

ARAHAN PENGEMBANGAN WISATA TANOKER LEDOKOMBO BERDASARKAN EVALUASI KINERJA SARANA PRASARANA KEGIATAN WISATA KECAMATAN LEDOKOMBO KABUPATEN JEMBER

Auralia Ersa Athadianty, Ida Soewarni, Annisaa Hamidah Imaduddina

Perencanaan Wilaya dan Kota, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Nasional Malang

e-mail korespondensi : auralia.echa11@gmail.com

Abstrak Wisata budaya sendiri merupakan salah satu segmen industri wisata yang perkembangannya paling cepat. Dalam RTRW dan RIPPDA Kabupaten Jember, Wisata Tanoker Ledokombo dijadikan sebagai salah satu destinasi wisata budaya dalam meningkatkan daya Tarik wisata. Dalam upaya menarik minat wisatawan maka diperlukan rencana pengembangan terutama pada sarana dan prasarananya. Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi dan menentukan arahan pengembangan untuk sarana dan prasarana yang ada di Wisata Tanoker Ledokombo.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan kuisioner. Metode Analisa yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, IPA dan SWOT. Metode deskriptif analisis digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengunjung dan kinerja sarana prasarana wisata. Analisa IPA digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan Kawasan dan analisis SWOT digunakan untuk menentkn bentuk arahan pengembangan wisata. Berdasarkan hasil analisa, sebagian besar sarana prasarana wisata Tanoker Ledokombo sudah memuaskan pengunjung seperti atraksi yang ada serta sarana prasarananya, hanya saja perlu adanya peningkatan kualitas sarana dan prasarana wisata untuk menciptakan kenyamanan dalam berwisata. Hasil dari penelitian ini berupa bentuk arahan pengembangan wisata Tanoker di bagian sarana dan prasarana wisata guna dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Tanoker Ledokombo.

Kata Kunci : Pariwisata budaya, sarana dan prasarana, kinerja

Abstract Cultural tourism is one of the fastest growing segments of the tourism industry. In the RTRW and RIPPDA of Jember Regency, Tanoker Ledokombo is used as a cultural tourism destination to increase tourist attractiveness. In an effort to attract tourists, a development plan is needed, especially for facilities and infrastructure. The purpose of this research is to evaluate and determine the direction of development for existing facilities and infrastructure at Ledokombo Tanoker Tourism.

Data collection methods are carried out by observation, interview and questionnaires. The analytical method used is descriptive analysis method, IPA and SWOT. Descriptive analysis method is used to measure the level of visitor satisfaction and the performance of tourism infrastructure. IPA analysis is used to identify area development needs and SWOT analysis is used to determine the form of direction for tourism development. Based on the results of the analysis, most of the tourist infrastructure of Tanoker Ledokombo has satisfied visitors such as existing attractions and infrastructure, it's just that there is a need to improve the quality of tourist facilities and infrastructure to create comfort in traveling. The results of this study are in the form of directions for the development of Tanoker tourism in the tourism facilities and infrastructure section in order to increase the number of tourists visiting Tanoker Ledokombo.

Keyword : Cultural tourism, facilities and infrastructure, performance

A. Pendahuluan

Latar Belakang

Indonesia memiliki potensi alam, keanekaragaman flora dan fauna, peninggalan sejarah serta seni dan budaya yang merupakan

sumberdaya dalam pengembangan dan peningkatan kepariwisataan. Dalam perkembangannya, pariwisata mengalami peningkatan yang pesat dan menjadi salah satu kebijakan strategis dunia. Pariwisata memiliki

pengaruh yang cukup besar baik dari segi ekonomi, sosial budaya dan lingkungan (Muwardi dalam Saryani, 2015). Wisata budaya sendiri merupakan salah satu segmen industri wisata yang perkembangannya paling cepat. Hal ini dilandasi oleh suatu kecenderungan atau trend baru di kalangan wisatawan untuk mencari suatu hal yang otentik dan unik dari suatu kebudayaan (Richards, 1997). Menurut Pendit dalam Sari (2010:38), wisata budaya adalah perjalanan yang bertujuan mempelajari objek-objek yang berwujud kebiasaan rakyat, adat istiadat, tata cara hidup, budaya dan seni atau kegiatan yang bermotif sejarah.

