksanakan pada saat Gerhana Matahari atau Gerhana Bulan diiringi bunyi kentongan sebagai pertanda bahwa Gerhana sedang terjadi, dimainkan oleh sekitar 4 sampai 6 orang perempuan dengan menggunakan Alu yang dalam Bahasa Bima disebut Aru, diringi senandung E Aule dan iringan Biola serta Gambo (Gambus) yang dilaksanakan terutama saat-saat panen padi dan sebagai ajang berkumpulnya muda mudi untuk bersyair, berpantun dan bersenandung.

DESA SAMBORI

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

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA
DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

Gambar :
Aktivitas Kompleks Uma Lengge
Desa Sambori

Gambar : 5.28

SUMBER :
Hasil Analisa

SKALA 1 : 25.000

U

5.4.4. Aktivitas Pamali Manggodo dan Arugele

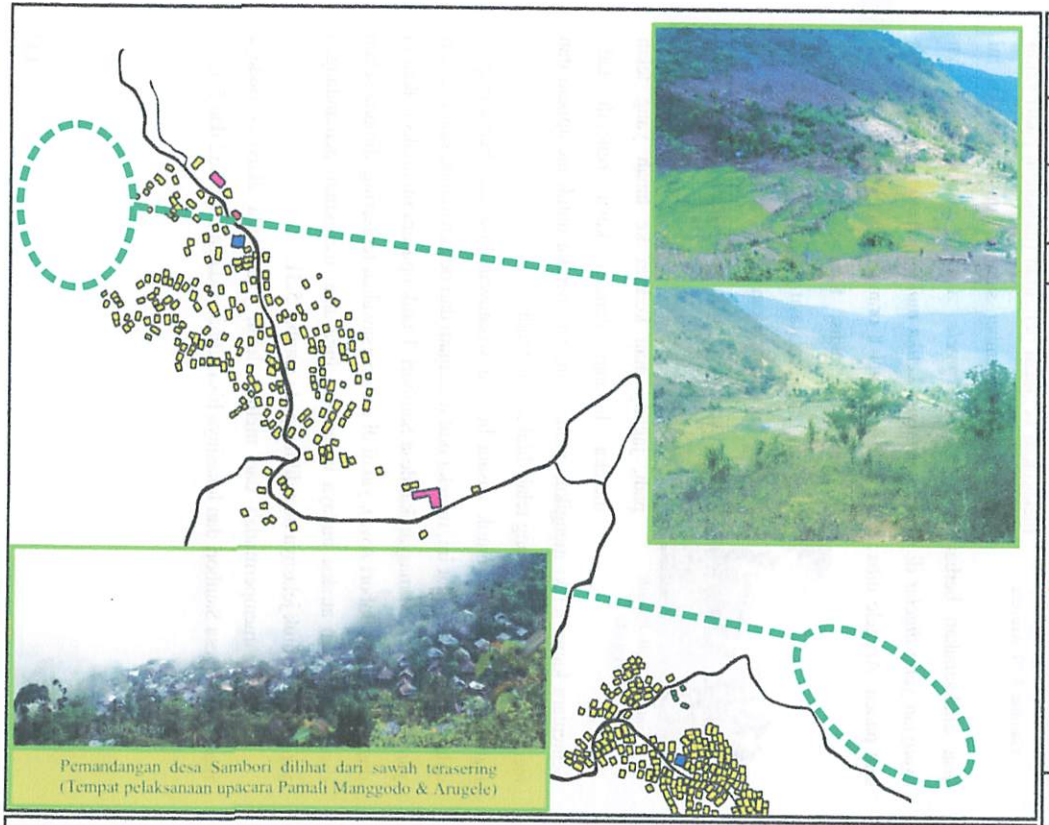
Gambar 5.29. Arugele

Aktivitas budaya masyarakat Sambori yang berkaitan dengan pertanian lainnya adalah upacara adat *Pamali Manggodo* (upacara buka lahan) yang dilakukan di area persawahan dan dilakukan sebelum memulai melakukan kegiatan pertanian (menanam padi) yakni sekitar bulan desember sampai januari. Atraksi ini bisa dilaksanakan berbarengan dengan *Arugele*. *Arugele* adalah tarian dan *nyanyian yang digelar di sawah dan huma ketika mulai menanam maupun pada* saat panen. Arugele dibawakan oleh 6 sampai 8 orang perempuan baik dewasa maupun para gadis. Sambil menyanyi mereka memegang tongkat kayu yang ujungnya telah dibuat runcing dan ditancapkan ke tanah. Mereka berbaris dan melakukan gerakan menancapkan kayu yang diruncingkan itu kemudian menaburkan butir-butir padi, jagung atau kedelai ke tanah yang telah mereka lubangi dengan kayu runcinh tadi. Sementara kaum lelaki mengikuti alunan langkah mereka untuk merapikan dan menutup kembali tanah yang telah ditaburi bibit tadi.

Gambar 5.30. *Pamali Manggodo*

Dalam pengembangan untuk wisata budaya wisatawan bisa ikut berpartisipasi dalam dua upacara adat ini, mereka ikut menanam dan bersenandung sama seperti yang dilakukan oleh masyarakat desa Sambori. Untuk upacara ini dilaksanakan di dusun Lengge (sambori Awa), yakni di area persawahan terasering, dimana selain disuguhi dengan atraksi budaya wisatawan juga akan menikmati pemandangan yang indah. Untuk jelasnya bisa dilihat pada gambar 5.31.

Untuk mempermudah dan melihat lebih jelas pola aktivitas budaya masyarakat Desa Sambori dan lokasinya bisa dilihat pada gambar 5.32 dan 5.33.



DESA SAMBORI

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

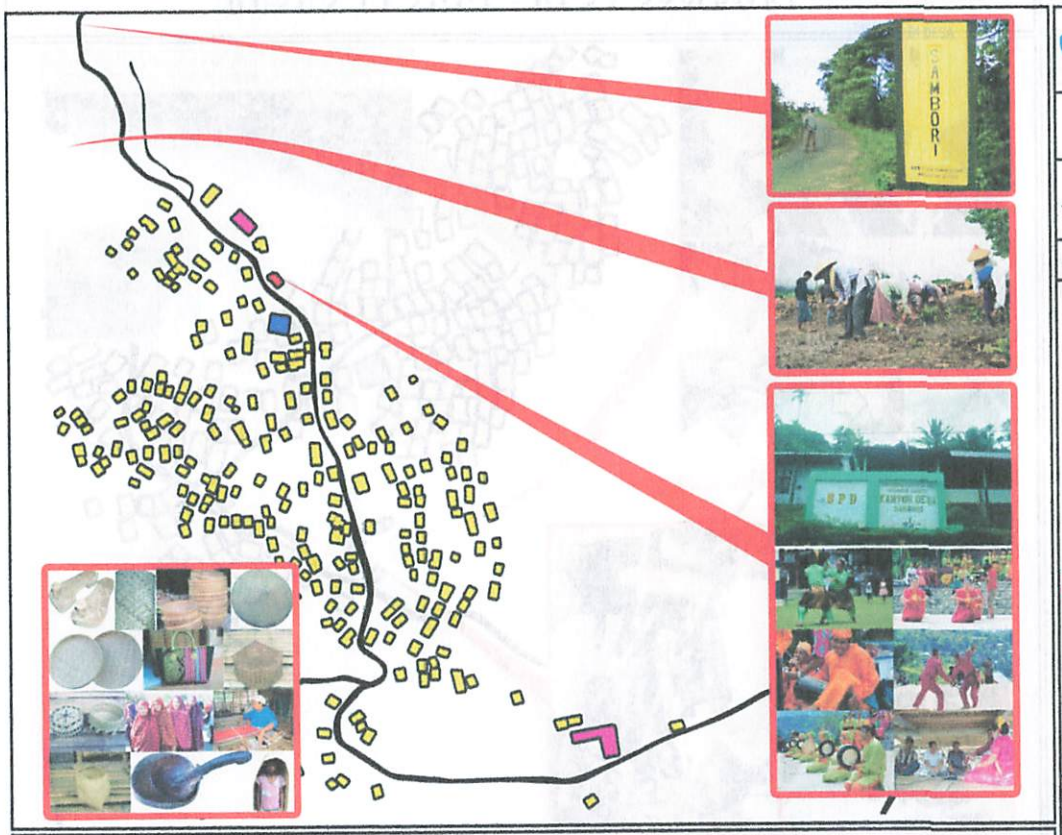
POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA
DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

