

**PENGEMBANGAN SITUS MEGALITIKUM UNTUK WISATA  
BUDAYA DI LEMBAH BEHOA KECAMATAN LORE TENGAH  
KABUPATEN POSO  
(DEVELOPMENT OF THE MEGALITHIC SITES FOR CULTURAL  
TOURISM IN THE HEART OF THE BEHOA LORE-CENTRAL  
POSO DISTRICT)**

**Fahrul Tunggal, Ibnu Sasongko, Mohammad Reza**

Program studi Perencanaan wilayah dan kota, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan  
Institut Teknologi Nasional Malang  
Jl. Bendungan Sigura-gura No. 02 Malang Telp. (0341) 551431, 55031  
email : [Fahrultunggal@gmail.com](mailto:Fahrultunggal@gmail.com)

**ABSTRAK**

Pengembangan Situs Megalitikum untuk wisata budaya merupakan salah satu objek wisata budaya unggulan yang mempunyai potensi yaitu berupa peninggalan sejarah seperti Kalamba, Dolmen, Arca, Dakon, Menhir. Selain objek wisata budaya situs megalitikum terdapat objek penunjang non situs berupa rumah adat, musik bambu, dll. Adapun fasilitas penunjang yaitu sarana, prasarana berupa jasa penginapan, aksesibilitas dan transportasi, informasi wisata dll. didukung dengan fasilitas prasarana ditunjang. Adapun masalah yaitu pernah meletusnya konflik masyarakat yang menjadikan kawasan ini jarang dikunjungi,

Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan triangulasi, dengan sasaran I yaitu identifikasi situs megalitikum untuk wisata budaya, sasaran II identifikasi potensi masalah dan elemen penunjang wisata situs untuk wisata budaya, dan sasaran III Strategi pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya di Lembah Behoa Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso

Hasil Analisa menggunakan temuan di lapangan dengan pengumpulan data primer observasi survey lapangan, Serta survey sekunder dengan menggunakan studi kepustakaan, dan data instansi. Analisa sasaran I mengidentifikasi situs megalitikum dan elemen penunjang wisata situs untuk wisata budaya menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif dan triangulasi. Sasaran II Identifikasi potensi dan masalah menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif dan analisa sasaran III analisa SWOT. Output dari analisa akan menghasilkan strategi pengembangan kuadran yaitu mendukung pengembangan kawasan wisata budaya yang dapat menarik wisatawan yang datang dengan dilengkapi fasilitas penunjang wisata

**Kata kunci :** Wisata, Budaya, Situs, megalitikum, Analisa SWOT,

**ABSTRACT**

The development of Megalithic Sites for cultural tourism is one of the leading cultural attractions which have potentially like form of historical relics such as Kalamba, Dolmen, Arca, Menhir, Dakon. beside cultural attractions megalithic site, there is object of non-site in such as traditional house, bamboo music, etc. There are supporting facilities like tools, infrastructure like lodging services, accessibility and transport, tourist information, and etc. Supported with on-site infrastructure supported. There is problem that ever outbreak this is civil conflict then made this area rarely visited.

The research method used i.e. qualitative and descriptive triangulation, with the target I identification of the megalithic sites for cultural tourism, goal II the identification of problem potential and supporting elements of the tourism for tourism cultural sites, and goal III the strategy for develop cultural tourism in the Behoa subdistrict of Poso of Central Lore

The results of the analysis use the findings in the field with data collection by observation primary field survey. As well as using the secondary survey study of librarianship, and data agencies. Analysis of target I identified the gene and supporting elements of the megalithic sites of tourist sites for cultural tourism descriptive analysis method using qualitative and triangulation. Goal II the identification of the potential and the problems of using qualitative descriptive analysis method and analysis of goal III SWOT analysis. The output of the analysis will result in a quadrant development strategy that is supporting the development of cultural tourism area that can attract tourists that come with equipped supporting facilities tour

**Keywords:** Tourism, cultural sites, the megalith, SWOT analysis

## PENDAHULUAN

Sejarah berasal dari bahasa arab,yakni dari “syajaratun” yang memiliki arti “pohon kayu” di sini adalah awal dari suatu kejadian,perkembangan/pertumbuhan tentang suatu hal atau peristiwa dalam suatu kesinambungan ( Sjamsudin,1996). Menurut definisi lain sejarah adalah rekonstruksi masa lalu yang atau cara mengetahui masa lampau (Kuntowijoyo,1995). Sejarah mempelajari tentang perkembangan, manusia berkembang dari bentuk sederhana menjadi bentuk yang lebih kompleks, yang perubahan tersebut mengalami pergeseran, sama dengan perkembangan. Dalam penjelasan lain sejarah merupakan studi yang terjadi pada masa lampau yang merupakan peristiwa faktual di masa lampau,bukan kisah fiktif apalagi rekayasa (Baverley Southgate, 1996). Sejarah menyisakan berbagai peninggalan dalam bentuk benda.

Bentuk-bentuk peninggalan sejarah yang ada di Indonesia sangat beragam yaitu tulisan yang dikenal dengan nama prasasti yang termasuk dalam tulisan yaitu prasasti dan naskah kuno, selain prasasti peninggalan sejarah yang ada di Indonesia berbentuk bangunan yang termasuk dalam peninggalan berbentuk bangunan yaitu Candi, Benteng, Masjid, Istana atau Keraton. Peninggalan sejarah dalam bentuk benda-benda yaitu Fosil, Artefak, Situs dan Patung. Adapun peninggalan sejarah Dalam bentuk karya seni yaitu Tarian tradisional, dongeng/cerita rakyat, Lagu, seni pertunjukan. Dan dalam bentuk Peninggalan sejarah yaitu adat istiadat. Salah satu kebudayaan dan kekayaan tradisional yang ada di indonesia adalah berupa Situs. Situs merupakan tempat-tempat dimana ditemukan peninggalan-peninggalan arkeologi di kediaman makhluk manusia pada zaman dahulu (Wiliam Haviland dalam warsito 2012:25). Jadi situs adalah tempat informasi tentang benda-benda peninggalan sejarah. Bentuk peninggalan dalam bentuk benda salah satunya yaitu Megalitikum. Megalitikum berassal dari bahasa yunani yaitu *mega* artinya besar dan *lithos* artinya batu. Megalitikum merupakan Zaman batu besar, Karena pada zaman ini manusia sudah dapat membuat dan meningkatkan kebudayaan yang terbuat dari batu besar (Darwin,2011)

Persebaran Megalitikum di

Indonesia terkumpul sebanyak 22 wilayah persebaran situs yang menunjukkan kehadiran lokasi keberadaan megalitik. hal ini diartikan bahwa wilayah-wilayah di luar itu kemungkinan disebabkan oleh tidak adanya data peninggalan megalitik atau karena penelitian belum menjangkau ke tempat itu.adapun data yang dikumpulkan dari hasil penelitian para peneliti untuk lokasi persebaran situs megalit 7 daerah persebaran situs terbanyak di Indonesia yaitu Jawa Barat (80 situs), Nusa Tenggara Timur (78 situs), ( Bali 66 Situs), Jawa Timur (62 situs), Jawa Tengah (50 situs), dan Sulawesi Tengah (42 situs). (Prasetyo,2013). Kawasan Lembah Behoa terletak di kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso yang merupakan bagian dari wilayah Taman Nasional Lore Lindu (TNLL). Yang ditetapkan sebagai Destinasi wisata unggulan prioritas Sulawesi Tengah (Pergub 35 tahun 2016). Kawasan Lembah Behoa menawarkan daya tarik wisata situs budaya megalitikum, bentang alam perbukitan yang menawarkan keindahan panorama dan menyimpan puluhan situs megalith dari zaman prasejarah yang berumur ratusan tahun diperkirakan berasal dari tahun 3.000 SM dan termuda dibuat pada sekitar tahun 1.300 SM. Peninggalan situs megalitikum yang terdapat di lembah besoa kabupaten Poso yaitu arca-arca batu, menhir dan dolmen. Contoh arca batu yaitu situs tadulako, situs pokokea, situs bangkeluo,situs tempe, situs padang maosora, dan kalamba yang terbuat dari batu alam. Kegunaan situs-situs Megalit digunakan sebagai tempat penyimpanan air dan sebagai tempat penyimpanan mayat yaitu situs pokokea, adapun arca berbentuk manusia dianggap sebagai sebuah perwujudan terhadap pemujaan arwah nenek moyang yang dimuliakan masyarakat setempat..Potensi situs megalit menjadi tempat peninggalan sejarah yang memikat, oleh karena itu potensi situs dan patung-patung megalit beserta keindahan alam selalu dijaga dan dilestarikan. Potensi megalitikum yang sangat beragam bisa dijadikan sebagai objek wisata, yang bisa memberikan masukkan untuk devisa daerah, salah satu jenis wisata yang dikembangkan yaitu wisata budaya. Wisata budaya menawarkan peninggalan-peninggalan zaman prasejarah, banyak wisata yang berkunjung yang tertarik untuk berpetualang melihat peninggalan sejarah dari situs megalitikum yang mempunyai nilai ekologis, arsitektonis,