Kabupaten Jember merupakan kabupaten yang memiliki potensi besar dalam pengembangan wisata terutama pada aspek wisata budaya. Kabupaten Jember memiliki beragam jenis atraksi dan wisata budaya diantaranya wisata atraksi Can Macanan Kadduk yang ada di Desa Tegalboto, desa batik di Desa Wonorejo, desa kerajinan di Desa Tutul Kecamatan Balung serta wisata permainan tradisional Tanoker Ledokomo di Kecamatan Ledokombo. Wisata Tanoker Ledokombo adalah kawasan berbasis komunitas belajar dan bermain yang melibatkan peran masyarakat sekitar baik dari segi kesenian, kerajinan maupun kuliner dan mendorong terciptanya kawasan pariwisata pedesaan. Menurut Perda No 1 Tahun 2015 Tentang RTRW Kabupaten Jember, Desa Ledokombo termasuk dalam PPL (Pusat Pelayanan Lingkungan) yang salah satu fungsinya sebagai pengembangan kawasan pendukung aktivitas wisata dan telah ditetapkan sebagai kawasan daya tarik wisata.

Permasalahan yang ada di Tanoker ini adalah kurangnya minat pengunjung wisata akibat jaraknya yang cukup jauh dari pusat kota, ditambah dengan fasilitas sarana dan prasarana yang kurang memadai. Kejadian itu diperparah dengan adanya COVID-19 sehingga berbagai kegiatan yang ada di tanoker terpaksa di tutup untuk memutus penyebaran COVID-19. Hal ini

yang menjadikan peneliti ingin mengevaluasi sarana prasarana kegiatan wisata. Evaluasi dilaksanakan untuk mengukur indikator-indikator seperti sistem kerja sarana prasarana penunjang kegiatan wisata di Tanoker Ledokombo. Melihat kondisi tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Arahan Pengembangan Kawasan Wisata Tanoker Berdasarkan Evaluasi Kerja Sarana Prasarana Penunjang Kegiatan Wisata”

Rumusan Masalah

Wisata Tanoker Ledokombo memiliki potensi yang dapat dikembangkan mulai dari atraksi hingga cinderamatanya, tetapi potensi tersebut belum optimal karena terhambat oleh beberapa masalah terutama masalah internal dari Wisata Tanoker Ledokombo. Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah berupa faktor-faktor apa yang mempengaruhi kurang berkembangnya Wisata Tanoker Ledokombo?

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi pengembangan Wisata Tanoker Ledokombo, Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember.

Sasaran Penelitian

Dengan adanya tujuan tersebut maka dirumuskan juga sasaran penelitian berupa :

1. Evaluasi kinerja sarana prasarana yang ada di kawasan Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.
2. Identifikasi kebutuhan pengembangan kawasan Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember berdasarkan evaluasi kinerja
3. Arahan pengembangan kawasan Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.

B. Kajian Pustaka

Definisi Pariwisata

Pariwisata merupakan salah satu faktor penggerak perekonomian dunia yang terbukti memberikan kontribusi kemakmuran sebuah

negara. Pembangunan pariwisata mampu menggairahkan aktivitas bisnis untuk menghasilkan manfaat sosial, budaya dan ekonomi yang signifikan. Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasikan industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi. (Salah Wahab, 1975). Dalam Undang-undang No.10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, yang dimaksud pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.

Peningkatan Daya Tarik Wisata

Daya Tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi kunjungan wisatawan. Dalam meningkatkan daya tarik wisata, menurut Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35) ada tiga hal yang harus dipenuhi dalam upaya meningkatkan daya tarik wisata (*Tourist Attraction*) diantaranya:

1. Sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*).
Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang menarik untuk disaksikan atau dilihat, hal yang aneh, unik atau langka yang menjadi daya tarik wisatawan.
2. Sesuatu yang dapat dikerjakan (*something to do*).
Setiap daerah tujuan wisata memiliki rekreasi yang dapat dilakukan sehingga tidak monoton.
3. Sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*).
Setiap daerah tujuan wisata memiliki hal yang dapat dibeli oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan dan cinderamata khas daerah tersebut

Komponen Produk Wisata

Dalam memenuhi kebutuhan wisatawan, perlu adanya komponen produk wisata seperti fasilitas dan layanan wisata Menurut Ariyanto (2005) dalam (Utama, dkk, 2018) hal-hal yang harus diperhatikan dalam komponen pariwisata adalah :