Gambar :
Aktivitas Pamali Manggodo
Desa Sambori

Gambar : 5.31

SUMBER :
Hasil Analisa

SKALA 1 : 50.000



DUSUN LAMBITU - DESA SAMBORI

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

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA
DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

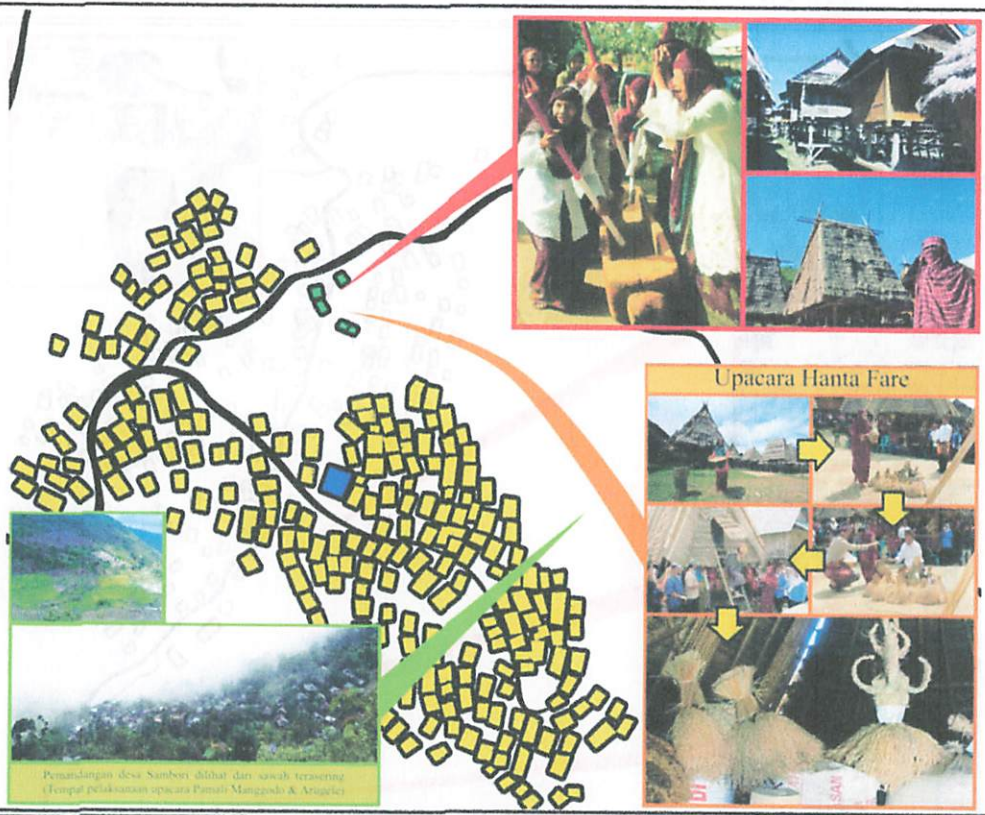
Gambar :
Analisa Aktivitas Budaya Dusun Lambitu
Desa Sambori

Gambar : 5.32

SUMBER :
Hasil Analisa

SKALA 1 : 25.000

U



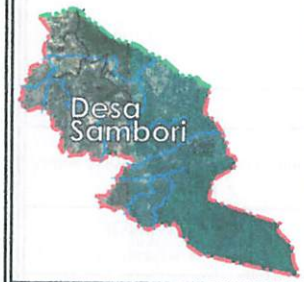
DUSUN LENGGE - DESA SAMBORI

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

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA
DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

Gambar :
Analisa Aktivitas Budaya Dusun Lengge
Desa Sambori

Gambar : 5.33



SUMBER :
Hasil Analisa

SKALA 1 : 25.000

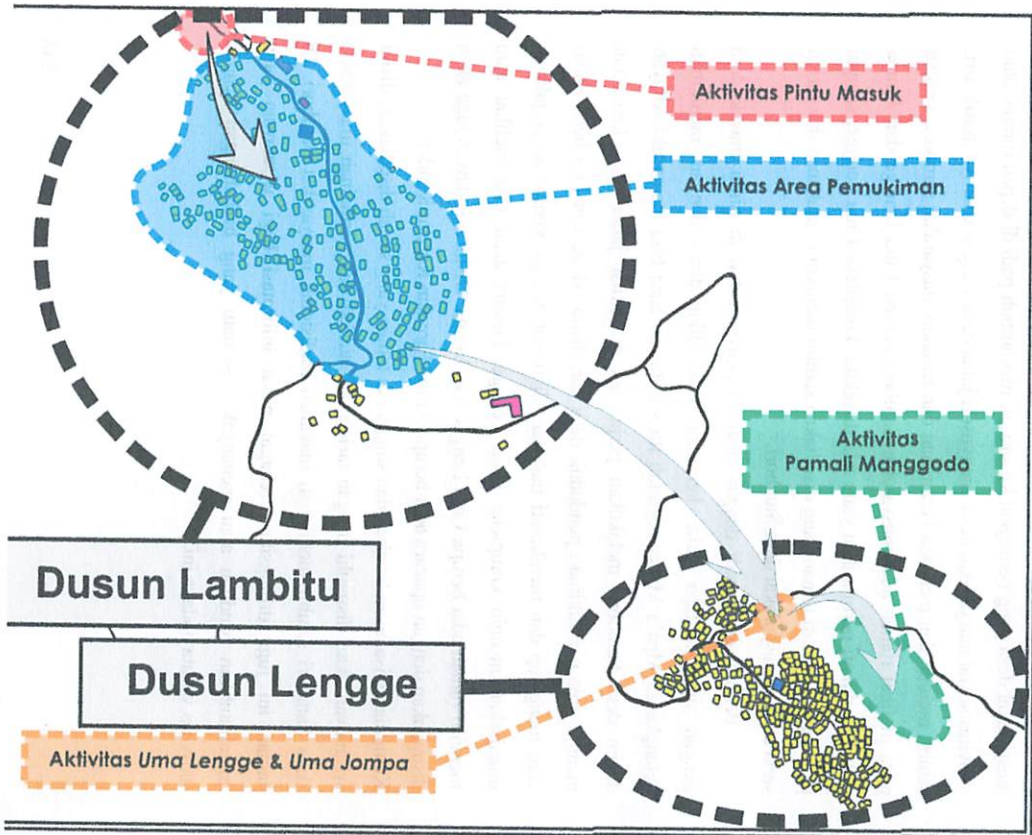
U

5.5. Analisa Pola Pergerakan Aktivitas Budaya

Dalam pola aktivitas budaya desa Sambori ini, untuk mobilitas wisatawan bisa menggunakan dua alternatif yakni dengan berjalan kaki dan menggunakan *Benhur* (delman/dokar), hal ini dilakukan dengan harapan bahwa wisatawan bisa menikmati kondisi dan suasana desa Sambori dengat utuh, baik itu dari kondisi alam, hawa sejuk gunung Lambitu, kondisi permukiman penduduk desa, aktivitas masyarakat desa yang berangkat ke sawah, menumbuh padi di depan rumah, atau aktivitas sosial masyarakat desa, menyusuri jalan desa yang sekitarnya masih asri, sambil melihat dan membeli kerajianan dan tenunan masyarakat sambori, sampai pada melihat rumah adat masyarakat Sambori berupa Uma Lengge dan Jompa serta menikmati pertunjukan yang ada di sekitar kompleks Uma Lengge, sampai pada beristirahat di taman yang disediakan sambil menikmati makanan dan tarian serta atraksi masyarakat desa Sambori.

