

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pariwisata**

Menurut Yoeti (1982:103), pariwisata adalah perjalanan singkat dari satu lokasi ke lokasi lain dengan tujuan menikmati perjalanan untuk tamasya dan rekreasi atau untuk memenuhi berbagai kebutuhan daripada mencoba mencari nafkah di sana. Pariwisata menurut A.J Burkat dalam Damanik (2006) yang disebutkan dalam buku Wirawan, pariwisata adalah migrasi orang untuk sementara waktu dan untuk waktu yang singkat ke lokasi selain dari tempat mereka biasanya tinggal dan bekerja, serta aktivitas sehari-hari mereka selama berada di tempat tujuan.

Berdasarkan undang-undang No 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, bahwa keadaan alam, flora, dan fauna sebagai karunia tuhan yang maha esa, serta peninggalan sejarah, seni, dan juga budaya yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan sumber daya dan modal pembangunan kepariwisataan untuk peningkatan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat sebagaimana terkandung dalam Pancasila dan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Konsep 4A atraksi, aksesibilitas, amenitas, dan aktivitas mewakili sejumlah komponen yang membentuk produk wisata.. Menurut James Spillane dalam bukunya yang berjudul Pariwisata Indonesia Siasati Ekonomi dan Rekayasa Kebudayaan (dalam Warang, 2015) menjelaskan bahwa :

1. Atraksi  
Atraksi adalah segala sesuatu yang menarik orang ke suatu tempat biasanya berupa karya seni atau daya tarik wisata lainnya.
2. Aksesibilitas  
Aksesibilitas adalah infrastruktur yang memudahkan wisatawan untuk pergi ke destinasi wisata. Perencanaan perjalanan, informasi tempat wisata, bandara, transportasi darat, waktu perjalanan ke tempat wisata, biaya transit, dan jumlah kendaraan di tempat wisata merupakan faktor aksesibilitas yang penting.
3. Amenitas  
Amenitas adalah kegiatan yang berhubungan dengan pariwisata yang bertujuan untuk membuat pengunjung nyaman. Amenitas ini biasanya berupa fasilitas. Meskipun fasilitas biasanya tidak ditemukan di tempat tujuan wisata, namun tetap diperlukan saat orang

mengunjunginya.. Fasilitas tersebut antara lain tempat menginap, tempat makan, pusat pengunjung, pusat informasi wisata, toko oleh-oleh, puskesmas, posko keamanan, sarana komunikasi, bank, BPW, serta ketersediaan listrik dan air bersih.

#### 4. Aktivitas

Aktivitas adalah meliputi segala hal yang berhubungan dengan wisata yang dilakukan di lokasi wisata. Atraksi wisata yang beragam dapat mendorong pengeluaran pengunjung. Selain itu, ada usaha komersial yang mungkin dilakukan penduduk setempat, seperti menyediakan layanan atau menjual barang kepada wisatawan.

## 2.2 Wisatawan

Menurut Sugiana (2011) wisatawan merupakan Individu atau kelompok yang melakukan perjalanan untuk liburan, bisnis, perawatan medis, tujuan keagamaan, atau studi wisata. Menurut Cohen (1972), wisatawan diklasifikasikan menjadi 4 golongan berdasarkan tingkat populer daerah yang dituju dan tingkat pengorganisasian perjalanan wisata.:

1. *Drifter*, adalah wisatawan yang ingin menjelajahi tempat-tempat yang belum pernah mereka kunjungi sebelumnya.
2. *Explorer*, adalah wisatawan yang merencanakan perjalanannya sendiri memilih untuk menghindari menggunakan jalur wisata biasa dan mencari pengalaman yang tidak biasa..
3. *Individual mass tourist*, adalah wisatawan yang mengunjungi tempat-tempat wisata terkenal dan mempercayakan agen perjalanan dalam membuat pengaturan perjalanan mereka.
4. *Organized mass tourist*, adalah wisatawan yang selalu didampingi oleh pemandu wisata dan hanya ingin mengunjungi destinasi wisata terkenal dengan fasilitas yang mirip dengan yang mereka dapatkan di tempat tinggalnya.

Bagi wisatawan, berwisata adalah aktivitas yang meremajakan atau membangkitkan energi. Adapun pengertian wisatawan menurut Pendit (2002) yaitu

- Mereka yang bepergian untuk bisnis, kesenangan, alasan pribadi, kebutuhan medis, dan sebagainya..
- Mereka yang melakukan perjalanan dalam kapasitas resminya sebagai perwakilan dari berbagai badan atau organisasi (ilmiah, administratif, diplomatik, olahraga, keagamaan, dll.) untuk berpartisipasi dalam pertemuan, konferensi, diskusi, atau acara lainnya.Orang-orang yang sedang mengadakan perjalanan dengan maksud bisnis.

- Perjalanan ke luar negeri yakni personil militer, perwakilan pemerintah, dan keluarga mereka.

### **2.3 Karakteristik Wisatawan**

Menurut Smith (1989:13) ada dua kategori karakteristik pengunjung yaitu karakteristik sosial ekonomi dan karakteristik perjalanan. Oleh karena itu, karakteristik wisatawan memberikan pengaruh terhadap pengembangan pariwisata. Pengunjung pada suatu objek wisata memiliki karakteristik dan pola kunjungan, kebutuhan ataupun alasan melakukan kunjungan ke suatu objek wisata masing-masing berbeda. Hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi penyedia pariwisata sehingga dalam menyediakan produk yang sesuai dengan minat dan kebutuhan pengunjung. Adapun karakteristik pengunjung meliputi :

1. Jenis kelamin
2. Usia
3. Daerah asal
4. Tingkat pendidikan
5. Pekerjaan
6. Status Perkawinan
7. Pendapatan perbulan responden

### **2.4 Objek Wisata**

Objek dan daya tarik wisata menurut Undang-undang nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan menyatakan bahwa: “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 dan daerah tujuan wisatawan daerah yang selanjutnya disebut destinasi pariwisata”.

Menurut Muljadi (2012:89) Untuk menarik pengunjung, suatu destinasi wisata perlu memiliki daya tarik tersendiri. Ketika objek wisata yang signifikan ada, itu bertindak sebagai magnet untuk menarik pengunjung. Tiga komponen penting dari produk pariwisata harus ada, yaitu:

1. Atraksi
 

Merupakan pusat sektor pariwisata. Hal ini menandakan bahwa atraksi wisata dapat menarik minat masyarakat yang ingin berkunjung ke sana. Biasanya, individu tertarik pada suatu tempat karena kualitas tertentu. Ciri-ciri khas yang menarik wisatawan adalah :

  - a) Keindahan alam.
  - b) Iklim dan cuaca.

c) Kebudayaan.

2. Amenitas

Merupakan berbagai fasilitas untuk membantu wisatawan tiba di suatu tempat untuk berlibur dengan nyaman dan bahagia. Ada beberapa di antaranya, seperti penginapan yang nyaman, tempat makan, hiburan malam, informasi wisata, pemandu wisata, dan lain-lain.

3. Aksesibilitas

Berkaitan dengan aksesibilitas, jarak, atau semua moda transit, objek wisata. Bersama dengan berbagai komponen pendukung (peserta dalam industri pariwisata, pemerintah daerah, dan organisasi pembangunan) yang bekerja sama untuk menginspirasi wisatawan untuk berwisata.

Menurut Ridwan (2012:5) objek wisata merupakan sesuatu yang menjadi fokus atau tujuan kunjungan wisatawan karena memiliki kekhasan, keindahan, dan nilai berupa keanekaragaman sumber daya alam, budaya manusia, dan barang-barang manufaktur. Penulis menetapkan batasan tempat wisata sebagai sesuatu yang dapat dinikmati, dirasakan, dan dilihat orang, sehingga menimbulkan perasaan terpenuhi dan kesenangan jasmani dan rohani sebagai hiburan yang didasarkan pada pengertian para ahli tersebut di atas..