- a. *Attraction* (daya tarik); tersedianya daya tarik pada daerah tujuan wisata atau destinasi untuk menarik wisatawan. Komponen atraksi wisata alam ditentukan oleh keberadaan, perilaku dan sifat dari objek wisata dan daya tarik alam. Atraksi alam harus memperhatikan kondisi, sifat dan perilaku dalam perencanaan pengembangan objek dan daya tarik wisata alam.
- b. *Accessability* (transportasi); tersedianya alat transportasi agar wisatawan dapat dengan mudah mengakses lokasi wisata. Komponen aksesibilitas berkaitan dengan sarana komunikasi. Keberagaman alat transportasi dan jaminan keselamatan sangat membantu kelancaran perjalanan wisata. Wisatawan sangat memperhatikan kemudahan serta keselamatan dalam transportasi terutama wisatawan mancanegara.
- c. *Amenities* (Fasilitas): tersedianya fasilitas utama maupun pendukung kawasan wisata yang berhubungan dengan aktivitas wisatawan. Komponen amenities berkaitan dengan kebutuhan tentang fasilitas dan utilitas penunjang objek wisata yang ada. hal yang harus diperhatikan adalah pelayanan yang baik, makanan yang bergizi, akomodasi yang aman dan sanitasi yang baik.
- d. *Ancillary* (Kelembagaan); adanya lembaga penyelenggara perjalanan wisata. Komponen kelembagaan dalam wisata alam adalah adanya koordinasi dari seluruh stakeholder baik pengelola objek wisata, masyarakat dan pemerintah.

Sarana Prasarana Wisata

Sarana wisata adalah suatu kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati

perjalanan wisata. Saran wisata dapat memfasilitasi indera (intangible), misalnya; transportasi, akomodasi, makan/minum, toilet pramuwisata (guide), informasi (Sudarti, 2019). Sedangkan prasarana wisata adalah semua fasilitas yang dapat memungkinkan proses perekonomian berjalan dengan lancar sedemikian rupa, sehingga dapat memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. prasarana wisata merupakan segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya proses kegiatan wisata dan kegiatan non wisata, misalnya; jaringan jalan, bandara, terminal, pelabuhan, air bersih, listrik dan telekomunikasi. Menurut Kreck dalam Yoeti, (1996: 170) Sarana kepariwisataan terbagi atas :

- Sarana pokok kepariwisataan, yaitu perusahaan yang hidup dan kehidupannya sangat tergantung kepada arus kedatangan orang yang melakukan perjalanan wisata seperti travel agent dan tour operator, perusahaan-perusahaan angkutan wisata, hotel dan jenis akomodasi lainnya, bar dan restoran, serta rumah makan lainnya.
- Sarana pelengkap kepariwisataan, yaitu perusahaan-perusahaan atau tempat-tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi seperti sarana olahraga atau atraksi lainnya seperti lapangan tenis, lapangan voli, kolam renang, permainan bowling, daerah pemancingan ikan, daerah untuk diving, berlayar, berselancar, serta sarana ketangkasan seperti permainan bola sodok
- Sarana penunjang kepariwisataan, yaitu perusahaan yang menunjang sarana pelengkap dan sarana pokok dan berfungsi tidak hanya membuat wisatawan lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata, tetapi fungsi yang lebih penting adalah agar wisatawan lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di tempat yang dikunjungi seperti klub malam, steambath, casino.

Prasarana sendiri menurut Yoeti dalam Suwanto (2004:21), membagi prasarana atas dua bagian yang penting, yaitu:

1. Prasarana perekonomian yang terdiri dari :
 - a. Pengangkutan (*transportasi*) yang dapat membawa wisatawan berpergian di dalam lokasi wisata.
 - b. Prasarana komunikasi yang dapat mendorong para wisatawan untuk mengadakan perjalanan jarak jauh dan dengan mudah dapat berkomunikasi untuk memenuhi kebutuhannya. Prasarana komunikasi diantaranya adalah telepon, TV, surat kabar, internet, dan kantor pos.
 - c. Sarana utilitas adalah penerangan listrik, persediaan air minum, dan sumber energy
 - d. Sarana perbankan yang dapat memberikan jaminan mutu kepada wisatawan agar dapat menerima atau mengirimkan uang dengan mudah dan untuk pembayaran lokal.
2. Prasarana Sosial adalah semua faktor yang dapat menunjang kemajuan atau menjamin kelangsungan prasarana perekonomian yang ada. yang termasuk prasarana sosial diantaranya :
 - a. Pelayanan kesehatan dapat memberikan jaminan bahwa di suatu daerah wisata tersedia pelayanan bagi suatu penyakit yang mungkin akan diderita dalam perjalanan. Pelayanan kesehatan yang dimaksud meliputi klinik 24 jam, apotek, atau puskesmas.
 - b. Faktor keamanan dapat memberikan jaminan tentang keamanan dan keselamatan berwisata. Prasarana yang termasuk dalam keamanan adaah adanya life guards atau pos penjagaan yang dikelola masyarakat setempat atau kepolisian.
 - c. Petugas yang langsung melayani wisatawan termasuk pelayanan ticketing, tour guide, dan travel agent lainnya yang berkaitan dengan pelayanan wisatawan.