Perjalanan diawali dengan upacara penyambutan di pintu masuk desa dengan upacara tapa gala, kemudia akan dilanjutkan dengan menikmati ketangkasan Mpa'a Manca. Setelah itu wisatawan baru bisa memasuki wilayah dalam desa Sambori, melakukan perjalanan di sekitar jalan desa, kemudian menuju area permukiman penduduk desa dan disini wisatawan bisa beristirahat atau menginap dan menikmati makanan di rumah warga, kemudian perjalanan dilanjutkan menuju kompleks Uma Lengge. Disana akan bisa melihat atau meneliti rumah adat berupa Uma Lengge dan Jompa. Disini wisatawan juga akan disuguhkan dengan upacara adat berupa Ampa Fare dan Kareku Kandei.

Kemudian wisatawan kembali dan singgah di taman yang sudah disediakan, disini wisatawan akan disuguhi dengan tari-tarian, atraksi dan permainan masyarakat desa Sambori sambil menikmati makanan tradisional masyarakat Sambori. Di taman ini juga difungsikan sebagai pusat informasi bagi wisatawan yang membutuhkan panduan atau menanyakan sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas wisata budaya ini.



DESA SAMBORI

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

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA
DESA SAMBORI
KABUPATEN BIMA

Gambar :
Analisa Pola pergerakan Aktivitas Budaya Desa Sambori

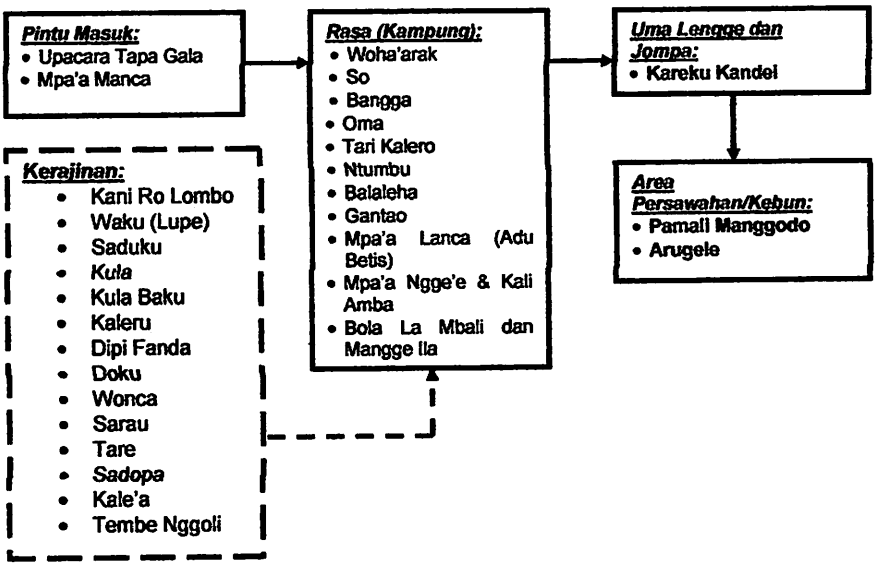
Gambar : 5.34

SUMBER :
Hasil Analisa

SKALA 1 : 25.000

U

Diagram 5.1. Pola aktivitas budaya masyarakat Sambori



Sumber: hasil analisa dan survey

Tabel 5.5. Rekapitulasi Potensi, Masalah dan Rekomendasi Aktivitas Budaya di Desa Sambori

No	Sasaran	Hasil		Lokasi Kegiatan	Kebutuhan Pengembangan
		Potensi Pengembangan	Masalah Pengembangan		
1	Inventarisasi potensi wisata adat (budaya) di Desa Sambori.	*Tapa Gala*	Di pintu masuk desa belum ada area yang secara khusus melakukan upacara *Tapa Gala* ini	Pintu Masuk Desa Sambori (Dusun Lambitu)	Perlu adanya area khusus untuk pelaksanaan upcara ini di dekat gerbang masuk desa
		Bola La Mbali dan Mangge Ila	Tradisi nyanyian ini sudah hamper punah, hanya di beberapa keluarga saja yang melestarikannya	Rumah penduduk	Perlu adanya pelestarian dan penggalakan tradisi ini agar bisa dimunculkan dalam atraksi budaya Sambori
		Kerajianan/kreasi: *Kani Ro Lombo,*	Belum adanya sarana penunjang dan modal	Rumah penduduk	Perlu adanya pelatihan, modal dan

		Waku (Lupe), Saduku, Kula, Kula Baku, Kaleru, Dipi Fanda, Doku, Wonca, Sarau, Tare, Sadopo, kale'a, Tembe Nggoli	untuk produksi dan penjualan kerajinan ini.	(Dusun Lengge dan Lambitu)	sarana untuk menjual produk-produk kreasi masyarakat ini.
		Tari, atraksi dan permainan: *Tari Kalero, Ntumbu, Balaleha, Mpa'a Manca, Gantao, Arugele, Mpa'a Ngge'e* Dan *Kali Amba*	Belum ada area khusus untuk pelaksanaan atau mempresentasikan atraksi dan tarian ini kepada wisatawan	Kantor desa dan rumah warga	Perlu adanya sebuah area khusus untuk menampilkan kesenian masyarakat Sambori seperti taman desa yang bisa sebagai pusat kegiatan budaya di desa Sambori
		Rumah adat: *Uma Lengge, Uma Jompa*	*Uma Lengge* dan *Uma Jompa* yang ada sekarang sudah tidak terawat dan kondisinya sudah mulai rusak	Dusun Lengge (Sambori Awa/Sambo ri Lama)	Perlu adanya revitalisasi dan rehabilitasi areal kompleks *Uma Lengge* dan *Uma Jompa*
		Upacara Adat: Kareku Kandei, Ampa Fare	Selama ini upacara ini tidak dilakukan secara rutin, hanya pada saat kegiatan saat tertentu saja	Kompleks *Uma Lengge dan Uma Jompa* Dusun Lengge (Sambori Awa/Sambo ri Lama)	Perlu adanya penggalakan untuk upacara ini, kedua upacara ini dilaksanakan pada waktu yang sama yakni saat masa panen, kegiatan ini harus digalakkan secara rutin
2	Identifikasi unsur-unsur kebudayaan masyarakat asli di Desa Sambori	Rasa (Kampung): *Woha'arak* (Hutan adat), *So* (pertanian di bukit), *Bangga* (pertanian di lembah), *Oma* (ladang), aktivitas sosial dan ekonomi lainnya, pola ruang desa.	Ada beberapa budaya masyarakat Sambori mulai hilang atau terancam punah, misalnya nyanyian *Bola La Mbali dan Mangge Ila*, adanya pengaruh budaya luar sehingga sedikit mempengaruhi pola hidup masyarakat Sambori	Rumah Warga (Rumah penduduk (Dusun Lengge dan Lambitu)	Perlu adanya penggalakan aktivitas budaya dan penggalian nilai-nilai budaya dan sejarah masyarakat Sambori
3	Klasifikasi bentuk atraksi budaya masyarakat Desa Sambori	Something to see, Something to do, Something to buy	Promosi yang kurang, sehingga keberadaan desa budaya Desa Sambori ini tidak maksimal.	Desa Sambori	Dalam penelitian ini ada 3 klasifikasi yang dilakukan yakni: sesuatu yang bisa dillihat oleh wisatawan, sesuatu yang bisa dilakukan oleh wisatawan dan sesuatu yang bisa dibeli oleh wisatawan. Hal ini agar dalam kegiatan wisata budaya ini