Destinasi wisata yang asal-usulnya merupakan produk budaya manusia dikenal sebagai obyek wisata budaya. Orang membuat sesuatu sesuai dengan budaya mereka yang berbeda-beda sesuai dengan daerahnya masing-masing. Tentu saja, nilai dan barang berbeda dari satu tempat ke tempat lain berdasarkan kekhasan dan sifatnya masing-masing. Contoh obyek wisata yang merupakan hasil karya serta budaya manusia antara lain :

1. Benteng, masjid tua, katedral tua, dan bangunan candi Indonesia seperti Candi Borobudur dan Candi Prambanan adalah contoh **monumen bersejarah** yang termasuk dalam kategori ini..
2. Lokasi yang memiliki makna sejarah atau situs bersejarah, seperti museum, kubah untuk menyimpan artefak, dan galeri seni.
3. Arsitektur tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional, dan kesenian rakyat merupakan contoh produk kesenian..
4. Perayaan yang meliputi pelaksanaan ritual adat, upacara keagamaan, dan pesta adat.
5. Bendungan, industri penerbangan, peluncuran satelit, teropong, dan barang-barang lainnya adalah contoh dari hal-hal yang merupakan hasil pemikiran dan pemahaman modern.

## 2.4 Wisata Budaya

Menurut Damardjati dalam Pambudi (2010:121), wisata budaya adalah pergerakan atau aktivitas wisata didorong oleh adanya daya tarik wisata berupa karya seni produksi lokal, seperti kerajinan rakyat, upacara, ritual, adat istiadat, dan lain sebagainya. Pariwisata budaya memiliki beberapa aspek yang berhubungan dan mengacu pada keaslian dari budaya masyarakat lokal (AHC, 2000). Beberapa aspek tersebut yaitu :

- 1) Warisan budaya abstrak adalah ekspresi, representasi, pengetahuan, keahlian yang berkaitan dengan instrumen, objek, artefak dan ruang budaya baik yang dihasilkan oleh masyarakat maupun individu.
- 2) Interpretasi atau pemahaman adalah cara untuk menyajikan pentingnya budaya dari sebuah tempat atau budaya yang masih berlanjut.
- 3) Situs adalah tempat yang merupakan aktivitas manusia pada masa lalu termasuk benda-benda budaya yang dihasilkan.
- 4) Tempat (*place*) yaitu mencakup situs, wilayah, sebidang tanah, kawasan, bangunan, sekelompok bangunan serta hasil karya manusia.
- 5) Arena adalah suatu situs, wilayah, sebidang tanah, lokasi, lansekap, kawasan, bangunan sekelompok bangunan serta hasil karya manusia dan juga kegiatan sosial yang terjadi di dalamnya.
- 6) Konservasi adalah suatu proses pemeliharaan nilai-nilai budaya, tempat, tradisi dan peninggalan budaya.
- 7) Lansekap budaya adalah wilayah geografis.
- 8) Otentitas yaitu mengacu pada proses dari wujud kebudayaan masyarakat yang saling terkait satu sama lain.

Pariwisata budaya merupakan perjalanan wisatawan untuk belajar dan mengalami keragaman dalam cara hidup orang lain melalui kebiasaan, tradisi, praktik keagamaan, dan konsep intelektual yang ditemukan dalam warisan budaya yang tidak mereka kenal. (Borley, 1996: 181). Sirtha (2001) mengemukakan motivasi pariwisata budaya, antara lain:

- 1) Mempromosikan penggunaan produksi dalam negeri dan daerah;
- 2) Menjunjung tinggi norma budaya, moral, dan agama;
- 3) Berwawasan lingkungan, termasuk lingkungan sosial dan alam (Arismayanti, 2006).

Menurut Jacobus Ranjabar (2006) komponen budaya dapat diuraikan lebih detail sebagai berikut.:

- Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alat-alat

- rumah tangga, senjata, alat transportasi, alat-alat produksi, dan sebagainya).
- Mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem
- produksi, sistem distribusi, dan sebagainya).
- Sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi, politik, system
- perkawinan, dan lain-lain.
- Bahasa (lisan ataupun tulisan)
- Kesenian (Seni suara, seni gerak, dan sebagainya)
- Sistem pengetahuan
- Sistem religi (Upacara Keagamaan)

### **2.4.1 Wisata Sejarah**

Wisata sejarah adalah suatu perjalanan menuju ke tempat-tempat yang memiliki nilai dan bukti sejarah dengan tujuan rekreasi sekaligus menambah pengetahuan wisatawan. Wisata Sejarah berfungsi untuk menyajikan nilai sejarah yang penting bagi masyarakat dan wisatawan. Menurut Kuntowijoyo yang dikutip oleh Biyanto, mendefinisikan sejarah dengan rekonstruksi masa lalu. Sejarah sebagai rekonstruksi masa lalu sebenarnya tidak ada untuk masa lalu itu sendiri, karena ia bersifat antik. Rekonstruksi masa lalu memiliki tujuan yang berbeda, untuk apa masa lalu direkonstruksi tergantung pada tujuannya, misalnya untuk pendidikan masa depan. Yakni belajar dari masa lalu, dari kegagalan dan keberhasilan generasi sebelumnya, guna menyusun rencana masa depan. Generasi saat ini tidak boleh mengulangi kesalahan yang sama dengan generasi sebelumnya.

Negara Indonesia memiliki banyak peninggalan sejarah, barang kuno, bahkan candi peninggalan masa lampau yang dapat dijadikan objek menarik untuk wisata. Hal ini dikarenakan, sejarah di Indonesia terdapat zaman pra-sejarah, zaman majapahit, zaman islam dan zaman kolonial.

Indonesia memiliki banyak sekali sejarah mengenai kerajaan. Setiap kerajaan pasti mempunyai peninggalan-peninggalan berupa artefak. Tidak sedikit pula cagar budaya yang dijadikan sebagai tempat wisata. Hal ini merupakan suatu kegiatan positif, karena dengan itu generasi muda akan mengetahui tentang sejarah masa lalu dan dapat menambah wawasan. Oleh karena itu, cagar budaya harus tetap dijaga dan dilestarikan agar tetap menjadi pariwisata budaya yang berkelanjutan.

### **2.4.2 Wisata Sejarah Kerajaan**

Negara Indonesia adalah negara yang memiliki sejarah yang panjang, salah satunya sejarah kerajaan. Pada zaman dahulu, Indonesia memiliki

banyak kerajaan yang memegang peran penting dalam perkembangan zaman. Sebagian besar kerajaan di Indonesia dipengaruhi oleh agama Hindu-Budha. Setiap kerajaan memiliki sejarah masing-masing dan memiliki peninggalan yang berbeda-beda.

Pada zaman dahulu, setiap kerajaan pasti memiliki lokasi atau tempat-tempat penting. Contohnya seperti candi, patirtaan, arca/patung dan lain-lain. Oleh karena itu, peninggalan-peninggalan tersebut bisa dijadikan sebagai tempat wisata sejarah sehingga lebih banyak orang yang akan mengetahui sejarah masa lalu dan menambah wawasan.

### 2.4.3 Contoh Jalur Wisata

Di Indonesia banyak sekali penelitian mengenai jalur wisata sejarah yang berkaitan dengan histori yang pernah ada di zaman dahulu. Berikut adalah contohnya :

#### 1. Jalur Wisata di Kulonprogo

Terdapat penentuan jalur wisata yang ditulis oleh Mustafia Oktanti yang berasal dari Universitas Muhammadiyah Surakarta berjudul Penentuan Jalur Wisata Berdasarkan Potensi Obyek Di Kabupaten Kulonprogo Melalui Pemanfaatan Penginderaan Jauh Dan Sistem Informasi Geografis. Dalam penelitian tersebut menghasilkan beberapa jalur wisata dengan menggunakan network analisis yaitu :

- Jalur wisata I, meliputi : Pantai Glagah dan Agrowisata Kusuma Wanadri - Pantai Congot - Gunung Lanang - Wahana Pelangi – Makam Girigondo - Waduk Sermo.
- Jalur wisata II, meliputi : Pantai Trisik - Pantai Bugel – Makam Pahlawan Giripeni – Yayasan Konservasi Alam Yogyakarta – Pemandian Clereng.
- Jalur wisata III, meliputi : Goa Kiskendo, Makam Nyi Ageng Serang, Pemandian Sendangsono, Puncak Suroloyo.