historis, ataupun geologis. tapi disayangkan , sejak meletusnya konflik masyarakat pada tahun 1998 hingga 2003 menjadikan kawasan ini jarang dikunjungi oleh wisatawan ( Mashuri dalam Azhari,2011 ).

Kawasan situs megalitikum lembah behoa yang mempunyai kekurangan dari pemanfaatan sumber daya yang dimiliki karena kurangnya kesadaran masyarakat terhadap benda cagar budaya, kurangnya perhatian dari pemerintah terkait benda cagar budaya, kurangnya pengembangan infrastruktur seperti aksesibilitas jalan,menuju lokasi, sarana prasarana wisata ,kelembagaan , waktu tempuh, dan kurangnya promosi terkait dengan wisata sehingga masyarakat dari luar daerah masih jarang untuk mengunjungi lokasi destinasi wisata budaya.

Dengan banyaknya situs megalitikum yang terdapat di Lembah Behoa Lore Tengah Kabupaten Poso, sehingga perlu di upayakan pengembangan, penanganan pelestarian sebagaimana mestinya, untuk menghindari kerusakan, kehilangan, kemusnahan dan lain sebagainya. Upaya-upaya pelestarian perlu dilakukan, agar dapat dimanfaatkan dalam rangka mempertahankan nilai-nilai sejarah yang ada.

Dalam pengembangannya, upaya yang dilakukan untuk pengembangan wisata budaya dan pemeliharaan kawasan situs megalitikum perlu dilakukan upaya Seperti konservasi sebagai langkah mempertahankan keberlanjutannya ( Sidharta dan Budiharjo,1989), dan dengan melihat potensi dan masalah terkait dengan sarana prasarana, Atraksi wisata, aksesibilitas, Infrastruktur, kelembagaan untuk menunjang wisatawan, dan elemen penunjang wisata situs agar dapat berkembang menjadi sebuah destinasi wisata maka dari itu penelitian ini dilaksanakan untuk merumuskan "Pengembangan Situs Megalitikum untuk Wisata Budaya Lembah Behoa Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah"

## PEMBAHASAN

### I. Analisa situs dan elemen penunjang wisata situs untuk wisata budaya di Lembah Behoa Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso.

#### A. sejarah situs

Analisa sejarah situs didapatkan dari beberapa Informan penelitian dan berbagai sumber seperti teori ( jurnal ,buku ) wawancara kepada narasumber informan dan data dilapangan. Wawancara merupakan

informan yang awalnya sudah ditentukan melalui pemilihan informan, informan wawancara yaitu pengelola, penjaga situs, ahli akademisi (arkeologi ), dan msyarakat yang mengerti dan memahami tentang sejarah situs.

Dari hasil sejarah situs dapat diambil kesimpulan dari sejarah uttuk dijadikan sebagai wisata budaya yang diambil dari sejarah situs yaitu

**Tabel : 1**  
**Kesimpulan yang dipelajari dari sejarah situs**

| Situs   | Kesimpulan   |
|---------|--|
| Sejarah | Keberadaan situs menjadi nilai sejarah yang tidak ternilai   |
|         | Kegiatan di situs dulunya masyarakat menjadikan situs sebagai tempat pemujaan, tempat penguburan dan tempat industri                                 |
|         | Situs merupakan suatu perdaban pertama masyarakat yang masuk ke Sulawesi tengah dan awalnya berasal dari dataran Lore, khususnya Lore Tengah         |
|         | Sejarah situs menggambarkan periode zaman megalitikum, yang usianya mencapai 2.000 Sm, menurut dari hasil penelitian.                                |
|         | Pola bermukim masyarakat dulunya berada diatas perbukitan, dan pegunungan ditandai dengan penyebaran situs yang keseluruhan berada diatas perbukitan |

Sumber: Hasil analisa

#### B. Analisa Bentuk Situs

Analisa bentuk situs untuk mengetahui bentuk situs apa saja yang ada di Lembah Behoa yang bisa dijadikan sebagai objek wisata. Objek wisata disesuaikan menggunakan teknik triangulasi untuk mengambil kesimpulan yang datanya didapatkan dari beberapa Informan penelitian dan berbagai sumber seperti teori ( jurnal , buku ) wawancara kepada narasumber informan dan data dilapangan.

Dari hasil bentuk situs dapat diambil kesimpulan dari bentuk situs untuk dijadikan sebagai wisata budaya yang diambil dari nilai bentuk situs yaitu

**Tabel : 2**  
**Kesimpulan yang dipelajari dari bentuk situs**

| sitis        | Kesimpulan  |
|--------------|---|
| Bentuk Situs | Bentuk situs yang sangat unik, dan beberapa situs tidak ditemukan di Indonesia. |
|              | Bentuk situs menggambarkan manusia dan hewan monyet berupa arca, dolmen         |
|              | Pembentukan situs dulunya dibuat dari batu,                                     |

|  |   |
|--|---|
|  | kemudian dipahat dan diukir sesuai dengan bentuk dan kepercayaan masing-masing  |
|  | Bentuk situs menggambarkan kegiatan yang dilakukan pada saat itu, seperti dolmen yang bentuknya seperti meja yang digunakan untuk tempat sesajian., Bentuk Arca berbentuk manusia hanya nadan saja tanpa tangan dan kaki dan bentuk hewan digunakan sebagai tempat pemujaan |

Sumber: Hasil analisa

### C. Fungsi dan Makna Situs

Analisa fungsi dan makna situs yang terdapat di Lembah Behoa yang dijadikan sebagai objek wisata budaya yang didapatkan dari beberapa Informan penelitian dan berbagai sumber seperti teori ( jurnal , buku ) wawancara kepada narasumber informan dan data dilapangan. Wawancara merupakan informan yang awalnya sudah ditentukan melalui pemilihan informan, informan wawancara yaitu pengelola, penjaga situs, ahli akademisi (arkeologi ), dan msyarakat yang mengerti dan memahami Fungsi dan makna situs

Dari hasil fungsi dan makna situs dapat diambil kesimpulan dari fungsi dan makna situs untuk dijadikan sebagai wisata budaya yang diambil dari nilai fungsi dan makna situs yaitu