					bisa tepat sasaran sesuai dengan inventaris budaya dan adat yang dimiliki oleh masyarakat Sambori
4	Pola bentuk kegiatan aktivitas wisata budaya di Desa Sambori	Upacara adat, tari-tarian, atrkasi, nyanyian, rumah adat, kerajinan/kreasi masyarakat, aktivitas sosial dan ekonomi.	Belum adanya perencanaan yang sistematis baik itu waktu dan tempat pelasanaan atraksi budaya.	Pintu masuk desa, rumah warga, lokasi kegiatan ekonomi, persawahan, perkebunan, kompleks *Uma Lengge* dan *Uma Jompa*	Perlu adanya perencanaan dan pengembangan kegiatan wisata budaya di Desa Sambori serta memasukan aktivitas budaya untuk menunjang kegiatan wisata budaya di Desa Sambori, baik itu berdasarkan waktu maupun ruang.
5	Pola ruang dan pola pergerakan aktivitas *wisata budaya* di Desa Sambori	Keadaan alam desa Sambori yang berada di lereng gunung Lambitu sangat *menunjang dalam* aktivitas wisata budaya, dimana secara kondisi alam yang sejuk dan asri dan dari beberapa titik kegiatan lokasinya tidak terlalu jauh satu dengan yang lain.	Kegiatan budaya masyarakat Sambori di beberapa aktivitas budaya selama ini *masih belum dilakukan* secara sistematis, baik itu waktu maupun lokasi kegiatan.	Pintu masuk desa, rumah warga, lokasi *kegiatan* ekonomi, persawahan, perkebunan, kompleks *Uma Lengge* dan *Uma Jompa*	Perencanaan pola keruangan agar dalam kegiatan wisata budaya ini *bisa dilaksanakan* secara sistematis dan berurut, sehingga bisa mengarahkan wisatawan ketika berwisata di Desa Sambori. Pola pergerakan berwisata di desa Sambori dimulai dari pintu masuk desa (Dusun Lambitu) sampai pada saat pulang nantinya

BAB VI
PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari hasil inventarisasi dan analisa potensi budaya tersebut maka dapat disimpulkan:

1. Desa Sambori memiliki budaya yang memiliki karakter berbeda dari daerha-daerah lain yang ada di Bima. Beberapa potensi budaya tersebut antara lain; *Rasa* (kampung), bahasa Sambori, syair dan nyanyian *(Kalero, Balaleha, Arugele, Bola La Mbali* dan *Mangge Ila),* tari-tarian dan atraksi *(Kalero, Mp'a Manca, Mpa'a Lanca, Ntumbu, Kareku Kandei, Kuntao),* kerajinan dan kreasi *(Waku/Lupe, Saduku, Kula, Kula Baku, Kaleru, Dipi Fanda, Wonca, Sarau, Tare, Sadopa, dan* peralatan dapur), kain dan tenunan, permainan rakyat, upacara adat (*Pamali Manggodo, Ampa Fare, Woha'arak),* rumah adat (*Uma Lengge* dan *Uma Jompa).*
2. Unsur-unsur budaya Sambori masih sangat kuat dan dianut oleh masyarakat sambori, baik itu pola bermukim dan langgam bangunan, pola aktivitas ekonomi dan sosial serta adat istiadat atau system religi yang berlaku di msayarakat. Hanya beberapa saja yang mulai ditinggalkan oleh masyarakat yang merupakan peninggalan kepercayaan animisme dan dinamisme jaman dahulu sebelum Agama Islam masuk ke Bima khususnya Desa Sambori.
3. Dari hasil analisa berdasarkan klasifikasi bentuk atraksi dan kerajinan/kreasi masyarakat sambori maka dapat disimpulkan
   - *Something to see,* berupa; *Rasa (Woha'arak, So, Bangga, Oma), Tapa Gala, Uma Lengge, Jompa, Tari Kalero, Mpa'a Manca, Mpa'a Lanca, Kareku Kandei, Ntumbu, Balaleha, Gantao, Arugele, Bola La Mbali dan Mangge Ila, Pamali Manggodo, Mpa'a Ngge'e Dan Kali Amba, Ampa Fare, Kani Ro Lombo.*
   - *Something to do,* berupa; *Kareku Kandei, Balaleha, Arugele, Mpa'a Ngge'e Dan Kali Amba, Ampa Fare, Kani Ro Lombo, Tapa Gala.*

- *Something to buy,* berupa; *Kani Ro Lombo, Waku (Lupe), Saduku, Kula, Kula Baku, Kaleru, Dipi Fanda, Doku, Wonca, Sarau, Tare, Sadopa, Kale'a, Tembe Nggoli.*

4. Dari hasil analisa dapat dismpulkan bentuk kegiatan aktivitas budaya masyarakat Sambori dilaksanakan di beberapa lokasi yakni; Pintu masuk desa, area pemukiman penduduk, area ladang dan persawahan, dan kompleks *Uma Lengge* dan *Uma Jompa.*
5. Dari hasil analisa dapat dismpulkan bentuk kegiatan aktivitas budaya masyarakat Sambori yang bisa di terapkan untuk kegiatan berwisata adat adalah sebagai berikut; aktivitas masyarakat ketika ada tamu atau wisatawan yang berkunjung dimulai dari pintu masuk desa yakni dengan upacara penyambutan yang dikenal dengan nama *Tapa Gala* dan atraksi *Mpa'a Manca,* lalu tamu atau wisatawan baru bisa masuk area dalam Desa Sambori atau sekitar pemukiman penduduk, disini wisatawan bisa menemukan berbagai macam kerajinan berupa alat-alat rumah tangga maupun kain dan tenunan, wisatawan juga bisa belajar menenun kain dan motif kain tradisional Sambori tersebut. Di area dekat pemukiman ini wisatawan bisa menyaksikan upacara *Pamali Manggodo* dan senandung *Arugele* di area persawahan. Kemudian wisatawan bisa meneruskan perjalanan ke kompleks *Uma Lengge* dan *Uma Jompa* yang merupakan rumah adat masyarakat Sambori, disini wisatawan bisa menyaksikan dan ikut berpartisipasi pada upacara *Ampa Fare* dan *Kareku Kandei.*

6.2. Rekomendasi

Untuk pengembangan Desa Sambori sebagai destinasi wisata budaya di Kabupaten Bima maka perlua dilakukan hal-hal yang bisa menunjang dalam pengembangan itu sendiri, upaya-upaya yang bisa dilakukan antara lain;

1. Perlu adanya upaya inventarisasi kegiatan budaya masyarakat Desa Sambori yang nantinya bisa ditawarkan kepada wisatawan yang berkunjung di Desa Sambori, untuk upacara-upacara atau kegiatan budaya yang mulai hilang agar diadakan kembali agar tidak punah dan pada akhirnya selain sebagai kegiatan

wisata budaya bisa melestarikan budaya asli masyarakat Sambori. Invetrasisasi ini meliputi:

- *Tapa Gala:* Perlu adanya area khusus untuk pelaksanaan upcara ini di dekat gerbang masuk desa.
- *Bola La Mbali dan Mangge Ila:* Perlu adanya pelestarian dan penggalakan tradisi ini agar bisa dimunculkan dalam atraksi budaya Sambori.
- Kerajianan/kreasi: *Kani Ro Lombo, Waku (Lupe), Saduku, Kula, Kula Baku, Kaleru, Dipi Fanda, Doku, Wonca, Sarau, Tare, Sadopa, kale'a, Tembe Nggoli:* Perlu adanya pelatihan, modal dan sarana untuk menjual produk-produk kreasi masyarakat ini.
- Tari, atraksi dan permainan: *Tari Kalero, Ntumbu, Balaleha, Mpa'a Manca, Gantao, Arugele, Mpa'a Ngge'e* Dan *Kali Amba:* Perlu adanya sebuah area khusus untuk menampilkan kesenian masyarakat Sambori seperti taman desa yang bisa sebagai pusat kegiatan budaya di desa Sambori
- Rumah adat: *Uma Lengge, Uma Jompa:* Perlu adanya revitalisasi dan rehabilitasi areal kompleks *Uma Lengge* dan *Uma Jompa*
- Upacara Adat: Kareku Kandei, Ampa Fare: Perlu adanya penggalakan untuk upacara ini, kedua upacara ini dilaksanakan pada waktu yang sama yakni saat masa panen, kegiatan ini harus digalakkan secara rutin.

2. Perlu adanya identifikasi unsur-unsur kebudayaan masyarakat Sambori baik itu berupa aktivitas masyarakat berupa kegiatan keagamaan, adat maupun aktivitas ekonomi masyarakat Sambori. Selain itu perlu adanya identifikasi bangunan-bangunan adat serta pola aktivitas ruang masyarakat desa Sambori. Untuk pengembangannya Perlu adanya penggalakan aktivitas budaya dan penggalian nilai-nilai budaya dan sejarah masyarakat Sambori.
3. Dalam kegiatan wisata budaya di Desa Sambori, harus dilakukan klasifikasi untuk menentukan jenis wisata dan aktivitas yang bisa ditawarkan kepada wisatawan yang berkunjung. Dalam penelitian ini ada 3 klasifikasi yang dilakukan yakni: sesuatu yang bisa dillihat oleh wisatawan, sesuatu yang bisa dilakukan oleh wisatawan dan sesuatu yang bisa dibeli oleh wisatawan. Hal ini

agar dalam kegiatan wisata budaya ini bisa tepat sasaran sesuai dengan inventaris budaya dan adat yang dimiliki oleh masyarakat Sambori

4. Perlu adanya perencanaan dan pengembangan kegiatan wisata budaya di Desa Sambori serta memasukan aktivitas budaya untuk menunjang kegiatan wisata budaya di Desa Sambori. Kegiatan-kegiatan tersebut dimulai ketika wisatawan memasuki desa Sambori sampai ketika mereka akan meninggalkan desa Sambori setelah melakukan kegiatan berwisata (budaya). Dalam penelitian ini ada beberapa lokasi yang bisa dimaksimalkan untuk kegiatan wisata budaya di Desa Sambori ini, yakni: pintu masuk desa, area permukiman masyarakat Sambori, perencanaan taman desa, area persawahan dan perkebunan dan area kompleks *Uma Lengge*. Untuk pengembangannya perlu adanya perencanaan dan pengembangan kegiatan wisata budaya di Desa Sambori serta memasukan aktivitas budaya untuk menunjang kegiatan wisata budaya di Desa Sambori, baik itu berdasarkan waktu maupun ruang.
5. Dalam aktivitas wisata tidak terlepas dari pola keruangan agar dalam kegiatan wisata budaya ini bisa dilaksanakan secara sistematis dan berurut, sehingga bisa mengarahkan wisatawan ketika berwisata di Desa Sambori. Pola pergerakan berwisata di desa Sambori dimulai dari pintu masuk desa (Dusun Lambitu) kemudian wisatawan memasuki area permukiman masyarat desa, kemudian menuju kompleks Uma Lengge yang berada di dusun Lengge, lalu kembali ke taman desa yang dalam perencanaan ini merupakan pusat dari kegiatan wisata budaya di Desa Sambori ini. Dalam pengembangannya sebagai obyek wisata perlu adanya perencanaan pola keruangan agar dalam kegiatan wisata budaya ini bisa dilaksanakan secara sistematis dan berurut, sehingga bisa mengarahkan wisatawan ketika berwisata di Desa Sambori. Pola pergerakan berwisata di desa Sambori dimulai dari pintu masuk desa (Dusun Lambitu) sampai pada saat pulang nantinya.

DARTAR ISTILAH

A

Ampa Fare: Menyimpan hasil panen ke Uma Lengge & Jompa

Aru: Alu

Arugele: Tarian dan nyanyian ketika tanam dan panen padi

B

Baju mbolo wo'o: Baju tanpa kerah

Baju poro: Baju lengan pendek

Belaleha: Nyanyian berupa do'a perlindungan dari bencana

Belaleha Nika Ro Neku: Nyanyian balaleha pernikahan

Belaleha Suna ro Ndoso: Nyanyian balaleha khitanan

Bangga: Pertanian di lembah

Benhur: Delman atau Dokar khas Bima

Bola La Mbali dan Mangge Ila: Nyanyian jampi dan do'a untuk menyembuhkan penyakit

C

Cila Mboko: Parang yang ujungnya bengkok

D

Dipi Fanda: Tikar Pandan atau

Do'a Salama: Pembacaan Do'a selamat

Doku: Nyiru

Donggo Ipa: Donggo Barat/Seberang

Dou Donggo: Orang Donggo

Dou Donggo Ele: Donggo Timur (Orang Dataran Tinggi Timur)

Dou Mbojo: Orang Bima

F

Fu'u Ta'a: Pohon Lontar

G

Genda: Gendang

Genda Mbojo: Gendang Bima

I

Inge Ndai: Saudara Serumpun

J

Jaman Naka: Pra Sejarah

Jambuta: Hajatan/pesta

Jima Edi: Gelang kaki

Jima Rima: Gelang tangan

Jurang: keranjang

K

Kababu: Sejenis Selepang

Kabore: Lahan pertanian yang ditanami tanaman tahunan

Kale'a: Piring Nasi

Kalero: Tari upacara untuk menghormati arwah leluhur

Kaleru: Wadah sirih atau rempah-rempah

Kali Amba: Permainan Jual Beli

Kani Ro Lombo: Pakaian

Kani ro Lombo ma Ntika Raso: Pakaian yang indah dan bersih

Katongga: Tawa-Tawa

Kababu: Sejenis Selepang

Katente: Memakai saung dengan cara melilitkan di pinggang

Kondo: Kalung

Kula: Bakul

Kula Baku: Bakul kecil

Kula Bongi: Kula Beras

Kula Lo'i: Kula Obat

L

Lambitu: Runcing Menjulang

M

Marafu: Batu-batu persembahan dan tempat persembahan.roh-roh nenek moyang

Marapo ro Makakimbi: Semua benda mati memiliki roh

Mbako Ro Lowi: Memasak

Mpa'a Kapodo: Tari rakyat

Mpa'a Lanca: Adu Betis

Mpa'a Manca: Beladiri Khas Bima

Mpa'a Ngge'e: Permainan anak-anak

N

Nggahi Mbojo: Bahasa Bima

Nggaro: lahan tanaman semusim, terutama palawija.