#### 2. Jalur Wisata Berbasis Cagar Budaya di Desa Sinarjaya

Terdapat perancangan jalur wisata yang ditulis oleh Januarani Razak, Hendarmawan dan Ira Irawati yang berjudul Perancangan Jalur Wisata Berbasis Cagar Budaya Di Desa Sinarjaya, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor yang menjelaskan bahwa jalur wisata terbentuk dari kondisi geografis. dimulai dari gerbang Desa Sinarjaya hingga menuju Kawasan wisata Situ Rawa Gede. Jalur ini menggabungkan sejumlah destinasi wisata Desa Sinarjaya, baik wisata alam maupun buatan manusia, serta atraksi budaya dan atraksi lainnya. Pemilihan jalur wisata ini diupayakan untuk menghasilkan perjalanan wisata yang lebih tertata dan sistematis..



**Gambar 2.1 Alur Perjalanan Wisata Desa Sirnajaya**

Sumber : Januarani Razak, Hendarmawan dan Ira Irawati, 2022

### 3. Jalur Wisata di Kecamatan Lawang

Terdapat penentuan jalur wisata di Kecamatan Lawang yang ditulis oleh Ida Soewarni, Arief Setiyawan, Ibnu Sasongko, Mohammad Fadly, Ahmad Reji Islahul Walidi, Ellza Oktaviano Griyaldin yang berjudul Konsep Pengembangan Dan Penentuan Jalur Wisata Di Kecamatan Lawang dan di publikasi pada tahun 2021. Dalam penelitian ini menghasilkan beberapa jalur wisata yang di dapatkan dari analisis klaster yaitu :

#### - Rute 1 (Edukasi)

Rute Wisata ini terdapat 4 Objek yaitu Petik madu, Graha wiyata outbond, Textillagross, Polaman. Rute ini bertemakan rute edukasi sesuai dengan konsep pengembangan yang dilakukan.

#### - Rute 2 (Agro)

Rute ini terdapat 3 objek yaitu Ketindan Waterpark, Wonosari, dan Petik buah naga.

#### - Rute 3 (Wisata Rekreasi)

Rute ini terdapat 2 objek yaitu Tlogoland dan Pari bendo, rute ini terbentuk berdasarkan Klaster.

#### - Rute 4 (Wisata Rekreasi)

Rute Wisata ini terdapat 2 Objek yaitu BessWaterpark, dan Krabyakan, rute ini terbentuk berdasarkan Klaster.

#### - Rute Alternatif

Jalur alternatif ini dibangun atas dasar gagasan untuk mengubah suatu destinasi wisata khususnya Kabupaten Lawang menjadi wisata edukasi dengan membuat jalur-jalur bertema edukasi dan menyertakan rencana ke depan jika wisatawan berminat.

##### a. Rute 5 Perjalanan 2 hari

Bagi wisatawan yang ingin menjelajahi berbagai tempat wisata di Kecamatan Lawang, jalur wisata ini menempuh perjalanan selama 2 hari sebagai

- konsekuensi dari menggabungkan kelompok 1 dan 2. Terdapat 7 Objek yaitu Graha Wiyata Outbond, Petik Madu, Textile Lagross, Pemandian Polaman, Ketindan Waterpark, Petik Buah Naga, Wonosari dan Tlogoland
- b. Rute 6 Perjalanan 2 hari  
Pengunjung yang ingin merasakan berbagai tempat wisata di Kecamatan Lawang bisa menggunakan jalur ini untuk liburan selama 2 hari. Terdapat 8 Objek yaitu Graha Wiyata Outbond, Petik Madu, Textill lagross, Polaman, BessWaterpark, dan Krabyakan. Pada rute ini di bentuk berdasarkan gabungan klusetr 1 dan 4.
  - c. Rute 7 (Wisata Edukasi)  
Kebun Teh Wonosari, Outbond Graha Wiyata, Petik Madu, dan Textill Lagross adalah empat objek wisata yang berfokus pada pendidikan dalam rencana perjalanan ini.

#### **2.4.4 Potensi Daya Tarik Wisata Sejarah Budaya**

Salah satu sumber daya yang mampu dikembangkan oleh setiap daerah adalah potensi pariwisata yang berbasis sejarah budaya. (Adi, et al., 2013 dan 2014). Hal ini terkait dengan kebutuhan mendesak untuk pembangunan ekonomi daerah dan keinginan untuk meningkatkan pendapatan daerah. Argumen dasarnya adalah bahwa setiap lokasi memiliki kualitas yang berbeda yang membuatnya menonjol dari tempat lain dalam rantai pariwisata karena cenderung cukup kompleks. Oleh karena itu, pariwisata akan bermanfaat bagi tempat-tempat yang mampu mengembangkan potensi wisatanya, termasuk wisata sejarah budaya.

Karena sejumlah keterbatasan, baik penyebab internal maupun eksternal, pengembangan pariwisata berbasis sejarah budaya belum sepenuhnya terwujud. (Yazdi, et al., 2014; Yeoh dan Kong, 2012). Sehingga menarik untuk meneliti upaya dalam menunjukkan masalah pertumbuhan pariwisata berdasarkan sejarah budaya. Hal ini juga mengacu pada pengabdian pada perluasan dan pengembangan minat pariwisata, di samping kepentingan pengembangan teoretis-empiris. (Iniyana, 2015; Gaffar, et al., 2011). Ketika mempertimbangkan kebutuhan kunjungan wisatawan, kebutuhan mendesak untuk proyek rehabilitasi dan restrukturisasi menjadi acuan dalam daya tarik wisata budaya. (Gaffar, et al., 2011).

#### **2.5 Komponen Wisata Budaya**

Berdasarkan buku Pedoman Pengembangan Wisata Sejarah dan Warisan Budaya (2019) produk wisata sejarah dan warisan budaya setidaknya mempunyai 4 (empat) komponen, yaitu: (i) produk budaya, (ii) produk naratif, (iii) produk wisata, serta (iv) produk destinasi

### 1. Produk Budaya

Produk budaya dapat berupa benda konkret atau tidak berwujud dan termasuk artefak sejarah dan aset budaya yang diakui. Warisan budaya benda bergerak, seperti lukisan, patung, manuskrip, dan benda lainnya, serta benda warisan budaya tak bergerak, seperti monumen, situs arkeologi, bangunan bersejarah, dan benda lainnya, merupakan contoh produk warisan budaya tangible. Sedangkan contoh warisan budaya tak benda meliputi seni pertunjukan, adat istiadat masyarakat, festival, ilmu pengetahuan dan kepercayaan tentang alam dan kosmos, serta teknik kerajinan tradisional, ungkapan dan tradisi lisan, dan perilaku sosial.

Artefak sejarah dan warisan budaya dapat menarik wisatawan jika mengandung informasi tentang pentingnya atau nilai warisan budaya utama lainnya. Nilai sejarah, nilai ilmiah, nilai spiritual, nilai estetika, dan nilai sosial merupakan contoh nilai penting atau signifikan dari warisan budaya.

### 2. Produk Naratif

Interpretasi yang tercipta atas produk budaya tertentu dianggap sebagai barang naratif. Berbagai detail penting tentang suatu lokasi atau tujuan akan dikomunikasikan melalui interpretasi (interpretasi tempat). Dibutuhkan interpretasi untuk menyampaikan bagaimana orang yang berbeda dapat melampirkan nilai dan makna yang berbeda pada objek atau lokasi yang sama. Baik "alur cerita" dan "bercerita" termasuk dalam interpretasi.

Penggunaan media naratif, seperti pemandu wisata atau orang yang memiliki kemampuan mendongeng, serta panel interpretasi berupa multiple panel dengan deskripsi interpretasi berupa storytelling yang disusun dalam alur tertentu, juga terkait dengan penciptaan narasi produk.

### 3. Produk Wisata

Skenario perjalanan, yang mencakup pola perjalanan, jalur warisan budaya, dan durasi pengemasan produk, yang berupa rencana perjalanan dan pembagian peran untuk memposisikan sebagai pelaku budaya dan pelaku pariwisata merupakan contoh produk wisata. Yang dimaksud dengan pola perjalanan adalah suatu model dan analisis tentang banyaknya jalur perjalanan yang dapat digunakan wisatawan untuk menuju ke berbagai lokasi. Pola perjalanan ini dapat dimaknai sebagai upaya yang disengaja untuk mengumpulkan produk budaya dan narasi di suatu lokasi untuk dipresentasikan atau diakses oleh pengunjung. Pola perjalanan yang kemudian dideskripsikan secara khusus dalam bentuk jejak cagar budaya memudahkan pergerakan wisatawan untuk mengakses atau mendapatkan warisan wisata sejarah dan aset budaya.