Landasan Penelitian

Landasan penelitian merupakan pernyataan yang menjelaskan tentang variabel penelitian yang diperoleh dari hasil sintesa teori dan indikator yang sudah dilakukan oleh peneliti. Dalam

penelitian kali ini mengacu pada teori Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35) tentang suatu tempat wisata harus memenuhi 3 hal diantaranya *something to see, something to do, dan something to buy*. Selain itu dalam pengembangannya, tempat wisata juga memiliki saran dan prasarana yang memenuhi sesuai tentang teori Kreck dalam Yoeti, (1996: 170) tentang sarana kepariwisataan dan Yoeti dalam Suwanto (2004:21) tentang prasarana kepariwisataan.

Variabel Penelitian

Variabel penelitian dirumuskan dengan menggabungkan teori-teori yang sebelumnya telah dibahas pada landasan penelitian, sehingga teori yang telah disintesisakan menghasilkan kata kunci yang dijadikan sebagai variabel penelitian. Berikut variabel yang digunakan dalam penelitian :

Tabel 1. 1 Variabel Penelitian

Indikator	Sumber	Variabel	Indikator
Sasaran 1 : Evaluasi kinerja sarana prasarana yang ada di kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.			
Hasil evaluasi kinerja sarana dan prasarana di kawasan wisata	Medlik, 1980 tentang Aspek penawaran pariwisata	Attraction (Daya Tarik)	Event
			Budaya dan sejarah
			Hasil seni dan kerajinan
			Sistem pengairan
		Aksesibilitas	sistem jaringan listrik
			sistem jaringan komunikasi
			sistem sanitasi /toilet

Indikator	Sumber	Variabel	Indikator
			fasilitas kesehatan
			jaringan jalan
			moda transportasi umum
			rute moda transportasi
		Amenitas	akomodasi/peginapan
			restoran/rumah makan
			jasa transportasi
			retail outlet/ toko souvenir
			Gazebo
Sasaran 2 : Identifikasi kebutuhan pengembangan kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember berdasarkan evaluasi kinerja			
Identifikasi kebutuhan pengembangan kawasan wisata	Oka A. Yoeti (2010 hal. 34-35)	Something to see	
			Something to do
		Something to buy	

Indikator	Sumber	Varia bel	Indika tor
Sasaran 3 : Arahan pengembangan kawasan Wisata Belajar Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember.			
Berdasarkan dari hasil sasaran 1 dan 2			

Sumber : Hasil Sintesa Variabel, 2023

C. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan mengumpulkan data dari hasil observasi, studi literatur, kuisioner dan wawancara dengan pihak yang bersangkutan. Menurut Sugiyono (2009:21) Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu analisis hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan. Tujuannya adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat, serta hubungan antar fenomenal yang diselidiki.

Teknik Pengambilan Data

Metode pengumpulan data merupakan metode atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data dan sebagai menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui kuisioner (angket), wawancara (individu atau komunal), pengamatan (observasi), tes, dokumentasi dan sebagainya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan observasi atau pengamatan secara langsung ke tempat wisata, penyebaran kuisioner, wawancara, serta dokumentasi

Sampel dan Populasi

Menurut Sugiyono (2016) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan harus dapat mewakili dari populasi atau dengan kata lain sampel harus representative. Teknik purposive sampling merupakan teknik sampling non random sampling dimana peneliti menentukan

pengambilan data dengan menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan penelitian sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Dalam observasi awal di dapatkan 200 wisatawan dalam rata-rata 1 bulan kunjungan. Dengan menggunakan metode Toro Yamane maka akan mendapatkan 50 responden untuk sampel.

Metode Analisa Data

Penelitian ini lebih banyak berupaya mengemukakan dan memberikan penjelasan (deskripsi) mengenai tingkat kepuasan yang terkait dengan variabel penelitian. Sehingga proses pelaksanaannya lebih banyak menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Peneliti menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan skala linkert pada sasaran 1, analisa IPA (*Importance Performance Analysis*) pada sasaran 2 dan analisa SWOT pada sasaran 3.

D. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Tanoker Ledokombo terletak di Kecamatan Ledokombo, Kabupaten Jember di bawah lereng Gunung Raung dan berjarak 30Km dari pusat Kota Jember. Wisata Tanoker Ledokombo terbentuk melalui pendekatan budaya, dengan merevitalisasi permainan-permainan zaman dulu dimana sebelum adanya internet yang dipelopori oleh Dr. Ir. Suporahardjo M.Si. Komunitas ini sebagai wadah untuk melestarikan permainan-permainan tersebut, supaya tidak lekang oleh waktu. Menurut dari Bahasa Madura arti kata "Tanoker" adalah "Kepompong". Pemilihan kata Tanoker berasal dari adanya keyakinan dari wisata berbasis komunitas dan budaya dapat mendorong perubahan sosial yang dapat meringankan masyarakat dari aspek pendidikan, kesehatan dan kemiskinan. Tanoker Ledokombo termasuk dalam salah satu destinasi wisata yang di rencanakan sebagai wisata budaya dalam RIPPDA (Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah) Kabupaten Jember tahun 2015-2025. Salah satu daya tarik wisata Tanoker yaitu permainan egrang dan