Tabel : 3

Kesimpulan yang dipelajari dari fungsi dan makna situs

| Nilai yang dipelajari dari fungsi dan makna situs | Kesimpulan  |
|---|---|
| Fungsi dan makna situs                            | Fungsi situs digunakan masyarakat sebagai tempat pemujaan, tempat penguburan, tempat menghitungnya hari, tempat membuat rumah   |
|   | Makna situs yang bisa dipelajari bahwasanya situs dimaknai sebagai tempat yang dihormasti masyarakat sekitar  |
|   | Kegiatan yang dilakukan masyarakat dulu mereka memujua melalui situs yang dibuat berbentu manusia, hewan, karena masyarakat dulu belum mengenal tuhan ( Kepercayaan animisme) |

| Nilai yang dipelajari dari fungsi dan makna situs | Kesimpulan   |
|---|--|
|   | Makna simbolis<br>1. Arca taduloko memiliki makna yaitu seorang pahlawan perang, pada waktu<br>2. Kalamba memiliki makna relief yaitu berbentuk hiasan yang menyerupai tokoh manusia, bintang maupun bunga matahari. Yang relief manusia dipahatkan dimaknai mengarah pada empat penjuru mata angina, yang dimaksudkan sebagai lambang persatuan empat suku yang mendiami daerah tersebut.dan monyet yang dipahatkan dimaknai memiliki kepercayaan totem yaitu kepercayaan kepada makhluk halus yang menjelma dari berbagai bentuk binatang. |

Sumber: Hasil analisa

Maka kesimpulan akhir yang dapat disimpulkan dari kondisi, fungsi, makna, sejarah dan bentuk situs menggunakan deskriptif kualitatif kemudian di triangulasikan sehingga kesimpulan akhir yaitu diambil cerita dari situs yang tujuanya yaitu untuk kegiatan wisata ketika wisatwan datang berkunjung di Lembah Behoa Lore Tengah Kabupaten Poso

Tabel : 4

Kegiatan yang dilakukan wisatawan selama berada di situs

| Nilai yang dapat dipelajari situs | Kesimpulan Akhir   |
|-----------------------------------|--|
| Sejarah                           | Keberadaan situs menjadi nilai sejarah yang tidak ternilai   |
|                                   | Kegiatan di situs dulunya masyarakat menjadikan situs sebagai tempat pemujaan, tempat penguburan dan tempat industri                         |
|                                   | Situs merupakan suatu perdaban pertama masyarakat yang masuk ke Sulawesi tengah dan awalnya berasal dari dataran Lore, khususnya Lore Tengah |
|                                   | Sejarah situs menggambarkan periode zaman megalitikum, yang usianya mencapai 2.000 Sm, menurut dari hasil penelitian.                        |
|                                   | Pola bermukim masyarakat dulunya berada diatss   |

| Nilai yang dapat dipelajari situs | Kesimpulan Akhir  |
|-----------------------------------|---|
|                                   | perbukitan, dan pegunungan ditandai dengan penyebaran situs yang keseluruhan berada diatas perbukitan   |
| Bentu situs                       | Bentuk situs yang sangat unik, dan beberapa situs tidak ditemukan di Indonesia.   |
|                                   | Bentuk situs menggambarkan manusia dan hewan monyet berupa arca, dolmen   |
|                                   | Pembentukan situs dulunya dibuat dari batu, kemudian dipahat dan diukir sesuai dengan bentuk dan kepercayaan masing-masing  |
|                                   | Bentuk situs menggambarkan kegiatan yang dilakukan pada saat itu, seperti dolmen yang bentuknya seperti meja yang digunakan untuk tempat sesajian., Bentuk Arca berbentuk manusia hanya nadan saja tanpa tangan dan kaki dan bentuk hewan digunakan sebagai tempat pemujaan   |
| Fungsi situs dan makna situs      | Fungsi situs digunakan masyarakat sebagai tempat pemujaan, tempat penguburan, tempat menghitungnya hari, tempat membuat rumah   |
|                                   | Makna situs yang bisa dipelajari bahwasanya situs dimaknai sebagai tempat yang dihormati masyarakat sekitar   |
|                                   | Kegiatan yang dilakukan masyarakat dulu mereka memujua melalui situs yang dibuat berbentuk manusia, hewan, karena masyarakat dulu belum mengenal tuhan ( Kepercayaan animisme)  |
|                                   | Makna simbolis<br>1. Arca taduloko memiliki makna yaitu seorang pahlawan perang, pada waktu<br>2. Kalamba memiliki makna relief yaitu berbentuk hiasan yang menyerupai tokoh manusia, bintang maupun bunga matahari. Yang relief manusia dipahatkan dimaknai mengarah pada empat penjuru mata angina, yang dimaksudkan sebagai lambang persatuan empat suku yang mendiami daerah tersebut.dan monyet yang dipahatkan dimaknai memiliki kepercayaan totem yaitu kepercayaan kepada |

| Nilai yang dapat dipelajari situs | Kesimpulan Akhir   |
|-----------------------------------|--|
|                                   | makhluk halus yang menjelma dari berbagai bentuk binatang. |

Sumber: Hasil analisa

#### D. Wisata Budaya Non Situs

Lembah Behoa Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso memiliki potensi wisata budaya yang unik dan beragam. Menurut koentrajiningrat, 2015 wujud budaya terbagi menjadi 3 yaitu ideas (sistem ide ), activities ( sistem aktivitas ), dan artifacts (sistem artefak). Salah satu cara melihat potensi budaya yaitu dengan melihat sistem aktivitas masyarakat. Di Lembah Behoa Kecamatan Lore Tengah selain potensi wisata situs megalitikum. Ada potensi wisata non situs berbentuk budaya yang dapat dikembangkan sehingga menjadi suatu objek wisata yang menarik untuk dikunjungi.

Tabel: 5

#### Kegiatan yang dapat dilakukan wisatawan selain melihat situs (non situs)

| Objek wisata budaya non situs                                 | Kesimpulan  |
|---|---|
| Rumah adat, Kerajinan tangan,musik tradisional, Pakaian adat, | Keunikan dari rumah adat yang atapnya terbuat dari rumbai yang berfungsi sebagai tempat pertemuan dan tempat tinggal.                   |
|   | Dapat melihat pembuatan pakaian adat dari kulit kayu.   |
|   | Melihat Kerajinan tangan yang ada terbuat dari akar kayu, yang menjadi souvenir seperti gelang, jam tangan, dan keranjang yang dianyam. |
|   | Musik bambu tradisional, dan pakaian adat diselenggarakan ketika ada kegiatan upacara adat, maupun pesta masyarakat ( perkawinan,lomba) |
|   | Kerajinan tangan, musik bambu, pakaian adat pembuatan masih sangat tradisional.   |

Sumber: Hasil analisa

#### E. Sarana Penunjang wisata

Sarana penunjang wisata yang terdapat di Lembah Behoa Lore Tengah Kabupaten Poso yang dibutuhkan sesuai dengan lokasi , berbagai sarana wisata yang terdapat di Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso yaitu Akomodasi, Aksebilitas dan transportasi, tempat informasi wisata, fasilitas belanja, papan penunjuk wisata, dan Gazebo.