Durasi umumnya dianggap mengacu pada jumlah waktu yang diperlukan untuk perjalanan dan/atau kegiatan terkait pariwisata. Untuk produk wisata tertentu, rentang rentang waktunya bisa dalam jam atau hari. Jumlah waktu yang dialokasikan untuk perjalanan dan/atau kegiatan pariwisata akan berdampak signifikan pada bagaimana rencana perjalanan (*itinerary*) dibuat.

Pengemasan produk wisata umumnya dimulai dengan deskripsi produk wisata berbasis warisan budaya berupa judul, durasi, target wisata, dan abstraksi pentingnya cagar budaya serta interpretasi mengenai warisan budaya. Jadwal perjalanan wisata budaya kemudian diilustrasikan bersama dengan daftar semua daya tarik yang ada. Penjelasan setiap pemberhentian di sepanjang jalur wisata budaya akan disertakan dalam presentasi akhir. Selain itu, paket perjalanan dengan *itinerary* yang lengkap menjadikan produk narasi wisata warisan budaya ini tersedia.

#### 4. Produk Destinasi

Pengembangan produk destinasi wisata memerlukan tata kelola wisata sejarah dan warisan budaya berupa forum pengelolaan dan rencana pengelolaan, serta layanan pendukung (seperti aksesibilitas, amenitas, dan infrastruktur pendukung).

Menurut Pujaastawa dan Ariana (2015), terdapat daya tarik yang berwujud dan tidak berwujud untuk wisata budaya. Adapun daya tarik wisata budaya yang bersifat berwujud dapat berupa:

1. Perkampungan tradisional yang memiliki adat
2. Perkampungan tradisional yang memiliki tradisi budaya masyarakat yang khas
3. Benda cagar budaya
4. Museum

Sedangkan jenis-jenis daya tarik wisata budaya yang bersifat tidak berwujud antara lain berupa berupa:

1. Kehidupan adat dan tradisi masyarakat
2. Aktivitas budaya masyarakat yang khas di suatu area/tempat.
3. Kesenian.

Sementara itu, Pramana, dkk. (2017) menyatakan bahwa fasilitas fisik kegiatan, pelaku kegiatan, dan daya tarik wisata merupakan komponen wisata budaya.

1. Yang dimaksud dengan daya tarik wisata adalah pelestarian cagar budaya sebagai daya tarik, meliputi perlindungan bangunan cagar budaya, pemeliharaan bangunan cagar budaya, pemanfaatan

bangunan cagar budaya sebagai daya tarik, dan pelestarian budaya dan tradisi sebagai tempat wisata.

2. Institusi, kebahagiaan wisatawan, dan produksi ekonomi regional semuanya disebutkan oleh pelaku kegiatan. Perencana dan promotor tujuan wisata, outlet media, dan organisasi semuanya termasuk dalam kategori ini. Selain itu, kepuasan pengunjung mengukur seberapa senang pengunjung dengan objek wisata tersebut. Daya saing angkatan kerja di sektor pariwisata menentukan produktivitas ekonomi lokal..
3. Penyediaan infrastruktur fisik di destinasi pariwisata disebut sebagai fasilitas wisata fisik. Infrastruktur fisik antara lain terdiri dari toko oleh-oleh, taman, jalan setapak, penginapan bagi pengunjung, petunjuk arah, dan kemudahan mobilitas.

## 2.6 Perjalanan Wisata

Menurut Suwanto (2004:3) perjalanan wisata adalah perpindahan singkat dari rumah yang dilakukan oleh seseorang untuk alasan apa pun yang bukan untuk mengejar karier, untuk keuntungan finansial melainkan untuk memenuhi keingintahuan dan kebutuhan akan kesenangan. Dalam Gde Pitana (2005:67), Ryan menyebutkan variabel-variabel yang memotivasi orang melakukan wisata sebagai berikut:

- a) *Escape*, ingin melarikan diri dari lingkungan yang membosankan atau pekerjaan yang monoton.
- b) *Relaxation*, kebutuhan akan penyegaran, yang terkait dengan penyebab *escape* sebelumnya.
- c) *Play*, ingin bersenang-senang memainkan berbagai permainan yang menonjolkan sifat kekanak-kanakan dan beristirahat dari berbagai aktivitas serius.
- d) *Strengthening family bonds*, terutama dalam konteks keinginan VFR (*visiting Friends and Relations*) untuk meningkatkan hubungan keluarga.
- e) *Prestige*, untuk menampilkan gengsi dengan bepergian ke tempat-tempat yang memamerkan kelas dan standar hidup yang tinggi untuk meningkatkan kedudukan dan status sosial seseorang.
- f) *Social interaction*, untuk terlibat dalam hubungan sosial dengan komunitas dan kolega lokal pengunjung.
- g) *Romance*, dorongan untuk terhubung dengan orang-orang yang dapat menciptakan lingkungan yang romantis.
- h) *Educational opportunity*, dorongan untuk mengalami hal baru, belajar tentang orang baru, lokasi baru, peradaban baru, dan sejarah baru.
- i) *Self-fulfilment*, dorongan untuk mengenal diri sendiri karena seseorang biasanya menemukan diri sendiri ketika menjelajahi lingkungan atau individu baru.

- j) *Wish-fulfilment*, keinginan untuk mewujudkan impian yang telah lama tertahan.

## 2.7 Pola Pergerakan Wisatawan

Pergerakan wisatawan adalah pergerakan tujuan wisata dan jalur transit antara tempat-tempat tersebut dari titik asal wisatawan ke titik tujuan objek wisata (Sukmaratri, 2018). Jalur dan lintasan yang dilalui pengunjung saat berwisata menentukan pola pergerakannya, yang meliputi pola langsung, pola lintasan jarak pendek, pola lintasan jarak jauh, dan pola kembali ke asal. (Sofi dan Susilowati, 2018).

Untuk memenuhi tuntutan seseorang, kepentingan seseorang dapat berdampak pada bagaimana wisatawan bergerak. Ada berbagai hal yang mungkin berdampak pada bagaimana pergerakan wisatawan. Tiga faktor yang diidentifikasi oleh Lau Gigi dan Bob Mc Kercher yang berdampak pada cara pergerakan wisatawan :

- a. Faktor pendorong manusia (human push): pengaturan wisata, motivasi wisatawan, prioritas kunjungan, pengalaman berwisata.
- b. Faktor penarik fisik (physical pull): kondisi geomorfologi objek wisata
- c. Faktor waktu (time): lama tinggal di daerah tujuan wisata, lama perjalanan, dan lama kunjungan di suatu objek wisata.

Selain itu, faktor-faktor berikut juga berdampak pada cara wisatawan bergerak (I. Gede Pitana, Putu G. Gayatri, 2006):

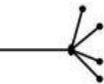
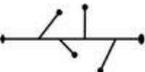
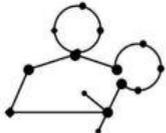
- a. Karakteristik wisatawan: sosial (umur, status pernikahan), ekonomi (pendapatan, pendidikan) dan perilaku (motivasi, pengalaman berkunjung).
- b. Pengetahuan lokasi daerah tujuan wisata
- c. Gambaran perjalanan: jarak, lama tinggal di DTW, waktu dan biaya, dan biro perjalanan wisata
- d. Keunggulan daerah tujuan wisata: jenis dan sifat atraksi wisata, aksesibilitas, citra wisata

Arah dan lintasan yang ditempuh wisatawan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola pergerakan wisatawan (*tourism movement*) (D. G. Pearce). Ada pola langsung, pola lintasan jarak pendek, pola lintasan jarak jauh, dan pola kembali ke asal yang dibentuk oleh jalur dan lintasan yang dilalui wisatawan dalam berwisata.

Pola pergerakan wisatawan menurut Gigi Lau dan Bob Mc Kercher (2006) terdapat 6 jenis pola pergerakan yaitu *single point*, *base site*, *stopover*, *chaining loop*, *destination region loop* dan *complex neighbourhood*. Mengacu

pada teori tersebut, pola pergerakan wisatawan dibagi menjadi 3 jenis yaitu *single pattern*, *multiple pattern*, dan *complex pattern*.