festival engrang. Permainan engrang dan festival engrang telah menjadi salah satu ikon dari Kecamatan Ledokombo dan masuk dalam RTRW Kabupaten Jember tahun 2015-2025. Dalam RTRW Kabupaten Jember tahun 2015-2025 festival engrang termasuk dalam rencana kawasan wisata budaya Kabupaten Jember disandingkan dengan beberapa wisata budaya di Kabupaten Jember lainnya. Pada tahun 2019 tercatat ada 17.000 wisatawan domestic dan 6.500 wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Tanoker Ledokombo.

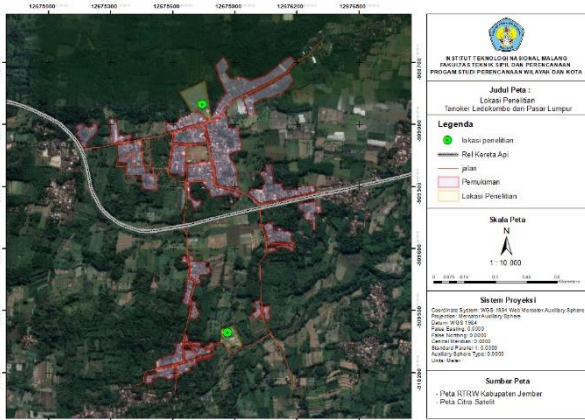
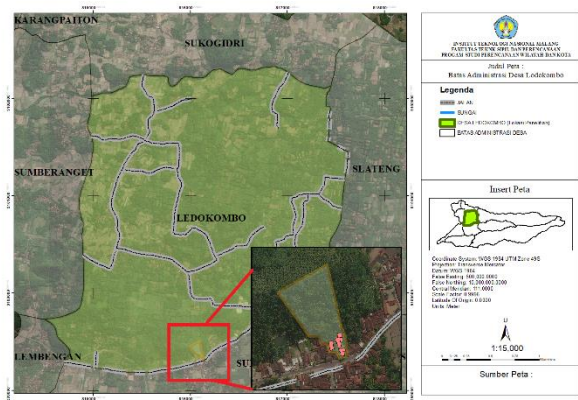
permainan tradisional lainnya, polo lumpur, tarung bantal, bazar kuliner dan kerajinan, pentas seni music patrol dan tari engrang, serta kegiatan lainnya seperti camping dan berenang.

Gambar 1. 1 Atraksi Tanoker Ledokombo



Aksesibilitas Tanoker Ledokombo

Wisata Tanoker Ledokombo memiliki penyediaan jaringan listrik yang baik ke seluruh bangunan hingga camping area. Sistem pengairan menggunakan pipa pdam untuk memenuhi kebutuhan air bersih. Kondisi jaringan Komunikasi dan Internet lancar. Mempunyai 3 wifi untk menjangkau keseluruhan kawasan di Tanoker dan Inacarnya sinyal provider Tanoker memiliki total 8 toilet untuk wisatawan. Kemudian jaringan sanitasi yang berada di sekitar Tanoker memiliki kondisi yang buruk, karena jaringan santiasi yang ada dijadikan sebagai tempat sampah dan tidak terkoneksi seluruh jaringan sanitasi yang ada. Di area pasar lumpur, tidak memiliki jaringan sanitasi seingga dapat menimbulkan genangan. Di tempat wisata Tanoker Ledokombo tidak memiliki fasilitas kesehatan tetapi fasilitas kesehatan menggunakan Puskesmas Kecamatan Ledokombo. Jaringan jalan yang berada di Tanoker telah beraspal dengan sangat baik sedangkan jaringan jalan di pasar lumpur berjenis paving dan aspal dengan kondisi baik. Wisata Tanoker Ledokombo tidak miliki moda transportasi umum serta rute moda ke destinasi wisata. Wisatawan dapat menggunakan kendaraan pribadi jika ingin berwisata ke Tanoker Ledokombo. Jarak tempuh dari pusat kota Jember ke wisata Tanoker Ledokombo adalah 23 km



Atraksi Tanoker Ledokombo

Tanoker Ledokombo memiliki berbagai kegiatan seperti kegiatan event dan kegiatan atraksi wisata dan kegiatan kebudayaan. Atraksi wisata yang dapat dilakukan di Tanoker Ledokombo adalah permainan erang dan

Gambar 1. 2 Aksesibilitas Tanoker Ledokombo



Amenitas Tanoker Ledokombo

Amenitas merupakan fasilitas yang ada di kawasan wisata yang dapat memenuhi kebutuhan wisatawan. Di Tanoker Ledokombo memiliki homestay dalam wisata dan di sekitar tempat wisata Tanoker Ledokombo. Terdapat bazar kuliner, dan toko souvenir bernama Tanocraft. Selain itu, di dalam Pasar lumpur juga tersedia 2 gazebo untuk istirahat wisatawan.