Ni'u: Nyiur

Nika Ro Neku: Pernikahan

Ntumbu: Adu Kepala

O

Oma: Ladang di bukit

P

Pamaco: Sumbangan untuk hajatan keluarga

Pamali Kari'i: Pemimpin tolak bala burung pipit

Pamali Lawo Lanco: Pemimpin tolak bala hama tikus

Pamali Manggodo: Upacara buka lahan pertanian

Panggawa: Tokoh adat yang memimpin Upacara *Pamali Manggodo*

Panggita: Tokoh Adat

Parafu: Tempat persembahan roh-roh nenek moyang dan batu-batu besar

Pasapu Monca: Sapu tangan kuning

S

Sadopa: Sandal/terompah

Saduku/Sanduru: Wadah untuk menyimpan nasi

Sajala Fare: seribu ikat Padi

Salepe: Ikat pinggang/sabuk

Sambolo: Ikat kapala

Sambore: Palu

Samu'u Tuta: Tata rambut yang ditata membentuk seperti undak di atas kepala

Sando: Dukun

Santari Jago: 200 biji Jagung

Sarau: Camping

Salepe: Ikat pinggang

Sambori Ntoi: Sambori dalam/lama

Sambori Bou: Sambori Lama/luar

*Sampori:*Terlepas atau terpisah

Samu'u Tuta: Rambut yang ditata membentuk seperti undak

Samu'u Tu'u: Ikatan rambut yang di bentuk meninggi di atas kepala

Sanggentu: Sarung diikatkan pada bagian pinggang kemudian dibiarkan lurus sampai mata kaki

Sapo: Gubuk

Sarau: Caping

Sarone: Alat musik tiup terbuat dari daun lontar

Suna ro Ndoso: Khitanan

So: Pertanian di perbukitan

T

Tapa Gala: Menahan dengan bambu

Tare: Nampan dari Rotan

Teka Ra Ne'e: Sumbangan untuk keluarga dan kerabat yang berhajat

Tembe me'e: Sarung hitam

Todu: Kerudung

To'o Kai: Tempat Tinggal

U

Uma Leme: Lumbung di Donggo Ipa

Uma Lengge: Lumbung Khas Bima

W

Waku/Lupe: Jas Hujan Tradisional Sambori

Wila: labu

Weri/Bala: Kain ikat pinggang

Wonca: Bakul

DAFTAR PUSTAKA

Buku

H. Oka A. Yoeti, Pengantar Ilmu Pariwisata

Matheison & Wall, An Introduction To Tourism And Anthropology

A. Hari Karyono, Kepariwisataan

Poerwadarminta, W.J.S. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka. Jakarta 1990

Soemarwotto, O. Ekologi Lingkungan Hidup dan Pembangunan. Djambatan. Jakarta 1996

Pandit, N.S. 1981. Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana. Pranindya Paramita. Jakarta

Wahab, S. Manajemen Kepariwisataan. Pranindya Paramita. Jakarta 1987

Drs. Mohammad Ngafenan, Kamus Pariwisata

Gold, S.M. 1980. Recreation Planning and Design. McGraw Hill Book Company. New York.

Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Penerbit Rinerka Cipta, 1981

Soerjono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar, Penerbit CV Rajawali, 1982Jakarta

Artikel

WALHI. 1991. Ekoturisme di Indonesia, Peluang dan Kendala. Diskusi Terbatas oleh WALHI dengan Conservation International Indonesia Tanggal 25 Januari 1991. Jakarta

Website/Blog

http://mbojonet.blogspot.com

http://bimakab.go.id

http://pesonawisatabima.wordpress.com

Bismillahirrahmaanirrahiim...

Segala puji dan syukur saya persembahkan bagi sang penggenggam langit dan bumi, dengan rahman rahim yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan kemaha besarannya.

Lantunan sholawat beriring salam penggugah hati dan jiwa, menjadi persembahan penuh kerinduan pada sang revolusioner Islam, pembangun peradaban manusia yang beradab Habibana wanabiyana Muhammad SAW...

Tetes peluh yang membasahi asa, ketakutan yang memberatkan langkah, tangis keputus asaan yang sulit dibendung, dan kekecewaan yang pernah menghiasi hari-hari kini menjadi kesyukuran dan kebahagiaan yang tumpah dalam sujud panjang. Alhamdulillah maha besar Allah, sembah sujud sedalam qalbu hamba haturkan atas karunia dan rizki yang melimpah, kebutuhan yang tercukupi, dan kehidupan yang layak.

Pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik walaupun terlambat (sangat terlambat), bila meminjam pepatah lama. Karya ini merupakan wujud dari kegigihan dalam ikhtiar untuk sebuah makna kesempurnaan dengan tanpa berharap melampaui kemaha sempurnaan sang maha sempurna.

Dengan hanya mengharap ridho-Mu semata, ku persembahkan karya ini untuk yang terkasih Umi, Aji dan keluarga yang do'anya senantiasa mengiringi setiap derap langkahku. Mohon dimaafkan bila ikhtiar ku ini tidak maksimal sesuai yang diharapkan, semoga Allah senantiasa menjadikan kita keluarga sakinah hingga ke syurga.

Untuk sahabat & teman; sungguh, kebersamaan yang kita bangun selama ini telah banyak merubah kehidupanku. Sungguh aku bahagia bersamamu, bahagia memiliki kenangan indah dalam setiap bait pada paragraf kisah persahabatan kita. Bila Tuhan memberikanku umur panjang, akan aku bagi harta yang tak ternilai ini (persahabatan) dengan anak dan cucuku kelak.

Untuk para Dosen; semoga Allah selalu melindungimu dan meninggikan derajatmu di dunia dan di akhirat, terima kasih atas bimbingan dan arahan selama ini. Pak Arif sebagai pembimbing I, Pak Budi sebagai pembimbing II, Semoga ilmu yang telah diajarkan menuntunku dan membimbingku dalam penye;esaian skripsi ini berharga di dunia dan bernilai di akhirat. Alhamdulillahi rabbil 'aalamiin...

"Ya Alloh, jadikanlah Iman, Ilmu dan Amal ku sebagai lentera jalan hidupku keluarga dan saudara seimanku"

Orang yang paling menyakitkan siksanya di hari kiamat adalah orang yang punya ilmu tapi Allah tidak mengizinkan memanfaatkan ilmunya (al-hadist)

LANGUAGE LABORATORY

NATIONAL INSTITUTE OF TECHNOLOGY MALANG

Bendungan Sigura-gura Street No. 2 Malang. Phone (0341) 551431 Ext. 261

Certificate Of Achievement **TOEFL**

This certifies that

M. TAUFIQURRAHMAN

has taken

TOEFL - PREDICTION TEST

Administered

by ITN LANGUAGE LABORATORY

August 8, 2012

TOEFL-PREDICTION SCORE RECORD

Section 1	Section 2	Section 3	Total Score
40	43	45	426
SCALED SCORES			

Head of Language Laboratory

Drs. Addy Utomo. M.Pd

NIP.Y.102 87 00162

LAMPIRAN : PENGAJUAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI

DAFTAR PKN DAN STUDIO YANG SUDAH DI TEMPUH

NO	MATA KULIAH	BELUM / SELESAI	NILAI	LAMPIRAN
1	STD PROSES PERENCANAAN		B	KHS / SURAT PUAS
2	STD PERENC. KOTA		B	KHS / SURAT PUAS
3	STD PENGEMBANGAN WILAYAH		A	KHS / SURAT PUAS
4	PKN		B	KHS / SURAT PUAS
5	KOLOKIUM		C	KHS / SURAT PUAS

MALANG, 9 Juni 2012
DOSEN WALI

(Dr.Ir. Ibnu Sasongko, MT

JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI/PWK
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Lamp : 4 Lembar
Perihal : Seminar Dan Sidang Tugas Akhir

Kepada : **Yth. Ketua Jurusan Teknik Planologi**
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Bersama ini saya mahasiswa/i Jurusan Teknik Planologi

Nama : M. Taufiqurrahman

NIM : 97 24 039

Dapat diijinkan untuk mengikuti Seminar dan Sidang tugas akhir/Skripsi
Adapun hasil studi yang telah saya peroleh adalah :

Kredit : 133

IPK : 2,59

Dengan rekapitulasi DPA (Daftar Prestasi Akademik) Mahasiswa terlampir
Demikian Permohonan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Malang, 4 Juni 2012
Hormat Saya

M. Taufiqurrahman

Mengetahui dan menyetujui

Rekording Jur. T. Planologi

Dra. Sunarsih

Dosen Wali

Dr. Ir. Hari Susanto, MT

Sekretaris
Jurusan T. Planologi

Lampiran :
1. Surat Puas PKN
2. DPA Mahasiswa

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura-Gura 2
MALANG

Lamp : 1 Lembar
Perihal : Permohonan Tugas Akhir/Skripsi

Kepada : **Yth. Ketua Jurusan Teknik Planologi**
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Bersama ini saya mahasiswa/i Jurusan Teknik Planologi

Nama : M. TAUFIQURRAHMAN
NIM : 97.24.039

Dapat diijinkan untuk mengabil tugas akhir/Skripsi

Adapun hasil studi yang telah saya peroleh adalah :

Kredit : 139
IPK : 2.59

Studio/PKN:

Selesai : _____Studio (studio proses, kota, wilayah, PKN).

Apabila dalam penyelesaian/ penyusunan Tugas akhir tersebut melampui batas waktu yang telah ditetapkan, saya sanggup untuk daftar ulang kembali

Demikian permohonan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, atas kebijaksanaan dan perhatian Ketua Jurusan disampaikan terima kasih.

Malang, 09 JUNI 2012
Hormat Saya

M. TAUFIQURRAHMAN

Mengetahui dan menyetujui

BAU/TUK 8/21/12/6

Dosen Wali

DR. Ir. Ibnu Sasongko, MT

Sekretaris
Jurusan T. Planologi

Recording
Jurusan T. Planologi

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

Jl. Bendungan Sigura-gura No.2 Malang

LEMBAR ASISTENSI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama : M. Taufiqurrahman S (97.24.039)

Dosen : Arief Setijawan, ST. MT.

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1.	2/7/12	- Kaedah: tujuan dan sasaran - Sistematika	
2.	17/7/12	- Lengkapi Gambaran umum lokasi. - Peta Orientasi.	
3.	26/7/12	- Analisa sesuaikan dengan sasaran - Peta untuk analisa - Kesimpulan dan rekomendasi - sesuaikan dengan sasaran	
4.	9/8/2012	Acc Seminar Konsep	

Nama : M. Taufiqurrahman S (07.24.038)

Dosen : Endratno Budi S, ST.

No	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	4/08/2010	• ppt! • cetakan lancar – materi (pendahuluan – tujuan – sasaran – analisis. hasil / kesimpulan + saran • jika waktu tidak mencukupi cukup !!!	

Keterangan Seminar Proposal / Hasil / Sidang Skripsi

Nama : M. TALAFKURRAHMAN
Nim : 97.24.039

Judul : PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA (ETNOTURISM)
DI DESA SAMBOKI KABUPATEN BIMA

Pembimbing I : ARIEF SETIJAWAN, ST. MT
Pembimbing II : GUSDRATNO. BUDI S, ST.

Keterangan :

- Administrasi/ dana Bimbingan, seminar Proposal, Hasil, Sidang / cek ke mbak Puji
- Toefl : .....(Lampirkan Sertifikat Toefl)
- Nilai : .....

26/12

Malang, ...
Sekjur T. Planologi

Arief Setijawan, ST, MT

DAFTAR HADIR UJIAN SEMINAR HASIL
JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI/PWK
PERIODE II 2012
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

1. Nama Mahasiswa : **M.TAUFIQURRAHMAN**
2. N I m : 97.24.038
3. Jurusan : **Teknik PWK/Planologi**
4. Hari / Tanggal : SENIN, 6 AGUSTUS 2012
5. Waktu : 08.00 - SELESAI
6. Ruang : r. 32A
7. Judul Tugas Akhir : ***PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA DOSEN PEMBAHAS	TANDA TANGAN
1	ENDRATNO BUDI S, ST	
2	IR. A. NURUL HIDAYATI, MTP	
3	FANITA CAHYANING A, ST	

Malang, 6 AGUSTUS 2012
Mengetahui
Ketua Jurusan T. Planologi

Dr. Ir. Ibnu sasongko, MT
NIP.Y. 1018800178

Panitia Pelaksana Tugas Akhir
Koordinator

Arief Setiawan, ST, MT
NIP.Y.1030100369

DAFTAR HADIR UJIAN SEMINAR HASIL
JURUSAN TEKNIK PWK/PLANOLOGI
PERIODE II 2012
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

1. Nama Mahasiswa : **M.TAUFIQURRAHMAN**
2. N I m : 97.24.038
3. Jurusan : **Teknik PWK/Planologi**
4. Hari / Tanggal : SENIN, 6 AGUSTUS 2012
5. Waktu : 08.00 - SELESAI
6. Ruang : r. 32A
7. Judul Tugas Akhir : ***PENGEMBANGAN WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	TANDA TANGAN
1	HENDRIK . O	01.24.074	
2	RAHIM SATRIAWAN Y	09.29.009	
3	FAJRIN KHALID	05.24.019	
4.	Satiyadi	01.24.076	
5.	CLEIS DEMITY SUTRISTA	04.24.008	
6	Bachtiardo J. Mikaballe	05-24.032	
7	Rosalita A. Ali	05.24.053	
8.	NOVIA SARI	01.24.105	
9	YEHEZKIEL.S	01.24.075	

Malang,6 AGUSTUS 2012
Mengetahui
Ketua Jurusan T. Planologi

Dr. Ir. Ibnu sasongko, MT
NIP.Y. 1018800178

Panitia Pelaksana Tugas Akhir
Koordinator

Arief Setiyawan, ST, MT
NIP.Y.1039000214

BERITA ACARA SEMINAR HASIL
JURUSAN TEKNIK PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INNSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG
2012

HARI/TANGGAL : SENIN, 6 AGUSTUS 2012
NAMA : M. Taufiqurrahman
NIM : 97.24.039
JUDUL : POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA, DESA SAMBORI KABUPATEN BIMA.

No	Nama Penguji	Pertanyaan dan masukan	Paraf Penguji
1	Fanita Cahyaning A, ST	• Perbaiki abstraksi, sesuaikan dengan laporan, latarbelakang, analisa dan hasil atau rekomendasi. • Perbaiki kata pengantar, buang yang tidak perlu. • Daftar pustaka pindah ke halaman belakang dari laporan. • Perumusan masalah sesuaikan dengan sasaran dan hasil. • Gambaran umum wilayah studi, buang tabel dan uraian yang tidak perlu. • Berikan simbol, huruf atau angka untuk tiap bahasan di sub bab. • Bab V, buang bagian pembahasan yang tidak perlu. • Batasan materi ditambah. • Cek ulang redaksional.	
2	Maria C. Endarwati, ST, MIUM	• Cek redaksional dan sistematika. • Untuk tiap analisa cek dan lengkapi yang kurang.	

No	Nama Penguji	Pertanyaan dan masukan	Paraf Penguji
1	Fanita Cahyaning A, ST	• Perbaiki abstraksi, sesuaikan dengan laporan, latarbelakang, analisa dan hasil atau rekomendasi. • Perbaiki kata pengantar, buang yang tidak perlu. • Daftar pustaka pindah ke halaman belakang dari laporan. • Perumusan masalah sesuaikan dengan sasaran dan hasil. • Gambaran umum wilayah studi, buang tabel dan uraian yang tidak perlu. • Berikan simbol, huruf atau angka untuk tiap bahasan di sub bab. • Bab V, buang bagian pembahasan yang tidak perlu. • Batasan materi ditambah. • Cek ulang redaksional.	
2	Maria C. Endarwati, ST, MIUM	• Cek redaksional dan sistematika. • Untuk tiap analisa cek dan lengkapi yang kurang.	

No	Nama Penguji	Pertanyaan dan masukan	Paraf Penguji
		• Untuk peta analisa pola pergerakan budaya, lebih diperbesar dan zoom tepa di lokusinya saja. • Cek daftar pustaka, yang tidak perlu buang saja.	

Malang, 06 Agustus 2012

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Arief Setiyawan ST. MT.

Dosen Pembimbing II

Fadratno Budi Santosa, ST

INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK
PT.BNI (PERSERO) MALANG
BANK MAGU MALANG
Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

LEMBAR PERSETUJUAN
LAYAK SIDANG KOMPREHENSIF

Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : M. TAUFIQURRAHMAN

NIM : 97.24.038

Judul Tugas Akhir :

POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA

Hari/ Tgl Seminar : 6 AGUSTUS 2012

Dinyatakan : **Layak** / ~~Tidak Layak~~.

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

Contoh :

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

Pembimbing I	Pembimbing II
(ARIEF SETIAWAN, ST, MT)	(ENDRATNO BUDI S, ST)

KARTU BERIMBAT PENDERITA

DAFTAR HADIR UJIAN SEMINAR KOMPREHENSIF
JURUSAN TEKNIK PLANOLOGI/PWK
PERIODE II 2012
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

1. Nama Mahasiswa : **M. TAUFIQURAHMAN**
2. N I m : 97.24.033
3. Jurusan : **Teknik PWK/Planologi**
4. Hari / Tanggal : SENIN, 13 AGUSTUS 2012
5. Waktu : 08.00 - SELESAI
6. Ruang : r. 31
7. Judul Tugas Akhir : ***POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA DOSEN PEMBAHAS	TANDA TANGAN
1	DR. IR. IBNU SASONGKO, MT	
2	MIRA SETIAWATI A, ST	
3	FANITA CAHYANING A, ST	

Malang, 13 AGUSTUS 2012
Mengetahui
Ketua Jurusan T. Planologi

Dr. Ir. Ibnu sasongko, MT
NIP.Y. 1018800178

Panitia Pelaksana Tugas Akhir
Koordinator

Arief Setiyawan, ST, MT
NIP.Y.1030100369

DAFTAR HADIR UJIAN KOMPREHENSIF
JURUSAN TEKNIK PWK/PLANOLOGI
PERIODE II 2012
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

1. Nama Mahasiswa : **M. TAUFIQURAHMAN**
2. N I m : 97.24.038
3. Jurusan : **Teknik PWK/Planologi**
4. Hari / Tanggal : SENIN, 13 AGUSTUS 2012
5. Waktu : 08.00 - SELESAI
6. Ruang : r. 31
7. Judul Tugas Akhir : ***POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	TANDA TANGAN
1	Shinta F. Nahas	08 24 007	
2.	[illegible] P.	08 24 032	
3	Desidelfia Serma	08 24 020	
4	YEHEZKEL.S	01.24.075	
5.	Sry Fastia Hanta	02.24.046	
6.	NOVIA SARI	01.24.105	

Malang, 13 AGUATUS 2012
Mengetahui
Ketua Jurusan T. Planologi

Dr. Ir. Ibnu sasongko, MT
NIP.Y. 1018800178

Panitia Pelaksana Tugas Akhir
Koordinator

Arief Setiyawan, ST. MT
NIP.Y.1039000214

DAFTAR HADIR UJIAN KOMPREHENSIF
JURUSAN TEKNIK PWK/PLANOLOGI
PERIODE II 2012
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

1. Nama Mahasiswa : **M. TAUFIQURAHMAN**
2. N I m : 97.24.038
3. Jurusan : **Teknik PWK/Planologi**
4. Hari / Tanggal : SENIN, 13 AGUSTUS 2012
5. Waktu : 08.00 - SELESAI
6. Ruang : r. 31
7. Judul Tugas Akhir : ***POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	TANDA TANGAN
1	Shinta F. Nahas	08.24.007	
2	Dan Ag P.	08.24.032	
3	Desiderlia Serman	08.24.020	
4	YEHEZKIEL.S	01.24.075	
5	Siy Taslim Hamka	02.24.046	
6	NOVIA SARI	01.24.105	

Malang, 13 AGUATUS 2012
Mengetahui
Ketua Jurusan T. Planologi

Panitia Pelaksana Tugas Akhir

'. Judul Tugas Akhir : ***POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	TANDA TANGAN
1	Shinta F. Nahas	08 24 007	
2	Dian Aya P.	08.24.032	
3.	Desideria Serman	08.24.020	
4	YEHEZKEL.S	01.24.075	
5.	Sry Faslia Hamka	02.24.046	
6.	NOVIA SARI	01.24.105	

Malang, 13 AGUATUS 2012

Mengetahui
Ketua Jurusan T. Planologi

Panitia Pelaksana Tugas Akhir
Koordinator

Judul Tugas Akhir : ***POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	TANDA TANGAN
1	Shinta F. Nahas	08 24 007	
2	Ratu Ayu P.	08.24 032	
3.	Desidelia Serman	08. 24. 020	
4	YEHEZKEL.S	01.24.075	
5.	Sry Fastia Hamka	02.24.046	
6.	NOVIA SARI	01.24.105	

Malang, 13 AGUATUS 2012

Mengetahui

Ketua Jurusan T. Planologi

Panitia Pelaksana Tugas Akhir

Koordinator

7. Judul Tugas Akhir : ***POTENSI DAN RUANG WISATA BUDAYA DESA SAMBORI KAB. BIMA***

NO	NAMA MAHASISWA	NIM	TANDA TANGAN
1	Shinta F. Nahas	08 24 007	
2	Dian Ayu P.	08.24.032	
3.	Desideria Seroan	08 24 020	
4	YEHEZKEL.S	01.24.075	
5.	Sry Fastia Hamka	02.24.046	
6.	NOVIA SARI	01.24.105	

IINSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura – gura 2
MALANG

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

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

Hari : **SENIN**

Tanggal : **6 AGUSTUS 2012**

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : **M. TAUFIQURRAHMAN**

NIM : **97.24. 038**

Perbaikan tersebut meliputi :

- Konsistensi pedahuluan !
- Desain analisis !

Dosen Pembimbing/Penguji

IINSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Bendungan Sigura – gura 2
MALANG

PERBAIKAN TUGAS AKHIR

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

Hari : **SENIN**

Tanggal : **13 AGUSTUS 2012**

Perlu adanya perbaikan pada Tugas Akhir untuk :

Saudara : **M. TAUFIQURAHMAN**

NIM : **97.24.038**

Perbaikan tersebut meliputi :

Rekap dan Analisa hasil Questioner & Wawancara → belum ada.

Dasar konsep etnoturisme adalah partisipasi masyarakat → sbg tempat menginap (masy)
Bimana tamu dilibatkan dlm aktivitas masy → ikut serta dlm keg. masy (tamu)
↓
point ini tdk ditanyakan dlm question

Atraksi
Obyek wisata } Bedakan dlm pembahasan Anda
aktivitas

Dalam buku TA Anda, msh tidk bisa dibedakan antara → uraian data existing & hasil analisa →

Dosen Pembimbing/Penguji