**Tabel 2.1 Pola Pergerakan Wisatawan Dengan Sketsa Sederhana**

Pola Pergerakan	Deskripsi
<p><b>I. <i>Single Pattern</i></b> <i>Single Point</i></p> 	<p>Proses perjalanan menuju tujuan bersifat stasioner. Wisatawan melakukan perjalanan ke tujuan dan kemudian mengambil rute yang sama kembali ke titik awal mereka..</p>
<p><b>II. <i>Multiple Pattern</i></b> <i>Base Site</i></p> 	<p>Pola pergerakan wisatawan dimulai dari titik asalnya, perjalanan ke tujuan utama, dan kemudian berlanjut ke tujuan sekunder, beberapa di antaranya mungkin lebih dari satu lokasi.</p>
<p><i>Stop Over</i></p> 	<p>Pola pergerakan wisatawan terfokus pada tujuan utama, dengan berhenti di berbagai tempat wisata tambahan di sepanjang jalan.</p>
<p><i>Chaining Loop</i></p> 	<p>Tanpa mengulang jalur tujuan wisata, pola pergerakan pengunjung menyerupai lingkaran. Wisatawan melakukan perjalanan dengan singgah di berbagai lokasi sesuai dengan tujuan perjalanannya.</p>
<p><b>III. <i>Complex Pattern</i></b> <i>Destination Region Loop</i></p> 	<p>Arus wisatawan yang dimulai dengan jalur mengelilingi lokasi yang berbeda. Mereka mengikuti jalur terpendek antara tujuan utama dan tempat asal untuk kembali ke titik awal setelah menyelesaikan perjalanan melingkar dan pola titik tunggal yang digabungkan dalam hal ini.</p>
<p><i>Complex Neighbourhood</i></p> 	<p>Merupakan gabungan dari dua atau lebih pola yang disebutkan di atas.</p>

Sumber : Lau dan McKercher (2006) dalam Wasilah

Pergerakan wisatawan berlangsung pada tiga area geografis, yaitu:

- a. Daerah Asal Wisatawan (DAW)

Daerah asal pengunjung sebagai tempat mereka melakukan aktivitas sehari-hari seperti pekerjaan, sekolah, tidur, dan kebutuhan lainnya, serta jadwal harian mereka, menginspirasi orang untuk bepergian. Dari DAW, seseorang dapat mencari detail objek yang menarik dan tempat wisata, melakukan pemesanan, dan pergi ke lokasi..

b. Daerah Transit (DT)

Meski tidak semua pengunjung harus berhenti di daerah transit, namun pasti semua akan melewatinya dan membuat daerah transit bagi pengunjung itu penting. Para wisatawan seringkali mengakhiri perjalanan mereka di daerah transit daripada tujuan akhir mereka. Oleh karena itu, banyak negara, termasuk Singapura dan Hong Kong, berupaya menjadikan wilayah mereka berfungsi ganda, sebagai pusat transit dan tujuan wisata..

c. Daerah Tujuan Wisata (DTW)

Daerah ini sering digambarkan sebagai ujung tombak pariwisata. Pengaruh pariwisata terlihat jelas dalam DTW ini sehingga memerlukan perencanaan dan teknik pengelolaan yang cermat. DTW menggerakkan seluruh industri pariwisata dan menghasilkan permintaan perjalanan dari DAW untuk menarik wisatawan. Munculnya pariwisata yang memberikan pengalaman di luar apa yang biasanya ditawarkan kepada wisatawan juga banyak disebabkan oleh DTW.

## 2.8 Klaster Wisata

Pada penentuan jalur wisata ini juga harus melihat kluster wisata. Menurut Gunn (1994 : 251) Komponen pariwisata seperti kesamaan karakteristik masing-masing objek wisata, aksesibilitas dan jangkauan infrastruktur (akomodasi) wisata seperti penginapan, rumah makan, dan infrastruktur pendukung lainnya, serta kedekatan geografis objek wisata, semuanya berkontribusi pada pembentukan dari kluster pariwisata. Untuk menciptakan kriteria yang sesuai dengan gagasan pengembangan di atas untuk mewujudkan kluster pariwisata Nantinya, kriteria tersebut akan digabungkan untuk membuat cluster :

1. Kriteria pada kedekatan geografis yaitu kedekatan jarak antara objek dengan memeriksa panjang jalan penghubung yang dapat dilalui pejalan kaki. Jarak maksimal yang dapat ditempuh pejalan kaki pada jalan penghubung tersebut adalah 2 km, serta tingkat keterkaitan antara lain :
  - (a) Jarak <1km memiliki keterkaitan kuat dan merupakan prioritas *cluster*.
  - (b) Jarak 1 – 1,5 km memiliki keterkaitan sedang.
  - (c) Jarak 1,5 – 2 km memiliki keterkaitan lemah.

2. Kriteria untuk kondisi jalan penghubung yaitu kemudahan pencapaian dengan melihat kondisi jalan yang menghubungkan tempat-tempat wisata dengan jarak minimum dan tanpa menemui masalah dengan jumlah waktu yang dibutuhkan untuk sampai ke sana. Kemacetan, keberadaan jalan satu arah, dan kondisi jalan yang buruk adalah beberapa di antaranya.
3. Kriteria untuk diferensiasi status objek wisata yaitu sesuai dengan gagasan, khususnya dengan mengembangkan klaster wisata di sekitar objek utama objek dan objek pendukung terdekat, dan memasukkannya dalam 1 (satu) paket iklan atau paket wisata.

## 2.9 Jalur Wisata Sejarah

Jalur wisata yaitu menghubungkan tujuan dan hal-hal penting dalam hal keindahan, satwa liar, atau budaya di sepanjang jalur berpemandu yang ditandai dengan meja atau papan informasi (Kozicka & Szopa, 2016). Selain itu, menurut Bozic dan Tomic (dalam MacLeod, 2016) Pengalaman pengunjung dipandu oleh jalur yang bermakna karena menawarkan jalur yang jelas dan lurus ke tempat-tempat wisata. Biasanya, wisatawan bisa sampai di sana dengan berjalan kaki atau naik kendaraan. Tujuan jalur wisata ini adalah mengorganisasikan situs-situs yang akan dikunjungi menjadi suatu urutan yang akan menghasilkan tatanan dan narasi kronologis yang terstruktur. (MacLeod, 2016). Peta lokasi dengan jalur wisata juga membantu wisatawan dalam memutuskan apa yang ingin mereka lihat selanjutnya untuk menenangkan mereka. (Rossetto, 2012). Karena adanya interaksi yang akan terjadi antara wisatawan dengan penduduk setempat, maka keberadaan jalur wisata ini dapat menumbuhkan aspek sosial budaya pariwisata dan masyarakat luas.

Jalur wisata budaya ini memiliki suatu peran yaitu :

1. Pelestarian nilai sejarah dan konservasi sumber daya budaya, meliputi jalur sejarah, jalur migrasi, jalur penjelajah, dan jalur transportasi (jalur ini akan memberikan informasi tentang perayaan hari jadi, peristiwa bersejarah sebelumnya, dan landmark bersejarah).
2. Peningkatan sense of place, Kemampuan memberdayakan masyarakat secara sosial, mental, dan politik agar lebih mampu mengambil keputusan untuk pembangunan di masa depan merupakan salah satu cara untuk membangkitkan citra yang lebih baik dan menumbuhkan rasa bangga terhadap masyarakat, yang biasanya terjadi di pedesaan.
3. Pengembangan masyarakat.

Dengan adanya jalur wisata budaya ini maka potensi ekonomi untuk masyarakat sekitar akan terbant, contohnya dengan adanya lapangan pekerjaan dan pendapatan pajak. Masyarakat yang diperkejakan tidak hanya mengelola jalur wisata namun ikut serta dalaml organisasi, retailers, atraksi dan penyedia layanan lain disepanjang jalur.