## F. Prasarana Penunjang wisata

Prasarana Penunjang wisata merupakan fasilitas dasar yang mendukung kegiatan sarana wisata yang dapat memberikan pelayanan kepada wisatawan untuk berkunjung ke objek wisata. adapun prasarana penunjang wisata yaitu

Tabel : 6

Ketersediaan sarana prasarana penunjang wisata budaya

| Sarana prasarana penunjang wisata        | Kesimpulan  |
|--|---|
| Akomodasi ( Jasa penginapan,rumah makan  | Adanya jasa penginapan berjumlah dua dan sudah terpenuhi untuk wisatawan  |
| Akseibilitas dan Transportasi            | Akseibilitas menuju lokasi menggunakan motor, mobil dan Bis.  |
| Pos informasi wisata                     | Adanya fasilitas informasi wisata tetapi penggunaanya belum maksimal  |
| Fasilitas belanja                        | Adanya fasilitas belanja, untuk tempat belanja souvenir belum ada, hanya teradapat di home industri.  |
| Papan penunjuk arah                      | Adanya fasilitas penunjuk arah, tapi beberapa fasilitas penunjuk arah telah rusak.  |
| Gazebo                                   | Adanya fasilitas gazebo di sekitar situs, dan jumlahnya sedikit yaitu satu buah, yang digunakan wisatawan untuk bersantai, jumlahnya belum mencukupi untuk menunjang kegiatan wisata  |
| Toilet dan kamar mandi umum              | Belum terdapatnya toilet dan kamar mandi umum sebagai penunjang wisata budaya   |
| Tempat parkir                            | Belum terdapatnya tempat parkir sebagai penunjang wisata budaya   |
| Jaringan sarana prasarana jalan          | Tersedianya jaringan jalan menuju lokasi wisata bisa menggunakan kendaraan roda dua dan rod empat, tetapi menuju lokasi wisata situs secara keseluruhan berjalan kaki, karena jalan menuju ke situs yang kecil dan aksesnya sulit |
| Jaringan Prasarana Listrik               | Tersedianya jaringan prasarana listrik di lokasi wisata sudah terlayani, tetapi belum maksimal karena dialiri 12 jam di ibukota kecamatan, dan 6 jam di desa sekitarnya   |
| Jaringan Prasarana air bersih            | Jaringan prasarana air bersih di lokasi wisata sudah terlayani, menggunakan mata air dari gunung sebagai sumber utama   |
| Jaringan sarana prasarana Telekomunikasi | Jaringan Prasarana telekomunikasi di Lokasi wisata sudah terlayani, tetapi belum maksimal karena susahnya jaringan internet   |
| Jaringan Prasarana Fasilitas umum        | Jaringan Prasarana fasilitas umum telah tersedia seperti kesehatan, perkantoran ( Kantor camat dan desa ), serta fasilitas perdagangan dan jasa seperti took, minimarket, kios, fotocopy, dan bengkel                             |

## 2. Analisa Potensi dan masalah untuk wisata budaya di Lembah Behoa Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso

Lembah Behoa Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso memiliki potensi wisata budaya yang unik dan beragam. merupakan sebuah aktivitas atau kegiatan sosial yang berpola dari masyarakat. Dan budaya sistem artefak yaitu berupa kebudayaan fisik yang merupakan hasil-hasil kebudayaan manusia seperti patung dan situs. Dan berupa sistem aktivitas yaitu rumah adat, tari-tarian, kesenian seperti musik bambu, pakaian adat, dan kerajinan tangan. Berikut ini merupakan potensi wisata budaya yang dapat dikembangkan menjadi destinasi wisata budaya di Lembah Behoa Lore Tengah Kabupaten Poso

Tabel : 7

Potensi dan masalah

| Wisata yang dikembangkan | Potensi   | Masalah  |
|--------------------------|---|--|
| Sejarah situs            | <ol style="list-style-type: none"> <li>Merupakan peninggalan sejarah yang berumur 2.000 Sm.</li> <li>Lembah Behoa dahlunya merupakan sebuah danau yang kemudian surut, dan masyarakat dulu tinggal di bukit dan pegunungan, sehingga banyak ditemukan situs didaerah perbukutan dan pegunungan.</li> <li>Masyarakat dulu menjadikan situs berfungsi sebagai tempat pemujaan, ditandai dengan ditemukanya arca, Menhir, Dolmen. Tempat Penguburan ditandai dengan ditemukanya Kalamba yang dipercayai dulunya sebagai tempat penguburan yang didalamnya terdapat tulang belulang.</li> <li>Kalamba yang terdapat di Lembah Behoa tidak ditemukan ditempat lain di Indonesia hanya terdapat di 3 negara yaitu Laos, Malaysia dan Indonesia.</li> <li>Masyarakat mempercayai merusak atau</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Jumlah rumah adat tamba yang tinggal 2- 3 buah</li> <li>SDM dan dana yang masih minim untuk mengelola produk dan kegiatan wisata</li> </ol> |

|                        |  |  |
|------------------------|--|--|
|                        | <p>memindahkan atau merubah posisi situs akan memberikan dampak buruk.</p> <p>6. Relief yang terdapat kalamba menggambarkan wajah manusia dan Bunga metahari yang menggambarkan tentang kepercayaan masyarakat dulu.</p> <p>7. Situs tadulako mempunyai sejarah cerita sebagai panlima perang pada waktu itu</p>   |  |
| Bentuk Situs           | <p>1. Kalamba mempunyai bentuk yang unik berbentuk seperti mangkuk</p> <p>2. Arca di Lembah Behoa tergolong dalam megalitik tua yang mempunyai bentuk manusia, hewan yang keunikanya hanya terdapat badan tanpa kaki dan tangan</p>  |  |
| Fungsi dan makna situs | <p>1. Sebagai tempat pemujaan arwah nenek moyang berupa arca (sebagai panglima perang pada waktu itu), menhir, batu bergores yang maknanya sebagai penghormatan kepada arwah nenek moyang</p> <p>2. Sebagai tempat penguburan berupa kalamba dan temu gelang</p> <p>3. Sebagai tempat menaruh saji-sajian untuk pemujaan berupa dolmen dan lumpung batu</p> <p>4. Sebagai perhitungan waktu/hari yang mempunyai makna digunakan masyarakat untuk bercocok tanam maupun berburu berupa dolmen</p> <p>5. digunakan sebagai sarana untuk membuat tiang/pondasi rumah pada waktu berupa umpak batu</p> | <p>1. Jumlah Rumah adat Tambi yang tinggal 2-3 buah</p> <p>2. SDM dan dana yang masih minim untuk mengelola produk dan kegiatan wisata</p> <p>3.. Kurangnya promosi tentang objek wisata</p> <p>4. Kurangnya pemasaran tentang produk dan objek wisata</p> |

|   |  |  |
|---|--|--|
| <p>1. Rumah adat,</p> <p>2. Tari- tarian.</p> <p>3. Pakaian adat dari kulit kayu,</p> <p>4. musik bambu.</p> <p>Kerajinan tangan (Souvenir)</p> | <p>1. Objek wisata lainya yang dapat mendukung kegiatan diluar situs</p> <p>2. Tari-tarian, pakaian adat, musik bambu bisa menjadi suatu kegiatan yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ( festival)</p> <p>3. Rumah adat tambu bisa menjadi daya tarik karena bentuknya yang unik.</p> <p>4. Kerajinan tangan dapat menjadi souvenir yang dibawah pulang oleh wisatawan berupa gelang dan jam tangan yang terbuat dari akar pohon dan kulit kayu</p> |  |
|---|--|--|

Sumber : Hasil analisa

Elemen penunjang wisata situs sangat mempengaruhi wisatawan untuk tinggal lebih lama dan menetap di lokasi. Penunjang wisata situs sangat berpengaruh terhadap kegiatan yang ada di lokasi sehingga pengunjung menjadi nyaman dilengkapi dengan sarana prasarana pendukung