Pengembangan objek wisata Tanoker Ledokombo didasarkan 3 faktor atau syarat utama agar destinasi wisata itu menarik. Faktor tersebut adalah *something to see, something to do, dan something to buy*. Atraksi kegiatan yang dapat disaksikan di Tanoker Ledokombo adalah adanya pentas seni seperti tari enggrang serta perkusi patrol. Selain itu kegiatan atau hal yang dapat dilakukan di wisata ini adalah melakukan berbagai macam kegiatan permainan tradisional, permainan lumpur seperti pukul bantal dan polo lumpur, serta kegiatan tanoagro. Ada berbagai macam yang dapat kita beli di wisata ini mulai dari souvenir hingga kulinernya. Souvenir yang

ditawarkan mulai dari olahan kopi, gantungan kunci, aksesoris, serta batik khas Tanoker

E. Hasil Penelitian

Deskriptif Kepentingan

Tabel 1. 2 Deskriptif Kepentingan Atraksi Wisata

No	Item Pernyataan/Indikator		Kriteria					Jumlah
			STP	TP	CP	P	SP	
			-1	-2	-3	-4	-5	
1	Tanoker Ledokombo memiliki sistem penyediaan pengairan	F	0	0	2	20	28	50
		%	0	0	4	40	56	100
2	Tanoker Ledokombo memiliki sistem penyediaan jaringan listrik	F	0	3	6	21	20	50
		%	0	6	12	42	40	100
3	Tanoker Ledokombo memiliki sistem penyediaan jaringan komunikasi	F	0	5	1	2	42	50
		%	0	10	2	4	84	100
4	Tanoker Ledokombo memiliki jaringan sanitasi dan toilet	F	0	3	36	2	9	50
		%	0	6	72	4	18	100
5	Tanoker Ledokombo memiliki jaringan jalan yang baik	F	0	0	2	11	37	50
		%	0	0	4	22	74	100
6	Tanoker Ledokombo memiliki fasilitas kesehatan yang memadai	F	0	1	5	27	17	50
		%	0	2	10	54	34	100
7	Tanoker Ledokombo memiliki ketersediaan moda transportasi umum	F	0	12	2	25	11	50
		%	0	24	4	50	22	100
8	Tanoker Ledokombo rute moda ke destinasi wisata	F	0	2	4	1	43	50
		%	0	4	8	2	86	100
9	Tanoker Ledokombo memiliki jarak yang dapat dijangkau dari pusat kota	F	0	32	6	4	8	50
		%	0	64	12	8	16	100

Variabel Atraksi : Ketersediaan area camping ground sebanyak 46% penting. atraksi fasilitas lapangan sepak bola 70% cukup penting. Fasilitas lapangan polo 42% cukup penting. Fasilitas area engrang sebanyak 68% pengunjung menjawab cukup penting Fasilitas area music patrol 56% cukup penting. Fasilitas permainan pukul bantal 56% cukup penting. Ketersediaan fasilitas kolam renang 42% cukup penting.

Tabel 1. 3 Deskriptif Kepentingan Amenitas Wisata

No	Item Pernyataan/Indikator		Kriteria					Jumlah
			STP	TP	CP	P	SP	
			-1	-2	-3	-4	-5	
1	Tanoker Ledokombo memiliki akomodasi penginapan/homestay	F	0	5	34	3	8	50
		%	0	10	68	6	16	100
2	Tanoker Ledokombo memiliki ketersediaan rumah makan	F	40	2	3	5	0	50
		%	80	4	6	10	0	100
3	Tanoker Ledokombo memiliki ketersediaan toko souvenir	F	0	0	0	14	36	50
		%	0	0	0	28	72	100
4	Tanoker Ledokombo memiliki ketersediaan jasa transportasi	F	0	32	6	10	2	50
		%	0	64	12	20	4	100
5	Tanoker Ledokombo memiliki ketersediaan tenda teduh (gazebo)	F	0	0	0	14	36	50
		%	0	0	0	28	72	100

Variabel Amenitas : ketersediaan akomodasi penginapan/homestay 68% pengunjung cukup penting. Ketersediaan rumah makan 80% pengunjung sangat penting. Ketersediaan toko souvenir sebanyak 72% pengunjung menjawab sangat penting. Ketersediaan jasa transportasi Ketersediaan tenda teduh sebanyak 72% pengunjung menjawab sangat penting.