Menurut Hammond (2004), pembuatan dan perencanaan jalur wisata harus mengikuti empat standar dasar:

1. Fokus pada tema yang mewakili nilai-nilai umum daerah.
2. Mengikuti rute bersejarah atau tujuan rute baru yang dibuat berdasarkan perundingan pihak-pihak yang terkait.
3. Mendorong kerjasama lintas batas jangka panjang dalam penelitian, konservasi, pertukaran budaya, pendidikan, praktik seni, budaya kontemporer, atau pariwisata berkelanjutan dan.
4. Dikelola oleh setidaknya satu asosiasi.

## **2.9 Komponen-Komponen yang Mempengaruhi Jalur Wisata**

Penyusunan jalur perjalanan wisata merupakan suatu konsep spasial. Untuk menentukan jalur perjalanan wisata ini bertujuan agar waktu yang ditempuh saat perjalanan sangat efisien saat mengunjungi setiap objek wisata. Makna spasial yakni mikro dan makro yang dibahas dalam buku pariwisata Indonesia Beragam Aspek dan Ide Pembangunan (Gunawan dalam Deviana, 2004) yang membahas bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, dalam konteks mikro antara lain::

- Pengelompokan objek dan daya tarik wisata.
- Jaringan prasarana.
- Fasilitas penunjang akomodasi

Sedangkan dalam konteks makro, hal yang perlu diperhatikan yaitu :

- Keadaan geomorfologi
- Karakteristik objek
- Jaringan perhubungan

Aksesibilitas merupakan fitur penting lainnya yang menghubungkan setiap lokasi wisata sekaligus menentukan jalur perjalanan. Faktor yang mempengaruhi aksesibilitas, seperti:

- Waktu tempuh
- Banyak kendaraan umum
- Kondisi prasarana transportasi

## 2.10 Sarana dan Prasarana Wisata

Sarana dan prasarana pariwisata merupakan faktor penting dalam mendukung pengembangan wisata. Dengan kelengkapan sarana dan prasarana akan memudahkan pengunjung dalam melakukan aktivitas wisata. Hal tersebut yang membuat pengunjung merasa nyaman dan aman.

### 2.10.1 Prasarana Pariwisata

Menurut Suwanto (2004:21) prasarana wisata adalah sumber daya seperti jalan, energi, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan infrastruktur lainnya sangat penting bagi wisatawan yang bepergian ke lokasi wisata. Lothar A. Kreck dalam bukunya Internasional tourism dalam Yoeti (1996:186) membagi prasarana atas dua bagian yang penting, yaitu:

- a. Prasarana perekonomian (*economy infrastructures*) yaitu :
  - 1) Pengangkutan (*Transportation*)  
Yang dimaksud dengan transportasi adalah sarana untuk mengangkut wisatawan dari negara tempat tinggalnya menuju suatu lokasi atau negara yang menjadi daya tarik wisata populer.
  - 2) Komunikasi (*Commication Infrastructures*)  
Wisatawan akan terdorong untuk melakukan perjalanan jarak jauh karena infrastruktur komunikasi sudah tersedia. Alhasil, wisatawan tidak segan meninggalkan rumah dan anak-anaknya. Telepon, telegraf, radio, televisi, surat kabar, internet, dan kantor pos semuanya termasuk dalam kategori ini.
  - 3) Kelompok yang termasuk *utilities*  
Penerangan listrik, pasokan air minum, sistem irigasi, dan sumber energi adalah contoh utilitas.
  - 4) Sistem Perbankan  
Ketersediaan layanan bank bagi para pemudik menyiratkan bahwa mereka dapat menerima dan mengirim uang dengan mudah dari dan ke negara asalnya tanpa harus berurusan dengan birokrasi layanan. Wisatawan dapat menukarkan uang mereka di penukaran uang lokal untuk digunakan dalam melakukan pembayaran lokal.
- b. Prasarana sosial (*Social Infrastructure*)  
Prasarana sosial adalah semua elemen yang mendorong pembangunan atau menjamin keberlanjutan infrastruktur ekonomi saat ini. Yang termasuk dalam kelompok ini yaitu :
  - 1) Sistem pendidikan (*School System*)  
Pembentukan lembaga pendidikan dengan fokus pada pendidikan pariwisata merupakan upaya untuk meningkatkan tidak hanya layanan yang diberikan kepada pengunjung tetapi juga untuk mempertahankan dan mengelola entitas korporasi yang bergerak dalam industri pariwisata.

- 2) Pelayanan kesehatan (*Health Service Facilities*)  
Harus ada jaminan bahwa pelayanan kesehatan terhadap penyakit apa pun yang dapat tertular selama perjalanan tersedia di lokasi tujuan wisata.
  - 3) Faktor keamanan (*Safety Factor*)  
Ada kemungkinan perasaan tidak nyaman di suatu daerah yang baru saja dikunjungi. Penduduk setempat memperlakukan pengunjung dengan tidak adil, bertindak seolah-olah mereka mengganggu ketenangan..
  - 4) Petugas yang langsung melayani wisatawan (*Government Apparatus*)  
Petugas imigrasi, agen bea cukai, tenaga medis, polisi, dan pejabat lain yang terlibat dalam penyediaan layanan wisata semuanya termasuk dalam kelompok ini.
- c. Prasarana kepariwisataan diantaranya adalah :
- 1) *Receptive Tourist Plan*  
*Receptive Tourist Plan* adalah berbagai jenis perusahaan atau kelompok usaha pertanian yang tindakannya dilakukan secara khusus untuk mempersiapkan pengunjung suatu daerah tujuan wisata.
  - 2) *Recidental tourist Plan*  
*Recedintal tourist plan* adalah segala fasilitas yang tersedia untuk membantu kedatangan wisatawan dan penginapan sementara di daerah tujuan pariwisata.
  - 3) *Recreative and Sportive Plan*  
*Recreative and Sportive Plan* adalah semua lokasi yang cocok untuk kegiatan olah raga dan rekreasi.

### **2.10.2 Sarana Kepariwisataan**

Menurut Suwanto (2004:22) sarana wisata adalah kelengkapan lokasi wisata yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan agar wisatawan dapat menikmati wisatanya.

Pembangunan fasilitas pariwisata di destinasi wisata harus disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan kuantitatif dan kualitatif wisatawan. Sarana wisata kuantitatif berfokus pada jumlah fasilitas yang dibutuhkan serta tingkat kualitas pelayanan yang diukur dari seberapa puas pengunjung setelah menerima pelayanannya. Kepariwisataan telah menciptakan standar wisata umum yang mempertimbangkan jenis dan kualitas layanan yang ditawarkan oleh fasilitas wisata di daerah tujuan. Standar ini telah dikembangkan di tingkat nasional dan internasional sehingga penyedia fasilitas pariwisata dapat dengan mudah memilih atau memutuskan jenis dan kualitas yang akan ditawarkan. Menurut Lothar A.Kreck dalam (Yoeti, 1996:197) Sarana kepariwisataan terbagi atas :

- a. Sarana pokok kepariwisataan.  
Sarana pokok kepariwisataan adalah Agen perjalanan, operator tur, penyedia transportasi tur, hotel dan pilihan penginapan lainnya, bar dan restoran, serta restoran, objek wisata, dan daya tarik wisata lainnya, termasuk di antara bisnis yang kehidupan dan penghidupannya sangat bergantung pada arus pengunjung yang datang dalam perjalanan wisata.
- b. Sarana pelengkap kepariwisataan.  
Sarana pelengkap kepariwisataan adalah Bisnis atau lokasi yang menawarkan fasilitas rekreasi yang berfungsi lebih dari sekadar pelengkap tempat wisata utama dapat tinggal lebih lama di tujuan wisata. Fasilitas olahraga seperti lapangan tenis, lapangan golf, kolam renang, arena bowling, tempat berburu, berlayar, dan selancar termasuk dalam kategori ini, serta fasilitas ketangkasan seperti biliard, Jackpot, Pachino, dan hiburan lainnya.
- c. Sarana penunjang kepariwisataan.  
Sarana penunjang kepariwisataan adalah Perusahaan yang mendukung fasilitas dasar dan layanan tambahan melayani berbagai tujuan, termasuk mendorong pengunjung untuk membelanjakan lebih banyak uang di lokasi yang mereka kunjungi daripada hanya tinggal lebih lama contohnya seperti klub malam, ruang uap, dan kasino.