**Tabel: 8**  
**elemen penunjang wisata budaya**

| Wisata yang dikembangkan                 | Potensi  | Masalah  |
|--|--|--|
| Akomodasi ( jasa penginapan, rumah makan | Tersedianya fasilitas penginapan terdapat di ibu kota kecamatan dan satu rumah makan | Kurangnya tempat rumah makan   |
| Akseibilitas dan transportasi            | Akseibilitas jaringan jalan terhubung, Transportasi penunjang berupa bis damri       | Transportasi angkutan damri belum masuk ke Lokasi Lembah Behoa karena akseibilitas menuju ke Lembah Behoa jalan masih diperbaiki |
| Pos informasi wisata                     | Tersedianya fasilitas informasi wisata untuk memudahkan wisatawan yang berkunjung    | Tidak berfungsi secara maksimal pos informasi wisata   |
| Fasilitas belanja                        | Tersedianya fasilitas belanja memudahkan wisatawan untuk membeli keperluannya        | Belum tersedianya fasilitas belanja yang menjual secara langsung souvenir dan  |

|                                   |  |  |
|-----------------------------------|--|--|
|                                   |  | hasil kerajinan tangan   |
| Papan penunjuk arah               | Memudahkan wisatawan untuk mencari/ mengunjungi lokasi objek wisata                            | Beberapa fasilitas papan penunjuk wisata situs rusak.  |
| Gazebo                            | Fasilitas penunjang digunakan untuk beristirahat dan bersantai                                 | Fasilitas gazebo terdapat satu buah, dan dalam kondisi terawat, dan jumlahnya belum mencukupi                                |
| Toilet dan kamar mandi umum       | Belum terdapat fasilitas penunjang toilet dan kamar mandi umum                                 | Dengan belum terdapat toilet dan kamar mandi umum untuk pengunjung wisata  |
| Tempat parkir                     | Belum terdapat fasilitas parkir sebagai penunjang wisata                                       | Pengunjung wisata tidak teratur memarkirkan kendaraan di rumah warga yang berada disekitar situs                             |
| Jaringan sarana prasarana jalan   | Tersedianya jaringan prasarana jalan menuju lokasi wisata budaya                               | Beberapa kondisi jalan berlubang, dan jalan ke situs yang berlumpur apabila terjadi hujan deras                              |
| Jaringan prasarana listrik        | Tersedianya jaringan listrik yang mencakup seluruh desa di Kecamatan Lore Tengah               | Jaringan listrik hanya terlayani 12 jam di ibukota kecamatan dan 6 jam di desa sekitarnya. Listrik terlayani pada malam hari |
| Jaringan prasarana air bersih     | Jaringan prasarana air bersih sudah melayani semua desa diseluruh desa dikecamatan Lore Tengah | Jaringan air bersih yang keluar biasanya tersumbat pada pagi hari  |
| Jaringan prasarana telekomunikasi | Jaringan telekomunikasi sudah melayani semua desa di Kecamatan Lore Tengah                     | Jaringan telekomunikasi kesusahan untuk jaringan internet  |
| Jaringan prasarana fasilitas umum | Jaringan fasilitas umum terdiri dari puskesmas, poskesdes                                      |  |

Sumber: Hasil analisa

### 3. Analisa pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya di Lembah behoa Kecamatan Lore Tengah Kabupaten Poso.

Untuk menganalisa strategi pengembangan situs megalitikum dan elemen penunjang wisata situs untuk wisata

budaya di Lembah Behoa kecamatan Lore Tengah kabupaten Poso dengan menggunakan analisa SWOT. Analisa SWOT adalah identifikasi berbagai faktor secara sistematis untuk merumuskan strategi dalam pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya, analisa SWOT ini didasarkan pada logika yang dapat memaksimalkan kekuatan, peluang, namun secara bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan ancaman

#### A. Penentuan Faktor Internal dan eksternal

- Kekuatan merupakan potensi dari wisata budaya situs megalitikum dan elemen penunjang wisata di Lembah Behoa Lore Tengah Kabupaten Poso
- Kelemahan merupakan masalah yang dihadapi dalam pengembangan objek wisata budaya
- Peluang merupakan kondisi peluang yang dapat berkembang dimasa datang yang terjadi di objek wisata Lembah Behoa Lore Tengah Kabupaten Poso
- Ancaman merupakan kondisi yang dapat mempengaruhi berkurangnya eksistensi dalam objek wisata budaya di Lembah Behoa Lore Tengah Kabupaten Poso

#### B. Penilaian faktor Strategis Internal ( IFAS) dan Eksternal IFAS

Faktor Internal memiliki aspek kekuatan (strengths) sebagai potensi yang ada di Lembah behoa Lore Tengah, yaitu wisata budaya artefak dan wisata penunjang situs disekitarnya.

Faktor eksternal memiliki aspek peluang (Opportunities) dan ancaman (Threat) di Wisata budaya artefak dan wisata penunjang situs disekitarnya.

Pada output penilaian faktor Internal dan Eksternal akan dikeluarkan matriks SWOT dari proses penilaian rating dan pembobotan.

**Tabel : 9**  
**Matriks IFAS**

| No                          | Apek   | B    | R | S    |
|-----------------------------|--|------|---|------|
| Faktor Internal             |  |      |   |      |
| <b>Kekuatan (Strengths)</b> |  |      |   |      |
| 1                           | Situs megalitikum yang berada di Lore Tengah Kabupaten Poso merupakan situs tertua di Indonesia, yang menurut sejarah merupakan suatu peradaban pertama masyarakat pertama yang masuk ke Sulawesi Tengah usia situs menurut mencapai 2.000 Sm. | 0,08 | 3 | 0,24 |



| No                           | Apek   | B        | R | S           |
|------------------------------|--|----------|---|-------------|
| 2                            | Di tempat wisata Situs kita bisa berjalan-jalan, berfoto, mempelajari tentang informasi tentang situs, mulai dari sejarah, maknanya, bentuknya, dan jenis-jenisnya sebagai edukasi kepada pengunjung.  | 0,09     | 4 | 0,27        |
| 3                            | Bentuk situs yang sangat unik dan beberapa situs tidak ditemukan di Indonesia, menggambarkan hewan dan manusia, bentuk arca badan saja tanpa tangan dan kaki   | 0,07     | 4 | 0,28        |
| 4                            | Potensi wisata budaya non situs yang dapat dikembangkan yaitu <ul style="list-style-type: none"> <li>• rumah adat <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kerajinan tangan,</li> <li>▪ Pakaian adat</li> <li>▪ musik tradisional</li> <li>▪ tari-tarian</li> </ul> </li> </ul> Rumah adat | 0,06     | 3 | 0,18        |
| 5                            | Terdapat penjaga situs di setiap situs   | 0,03     | 2 | 0,06        |
| 6                            | Potensi wisata alam <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tracking</li> <li>▪ Pemandangan alam yang masih alami</li> <li>▪ Air terjun</li> </ul>  | 0,06     | 3 | 0,18        |
| 7                            | Sarana penunjang wisata terdapat jasa penginapan, aksesibilitas jalan yang terhubung, pos informasi wisata, papan penunjuk wisata, fasilitas belanja dan gazebo yang memudahkan wisatawan untuk beraktivitas   | 0,04     | 2 | 0,08        |
| 8                            | Prasarana penunjang wisata tersedianya jaringan listrik, jaringan air bersih dan telekomunikasi  | 0,06     | 3 | 0,18        |
| <b>Jumlah</b>                |  | <b>1</b> |   | <b>1,47</b> |
| <b>Kelemahan (Weaknesse)</b> |  |          |   |             |
| 1                            | SDM dan dana yang masih minim untuk mengelola produk dan kegiatan wisata.  | 0,06     | 3 | 0,18        |
| 2                            | Akses jalan menuju lokasi objek wisata jauh mengakibatkan kurangnya orang yang berkunjung  | 0,07     | 3 | 0,21        |
| 3                            | Jaringan jalan menuju ke lokasi objek wisata dalam keadaan rusak, ketika terjadi hujan jalan menjadi berlumpur   | 0,06     | 3 | 0,18        |
| 4                            | Kurangnya fasilitas gazebo dan papan penunjuk arah yang rusak  | 0,03     | 2 | 0,06        |
| 5                            | Belum tersedianya lahan parkir   | 0,03     | 2 | 0,06        |
| 7                            | Jaringan listrik melayani selama 6-12 jam  | 0,04     | 2 | 0,08        |

| No            | Apek   | B           | R | S           |
|---------------|--|-------------|---|-------------|
| 7             | Jaringan Telekomunikasi akses internet tidak terlayani dengan baik | 0,04        | 2 | 0,08        |
| 8             | Belum tersedianya fasilitas belanja                                | 0,03        | 2 | 0,06        |
| 9             | Kurangnya pemasaran terhadap produk dan objek wisata               | 0,04        | 2 | 0,08        |
| 10            | Jaringan air bersih yang mepet dipagi hari.                        | 0,04        | 2 | 0,08        |
| 11            | Jarak satu situs ke situs lain yang berjauhan                      | 0,07        | 3 | 0,21        |
| <b>Jumlah</b> |  | <b>1</b>    |   | <b>1,28</b> |
| <b>Total</b>  |  | <b>1,00</b> |   | <b>2,75</b> |

Ket: B : Bobot Kriteria

R : Rating

S: Skor

**Tabel : 10**  
**Matriks EFAS**

| No                               | Aspek  | B           | R | S           |
|----------------------------------|--|-------------|---|-------------|
| <b>Faktor Eksternal</b>          |  |             |   |             |
| <b>Peluang ( Opportunities )</b> |  |             |   |             |
| 1                                | Minat kunjungan wisata yang tinggi<br>Minat kunjungan wisatawan          | 0,11        | 3 | 0,33        |
| 2                                | Potensi alam yang menarik dan masih terjaga keasrian alamnya             | 0,11        | 3 | 0,33        |
| 3                                | Potensi budaya berupa atraksi wisata budaya)                             | 0,13        | 4 | 0,52        |
| 4                                | Mempromosikan objek wisata kepada pelaku wisata                          | 0,10        | 3 | 0,33        |
| 5                                | Potensi situs yang memiliki keunikan dan daya tarik wisata               | 0,13        | 4 | 0,52        |
| 6                                | Sarana prasarana penunjang wisata untuk mendukung kegiatan wisata budaya | 0,12        | 2 | 0,24        |
| <b>Jumlah</b>                    |  | <b>1</b>    |   | <b>2,27</b> |
| <b>Ancaman ( Threats)</b>        |  |             |   |             |
| 1                                | Persaingan wisata sejenis  | 0,11        | 3 | 0,33        |
| 2                                | Belum maksimal akomodasi di lokasi wisata                                | 0,12        | 3 | 0,36        |
| 3                                | Belum tersedianya tempat atraksi wisata berupa panggung pertunjukkan     | 0,10        | 3 | 0,30        |
| <b>Jumlah</b>                    |  | <b>1</b>    |   | <b>0,99</b> |
| <b>Total</b>                     |  | <b>1,00</b> |   | <b>3,26</b> |

Ket: B : Bobot Kriteria

R : Rating

S: Skor

### C. Kuadran dan Matriks SWOT

Matriks SWOT merupakan kelanjutan dari analisa faktor internal dan faktor eksternal yang secara jelas dapat menggambarkan bagaimana peluang dan ancaman yang dihadapi dan disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Keluaran dari Matriks SWOT

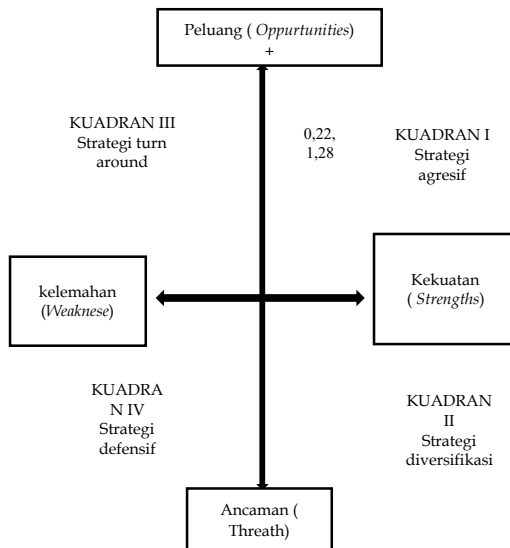
menghasilkan empat kemungkinan strategi yang digunakan dalam matriks SWOT, yaitu

- Strategi SO (*Strengths-Opportunity*)  
Strategi SO merupakan strategi yang menggunakan kekuatan dan memanfaatkan peluang sebesar-besarnya
- Strategi ST (*Strengths-Threats*)  
Strategi ST merupakan strategi yang menggunakan Kekuatan untuk mengatasi Ancaman
- Strategi WO (*Weakness-Opportunities*)  
Strategi WO merupakan strategi dengan memanfaatkan peluang untuk mengatasi Kelemahan
- Strategi WT (*Weakness-Threats*)  
Strategi WT merupakan Strategi dengan meminimilasi Kelemahan serta menghindari Ancaman

Setelah dilakukan penilaian faktor IFAS-EFAS maka langkah selanjutnya menentukan nilai sumbu X dan sumbu Y, dengan langkah sebagai berikut :

Sumbu X = Kekuatan-Kelemahan =  $4,7-1,25 = 0,22$   
 Sumbu Y = Peluang- Ancaman =  $2,27-0,99 = 1,28$

Setelah diketahui nilai IFAS dan EFAS, maka didapatkan kuadran posisi Pengembangan Situs Untuk Wisata Budaya



Berdasarkan hasil analisa terhadap faktor strategis Eksternal maupun internal, Pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya diketahui bahwa kekuatan (strengths) nilainya lebih besar dari kelemahan (weakness) dan peluang (opportunities) nilainya lebih besar dari

ancaman (Threats) . Rekomendasi strategi yang diberikan yaitu strategi agresif (Kuadran I) . Lokasi pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya memiliki atraksi wisata yang menarik dan berpotensi sehingga dapat memanfaatkan peluang yang ada. Strategi yang harus diterapkan dalam kondisi ini adalah mendukung pengembangan kawasan wisata yang mampu menarik wisatawan yang datang dengan melengkapi fasilitas penunjang wisata

**D. Strategi pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya**

Berdasarkan hasil analisa faktor internal ataupun faktor intenal, analisa matriks IFAS-EFAS serta analisa SWOT, maka strategi pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya adalah strategi tumbuh dan membangun yang bersifat agresif, maka dirumuskan strategi pengembangan Situs Megalitikum untuk Wisata budaya adalah sebagai berikut:

Strategi SO (*Strengths-Opportunity*)

Strategi SO merupakan strategi yang menggunakan kekuatan dan memanfaatkan peluang sebesar-besarnya

1. Meningkatkan kunjungan wisata dengan promosi wisata dan penambahan sarana prasarana wisata untuk mendukung kegiatan wisata
2. Menjaga keindahan potensi alam serta pemandangan alam dengan menjaga dan melestarikan benda-benda peninggalan sejarah yang ada dan mempunyai keunikan dan keberagaman
3. Wisatawan dapat melihat objek wisata budaya situs megalitikum dengan mempelajari bentuk, fungsi, makna, serta sejarahnya
4. Wisatawan dapat melihat objek wisata non situs berupa rumah adat, pakaian adat, tari-tarian, music tradisional dan kerajinan tangan
5. Meningkatkan sarana penunjang wisata seperti aksesibilitas jalan, pos informasi, fasilitas belanja dan gazebo

Strategi ST (*Strengths-Threats*)

Strategi ST merupakan strategi yang menggunakan Kekuatan untuk mengatasi Ancaman

1. Dengan adanya persaingan wisata budaya yang sejenis di Sulawesi maka perlu adanya strategi

2. Perlu adanya tempat atraksi wisata sebagai tempat kegiatan wisata
3. Dengan adanya persaingan wisata budaya yang sejenis di Sulawesi maka perlu adanya strategi pengembangan yaitu dengan menambah kegiatan dilakukan wisatawan.