Tabel 1. 4 Deskriptif Kepentingan Aksesibilitas Wisata

No	Item Pernyataan/Indikator		Kriteria					Jumlah
			STP	TP	CP	P	SP	
			-1	-2	-3	-4	-5	
1	Tanoker Ledokombo memiliki sistem penyediaan pengairan	F	0	0	2	20	28	50
		%	0	0	4	40	56	100
2	Tanoker Ledokombo memiliki sistem penyediaan jaringan listrik	F	0	3	6	21	20	50
		%	0	6	12	42	40	100
3	Tanoker Ledokombo memiliki sistem penyediaan jaringan komunikasi	F	0	5	1	2	42	50
		%	0	10	2	4	84	100
4	Tanoker Ledokombo memiliki jaringan sanitasi dan toilet	F	0	3	36	2	9	50
		%	0	6	72	4	18	100
5	Tanoker Ledokombo memiliki jaringan jalan yang baik	F	0	0	2	11	37	50
		%	0	0	4	22	74	100
6	Tanoker Ledokombo memiliki fasilitas kesehatan yang memadai	F	0	1	5	27	17	50
		%	0	2	10	54	34	100
7	Tanoker Ledokombo memiliki ketersediaan moda transportasi umum	F	0	12	2	25	11	50
		%	0	24	4	50	22	100
8	Tanoker Ledokombo rute moda ke destinasi wisata	F	0	2	4	1	43	50
		%	0	4	8	2	86	100
9	Tanoker Ledokombo memiliki jarak yang dapat dijangkau dari pusat kota	F	0	32	6	4	8	50
		%	0	64	12	8	16	100

Variabel Aksesibilitas : Ketersediaan sistem pengairan 56% sangat penting. Ketersediaan penyediaan jaringan listrik 42% penting. Ketersediaan sistem jaringan komunikasi 82% pengunjung sangat penting. Ketersediaan jaringan sanitasi dan toilet 72 cukup penting Ketersediaan fasilitas jaringan jalan 74% sangat penting. Ketersediaan fasilitas ketersediaan fasilitas kesehatan 54% penting. Ketersediaan fasilitas moda transportasi umum 50% pengunjung menjawab penting. Ketersediaan fasilitas moda transportasi ke destinasi wisata 86% pengunjung sangat penting.

Tabel 1. 5 Deskriptif Kepentingan Prasarana Penunjang Wisata

No	Item Pernyataan/Indikator		Kriteria					Jumlah
			STP	TP	CP	P	SP	
			-1	-2	-3	-4	-5	
1	Tanoker Ledokombo memiliki atraksi pentas anak-anak tanoker	F	0	1	0	1	48	50
		%	0	2	0	2	96	100
2	Tanoker Ledokombo memiliki atraksi tari engrang	F	0	0	22	19	9	50
		%	0	0	44	38	18	100
3	Tanoker Ledokombo memiliki atraksi perkusi patrol	F	0	15	26	9	0	50
		%	0	30	52	18	0	100
4	Tanoker Ledokombo memiliki permainan outbound anak-anak	F	0	1	0	1	48	50
		%	0	2	0	2	96	100
5	Tanoker Ledokombo memiliki kegiatan tanoagro	F	0	0	0	14	36	50
		%	0	0	0	28	72	100
6	Tanoker Ledokombo memiliki area bazar kuliner sehat	F	0	0	0	14	36	50
		%	0	0	0	28	72	100
7	Tanoker Ledokombo memiliki tanocraft	F	0	0	0	14	36	50
		%	0	0	0	28	72	100

Variabel Faktor Penunjang : atraksi pentas anak Tanoker sebanyak 96% pengunjung menjawab sangat penting. Ketersediaan atraksi tari engrang 44% cukup penting. Ketersediaan atraksi perkusi patrol sebanyak 52% pengunjung menjawab cukup penting. Ketersediaan area outbound anak-anak sebanyak 96% pengunjung menjawab sangat penting. Ketersediaan kegiatan tanoagro sebanyak 72% pengunjung menjawab sangat penting. Ketersediaan kegiatan bazar kuliner sehat dianggap sangat penting karena

sebanyak 72% pengunjung menjawab sangat penting. Ketersediaan kegiatan wisata tanocraft dianggap sangat penting karena sebanyak 72% pengunjung menjawab sangat penting

Analisa Kebutuhan Pengembangan Wisata

Analisa ini menggunakan analisa IPA yang dilakukan di variable penelitian kali ini. Sehingga didapatkan bahwa :

Kuadran I : Adanya pengembangan yang menjadi prioritas utama pada pengembangan lapangan sepak bola, fasilitas Kesehatan, rute destinasi wisata, gazebo atau tenda teduh, serta kegiatan tanoagro.