Berdasarkan prasarana dan sarana yang telah diuraikan, maka untuk lebih jelas dapat lihat tabel berikut ini :

**Tabel 2.2 Standar Kelayakan menjadi Daerah Tujuan Wisata**

No	Kriteria	Standar Minimal
1	Objek	Terdapat berbagai komponen alam, sosial, atau budaya ada.
2	Akses	Ada tempat parkir, fasilitas, rute, dan parkir dengan harga terjangkau..
3	Akomodasi	Terdapat fasilitas penginapan seperti hotel, wisma, losmen, dan lain-lain.
4	Fasilitas	Agen perjalanan wisata, pusat informasi wisata, salon rambut, pemadam kebakaran, rumah sakit, hidran air, pemandu wisata, papan informasi, dan petugas yang memantau masuk dan keluar wisatawan dari dalam negeri (petugas masuk dan keluar)
5	Transformasi	Akses terhubung melalui perubahan lokal yang nyaman dan menarik.
6	<i>Catering Service</i>	adanya tempat makan (termasuk penjual nasi dan restoran)
7	Aktivitas rekreasi	da kegiatan yang tersedia di tujuan wisata, seperti berenang, terjun payung, berjemur, berselancar, jalan-jalan, dan banyak lagi.
8	Pembelanjaan	Ada toko atau tempat untuk membeli barang sehari-hari.

No	Kriteria	Standar Minimal
9	Komunikasi	Ada konektivitas internet, telepon umum, televisi, radio, sinyal telepon, telepon seluler, dan pedagang voucher (yang mengisi ulang pulsa seluler).
10	Sistem Perbankan	Terdapat bank dan ATM
11	Kesehatan	Poliklinik umum dengan penyediaan perawatan medis terbaik untuk setiap penyakit yang mungkin diderita oleh wisatawan.
12	Keamanan	Jaminan keamanan (penjaga keamanan khusus, polisi wisata, pengawas pantai, rambu peringatan, dan pemandu wisata).
13	Kebersihan	tempat sampah dan indikator terkait kebersihan
14	Sarana Ibadah	Tersedia sarana ibadah bagi wisatawan
15	Sarana Pendidikan	Tersedia sarana pendidikan formal
16	Sarana Olahraga	Tersedia kelengkapan atau alat untuk berolahraga.

Sumber : Lothar A.Kreck dalam Yoeti, 1996

## 2.11 Penelitian Terdahulu

Pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi studi literatur juga dilakukan untuk mempelajari dan memperoleh informasi dari penelitian penelitian terdahulu yang relevan. Berikut tabel penelitian terdahulu yang terdapat dibawah ini :

Tabel 2.3 Peneliti Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
1	Yuda Hendriawan Budi Handoko	Penentuan Rute Wisata Terbaik Menggunakan Metode Weighted Product	Analisis dan perancangan sistem ( <i>weighted product</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menghasilkan rute wisata terbaik sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu jarak, wisata, dan kepadatan berdasarkan proses validasi sistem</li> <li>- Menghasilkan rute yang sesuai dengan yang diharapkan berdasarkan pengujian secara empiris.</li> <li>- Dengan perubahan nilai kepadatan menjadi dua kali lipat dan 0.25</li> </ul>	Pada penelitian ini tidak menggunakan perhitungan skoring. Serta kriteria yang digunakan hanya jarak, waktu tempuh dan aksesibilitas.

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
				kali pada beberapa ruas jalan tertentu, aplikasi dapat memberikan hasil akhir rute yang berbeda untuk beberapa kasus input source dan destination.	
2	Januarani Razak, Hendarmawan, Ira Irawati	Perancangan Jalur Wisata Berbasis Cagar Budaya Di Desa Sirnajaya, Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor	Pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data dan analisis data	Dapat merancang sistem kegiatan pariwisata yang terorganisir dan dikelola secara ahli. Hal ini juga berdampak pada ketatnya pengawasan terhadap kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata, sehingga berdampak pada pemerataan semua destinasi wisata yang memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.	Pada penelitian ini dalam menentukan jalur wisata tidak menggunakan analisis SWOT tetapi menggunakan perhitungan waktu dan jarak.
3	Ida Soewarni, Arief Setyiawan, Ibnu Sasongko, Mohammad Fadly, Ahmad Reji Islahul Walidi, Ellza Oktaviano Griyaldin	Konsep Pengembangan Dan Penentuan Jalur Wisata Di Kecamatan Lawang	deskriptif kualitatif, analisa klaster, dan aksesibilitas.	Rute wisata di Kecamatan Lawang yang telah dibentuk terdapat 7 rute dengan 4 rute yang dibentuk hasil kluster dan 3 rute yang berdasarkan penggabungan.	Pada penelitian untuk menentukan jalur wisata hanya dibentuk berdasarkan kluster wisata. Selain itu, pada penelitian ini juga tidak dibuat berdasarkan pintu gerbang, jalu pada penelitian ini langsung memilih <i>start point</i> pada objek wisata terpopuler

No	Peneliti	Judul	Metode	Hasil	Perbedaan
					atau yang sering dikunjungi oleh wisatawan.
4	Mustafia Oktanti	Penentuan Jalur Wisata Berdasarkan Potensi Obyek Di Kabupaten Kulonprogo Melalui Pemanfaatan Penginderaan Jauh Dan Sistem Informasi Geografis	Metode survei dengan sistem sensus. Analisis data menggunakan sistem skoring berjenjang tertimbang dari beberapa parameter untuk menentukan klas potensi obyek wisata baik potensi fisik maupun potensi non fisik obyek wisata.	Pembuatan Jalur Wisata berdasarkan klas potensi obyek menghasilkan tiga jalur wisata yang dapat digunakan sebagai masukan dalam pembuatan paket wisata.	Pembuatan jalur wisata berdasarkan klaster wisata yakni kedekatan geografis, kemudahan pencapaian dan deferenisasi objek.

Sumber : Hasil Tinjauan Pustaka Peneliti Terdahulu, 2023

## 2.12 Landasan Penelitian

Landasan penelitian perlu dicantumkan agar penelitian memiliki dasar yang kuat. Landasan peneliti yaitu seperangkat definisi, konsep serta proporsi yang telah disusun rapi serta sistematis mengenai variabel yang digunakan dalam sebuah penelitian. Landasan peneliti merupakan kesimpulan dari beberapa teori dan pendapat yang terkait dengan tema penelitian yaitu penentuan jalur wisata sejarah Singhasari di Kecamatan Singosari.

Wisata sejarah merupakan perjalanan wisata untuk mengetahui tempat bersejarah (tempat yang memiliki cerita masa lalu mengenai situs peninggalan Kerajaan Singhasari yang bersumber dari referensi koleksi perpustakaan Kota Malang - selengkapnya dapat dilihat pada Daftar Pustaka ) serta bisa merasakan tempat dan aktivitas yang menggambarkan orang-orang di masa lalu (Raditya,2017). Dalam penelitian ini wisata yang dibahas yaitu mengenai wisata sejarah Singhasari yakni yang berhubungan dengan situs/tempat peninggalan Kerajaan Singhasari. Objek yang dibahas yakni objek sejarah yang dijadikan atraksi wisata. Jenis daya tarik wisata ini dapat ditemukan dalam berbagai kekayaan alam, budaya, dan buatan manusia yang menjadi fokus atau tujuan kunjungan wisatawan dan memiliki kekhasan, keindahan, dan nilai. (Ridwan 2012:5). Untuk menarik pengunjung, suatu tempat harus memiliki daya tarik tersendiri. Tiga komponen utama produk wisata yaitu atraksi, amenitas, dan aksesibilitas harus ada dalam setiap pengembangan wisata. (Muljadi (2012:89). Atraksi biasanya memiliki ciri-ciri khas yang

menarik wisatawan yakni keindahan alam, iklim dan cuaca serta kebudayaan. Atraksi terdiri dari tiga hal yaitu *something to see* (segala sesuatu yang menarik untuk dilihat) objek wisata harus mempunyai sesuatu yang bisa dilihat atau dijadikan tontonan oleh wisatawan seperti situs peninggalan Kerajaan Singhasari, tempat/lokasi yang memiliki riwayat cerita sejarah Kerajaan Singhasari contohnya yaitu candi, arca/patung, koleksi benda sejarah. *Something to buy* (segala sesuatu yang menarik atau mempunyai ciri khas tersendiri untuk dibeli) dengan tolok ukurnya yaitu makanan atau produk oleh-oleh yang dijual di sekitar objek wisata dan jaraknya tidak lebih dari 200 m, dan *something to do* (suatu aktivitas yang dapat dilakukan di tempat tersebut) yakni kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan agar mendapat rasa senang, *relax*, ataupun bahagia yang berupa fasilitas rekreasi yang disediakan berupa tempat makan atau arena bermain contohnya yaitu yaitu berfoto, membuat video, belajar mengenai sejarah, ritual keagamaan, dan lain-lain. Sedangkan amenitas merupakan berbagai fasilitas penunjang para wisatawan untuk berwisata ke suatu daerah tujuan wisata dengan kenyamanan dan kepuasan tersendiri. Fasilitas penunjang ini harus berada di dalam obyek wisata atau di luar objek wisata dengan jarak tidak lebih dari 200 meter. Contoh dari amenitas yakni toilet, tempat makan, taman, musholla dan fasilitas penunjang lainnya. Sedangkan aksesibilitas berhubungan dengan segala jenis transportasi, jarak atau kemudahan pencapaian suatu objek wisata. Dalam aksesibilitas ini dapat dilihat dari jaringan jalan yang tersedia. Apabila jaringan jalan tersebut memiliki kondisi yang cukup baik dan dapat dilalui minimal 2 mobil maka jaringan jalan tersebut dapat dikatakan sudah cukup baik.

Menurut Suwanto (2004) Seseorang atau kelompok yang melakukan perjalanan wisata disebut sebagai wisatawan. Menurut Suwanto (2004:3) perjalanan wisata adalah perpindahan sementara dari rumah yang dilakukan oleh seseorang karena alasan apa pun yang bukan untuk mengejar karier atau mendapatkan uang, seperti untuk memuaskan rasa ingin tahu atau untuk bersenang-senang, di antara alasan-alasan lain, atau untuk sementara waktu memenuhi tujuan perpindahan tersebut.

Menurut Bozic dan Tomic (dalam MacLeod, 2016) jalur yang berarti Dengan memberi pengunjung jalur yang jelas dan linier menuju objek wisata, sehingga dapat mengarahkan pengalaman pengunjung. Rute ini biasanya ditempuh dengan menggunakan transportasi maupun jalan kaki. Tujuan jalur wisata ini adalah mengorganisasikan situs-situs yang akan dikunjungi menjadi suatu urutan yang akan menghasilkan tatanan dan narasi kronologis yang terstruktur. (MacLeod, 2016). Manfaat dari jalur ini yaitu menceritakan mengenai suatu hal yang bermanfaat dalam memberikan konsep dalam wisata, contohnya konsep wisata sejarah dengan mengunjungi situs/tempat peninggalan sejarah dan wisata sejarah yang sudah masuk dalam cagar

budaya. Selain itu, peta lokasi dengan jalur yang wisata ini membantu wisatawan dalam menentukan apa yang ingin mereka kunjungi selanjutnya sehingga dapat memberikan kenyamanan (Rossetto, 2012).

Perancangan jalur wisata yang dilakukan pada penelitian ini merupakan bagian dari konsep tata ruang. Kelas potensi masing-masing objek wisata, jarak terpendek, dan waktu tempuh tercepat digunakan untuk membuat jalur wisata. (Oktanti, 2012). Jarak adalah total panjang lintasan tempuh suatu benda pada selang waktu tertentu. Waktu tempuh adalah waktu rata-rata yang digunakan kendaraan menempuh segmen jalan dengan panjang tertentu, termasuk semua tundaan waktu berhenti (detik) atau jam. Yang diperhatikan dalam penentuan jalur wisata ini yaitu waktu tempuh, jarak tempuh dan kemudahan aksesibilitas. Selain itu, jalur wisata ini dibuat juga didasarkan pada pengelompokan objek wisata yang didasarkan pada klaster wisata.

Pergerakan wisatawan adalah pergerakan tujuan wisata dan jalur transit antara tempat-tempat tersebut dari titik asal wisatawan ke titik tujuan objek wisata (Sukmaratri, 2018). Titik asal merupakan tempat asal pengunjung dalam memulai sebuah perjalanan atau tempat tinggal pengunjung. Titik tujuan merupakan lokasi yang akan dikunjungi oleh wisatawan dan untuk mengetahui berapa lokasi yang akan dikunjungi. Berdasarkan hasil tinjauan pustaka di atas, ditemukan variabel-variabel yang dapat mencapai maksud dan tujuan dan menjadi keterbatasan penelitian ini. Variabel-variabel tersebut dapat ditabulasikan untuk menjelaskan penjelasan tabel di atas sebagai berikut:

**Tabel 2.4 Variabel Penelitian**

<b>Definisi</b>	<b>Variabel</b>	<b>Tolok Ukur</b>
Wisata sejarah merupakan perjalanan wisata untuk mengetahui tempat bersejarah serta bisa merasakan tempat dan aktivitas yang menggambarkan orang-orang di masa lalu (Raditya,2017).	Tempat bersejarah	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Situs/ peninggalan Kerajaan Singhasari</li> <li>- Tempat yang berhubungan dengan sejarah Kerajaan Singhasari</li> <li>- Objek sejarah yang di watiskan.</li> </ul>
Menurut Muljadi (2012:89) sebuah destinasi wisata harus Untuk menarik pengunjung, suatu tempat harus memiliki daya tarik tersendiri. Tiga komponen utama produk wisata yaitu atraksi, amenities, dan aksesibilitas harus ada dalam setiap pengembangan wisata.	Atraksi <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Something to see</i></li> <li>- <i>Something to do</i></li> <li>- <i>Something to buy</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Something to see</i> :               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Situs peninggalan sejarah Kerajaan Singhasari</li> <li>b. Tempat/lokasi yang memiliki riwayat cerita sejarah Kerajaan Singhasari</li> </ol> </li> </ul>

Definisi	Variabel	Tolok Ukur
		c. Koleksi benda peninggalan Kerajaan Singhasari - <i>Something to do</i> : a. Kegiatan yang dapat dilakukan agar mendapat rasa senang, <i>relax</i> , ataupun bahagia saat mengunjungi objek (berfoto, membuat video, piknik, dll) - <i>Something to buy</i> : segala hal yang dapat dibeli dengan jarak objek wisata dan tempat pembelian makanan/souvenir tidak lebih dari 200 m.
	Amenitas (fasilitas penunjang) - Tempat makan - Toko cinderamata/souvenir - Fasilitas umum (musholla, toilet, taman, dan lain-lain)	- Jarak lokasi tidak jauh dari objek wisata tidak lebih dari 200 m. - Berada di dalam lokasi objek wisata.
	Aksesibilitas - Jaringan jalan	- Kondisi perkerasan baik. - Dapat di lalui minimal 2 mobil
Perancangan jalur wisata yang dilakukan pada penelitian ini merupakan bagian dari konsep tata ruang. Kelas potensi masing-masing objek wisata, jarak terpendek, dan waktu tempuh tercepat digunakan untuk membuat jalur wisata (Oktanti, 2012).	Potensi Wisata	- Berpotensi sebagai wisata sejarah dan berhubungan dengan sejarah Kerajaan Singhasari
	Jarak terpendek	- Memiliki panjang lintasan terdekat jika dibandingkan dengan melewati jalan lain
	Waktu tempuh tercepat	- Memiliki durasi waktu terpendek jika dibandingkan dengan melewati jalan lain. - Dikisarkan pada jarak 1 km memiliki waktu tempuh 2-3 menit.

<b>Definisi</b>	<b>Variabel</b>	<b>Tolok Ukur</b>
Pergerakan wisatawan adalah pergerakan tujuan wisata dan jalur transit antara tempat-tempat tersebut dari titik asal wisatawan ke titik tujuan objek wisata (Sukmaratri, 2018).	Titik asal	- Daerah asal wisatawan memulai perjalanan / tempat tinggal wisatawan
	Titik tujuan	- Objek yang dikunjungi - Jumlah objek wisata yang dikunjungi

*Sumber : Kajian Pustaka 202*