Strategi WO ( *Weakness-Opportunities*). Strategi WO merupakan strategi dengan memanfaatkan peluang untuk mengatasi Kelemahan

1. Menarik minat wisatawan dengan melihat peluang objek wisata dengan berupa peninggalan sejarah situs, dan objek wisata lainya seperti rumah adat, kesenian, dan kerajinan tangan serta objek wisata alam yang didukung dengan sarana prasarana yang memadai seperti fasilitas gazebo, Parkir, Toilet dan kamar mandi umum dan fasilitas belanja
2. Meningkatkan potensi berupa atraksi wisata sebagai daya tarik wisata
3. Pengembangan sarana prasarana wisata untuk menarik pengunjung

Strategi WT ( *Weakness- Threats*)

.Strategi WT merupakan Strategi dengan meminimilasi Kelemahan serta meghindari Ancaman

1. Pengembangan objek wisata budaya didukung dengan pengembangan sarana prasarana penunjang wisata seperti Gazebo, Toilet umum, tempat parkir dan perbaikan jaringan jalan menuju situs , Jaringan telepon, dan jaringan telekomunikasi
2. Pengembangan objek wisata situs dengan mengembangkan objek wisata non situs yang berada disekitarnya untuk menambah daya tarik atraksi wisata
3. Perlu adanya pemasaran dan promosi terhadap produk objek wisata budaya serta informasi detail terkait dengan objek wisata budaya situs megalitikumw sebagai wisata budaya

#### E. Konsep Pengembangan Wisata Budaya Situs Megalitikum

Dalam pengembangan konsep pengembangan wisata budaya yaitu dengan konsep pelestarian wisata budaya dengan tetap menjaga, melestarikan dan ikut merawat. Sehingga dapat dimanfaatkan dalam berbagai kepentingan, salah satunya dimanfaatkan untuk nilai ekonomis sebagai sumber pariwisata. Dengan memanfaatkan alam dan budaya yang ada.

Konsep pengembangan Wisata yaitu dengan jalur wisata, terdiri dari jalur ini situs dan jalur wisata ke wisata budaya non situs. Konsep pengembangan dengan keseluruhan yaitu

Konsep pengembangan Wisata yaitu dengan jalur wisata, terdiri dari jalur ini situs dan

jalur wisata ke wisata budaya non situs. Konsep pengembangan dengan keseluruhan yaitu

1. Konsep pariwisata dengan menawarkan objek wisata situs, yang dijadikan sebagai nilai pengetahuan. Yaitu dengan melihat dan mempelajari tentang situs megalitikum dilihat dari sejarah situs, bentuk situs, makna dan fungsi situs sebagai sarana edukasi kepada wisatawan yang berkunjung
2. Selain objek wisata situs dengan menawarkan objek wisata non situs yang menjadi daya tarik wisata budaya yaitu rumah adat, tari-tarian, pakaian adat kerajinan tangan dan musik bambu. Sebagai kegiatan penunjang wisata inti situs.
3. Pengembangan Kelengkapan Objek yaitu terdiri dari sarana prasarana penunjang wisata budaya terdiri dari Akomodasi, aksesibilitas, transportasi, Pos informasi
4. Toilet dan kamar mandi, tempat parkir serta jaringan prasarana penunjang wisata.

Dalam pengembangan konsep untuk menarik wisatawan maka perlu adanya kegiatan daya tarik wisata yaitu terdiri dari something to see, to doo, dan to buy

#### Kesimpulan

Pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya memiliki tujuannya yaitu sebagai rencana pengembangan pariwisata dengan objek wisata inti yaitu situs megalitikum , wisata budaya penunjangnya terdiri dari rumah adat, pakaian adat, tari-tarian, musik bambu dan kerajinan tangan serta objek wisata alam yaitu pemandangan alam, tracking dan air terjun serta pendukung pariwisata yang terdiri dari penunjang wisata seperti akses jalan sudah terhubung, papan penunjuk wisata, tempat penginapan, akomodasi serta prasarana seperti jaringan telekomunikasi dan jaringan telepon.yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung

strategi pengembangan yang diterapkan dalam pengembangan situs megalitikum untuk wisata budaya yaitu Strategi SO ( *Strenghts-Opportunity*) Strategi SO merupakan strategi yang menggunakan kekuatan dan memanfaatkan peluang sebesar-besarnya

1. Meningkatkan kunjungan wisata dengan promosi wisata dan penambahan sarana prasarana wisata untuk mendukung kegiatan wisata
2. Menjaga keindahan potensi alam serta pemandangan alam denga ikut menjaga dan melestarikan benda-benda peninggalan sejarah yang ada

dan mempunyai keunikan dan keberagaman

3. Wisatawan dapat melihat objek wisata budaya situs megalitikum dengan mempelajari bentuk, fungsi, makna, serta sejarahnya
4. Wisatawan dapat melihat objek wisata non situs berupa rumah adat, pakaian adat, tari-tarian, musik tradisional dan kerajinan tangan
5. Meningkatkan sarana penunjang wisata seperti aksesibilitas jalan, pos informasi, fasilitas belanja dan gazebo

Strategi ST (*Strengths- Threats*) Strategi ST merupakan strategi yang menggunakan Kekuatan untuk mengatasi Ancaman

1. Dengan adanya persaingan wisata budaya yang sejenis di Sulawesi maka perlu adanya strategi
2. Perlu adanya tempat atraksi wisata sebagai tempat kegiatan wisata
3. Dengan adanya persaingan wisata budaya yang sejenis di Sulawesi maka perlu adanya strategi pengembangan yaitu dengan menambah kegiatan dilakukan wisatawan.

Strategi WO (*Weakness- Opportunities*). Strategi WO merupakan strategi dengan memanfaatkan peluang untuk mengatasi Kelemahan

1. Menarik minat wisatawan dengan melihat peluang objek wisata dengan berupa peninggalan sejarah situs, dan objek wisata lain seperti rumah adat, kesenian, dan kerajinan tangan serta objek wisata alam yang didukung dengan sarana prasarana yang memadai seperti fasilitas gazebo, Parkir, Toilet dan kamar mandi umum dan fasilitas belanja
2. Meningkatkan potensi berupa atraksi wisata sebagai daya tarik wisata
3. Pengembangan sarana prasarana wisata untuk menarik pengunjung

Strategi WT (*Weakness- Threats*) Strategi WT merupakan Strategi dengan meminimalkan Kelemahan serta menghindari Ancaman

1. Pengembangan objek wisata budaya didukung dengan pengembangan sarana prasarana penunjang wisata seperti Gazebo, Toilet umum, tempat parkir dan perbaikan jaringan jalan menuju situs, Jaringan telepon, dan jaringan telekomunikasi

2. Pengembangan objek wisata situs dengan mengembangkan objek wisata non situs yang berada disekitarnya untuk menambah daya tarik atraksi wisata
3. Perlu adanya pemasaran dan promosi terhadap produk objek wisata budaya serta informasi detail terkait dengan objek wisata budaya situs megalitikum sebagai wisata budaya

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber buku :

- Danamik, Phil Janianton. 2013. *Pariwisata Indonesia : Antara Peluang dan Tantangan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Fandeli, Chafid. 1995. *Dasar-Dasar Manajemen Kepariwisata Alam*. Liberty Offset, Yogyakarta
- Foster , Dennis L. 2000. *First Class An Introduction to Travel and Tourism Second Edition*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Goeldner, C., & Ritchie, J.R. 2003. *Tourism Principles, Pracices and Philosophies* New Jersey: John Wiley & Sons
- Inskip, E. 1991. *Tourism Planning, and Integrated and Sustainable Development Approach*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Koentjaraningrat , 1979. *Pengantar Ilmu Antropologi*, PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Moleong, Lexy. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Ngafenan, Mohammad, 1991. *Kamus Pariwisata*, Jakarta: Dahara Prize.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung : Alfabeta, Cv
- Sunaryo, Bambang. 2013. *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: PT Gava Media.
- Suwena, I Ketut dan I Gusti Ngurah Widyatmaja. 2010. *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Denpasar: Udayana University Press.
- Soekadji. 1996. *Anatomi Pariwisata*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Southgate, Beverly C. 1996. *History: What and Why? Ancient, Modern, and Postmodern*. New York: Routledge
- Swarbrooke, John, 1996. *Development and management of visitor Attractions*. oxford: Butterworth- Heinemann
- Wahyudi, Wanny Rahardjo. *Pengemasan Benda Cagar Budaya Sebagai Aset Pariwisata dalam: Yoeto Oka A, editor Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya*. Jakarta: Praditya Paramita.
- Yoeti, Oka A, dkk. 2006. *Pariwisata Budaya: Masalah dan Solusinya*. Jakarta: PT Pradya Paramita
- Yoeti, Oka A. 1982. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung : Angkasa

### Jurnal

- Atsanansyah, Mohammad dan., Diah Intan. 2015. *Arahan Zonasi dan Pengembangan di Kawasan Situs Cagar Budaya Patiayam Kabupaten Kudus*. Semarang: Universitas Diponegoro Semarang
- Hariyanto, I.B. Oda. 2016. *Destinasi Wisata Budaya dan religi di Cirebon*. *Jurnal Ecodomica*, Vol.IV, No 2, September 2016
- Inrevolzon. 2013. *Kebudayaan dan peradaban*. Vol. 13 no 2. Palembang: IAIN Raden Patah Palembang.
- Kristiningrum, Nur Dwi. 2014. *Haritage Tourism dan Creative Tourism : Eksistensi Pasar Seni (Central Market) di Malaysia sebagai salah satu pasar bersejarah*. *Jurnal Hubungan Internasional tahun VII*, No.1 Januari-Juni 2014
- Mardalis, Ahmad dan., Ratna Puspa .2016. *Pengelolaan Daya Tarik Wisata Alam berdasarkan kepuasan dan keinginan Wisatawan*. Surakarta : Prosiding Seminar Nasional dan Bisnis & Call for paper FEB UMSIDA 2016
- Mashuri. 2011. *Konsep Pelestarian Pusaka Saujana di Kawasan Lembah Bada*. Palu : Universitas Tadulako Palu
- Mundardjito. 1995. *"Benda Cagar Budaya: Pengertian dan Nilai"*. *Makalah dalam Rapat Penyusunan Petunjuk Teknis Pelestarian, Pemanfaatan Peninggalan Sejarah dan Purbakala*. Cisarua, Jawa Barat, 20-23 Maret 1995.
- Nafila, Oktaniza. 2013. *Peran Komunitas Kreatif dalam Pengembangan Pariwisata Budaya Situs Megalitikum Guning Padang*. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, Vol.24 No 1, April 2013
- Nurhalimah. 2015. *Upaya dinas kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga dalam menyediakan kegiatan dalam bidang kebudayaan*. Nunukan : Universitas Mulawarman.

- Nuryanti, Wiendu. 2009. Sinergi Arsitektur dan Pariwisata dalam membangun Indonesia kreatif. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta 8 Juni 2009
- Prasetyo. 2013. Persebaran dan Bentuk-bentuk Megalit Indonesia: sebuah pendekatan kawasan; pusat Arkeologi Nasional
- Satrio, Janus. 2009. Pelestarian Kawasan Purbakala Antara Konsep Dan Realita. Buletin Tata Ruang ISSN :1978-1571 Edisi November-Desember 2009. Direktorat Peninggalan Purbakala Depertemen Kebudayaan Dan Pariwisata
- Wibiyanto, Agung. 2015. Tinjauan Perencanaan untuk Pengembangan Situs Haritage Candi Penataran dan Gambar Wetan di Kecamatan Nglekok, Kabupaten Blitar Sebagai Wisata Budaya. Surakarta : Politeknik Indonesia Surakarta
- Wilopo dkk. 2017. Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Budaya. Malang. Universitas Brawijaya Malang



| No | Wisata yang dikembangkan                       |  | Potensi   | Masalah  |
|----|--|--|---|--|
|    | Wisata budaya situs                            | Sejarah situs  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Merupakan peninggalan sejarah yang berumur 2.000 Sm, dan merupakan situs tertua dan digolongkan dalam peninggalan megalitik tua di Indonesia.</li> <li>Lembah Behoa dahulunya merupakan sebuah danau yang kemudian surut, dan masyarakat dulu tinggal di bukit dan pegunungan, sehingga banyak ditemukan situs didaerah perbukitan dan pegunungan.</li> <li>Masyarakat dulu menjadikan situs berfungsi sebagai tempat pemujaan, ditandai dengan ditemukanya arca, Menhir, Dolmen. Tempat Penguburan ditandai dengan ditemukanya Kalamba yang dipercayai dulunya sebagai tempat penguburan yang didalamnya terdapat tulang belulang.</li> <li>Kalamba yang terdapat di Lembah Behoa tidak ditemukan ditempat lain di Indonesia hanya terdapat di 3 negara yaitu Laos, Malaysia dan Indonesia.</li> <li>Masyarakat mempercayai merusak atau memindahkan atau merubah posisi situs akan memberikan dampak buruk berupa musibah yang dirasakan secara umum maupun pribadi</li> <li>Relief yang terdapat kalamba menggambarkan wajah manusia dan Bunga matahari yang menggambarkan tentang kepercayaan masyarakat dulu.</li> <li>Situs tadulako mempunyai sejarah cerita sebagai panlima perang pada waktu itu</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Jarak lokasi dari satu situs ke situs lain cukup berjauhan</li> <li>Orang yang memahami tentang situs megalitikum kurang .</li> </ol>   |
|    |  | Bentuk Situs   | <ol style="list-style-type: none"> <li>Kalamba mempunyai bentuk yang unik berbentuk seperti mangkuk</li> <li>Arca di Lembah Behoa tergolong dalam megalitik tua yang mempunyai bentuk manusia, hewan yang keunikanya hanya terdapat badan tanpa kaki dan tangan</li> </ol>  |  |
|    |  | Fungsi dan makna situs   | <ol style="list-style-type: none"> <li>Sebagai tempat pemujaan arwah nenek moyang berupa arca ( sebagai panglima perang pada waktu itu), menhir, batu bergores yang maknanya sebagai penghormatan kepada arwah nenek moyang</li> <li>Sebagai tempat penguburan berupa kalamba dan temu gelang</li> <li>Sebagai tempat menaruh saji-sajian untuk pemujaan berupa dolmen dan lumpung batu</li> <li>Sebagai perhitungan waktu/hari yang mempunyai makna digunakan masyarakat untuk bercocok tanam maupun berburu berupa dolmen</li> <li>digunakan sebagai sarana untuk membuat tiang/pondasi rumah pada waktu berupa umpak batu</li> </ol>   |  |
|    | Wisata budaya bentuk kegiatan (Atraksi wisata) | <ol style="list-style-type: none"> <li>Rumah adat,</li> <li>Tari- tarian.</li> <li>Pakaian adat dari kulit kayu,</li> <li>musik bambu.</li> <li>Kerajinan tangan (Souvenir)</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>Objek wisata lainnya yang dapat mendukung kegiatan diluar situs</li> <li>Tari-tarian, pakaian adat, musik bambu bisa menjadi suatu kegiatan yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ( festival)</li> <li>Rumah adat tambu bisa menjadi daya tarik karena bentuknya yang unik.</li> <li>Kerajinan tangan dapat menjadi souvenir yang dibawah pulang oleh wisatawan berupa gelang dan jam tangan yang terbuat dari akar pohon dan kulit kayu</li> </ol>  | <ol style="list-style-type: none"> <li>Jumlah rumah adat tambu yang tinggal 2-3 buah</li> <li>SDM dan dana yang masih minim untuk mengelola produk dan kegiatan wisata</li> <li>Kurangnya promosi tentang objek wisata</li> <li>Kurangnya pemasaran tentang produk dan objek wisata</li> </ol> |