Kuadran II : Adanya fasilitas yang sudah sesuai dengan fungsinya dan cukup memuaskan wisata seperti pada sarana polo lumpur, *camping ground*, penyediaan pengairan, jaringan listrik, jaringan komunikasi, jaringan jalan, *took souvenir*, permainan *outbound*, bazar kuliner, dan tanocraft.

Kuadran III : Adanya fasilitas yang tidak terlalu penting untuk dikembangkan tetapi memiliki kinerja yang bagus diantaranya kolam renang, sanitasi atau toilet, moda transportasi umum, ketersediaan jasa transportasi, permainan enggrang dan music patrol.

Kuadran IV : Adanya fasilitas yang tidak perlu dikembangkan lebih lanjut diantaranya area permainan enggrang, music patrol, penginapan, rumah makan,

F. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Dari hasil penelitian terkait arahan pengembangan wisata Tanoker Ledokombo berdasarkan evaluasi kinerja sarana prasarana kegiatan wisata ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Adanya bentuk evaluasi kinerja sarana prasarana yang ada di Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Berdasarkan hasil analisa dapat dilihat untuk ketersediaan moda transportasi sebanyak 86% pengunjung, ketersediaan tenda teduh sebanyak 72% pengunjung, ketersediaan area outound

anak dan atraksi tanoker sebanyak 96% pengunjung menjawab penting untuk dikembangkan.

2. Teridentifikasinya kebutuhan pengembangan Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis IPA dikatakan bahwa dikuadran 1 setiap variabel dianggap penting tapi belum memuaskan pengunjung wisata diantaranya adalah pengembangan untuk kolam renang, fasilitas Kesehatan, rute moda transportasi ke destinasi wisata, penyediaan gazebo (tenda teduh), serta peningkatan kualitas kegiatan Tanoagro
3. Adanya bentuk arahan pengembangan Wisata Tanoker Kecamatan Ledokombo Kabupaten Jember dengan peningkatan kualitas sarana prasarana dan ragam atraksi yang ada di wisata Tanker Ledokombo dengan unsur kebudayaannya

Saran

Adapun manfaat dari hasil penelitian terkait arahan pengembangan wisata Tanoker Ledokombo berdasarkan evaluasi kinerja sarana prasarana kegiatan wisata ini sehingga Adapun saran yang dapat diberikan adalah :

1. Dalam penelitian mempunyai beberapa kekurangan, diharapkan bagi penelitian selanjutnya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wawasan pengetahuan dan sumber informasi bagi pihak terkait yang ingin melakukan penelitian di lokasi serupa.
2. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan pihak Tanoker Ledokombo sebagai masukan dalam pengembangan destinasi wisata kedepannya.
3. Bagi pemerintah Kabupaten Jember, penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pemerintah dalam merencanakan dan mengembangkan

potensi wisata yang ada khususnya wisata budaya

<https://tanoker.org>

Daftar Pustaka

- Sunaryo, Bambang. 2013. Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Yogyakarta : Gava Medika
- Siregar, Sofyan. 2010. Statistka deskriptif untuk penelitian. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada
- Yusuf, A.Muri. 2014. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan. Jakarta : Kencana
- Yoeti, Oka A.1983.Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung : Angkasa
- Yoeti, Oka A.1996. Pengertian pariwisata. Jurnal Saintek Perikanan. 5
- Warpani, Suwardjoko P.2007.Pariwisata Dalam Tata Ruang Wilayah.Bandung : IT
- Cooper, dkk. 1995. Tourism, Principles, and Practive. Third Edition. Harlow: Prentice Hall.
- Sugiyono. 2013. Educational Research Methods with Quantitative, Qualitative, and R & D Approaches. Alfabeta.
- Sihite, Richard, 2000, Tourism Industry (Kepariwisataan), Surabaya : Penerbit SIC
- Rossadi, L. N. dan E. Widayati. 2018. PENGARUH aksesibilitas, amenitas, dan atraksi wisata terhadap minat kunjungan wisatawan ke wahana air balong waterpark bantu daerah istimewa yogyakarta. Journal of Tourism and Economic. 1(2)
- Pemerintah Indonesia.Peraturan Menteri Pariwisata RI No3 Tahun 2018 Tentang Petunjuk Operasional Pengelolaan Dana Alokasi Kusus Fisik Bidang Pariwisata
- Pemerintah Kabupaten Jember. RTRW Kabupaten Jember tahun 2015-2035
- Pemerintah Kabupaten Jember. RIPPDA Kabupaten Jember tahun 2015
- Pemerintah Indonesia.Undang-undang Nomor 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan.