

BAB II

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Geografi Pariwisata

Keterkaitan antara geografi dengan pariwisata bisa ditinjau dari sistem kepariwisataan dalam suatu perjalanan wisata. Sistem itu sendiri mempunyai tiga sub sistem yang saling berhubungan, yaitu sub sistem daerah asal wisatawan, sub sistem daerah tujuan wisatawan dan sub sistem rute. Peranan geografi dalam sistem tersebut ialah sebagai penghubung antara ketiga sub sistem itu sendiri. Keterkaitan atau hubungan diantaranya akan berjalan dengan baik apabila jarak secara geografis bisa diketahui dan berdasarkan prosedur tiga sub sistem tersebut (Sunarta, 2021). Menurut (Suwantoro, 1997) dalam (Arjana, 2021) menjelaskan bahwa geografi pariwisata adalah suatu ilmu geografi yang berkaitan erat dengan pariwisata. Secara umum yang perlu wisatawan ketahui tentang wisata yaitu berkaitan dengan iklim, flora, fauna, keindahan alam, adat istiadat, budaya, perjalanan darat, laut, udara dan lainnya.

Menurut (Arjana, 2021), geografi pariwisata adalah suatu ilmu yang menganalisis serta mendeskripsikan segala jenis fenomena fisiogeografis (unsur-unsur lingkungan fisik) dan juga tentang fenomena sosio geografis (unsur-unsur lingkungan manusia ataupun sosial dan budayanya) yang mempunyai karakteristik, keindahan dan nilai, menarik untuk dikunjungi yang akan membuat berkembang menjadi sebuah destinasi wisata. Leszeyeky menjelaskan bahwa, geografi pariwisata adalah ilmu yang mengkaji mengenai lingkungan fisik yang bernilai terhadap perkembangan rekreasi dan perjalanan wisata, lalu mengkaji mengenai berbagai aspek pada manusia yang mempunyai nilai untuk rekreasi dan perjalanan wisata serta mengkaji tentang permasalahan sosial ekonomi juga perjalanan wisata (Nuryati, 1996) dalam (Pratama & Maryati, 2019).

2.1.2 Pariwisata

a. Pariwisata

Pariwisata berasal dari bahasa Sanskerta yaitu dari kata “*pari*” yang artinya sempurna, lengkap, tertinggi, dan kata “*wisata*” yang artinya perjalanan, sehingga pariwisata diartikan sebagai perjalanan yang lengkap ataupun sempurna (Arjana, 2021). Pariwisata ialah kegiatan perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan tidak untuk menetap ataupun mencari nafkah melainkan hanya untuk bersenang-senang, memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang maupun waktu libur dan tujuan-tujuan yang lainnya (Koen Meyers, 2009) dalam Suwena & Widyatmaja, 2017).

Menurut (Tangian, 2020) pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan seseorang ataupun sekelompok orang dengan kurun sementara waktu yang dilakukan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan tujuan meninggalkan tempat semula dengan adanya suatu perencanaan ataupun tidak bertujuan mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, akan tetapi semata mata hanya menikmati aktivitas rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beranekaragam.

Berdasarkan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan) bahwa pariwisata adalah salah satu bentuk industri yang tumbuh, berkembang dan mempunyai prospek sebagai peluang baru berkembangnya usaha pariwisata dan sektor-sektor lain yang terkait dengan kepariwisataan yaitu usaha-usaha yang memberikan fasilitas serta layanan kebutuhan wisatawan.

Berdasarkan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan) bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang ataupun kelompok orang dengan mengunjungi tempat

tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, ataupun mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Wisata ialah suatu aktivitas perjalanan ataupun sebagian dari aktivitas itu yang mana dilakukan secara sukarela dan sifatnya hanya sementara untuk menikmati objek serta daya tarik wisata yang ada.

Kepariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pariwisata dan dampaknya, dikarenakan adanya kontak ataupun interaksi antara wisatawan dengan daya tarik wisata, sarana penunjang wisata, dan infrastruktur ataupun prasarana yang disediakan oleh masyarakat setempat, swasta maupun pemerintah (Wirawan et al., 2022). Kepariwisata adalah seluruh kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata dan bersifat multidimensi dan multidisiplin yang muncul sebagai wujud dari kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antar wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah dan pengusaha.

b. Syarat-Syarat Pariwisata

Maryani (1991) dalam (Fitriana & Sarmadi, 2019) menjelaskan bahwa suatu daya tarik wisata bisa menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan apabila memenuhi syarat-syarat pariwisata, diantaranya adalah:

- 1) *What to see*, yaitu atraksi wisata apa yang akan dilihat di suatu objek wisata tersebut, baik itu objek dan atraksi wisata yang berbeda wisata yang ada di daerah lain. Objek wisata tersebut harus mempunyai daya tarik khusus dan atraksi budaya sebagai hiburan bagi para wisatawan.
- 2) *What to do*, yaitu apa yang akan dilakukan jika berkunjung ke objek wisata yang menjadi tujuan wisata, objek wisata harus menyediakan fasilitas sarana prasarana yang dapat membuat wisatawan betah untuk tinggal lebih lama dan tertarik berkunjung kembali.

- 3) *What to buy*, yaitu apa yang akan dibeli ketika berkunjung ke wisata tersebut, di daerah tujuan wisata harus adanya fasilitas untuk berbelanja (tempat souvenir dan kerajinan tangan) sebagai oleh-oleh untuk dibawa ke tempat asal wisatawan.
- 4) *What to arrived*, yaitu adanya kemudahan dalam aspek aksesibilitas untuk memudahkan dan menunjang daya tarik wisata.
- 5) *What to stay*, yaitu pada objek wisata harus terdapat tempat untuk wisatawan tinggal selama berwisata dengan tersedianya penginapan/hotel dan lainnya.

Menurut (Yoeti, 1985) dalam Suwena & Widyatmaja, 2010) menjelaskan bahwa suatu destinasi supaya bisa menarik wisatawan paling tidak harus memenuhi beberapa syarat yakni diantaranya adalah *something to see* (sesuatu untuk dilihat), *something to do* (sesuatu untuk dilakukan) serta *something to buy* (sesuatu untuk dibeli). Menurut (Yoeti, 1985) dalam (Isdarmanto, 2016), konsep kegiatan wisata dapat dijelaskan melalui tiga faktor, yakni diantaranya *something to see, something to do, dan something to buy*.

- 1) *Something to see*, berhubungan dengan adanya atraksi atau objek menarik di daerah tujuan wisata. Objek wisata tersebut harus memiliki sesuatu yang menarik untuk dilihat atau dijadikan sebagai tontonan bagi para wisatawan. Dalam kata lain, objek tersebut harus memiliki daya tarik khusus yang mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke sana.
- 2) *Something to do*, berkaitan dengan aktivitas yang dapat dilakukan oleh wisatawan di daerah wisata tersebut. Tujuannya adalah agar wisatawan yang datang bisa melakukan berbagai kegiatan yang memberikan perasaan senang, bahagia, atau rileksasi. Berupa fasilitas rekreasi, seperti arena bermain atau tempat makan yang menyajikan makanan khas daerah tersebut, sehingga wisatawan merasa betah tinggal di sana.

- 3) *Something to buy*, berhubungan dengan adanya souvenir khas yang dapat dibeli oleh wisatawan sebagai kenang-kenangan pribadi. *Something to buy* ini mencakup fasilitas untuk wisatawan berbelanja, yang umumnya merupakan ciri khas atau ikon dari daerah tersebut, sehingga bisa dijadikan sebagai oleh-oleh setelah wisatawan pulang dari kunjungannya.

Konsep kegiatan wisata melibatkan tiga aspek penting: ada objek menarik untuk dilihat, kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan, dan tersedia *souvenir* khas yang bisa dibeli sebagai kenang-kenangan.

c. Jenis-Jenis Wisata

Menurut (Suwena & Widyatmaja, 2017) terdapat beberapa jenis wisata, yaitu diantaranya:

1) Menurut letak geografis

Yaitu berdasarkan aktivitas pariwisata yang berkembang dibedakan menjadi:

- a) Pariwisata lokal (*local tourism*) adalah salah-satu jenis kepariwisataan yang mana cakupan ruang lingkungannya lebih sempit dan terbatas dalam tempat-tempat tertentu saja. Contohnya kepariwisataan kota Denpasar, kepariwisataan kota Bandung.
- b) Pariwisata regional (*regional tourism*) adalah aktivitas kepariwisataan yang dikembangkan pada suatu wilayah tertentu, bisa kedalam regional pada lingkungan nasional serta bisa juga regional dalam ruang lingkup internasional. Contohnya kepariwisataan Bali, Yogyakarta, dan sebagainya.
- c) Pariwisata nasional (*national tourism*) adalah suatu jenis pariwisata yang dikembangkan dalam wilayah pada suatu negara, yang mana para pesertanya tidak hanya terdiri dari warga negaranya sendiri, akan tetapi juga orang asing yang

terdapat di negara itu sendiri. Contohnya kepariwisataan yang terdapat pada daerah-daerah dalam satu wilayah di Indonesia.

- d) Pariwisata regional-internasional adalah suatu aktivitas dalam kepariwisataan yang berkembang pada suatu wilayah internasional yang terbatas, namun akan melewati batas-batas lebih dari dua ataupun tiga negara dalam wilayah itu sendiri. Contohnya kepariwisataan *Association Of Southeast Asian (ASEAN)*.
 - e) Pariwisata internasional (*International tourism*) adalah suatu aktivitas kepariwisataan yang ada ataupun dikembangkan di banyak negara yang ada di dunia.
- 2) Menurut pengaruhnya pada neraca pembayaran
- a) Pariwisata aktif (*in bound tourism*) yaitu kegiatan kepariwisataan yang ditandai dengan gejala masuknya wisatawan asing ke suatu negara tertentu. Hal tersebut tentu akan memperoleh masukan devisa bagi negara yang dikunjungi dengan sendirinya akan dapat memperkuat posisi pada neraca pembayaran negara yang dikunjungi oleh wisatawan.
 - b) Pariwisata pasif (*out-going tourism*) adalah suatu aktivitas kepariwisataan yang ditandai dengan adanya gejala keluarnya warga negara sendiri yang bepergian ke luar negeri sebagai wisatawan. Pariwisata pasif ini dilihat dari aspek pemasukan devisa negara, aktivitas tersebut dapat merugikan negara asal wisatawan, dikarenakan uang yang dibelanjakan itu terjadi di luar negeri.
- 3) Menurut alasan atau tujuan perjalanan
- a) *Business tourism* adalah jenis pariwisata yang mana pengunjungnya datang untuk tujuan dinas, usaha dagang ataupun yang berhubungan dengan pekerjaannya, kongres, seminar dan sebagainya.

- b) *Vacational tourism* adalah suatu jenis pariwisata dimana orang-orang yang akan melakukan perjalanan wisata terdiri dari orang-orang yang sedang berlibur, cuti, dan sebagainya.
 - c) *Educational tourism* adalah pariwisata yang pengunjung ataupun orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan belajar ataupun mempelajari suatu bidang ilmu pengetahuan. Misalnya darma wisata (*study tour*).
 - d) *Familiarization tourism* adalah suatu perjalanan anjagsana yang dimaksudkan dengan tujuan untuk mengenal lebih lanjut lagi tentang bidang ataupun daerah yang memiliki hubungannya dengan pekerjaannya.
 - e) *Scientific tourism* adalah suatu perjalanan wisata yang tujuan utamanya ialah untuk mendapatkan pengetahuan ataupun penyelidikan terhadap suatu bidang ilmu pengetahuan.
 - f) *Special Mission tourism* adalah contoh perjalanan wisata yang dilakukan dengan tujuan khusus, contohnya misi kesenian, misi olah raga ataupun misi lainnya.
 - g) *Hunting tourism* adalah suatu kunjungan wisata yang tujuannya untuk melakukan perburuan binatang yang diberikan izin oleh penguasa setempat sebagai hiburan semata-mata.
- 4) Menurut saat ataupun waktu berkunjung
- a) *Seasonal tourism* adalah jenis pariwisata yang aktivitasnya berlangsung pada musim-musim tertentu. Contohnya *Summer tourism*, *winter tourism*, dan sebagainya.
 - b) *Occasional tourism* adalah jenis pariwisata dimana perjalanan wisatawan dikaitkan dengan kejadian (*occasion*) ataupun suatu even. Contohnya Sekaten di Yogyakarta, Nyepi di Bali, dan sebagainya.
- 5) Menurut Objeknya

Pariwisata berdasarkan objeknya dapat diklasifikasikan menjadi 8 jenis, yaitu diantaranya (Wardiyanta, 2020)

- a) *Cultural tourism* adalah jenis pariwisata yang dapat memotivasi wisatawan dalam melakukan perjalanan yang disebabkan oleh adanya daya tarik dari seni dan budaya yang ada di suatu tempat maupun daerah. Contoh objek kunjungan wisatanya adalah warisan nenek moyang baik itu berupa budaya, benda-benda peninggalan sejarah, situs kuno dan sebagainya.
- b) *Natural tourism* merupakan aktivitas pariwisata yang menjual keindahan alamnya untuk menarik minat wisatawan untuk berkunjung menikmati keindahan alamnya, udara yang sejuk, fasilitas yang ada di wisata tersebut.
- c) *Technological tourism* adalah pariwisata yang menawarkan teknologi-teknologi yang langka dan sulit untuk ditemukan baik itu teknologi modern ataupun teknologi kuno. Contohnya Museum Kereta Api Ambarawa.
- d) *Historical tourism* merupakan pariwisata yang berkaitan dengan sejarah untuk mengingat bagaimana perjuangan para pahlawan terdahulu yang ada di objek wisata tersebut seperti tugu atau monument perjuangan.
- e) Agrowisata merupakan objek wisata yang menyajikan perjalanan wisata yang berkaitan dengan pertanian, perikanan, perkebunan atau ladang pembibitan. Wisatawan dapat mengunjungi wisata ini baik untuk peninjauan ataupun studi tentang pertanian dan perkebunan.
- f) *Recuperational tourism* adalah jenis pariwisata yang dapat memotivasi wisatawan dalam melakukan perjalanan adalah untuk menyembuhkan penyakit, misalnya mandi di sumber air panas, mandi lumpur, dan sebagainya.
- g) *Religion tourism* adalah suatu pariwisata yang mana wisatawan mendapatkan motivasi untuk melakukan perjalanan dengan tujuannya melihat ataupun menyaksikan upacara-upacara keagamaan dan mengunjungi tempat yang dianggap

mempunyai nuansa agamais. Contohnya upacara Bali Krama di Besakih, haji umroh bagi agama Islam, dan lainnya.

- h) *Shopping tourism* adalah wisata yang menonjolkan sisi penjualan produk tertentu yang khas di daerah objek wisata.
- 6) Menurut jumlah orang yang melakukan perjalanan
- a) *Individual tourism* adalah seseorang wisatawan ataupun satu keluarga yang melakukan perjalanan wisata secara bersama.
 - b) *Family group tourism* adalah suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga yang masih memiliki hubungan kekerabatan antara satu dengan yang lainnya.
 - c) *Group tourism* adalah jenis pariwisata yang mana akan melakukan perjalanan wisata itu terdiri dari banyak orang yang bergabung pada satu rombongan yang biasa terorganisasikan oleh sekolah, organisasi, *tour operator* atau *travel agent*.
- 7) Menurut alat pengangkutan yang digunakan
- a) *Land tourism* adalah suatu pariwisata yang dalam aktivitasnya memanfaatkan moda transportasi darat, misalnya bus, taxi, dan kereta api.
 - b) *Sea tourism* adalah aktivitas kepariwisataan yang memanfaatkan angkutan laut untuk mengunjungi suatu daerah tujuan wisata.
 - c) *Air tourism* adalah suatu pariwisata yang mempergunakan angkutan udara dari dan ke daerah tujuan wisatanya.
- 8) Menurut umur yang melakukan perjalanan
- a) *Youth tourism* merupakan suatu pariwisata yang dikembangkan bagi para remaja yang senang melakukan perjalanan wisata dengan harga yang relatif terjangkau.
 - b) *Abdult tourism* adalah aktivitas pariwisata yang melibatkan partisipasi orang-orang yang lanjut usia. Umumnya orang yang melakukan perjalanan merupakan para pensiunan.

- 9) Menurut jenis kelamin
 - a) *Masculine tourism* adalah sebuah pariwisata yang aktivitas wisatanya hanya diikuti oleh kaum pria saja, misalnya wisata safari, *hunting*, dan *adventure*.
 - b) *Feminime tourism* adalah jenis pariwisata yang hanya diikuti oleh kaum wanita saja, misalnya rombongan untuk menyaksikan demonstrasi memasak.
- 10) Menurut harga dan tingkat sosial
 - a) *Delux tourism* adalah perjalanan wisata yang memanfaatkan fasilitas standar mewah maupun alat angkutan, hotel, dan atraksinya.
 - b) *Middle class tourism* adalah suatu perjalanan wisata yang ditujukan untuk orang yang menginginkan fasilitas dengan harga yang tidak terlalu mahal, namun tidak terlalu jelek pelayanannya.
 - c) *Social tourism* adalah suatu kegiatan pariwisata yang penyelenggaraannya diselenggarakan secara bersama dengan biaya yang diperhitungkan semurah mungkin akan tetapi dengan fasilitas cukup memadai selama melakukan perjalanan wisatanya.

2.1.3 Daya Tarik Wisata

Menurut Yoeti (2008) daya tarik wisata yang juga disebut dengan objek wisata adalah potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata (Maulidiya et al., 2020). Daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang mempunyai keunikan, keindahan, dan nilai yang meliputi keanekaragaman kekayaan alam, budaya serta hasil buatan manusia yang dijadikan sebagai sasaran ataupun tujuan kunjungan wisatawan (Suwena & Widyatmaja, 2017). Daya tarik wisata yang banyak tersedia di suatu destinasi pariwisata akan semakin

menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke daerah wisata tersebut, hal ini terjadi dikarenakan pada dasarnya wisatawan tidak hanya mempunyai satu tujuan saja dalam melakukan perjalanan wisata.

Setiap destinasi pariwisata mempunyai aset-aset tertentu yang dapat menarik perhatian wisatawan nusantara ataupun wisatawan mancanegara. Daya tarik ini sering kali termasuk ke dalam fokus perhatian wisatawan serta mampu untuk memberikan motivasi awal bagi para wisatawan untuk mengunjungi sebuah destinasi wisata. Pada dunia pariwisata, segala hal yang dapat menarik dan bernilai untuk dikunjungi serta dapat dilihat dikenal dengan atraksi ataupun biasanya disebut juga dengan objek wisata. Kategori daya tarik sebagai sumber daya serta kegiatan dapat diklasifikasikan sebagai objek daya tarik wisata alam, budaya, juga buatan manusia, yaitu secara rinci (Eddyono, 2021):

a. Daya tarik alam

Daya tarik alam, adalah suatu objek wisata yang mempunyai keunikan, keindahan juga nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam. Daya tarik wisata alam tersebut berada pada keunikan hukum alam, ekosistem, serta daya dukung lingkungan yang sepenuhnya berupa alam yang tidak ada campur tangan oleh rekayasa manusia. Atraksi-atraksi ini yaitu panorama keindahan alam yang mempesona contohnya yaitu gunung, lembah, ngarai, air terjun, danau, pantai, matahari terbit, dan matahari terbenam, cuaca, udara, keindahan bentang alam atau kondisi geomorfologi suatu tempat dan pemandangan, fauna dan flora, serta cuaca. Aktivitas wisata alam yang dapat dilakukan yaitu menjelajah alam, bersepeda gunung, menunggang kuda, memanjat tebing, menyelam, *snorkling* serta safari. Pada penelitian ini daya tarik wisata pantai termasuk ke dalam daya tarik wisata alam pada objek wisata Pantai Tanjung Tinggi.

b. Daya tarik budaya

Daya tarik budaya adalah suatu objek wisata yang mempunyai karakteristik yang khas dan keindahan serta nilai yang merupakan hasil dari oleh cipta, karsa dan rasa manusia sebagai makhluk yang berbudaya. Daya tarik budaya dapat dijadikan sebagai motif wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata ke suatu daerah tujuan wisata. Atraksi budaya terdiri dari situs sejarah, karya seni, monumen, candi, bangunan klasik, peninggalan purbakala, museum budaya, arsitektur kuno, seni tari, musik, adat istiadat, upacara ritual, dan sebagainya.

c. Daya tarik buatan manusia

Daya tarik buatan manusia adalah suatu objek wisata yang berasal dari adanya kreatifitas manusia dan berasal dari nilai yang merupakan hasil buatan manusia termasuk dalam kreasi artifisial serta kegiatan-kegiatan manusia lainnya di luar ranah wisata alam dan wisata budaya. Atraksi buatan manusia dapat digambarkan dalam kegiatan *meeting, incentive, convention, and exhibition* (MICE). Contohnya adalah kegiatan wisata pemanfaatan, daya tarik manusia yaitu adanya kegiatan seperti konferensi, keolahragaan, kunjungan-kunjungan bisnis, dan pekan raya, dan lainnya.

2.1.4 Destinasi Wisata

Destinasi pariwisata merupakan kawasan geografis yang berada dalam satu ataupun lebih wilayah yang memiliki fungsi sebagai tempat tinggal wisatawan yang di dalamnya terdapat kombinasi produk dan layanan yang meliputi dari daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, infrastruktur, dan masyarakat yang saling berkaitan serta saling melengkapi untuk terwujudnya kepariwisataan bertanggung jawab terhadap lingkungan, adil secara sosial serta layak secara ekonomi (Eddyono, 2021).

Menurut (Alfitriani et al., 2021) menjelaskan bahwa, destinasi wisata harus memiliki beberapa komponen yaitu diantaranya ada daya tarik wisata (*attraction*), mudah dicapai karena terdapatnya transportasi lokal ataupun terminal (*accessibility*), tersedianya kelengkapan berbagai fasilitas seperti akomodasi, restoran, tempat hiburan, tempat pembelanjaan juga pelayanan lainnya (*amenities*), dan adanya organisasi kepariwisataan yang diperlukan untuk pelayanan tambahan bagi wisatawan (*ancillary service*).

Dari berbagai pendapat yang sudah dijelaskan diatas, destinasi wisata semestinya adalah sebuah kawasan yang mempunyai karakteristik tersendiri ataupun suatu keunikan supaya bisa memberikan pesona ataupun daya tarik wisatawan selama berwisata dan bahkan dapat menarik minat lebih lama dengan berkunjung kembali pada destinasi wisata tersebut.

Komponen-Komponen Destinasi Wisata, yaitu sebagai berikut:

- a. *Attraction*: atraksi wisata adalah segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat. Atraksi wisata bisa dibedakan, diantaranya adalah:
 - 1) *Natural attraction*: yaitu mencakup *Site Attraction*, diantaranya ada iklim, pemandangan, flora dan fauna, ataupun tempat bersejarah dan *Event Attraction* berupa kegiatan *Meeting, Incentive, Conference, Exhibition* (MICE) maupun acara-acara olahraga contohnya olimpiade, world cup, dan sebagainya.
 - 2) *Cultural attraction*: yaitu berdasarkan pada aktivitas atau kegiatan masyarakat contohnya karapan sapi, ngaben, sekaten, megeret pandan, penguburan jenazah di Terunyan, dan sebagainya.
 - 3) *Special types of attraction*: yaitu adanya atraksi yang tidak berhubungan dengan kedua kategori di atas, namun termasuk ke dalam atraksi buatan seperti halnya *theme park, circus, shopping*.

- b. *Accessibility*: adalah aksesibilitas atau kemudahan akses yang merujuk pada fasilitas yang memungkinkan para wisatawan untuk mencapai suatu tujuan wisata dengan mudah.
- c. *Amenities*: adalah segala jenis sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh wisatawan selama berada di suatu daerah tujuan wisata. Sarana dalam hal ini ialah tempat penginapan, rumah makan, tempat ibadah, agen perjalanan. Prasarana lain yang diperlukan misalnya sarana air bersih, tenaga listrik, tempat pembuangan sampah, koneksi internet, teknologi telekomunikasi dan sebagainya. Keterkaitan antara sarana dan prasarana terlihat dengan jelas bahwa pembangunan prasarana pada dasarnya harus mendahului sarana. Prasarana itu sendiri adalah suatu syarat dari sarana, sebaliknya sebuah sarana bisa menciptakan perbaikan prasarana yang ada di suatu daerah pariwisata (Safitri & Kurniansyah, 2021).
- d. *Ancillary Service*: adalah berbagai layanan yang disediakan oleh suatu destinasi kepada para wisatawan dan industri terkait, termasuk kegiatan pemasaran, pengembangan, dan koordinasi antar komponen destinasi, yang melibatkan berbagai pihak misalnya organisasi atau instansi pemerintah, sektor swasta.
- e. *Community Involvement*: adalah keterlibatan masyarakat yang berkaitan dengan partisipasi aktif masyarakat dalam memberikan layanan dan terjalinnya hubungan antara wisatawan dengan masyarakat lokal di suatu destinasi. Hal ini dapat mempengaruhi keputusan para wisatawan apakah destinasi tersebut layak untuk dikunjungi atau tidak.

2.1.5 Sapta Pesona

Sapta Pesona adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk memberikan pelayanan yang memuaskan dan terorganisir dalam melaksanakan kegiatan wisata, sapta pesona memberikan gambaran pelayanan yang akan diterapkan disuatu tempat wisata yang menjadikan terbentuknya suatu kebiasaan yang baik untuk diterapkan dalam

melakukan usaha pariwisata (Setiawati & Aji, 2020). Sapta pesona terdiri dari aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah dan kenangan (Nasution et al., 2020). Setiap unsur sapta pesona di definisikan secara rinci, sebagai berikut:

- a. Aman merupakan faktor penting dalam menjamin keamanan dan kenyamanan berwisata, mencakup privasi individu dan kelompok saat menikmati suasana wisata, serta disiplin tinggi dari pengelola wisata dan wisatawan, dan adanya fasilitas keamanan seperti alarm peringatan, untuk mencegah pelanggaran hukum.
- b. Tertib merupakan kondisi adanya pengelolaan infrastruktur yang baik, rambu-rambu, petunjuk yang jelas, dan tanda-tanda larangan lainnya).
- c. Bersih merupakan kondisi lingkungan yang bersih dan keadaan yang menunjukkan fasilitas objek wisata yang terawat dengan baik, untuk memberikan kenyamanan bagi wisatawan dalam menggunakan fasilitas yang ada.
- d. Sejuk merupakan suasana dan atmosfer lingkungan yang menyenangkan bagi para wisatawan selama melakukan kunjungan mereka, sehingga akan membuat mereka betah dan nyaman ketika berwisata.
- e. Indah merupakan daya tarik alami dari objek wisata yang memberikan keindahan khususnya melalui kondisi alamnya, tata letak *landskap*, arsitektur bangunan, dan aksesoris yang sesuai dengan lingkungan sekitar.
- f. Ramah merupakan sikap dan perilaku para petugas pariwisata dan masyarakat sekitar sebagai pengelola dalam memberikan pelayanan yang memuaskan bagi wisatawan.
- g. Kenangan merupakan suatu keindahan dan pengalaman serta adanya souvenir atau cinderamata, yang diharapkan mampu memberikan kenangan istimewa bagi wisatawan, seperti produk seni kriya yang spesifik dengan kemasan menarik dan mudah dibawa pulang,

contohnya *T-shirt*, gantungan kunci, magnet, tas kecil, topi, baju batik, dan lain sebagainya.

2.1.6 Geopark

a. Pengertian *Geopark*

Global Geopark Network dan *European Geopark Network* mengemukakan bahwa, *geopark* ialah area luas yang mana pembangunan lokal berkelanjutan dilihat dari aspek sosial, ekonomi, budaya dan lingkungan (Hutabarat & Pratiwi, 2022). *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) mendefinisikan *geopark* adalah wilayah lindung nasional dan mempunyai berbagai situs warisan geologi (*geological heritage*) yang penting dengan keindahan dan kelangkaan tertentu, dan bisa dikembangkan dengan adanya konsep terpadu dari konservasi, pendidikan dan pengembangan ekonomi masyarakat setempat. Konsep *geopark* merujuk pada pengembangan kawasan terhadap aktivitas konservasi, edukasi dan pembangunan ekonomi berkelanjutan dengan adanya pengembangan destinasi pariwisata berbasis tiga keragaman (*diversity*) yaitu keragaman geologi (*geodiversity*), keanekaragaman hayati (*biodiversity*) serta keragaman budaya (*cultural diversity*) yang bisa berdampak pada peningkatan kesejahteraan masyarakat (*community welfare*) setempat (Hutabarat & Pratiwi, 2022).

Geopark ini dicirikan oleh *geosite* yang meliputi sejarah, geologi, sosial budaya yang langka dan hanya bisa ditemukan pada wilayah yang ditetapkan sebagai *geopark*. Kriteria *geopark* yang ditentukan oleh *European Geopark Network* (EGN) diantaranya adalah luasan kawasan yang cukup dalam menampung kegiatan *geopark*, pembentukan pengelolaan dan keterlibatan partisipasi masyarakat lokal, pengembangan ekonomi lokal, pendidikan untuk masyarakat publik, konservasi dan perlindungan, dan juga *geopark* itu sendiri haruslah bergabung ke dalam jaringan global *geopark* ataupun dalam jaringan regional atau daerah (Amilia, 2021:10).

b. Tujuan *Geopark*

- 1) Memuliakan bumi dan mensejahterakan masyarakat, artinya ialah keadaan bumi tetaplah lestari dan kehidupan masyarakat menjadi sejahterah, karna hal tersebut bisa diwujudkan dengan adanya tiga kegiatan yaitu konservatif, edukatif dan ekonomi kreatif.
- 2) Berfungsi sebagai manajemen atau pengelolaan pada kawasan yang ada didalamnya memiliki instrumen yang pokok untuk menjaga dan melawan kerusakan lingkungan.
- 3) Adanya slogan satu bumi satu hati, yang mempunyai makna dengan adanya *geopark* ini diharapkan bisa menjadi salah-satu sarana untuk merubah tingkah laku manusia menjadi lebih baik, yaitu bangga dengan adanya warisan keanekaragaman alam dan budaya yang ada di daerahnya.
- 4) Mengembangkan pengetahuan (*knowledge based*), berbasis komunitas (*community based*), cerdas dan pariwisata berkualitas tinggi (*smart and high quality tourism*) dengan adanya *geopark* untuk mewujudkan pariwisata berkelanjutan (*sustainable tourism*).
- 5) *Geopark* bertindak sebagai instrumen handal untuk mencapai sembilan sasaran dalam *sustainable development goals* (SDG's), yakni tanpa kemiskinan, pendidikan berkualitas, kesetaraan gender, pekerjaan yang layak dan pertumbuhan ekonomi, kota dan pemukiman yang berkelanjutan, konsumsi produksi yang bertanggung jawab, penanganan perubahan iklim, kehidupan bawah laut, kemitraan dalam mencapai tujuan.

c. Keunggulan *Geopark*

- 1) Memiliki payung hukum Perpres No. 9/2019 Pengembangan TamanBumi *Geopark*
- 2) Memiliki kawasan binaan (*delineasi virtual*)
- 3) Memiliki badan pengelola (*manajer geosite*) yang disetujui oleh Pemerintah Daerah (PEMDA).

- 4) Proses pembentukannya berpedoman pada kesepakatan stakeholder seperti Pemerintah Daerah (PEMDA), Pemerintah Pusat (PEMPU), masyarakat, Perusahaan Terbuka (PT) / Asosiasi profesi, dunia usaha dan elemen yang lainnya.
- 5) Mempunyai jaringan internasional *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) yang memiliki kewajiban untuk melakukan *monitoring*, evaluasi dan validasi.

2.1.7 Ruang Lingkup *Geopark*

Geopark adalah sebuah kawasan yang di dalamnya mempunyai suatu kekayaan dan keunikan geologi (*Outstanding Geology*) yang mencakup nilai arkeologi, ekologi, sejarah dan budaya dengan mengikutsertakan masyarakat setempat dalam berperan untuk melindungi dan meningkatkan fungsi dari warisan alam. Adanya *geopark* ini diharapkan mampu memberikan nilai konservasi dan menyejahterakan masyarakat kawasan *geopark*.

Berdasarkan (Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* Sebagai Destinasi Pariwisata) *geopark* adalah sebuah wilayah geografi tunggal ataupun gabungan yang memiliki situs warisan geologi (*geoheritage*) dan bentang alam yang bernilai terkait aspek warisan geologi (*geoheritage*) keragaman geologi (*geodiversity*), keanekaragaman hayati (*biodiversity*) dan keragaman budaya (*cultural diversity*) serta dikelola untuk keperluan konservasi, edukasi dan pembangunan perekonomian masyarakat secara berkelanjutan dengan keterlibatan aktif dari masyarakat dan pemerintah daerah, sehingga dapat digunakan untuk menumbuhkan pemahaman dan kepedulian masyarakat terhadap bumi dan lingkungan sekitarnya.

Kajian mengenai geografi tunggal sering diartikan sebagai suatu kawasan yang mempunyai karakteristik yang tunggal yang bisa dibedakan dengan wilayah lainnya, contohnya mempunyai suatu kesamaan kenampakan budaya ataupun kenampakan fisik. Geografi gabungan

ataupun jamak diartikan sebagai suatu wilayah yang mempunyai suatu kesamaan dalam berbagai hal baik itu kenampakan fisik dan budayanya. Menurut Setyadi (2012:397) mengemukakan bahwa, hal penting dalam usaha perwujudan dan pengembangan *geopark* ialah terdapatnya kesempatan dalam mewujudkan suatu pembangunan dan mendorong keseimbangan yang ada antara pembangunan sosial-ekonomi dan perlindungan lingkungan. Menyeimbangkan komponen tersebut tentunya diharapkan bisa mempercepat dalam pembangunan suatu *geopark*. *Geopark* sudah dibuat di seluruh dunia dengan tujuan sebagai bentuk dari promosi pengetahuan geologi yang berorientasi pada wisatawan lokal dan mancanegara dengan melalui demonstrasi fitur geologi yang unik dan khas serta fitur yang berkaitan dengan alam dan budaya (Rios et al., 2020:97).

Konsep *geopark* pada dasarnya memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan membangun nilai sejarah negara serta untuk melindungi semua aset kekayaan yang tak ternilai dan sudah menjadi tujuan ekowisata yang menarik (Fauzi & Misni, 2016:677). Awal munculnya *geopark* ini terjadi pada tahun 2000-an di Benua Eropa, yang mana *geopark* ini mempunyai konsep pengelolaan keragaman geologi yang mencakup konservasi, pembangunan ekonomi serta pengembangan masyarakat lokal. Mengembangkan konsep dasar *geopark* itu kedalam kerangka pembangunan *geopark* yang bisa menjadi pedoman dalam pengembangan *geopark* dengan konsep dasar konservasi, pembangunan ekonomi dan pengembangan masyarakat (Oktariadi, 2018:17).

Konsep *geopark* menurut (Fauzi & Misni, 2016:679)

a. Konservasi

- 1) Konservasi Geologi, flora dan fauna, budaya.
- 2) Mengintegrasikan antara konservasi alam dan budaya
- 3) Pemanfaatan sumber daya yang berkelanjutan.

b. Pembangunan Ekonomi

- 1) Geowisata sebagai bagian dari pengembangan ekonomi kreatif.
- 2) Inovasi produk wisata.

- 3) Efek secara langsung dan tidak langsung.
- c. Pengembangan Masyarakat
- 1) Masyarakat adalah pemain kunci.
 - 2) Peningkatan kapasitas (*capacity building*) dari masyarakat setempat.
 - 3) Memberikan pendidikan akan pengetahuan warisan geologi.
 - 4) Penguatan nilai

Keberadaan *geopark* diharapkan bisa memperhatikan lingkungan alam, menjaga kelestarian budaya serta dapat memberikan manfaat untuk mensejahterakan kehidupan masyarakat lokal terutama masyarakat yang berada di kawasan *geopark* tersebut (Alpiana et al., 2020:171). Sesuai dengan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* Sebagai Destinasi Pariwisata, 2020 *geopark* bertindak sebagai instrumen andal untuk mencapai 9 sasaran dalam *sustainable development goals* (SDG's) yakni tanpa kemiskinan, pendidikan berkualitas, kesetaraan gender, pekerjaan yang layak dan pertumbuhan ekonomi, kota dan pemukiman yang berkelanjutan, konsumsi produksi yang bertanggung jawab, penanganan perubahan iklim, kehidupan bawah laut, kemitraan untuk mencapai tujuan. Adanya *geopark* diharapkan dapat membangun perekonomian masyarakat lokal yang berbasis ekonomi kreatif dengan adanya *geohomestay*, *geocullinary*, dan *geosouvenir*. *Geopark* ini tidak hanya bermanfaat untuk manusia, akan tetapi untuk kondisi alam dan keberlangsungan alam maupun budaya untuk sampai pada masa yang akan datang, dengan tetap mengedepankan konsep pembangunan berkelanjutan.

Pengelolaan kawasan *geopark* harus tetap berwawasan terhadap lingkungan alam, sehingga akan menimbulkan daya tarik tersendiri karna didalamnya terdiri dari upaya konservasi alam, pemberdayaan sosial ekonomi masyarakat lokal serta menjadi suatu kawasan pembelajaran dan pendidikan (Bakti et al., 2018:218). Konsep yang mendasar dalam *geopark*

ini diantaranya adalah upaya konservasi, pembangunan ekonomi dan pengembangan masyarakat. Jadi, selain dari upaya untuk mengkonservasi keragaman geologi, flora-fauna dan budaya, dan diharapkan dengan adanya *geopark* ini dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal dengan adanya pembangunan ekonomi. Hal tersebut bisa diwujudkan dengan mudah karna adanya keberadaan *geopark* ini sudah jelas menjadi payung hukum dan badan pengelolanya. Tentu dengan terdapatnya *geopark* ini mempunyai harapan besar untuk peningkatan taraf kehidupan masyarakat sesuai dengan sembilan sasaran utama dalam *sustainable development goals* (SDG's).

Sesuai dengan komponen yang sudah ditetapkan oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), menurut Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Nomor 2 Tahun 2020 Tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* Sebagai Destinasi Pariwisata, 2020 untuk mengintegrasikan pondasi pengembangan *geopark* ini dapat diwujudkan dengan tiga pilar utama yakni keragaman geologi (*geodiversity*), keanekaragaman hayati (*biodiversity*), dan keragaman budaya (*cultural diversity*). Mendukung pengembangan kawasan *geopark* maka harus dilakukan koordinasi serta pembagian tugas yang ada diantara kementerian ataupun lembaga, dengan mengeluarkan peraturan menteri sesuai amanat peraturan presiden.

Pembagian tugas dari setiap kementerian sesuai dengan Peraturan Presiden (PERPRES) Nomor 9 Tahun 2019 tentang Pengembangan Taman Bumi (*Geopark*) dan Peraturan Menteri Perencanaan Pembangunan Nasional Nomor 15 Tahun 2020 tentang Rencana Aksi Nasional Pengembangan Taman Bumi (*Geopark*) Indonesia Tahun 2021-2025 yang terlibat dalam pengembangan *geopark*, sebagai berikut:

- a. Kementerian Koordinator Maritim dan Investasi: Keputusan Menteri terkait tata kerja KNIGI.
- b. Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM): Peraturan Menteri terkait Tata cara Penetapan Warisan Geologi (*Geoheritage*)

dan Penetapan *Geopark* Nasional.

- c. Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional Republik Indonesia/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN/Bappenas): Peraturan Menteri terkait Rencana Aksi Nasional *Geopark* dan Pedoman Penyusunan Rencana Induk.
- d. Kementerian Pariwisata: Peraturan Menteri terkait Pedoman Teknis Pengelolaan *Geopark* sebagai Destinasi Wisata.

Perwujudan *geopark* ini didukung oleh Kementerian Pembangunan Manusia dan Kebudayaan (Kemenko PMK), Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional Republik Indonesia/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN/Bappenas), Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI), Akademisi (Perguruan Tinggi), yang mana semua elemen tersebut mempunyai tugas untuk mendukung pengembangan *geopark* di Indonesia. Indonesia adalah suatu negara yang mempunyai kekayaan yang sangat beragam, baik itu dari bidang kondisi alam, keanekaragaman mahluk hidup serta perbedaan kebudayaan yang menyebabkan Indonesia memiliki keindahan dengan keberagamannya. Menurut (Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* Sebagai Destinasi Pariwisata Nomor 2 tahun 2020) penjabaran ketiga pilar tersebut adalah :

- a. Keragaman geologi (*Geodiversity*)

Keragaman geologi (*Geodiversity*) adalah suatu gambaran keunikan dari komponen geologi seperti mineral, batuan, fosil, struktur geologi dan bentang alam yang menjadi sebuah kekayaan utama suatu daerah serta keberadaannya, kekayaan penyebaran dan keadaannya yang bisa mewakili proses evolusi geologi daerah itu sendiri.

- b. Keanekaragaman hayati (*Biodiversity*)

Keanekaragaman hayati (*Biodiversity*) adalah keanekaragaman yang ada diantara makhluk hidup dari semua sumber termasuk didalamnya adalah daratan, lautan dan ekosistem akuatik lain serta kompleks-komplek dalam ekologi yang termasuk keanekaragamannya.

c. Keragaman budaya (*Cultural Diversity*)

Keragaman budaya (*Cultural Diversity*) adalah budaya masa lalu dan budaya masa kini, baik itu yang bersifat berwujud (*tangible*) ataupun yang tidak berwujud (*intangible*). Dalam penerapan dari konsep *geopark* terdapat beberapa tahapan yang harus dilaksanakan oleh setiap objek ataupun tempat yang sudah ditetapkan sebagai kawasan *geopark*. Mengutip dari apa yang disampaikan oleh (Kusumahbrata, 2020:7) dan (Oktariadi, 2018:42) bagan alir konsep ideal dalam pengembangan *geopark* di Indonesia terdapat tiga tahapan yakni *geopark* lokal, *geopark* nasional dan *geopark* global.

Pelaksanaan pemberian penghargaan *geopark* ini selalu bertingkat dari tahapan paling rendah, yang dimulai dari *Geopark* lokal yang dikelola oleh pihak pemerintah kabupaten/kota sampai dengan pemerintah provinsi, *Geopark* nasional pemerintah kabupaten/kota ke pemerintah provinsi, dan sampai ke negara serta untuk *Geopark* global dari pemerintah kabupaten/kota ke pemerintah provinsi kemudian ke negara (diwakili oleh menteri) kemudian diteruskan ke *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO). Tentunya untuk bisa mendapatkan penghargaan ataupun pengakuan dari tingkat yang lebih tinggi harus mempersiapkan semuanya dengan sebaik mungkin mulai dari tingkatan yang paling dasar. Harus adanya strategi yang sangat baik yang harus dipersiapkan oleh setiap pemerintah daerah baik itu tingkat Kabupaten/Kota, Provinsi bahkan Negara.

Pengembangan *geopark* menurut Peraturan Menteri Negara Perencanaan Pembangunan Nasional Nomor 15 Tahun 2020 tentang Rencana Aksi Nasional Pengembangan Taman Bumi (*Geopark*) Indonesia Tahun 2021-2025) terdapat 16 fokus pengembangan *geopark* sesuai UNESCO *Global Geopark* (UGG) yaitu:

a. Konservasi Warisan Geologi

Sebagai upaya untuk mengkonservasikan warisan geologi, maka UNESCO *Global Geopark* (UGG) sudah mengembangkan, melakukan percobaan dan meningkatkan metode pelestarian warisan geologi. Upaya yang dilakukan adalah upaya perlindungan, konservasi dan pengelolaan situs warisan geologi yang rasional.

b. Pemahaman Perubahan Iklim

UNESCO *Global Geopark* (UGG) bertindak sebagai museum luar-ruangan yang merekam dampak dari perubahan iklim baik itu di masa lalu ataupun pada saat ini, dan diharapkan mampu memberikan bekal terhadap masyarakat setempat akan pengetahuan yang cukup tentang bagaimana cara memperkecil dan beradaptasi dengan efek potensial dari adanya perubahan iklim.

c. Peningkatan Warisan Budaya

Dalam perihal pewarisan budaya, UNESCO *Global Geopark* (UGG) berbicara mengenai hal yang berkaitan dengan manusia dan tentang bagaimana menjelajahi serta merayakan hubungan yang ada antara manusia dengan Bumi. Peningkatan Warisan budaya ini seperti halnya mengajarkan kepada kita cara untuk bertani, menggunakan bahan bangunan untuk membangun rumah, bahkan menciptakan mitologi, cerita rakyat, dan berbagai macam tradisi masyarakat setempat.

d. Pariwisata Berkelanjutan

Pengembangan kawasan *geopark* haruslah memperhatikan berbagai aspek pariwisata berkelanjutan. Membangun infrastruktur untuk mendukung akses dan interpretasi pengunjung akan warisan geologi, termasuk dalam upaya mengembangkan pariwisata berkelanjutan yang ada di kawasan *geopark*.

e. Perlindungan Keanekaragaman Hayati (*Biodiversity*)

Kegiatan *geopark* yang dapat meningkatkan kesadaran manusia terhadap hubungan dinamis antara lingkungan geologi dan ekosistem, termasuk juga pengelolaannya yang dilakukan secara menyeluruh.

f. Peningkatan Kapasitas

Keberadaan *geopark* pada suatu kawasan harus memberikan manfaat bagi kehidupan masyarakat lokal. UNESCO *Global Geopark* (UGG) menawarkan kegiatan pelatihan dan peningkatan kapasitas terhadap para pemangku kepentingan serta pemuda yang belum memiliki pekerjaan, yang mana nantinya mereka bisa mendukung kegiatan dan penyelenggaraan *geopark*.

g. Pekerjaan

Geopark menawarkan kegiatan pelatihan dan peningkatan kapasitas terhadap para pemangku kepentingan dan pemuda yang belum mendapatkan pekerjaan, yang nantinya mereka bisa mendukung kegiatan dan penyelenggaraan *geopark*. Selain itu juga, dapat menciptakan usaha-usaha baru dan pekerjaan bagi pemuda di daerah tersebut.

h. Pemberdayaan Perempuan

UNESCO *Global Geopark* (UGG) mendukung adanya pemberdayaan perempuan dengan program pendidikan yang terfokus ataupun dengan adanya pengembangan koperasi perempuan. Memberikan sebuah kesempatan terhadap perempuan untuk memperoleh penghasilan tambahan di daerah mereka sendiri.

i. Pendidikan Untuk Keberlanjutan

UNESCO *Global Geopark* (UGG) mengembangkan dan melaksanakan berbagai kegiatan pendidikan untuk berbagai usia, yakni dalam rangka menyebarkan kesadaran manusia akan warisan geologi yang ada, yang mana berhubungan dengan aspek

lain contohnya warisan alam, warisan budaya.

j. Penggunaan Sumberdaya Alam Secara Bijaksana

Pada Kawasan *geopark* harus memperhatikan penggunaan sumberdaya alam secara berkelanjutan, yang mana di saat yang bersamaan akan mempromosikan rasa hormat manusia terhadap kesatuan lingkungan dan bentang alam secara utuh.

k. Ilmu Pengetahuan dan Penelitian

Geopark menjadi suatu tempat penerapan hasil-hasil penelitian ilmiah pada bidang geokonservasi, pariwisata, dan pembangunan setempat yang berkelanjutan. UNESCO *Global Geopark (UGG)* didorong untuk menyelenggarakan kerjasama, dan ikut serta secara aktif dalam penelitian-penelitian ilmiah dengan berbagai multi dimensi pada ilmu pengetahuan.

l. Pengurangan Resiko Bahaya Geologi

UNESCO *Global Geopark (UGG)* juga mendorong tingkat kesadaran masyarakat mengenai berbagai ancaman bencana geologi yang mungkin saja terjadi contohnya letusan gunung api, gempa bumi dan tsunami. Melalui pendidikan terhadap masyarakat dan pengunjung, hal tersebut sudah memberikan informasi tentang bahayanya geologi itu sendiri, termasuk dengan memberitahu cara-cara untuk mengurangi dampak serta strategi tanggap bencana.

m. Jejaring

Jejaring teridentifikasi memiliki kontribusi terhadap pencapaian keberhasilan gerakan *geopark*, selain memiliki peran penting dalam memfasilitasi berbagi pengalaman, pengelolaan kualitas, pembentukan inisiatif dan kegiatan bersama serta berperan dalam pembangunan kapasitas.

n. Pengetahuan Lokal dan Pengetahuan Adat

UNESCO *Global Geopark (UGG)* mengikutsertakan masyarakat setempat dan masyarakat adat secara aktif dalam

upaya melestarikan budaya mereka. UNESCO Global *Geopark* (UGG) mengakui pentingnya komunitas tersebut, budaya serta keterkaitan antara komunitas tersebut dengan daerahnya.

o. Pembangunan Berkelanjutan

Masyarakat setempat berupaya untuk menghormati kehidupan tradisionalnya dengan cara memberdayakan dan juga menghormati hak asasinya sebagai manusia dan martabat mereka. UNESCO Global *Geopark* (UGG) berperan secara aktif dalam upaya pengembangan ekonomi kawasan dengan adanya peningkatan citra warisan geologi dan pengembangan pariwisata berkelanjutan.

p. Pemantauan dan Evaluasi

Guna untuk memastikan keberlanjutan kualitas UNESCO Global *Geopark* (UGG) yang tinggi termasuk kualitas pengelolaannya, maka UNESCO Global *Geopark* (UGG) akan menjalani penilaian ulang setiap empat tahun sekali. UNESCO Global *Geopark* (UGG) mendukung tahapan evaluasi dan revalidasi *geopark* dengan menyediakan paraahli di bidangnya yang sudah terdaftar sebagai penilai dalam misi evaluasi dan revalidasi.

Tujuan akhir dari adanya *geopark* ini diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan dari masyarakat lokal dengan adanya pengembangan kawasan pariwisata berkelanjutan yang ditunjang aspek keragaman geologi (*geodiversity*), keanekaragaman hayati (*biodiversity*) dan karagaman budaya (*cultural diversity*) yang terdapat di kawasan *geopark* melalui kegiatan konservatif, edukatif dan ekonomi kreatif dari masyarakat lokal. Pembangunan kawasan *geopark* dengan menerapkan prinsip dari bawah keatas (*bootom-up*), yang mana pembangunannya dengan melibatkan partisipasi seluruh pemangku kepentingan dari tingkat lokal, regional juga nasional.

Berdasarkan (Peraturan Menteri Negara Perencanaan Pembangunan Nasional Nomor 15 Tahun 2020 tentang Rencana Aksi Nasional Pengembangan Taman Bumi (*Geopark*) Indonesia Tahun 2021-2025) bahwasanya suatu kawasan dapat dijadikan kawasan *geopark* apabila kawasan tersebut sudah memenuhi tahapan perencanaan *geopark*. Perencanaan *Geopark* diawali dengan adanya penyusunan rencana induk *Geopark* yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah. Kemudian dilanjutkan oleh proses penetapan rencana induk, lalu melaksanakan koordinasi dan sinkronisasi dalam upaya penerapan rencana induk yang sudah ditetapkan dan tahapan akhir ialah penyusunan rencana tapak. Pada penyusunan rencana induk terdapat beberapa tahapan yang harus dilewati yang terdiri dari:

- a. Tahap persiapan, mencakup penyusunan kerangka acuan kerja, pembentukan tim perencana dan pengumpulan data awal.
- b. Tahap pengumpulan data, mencakup pengumpulan data secara primer dan data secara sekunder yang meliputi aspirasi masyarakat, keadaan lingkungan, biogeofisik, lingkungan sosial-budaya, aktivitas ekonomi termasuk kelengkapan peta dasar juga peta tematik.
- c. Tahap pengolahan data, mencakup analisis potensi warisan geologi (*geoheritage*) keragaman geologi (*geodiversity*), keanekaragaman hayati (*biodiversity*) dan keragamanbudaya (*cultural diversity*), pemberdayaan ekonomi masyarakat, sisteminfrastruktur dan fasilitas serta kelembagaan.
- d. Tahap perumusan konsep rencana, mencakup tujuan, strategi, arah kebijakan, program dan kegiatan.

Berdasarkan (Peraturan Presiden (PERPRES) Nomor 9 Tahun 2019 tentang Pengembangan Taman Bumi (*Geopark*)) penetapan *Geopark* Nasional sebagai UNESCO *Global Geopark* harus memenuhi syarat sebagai berikut:

- a. Sudah ditetapkan sebagai *Geopark* Nasional paling singkat satu tahun.
- b. Pengelola *Geopark* dalam mengelola *Geopark* menunjukkan upaya melaksanakan rencana induk *Geopark* paling singkat satu tahun semenjak dibentuk.
- c. Menyusun proposal pengusuan menjadi UNESCO *Global Geopark*.
- d. Memenuhi pedoman teknis pengembangan UNESCO *Global Geopark*
- e. Mendapatkan rekomendasi pengajuan sebagai UNESCO *Global Geopark* dari Gubernur sesuai kewenangannya.
- f. Mendapatkan rekomendasi pengajuan sebagai UNESCO *Global Geopark* dari Komite Nasional *Geopark* Indonesia.

2.1.8 Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan

Menurut Munasef (1995:1) mengemukakan bahwa pengembangan pariwisata adalah semua hal yang berkaitan dengan aktivitas pariwisata yang terorganisir untuk menarik minat wisatawan, menyediakan perlengkapan sarana prasarana, barang dan jasa, semua fasilitas yang dapat menunjang kebutuhan wisatawan (Chaerunissa & Yuniningsih, 2020). Unsur pokok yang harus ditunjukkan dalam menunjang pengembangan objek dan daya tarik wisata diantaranya yaitu: a) adanya sumberdaya yang bisa memberikan rasa senang, indah, nyaman dan bersih, b) adanya ciri khas atau spesifikasi yang bersifat langka, yang tidak terdapat di daerah lain, c) adanya aksesibilitas yang banyak untuk mempermudah dalam menjangkau objek wisata tersebut (Maulidiya & Hayati, 2020).

Definisi pariwisata berkelanjutan yang didefinisikan oleh *The World Tourism Organization* ialah pariwisata yang memperhitungkan secara penuh terhadap dampak ekonomi, sosial dan lingkungan sekarang dan di masa yang akan datang, menjawab kebutuhan pengunjung, industri (pariwisata), lingkungan dan komunitas masyarakat setempat (Eddyono, 2021). Pariwisata berkelanjutan merupakan bagian dari pembangunan berkelanjutan. Pariwisata dalam hubungannya dengan pembangunan berkelanjutan merupakan pariwisata yang dikembangkan supaya sifat, skala, lokasi, dan cara pembangunan sesuai serta berkelanjutan dari waktu ke waktu, dan sehingga kemampuan lingkungan untuk mendukung kegiatan dan tahapan yang lainnya tidak mengalami gangguan atau hambatan, dikarenakan pariwisata tidak bisa dipisahkan dari kegiatan sumber daya lainnya. Inti dari pariwisata berkelanjutan adalah seperangkat nilai implisit yang berkaitan dengan usaha untuk mengintegrasikan tujuan ekonomi, sosial serta budaya.

Menurut (Arida, 2016), mengemukakan bahwa pembangunan pariwisata berkelanjutan pada intinya memiliki keterkaitan dengan usaha menjamin agar sumber daya alam, sosial dan budaya yang dimanfaatkan untuk pembangunan pariwisata pada generasi ini supaya bisa dinikmati untuk generasi yang akan datang. Pengembangan pariwisata berkelanjutan adalah usaha yang sistematis dan terstruktur untuk mengembangkan kualitas hidup dengan cara mengelola penyediaan, pengembangan, pemanfaatan dan pemeliharaan sumberdaya alam serta budaya secara berkelanjutan. Berdasarkan dengan konteks pengembangan keberlanjutan, pariwisata berkelanjutan dapat didefinisikan sebagai pengembangan pariwisata yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan dengan tetap menunjukkan kelestarian kelestarian lingkungan dan memberikan kegunaan atau fungsi yang baik bagi generasi sekarang ataupun masyarakat yang akan datang (Eddyono, 2021).

Menurut Eddyono, (2021:244) Indikator dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan, yaitu sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan sumber daya lingkungan dengan optimal yang termasuk ke dalam elemen kunci dalam pengembangan pariwisata, memelihara

proses atau tahapan ekologis yang penting dan membantu melestarikan alam serta keanekaragaman hayati.

- b. Menghormati keaslian sosial budaya masyarakat setempat, melestarikan warisan budaya dan nilai tradisional yang dibangun dan tetap hidup, dan berkontribusi terhadap pemahaman serta toleransi antar budaya yang ada.
- c. Memastikan bahwa operasional ekonomi jangka panjang yang layak, memberikan manfaat terhadap sosial-ekonomi kepada semua pemangku kepentingan dan dibagi secara merata, termasuk lapangan kerja dan kesempatan kerja produktif yang stabil dan layanan sosial supaya masyarakat setempat menjadi tuan rumah, dan ikut berpartisipasi dalam pengentasan kemiskinan.

2.1.9 Pengembangan Ekowisata

Goodwin (1996) mengemukakan bahwa definisi ekowisata adalah wisata alam yang memberikan dampak yang rendah dengan kontribusi akan pemeliharaan spesies dan habitat lainnya, secara langsung berkontribusi terhadap konservasi dan secara tidak langsung menciptakan pendapatan masyarakat lokal, maka dari perlindungan terhadap kawasan dunia kehidupan termasuk sumber pendapatan (Winarno & Hariyanto, 2017). Ekowisata merupakan salah-satu konsep wisata yang menjaga apresiasi dan pengalaman untuk belajar dari lingkungan alami ataupun beberapa aspek termasuk budaya yang ada.

Tahapan perencanaan dalam pengembangan ekowisata termasuk tahapan yang penting dikarenakan dokumen perencanaan akan dijadikan sebagai pedoman bagi kegiatan berikutnya. Tahapan dalam perencanaan pengembangan ekowisata dilakukan secara terpadu yang mencakup berbagai kegiatan, yaitu:

- a. Identifikasi potensi dan hambatan
 - 1) Daya tarik dan keunikan alam yang ada
 - 2) Kondisi ekologis atau lingkungan
 - 3) Kondisi sosial ekonomi budaya
 - 4) Peruntukan kawasan ekowisata

- 5) Sarana dan prasarana
 - 6) Potensi target pasar ekowisata
 - 7) Pendanaan.
- b. Analisis potensi dan hambatan
- 1) Aspek legalitas dan dasar-dasar hukum
 - 2) Potensi sumberdaya alam dan keunikannya
 - 3) Analisis usaha
 - 4) Analisis mengenai dampak lingkungan
 - 5) Analisis aspek ekonomi dan sosial
 - 6) Analisis tentang ruang.
- c. Rancang tindak
- 1) Pengembangan masyarakat
 - 2) Pengembangan produk
 - 3) Pengembangan usaha
 - 4) Pemasaran
 - 5) Pengembangan anggaran
 - 6) Melakukan pemantauan dan evaluasi.

Prinsip ekowisata menurut *Indonesian Ecotourism Network* (1996:1) dalam (Winarno & Hariyanto, 2017) menekankan terhadap tiga prinsip dasar, diantaranya:

- a. Prinsip konservasi, pada pengembangan ekowisata harus mampu memelihara, menjaga, melindungi dan berkontribusi untuk memperbaiki sumberdaya alam.
- b. Prinsip partisipasi masyarakat, dalam pengembangan ekowisata harus didasarkan atas musyawarah dan persetujuan masyarakat setempat serta peka dan dapat menghargai nilai-nilai sosial budaya dan tradisi keagamaan yang dianut oleh masyarakat setempat.
- c. Prinsip ekonomi, dalam pengembangan ekowisata harus dapat memberikan manfaat bagi masyarakat terutama masyarakat setempat, dan sebagai penggerak pembangunan ekonomi di wilayahnya untuk memastikan bahwa daerah yang masih alami bisa mengembangkan

pembangunan yang berimbang (*balanced development*) antara kebutuhan pelestarian lingkungan juga kepentingan bagi semua pihak.

Penerapan ekowisata dapat menggambarkan dua prinsip, diantaranya adalah:

- a. Prinsip edukasi, dalam pengembangan ekowisata harus mengandung unsur pendidikan yang berguna untuk mengubah sikap ataupun perilaku seseorang menjadi lebih mempunyai rasa kepedulian, tanggung jawab dan komitmen terhadap pelestarian lingkungan dan budaya.
- b. Prinsip wisata, dalam pengembangan ekowisata harus mampu memberikan kepuasan dan memberikan pengalaman yang nyata kepada para wisatawan, dan dapat memastikan usaha ekowisata berkelanjutan.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang dijadikan acuan penulis dalam melakukan penelitian ini ialah penelitian yang mana dilakukan oleh, sebagai berikut:

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian Relevan 1	
Penulis	Shalma Meilani (2020)
Judul	Analisis Geografi Destinasi Wisata <i>Geopark</i> Ciletuh Palabuhanratu Kecamatan Ciemas Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana potensi daya tarik destinasi wisata <i>Geopark</i> Ciletuh Palabuhanratu Kecamatan Ciemas Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat? 2. Faktor-faktor apakah yang menjadi pendorong dan penghambat dalam pengembangan destinasi wisata <i>Geopark</i> Ciletuh Palabuhanratu Kecamatan Ciemas Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat?
Hipotesis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi daya tarik destinasi wisata <i>Geopark</i> Ciletuh Palabuhanratu Kecamatan Ciemas Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat adalah memiliki kampung budaya Kasepuhan Banten Kidul, situs Megalitikum, bangunan bersejarah, budaya lokal tersendiri, kawasan konservasi alam dan kawasan Konservasi Penyuh Hijau. 2. Faktor pendukung pengembangan pariwisata yaitu aspek daya tarik wisata, promosi dan sumber daya

	manusia. Sedangkan yang termasuk dalam faktor penghambat pengembangan pariwisata adalah amenitas dan aksesibilitas.
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif
Penelitian Relevan 2	
Penulis	Muhammad Fahmi Ruhyat (2023)
Judul	Prospek Pengembangan Pantai Kejawan Sebagai Objek Wisata di Kelurahan Pegambiran Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon.
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana potensi Pantai Kejawan sebagai objek wisata di Kelurahan Pegambiran Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon? 2. Bagaimana prospek pengembangan Pantai Kejawan sebagai objek wisata di Kelurahan Pegambiran Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon?
Hipotesis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Potensi Pantai Kejawan sebagai objek wisata di Kelurahan Pegambiran Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon adalah berenang, spot foto, mancing, kuliner, dan panorama <i>sunset</i>. 2. Prospek pengembangan Pantai Kejaawan sebagai objek wisata Kelurahan Pegambiran Kecamatan Lemahwungkuk Kota Cirebon adalah lahan parkir, tiket promosi, tersedianya akses yang memadai, sarana prasarana.
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif
Penelitian Relevan 3	
Penulis	Tia Awalia (2020)
Judul	Pengembangan Kawasan Wisata Pantai Batu Hiu Sebagai Objek Wisata Alternatif di Kabupaten Pangandaran
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarik wisata apa sajakah yang dimiliki Pantai Batu Hiu sebagai objek wisata alternatif di Kabupaten Pangandaran? 2. Bagaimanakah upaya pengembangan Kawasan Pantai Batu Hiu sebagai objek wisata alternatif di Kabupaten Pangandaran?
Hipotesis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daya tarik wisata Kawasan Pantai Batu Hiu sebagai objek wisata alternatif di Kabupaten Pangandaran yaitu adanya panorama alam, makan keramat, penngkaran penyu. 2. Upaya pengembangan yang dapat dilakukan di Kawasan Pantai Batu Hiu sebagai objek wisata alternatif di Kabupaten Pangandaran yaitu tersedianya atraksi dan amenitas.

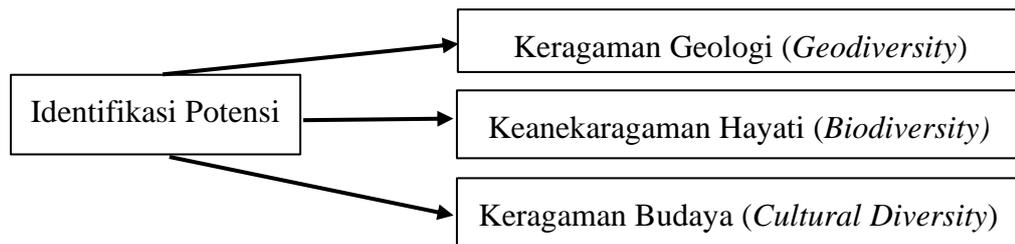
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif
Penelitian Yang Dilakukan	
Penulis	Desti (2024)
Judul	Identifikasi Potensi Objek Wisata Pantai Tanjung Tinggi Dalam Mendukung Belitong <i>Geopark</i> Di Kabupaten Belitung Provinsi Kep. Bangka Belitung.
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah identifikasi potensi objek wisata Pantai Tanjung Tinggi untuk mendukung Belitong <i>Geopark</i> di Kabupaten Belitung Provinsi Kepulauan Bangka Belitung? 2. Bagaimanakah upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan objek wisata Pantai Tanjung Tinggi dalam mendukung Belitong <i>Geopark</i> di Kabupaten Belitung Provinsi Kepulauan Bangka Belitung?
Hipotesis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi potensi objek wisata Pantai Tanjung Tinggi dalam mendukung Belitong <i>Geopark</i> di Kabupaten Belitung Provinsi Kepulauan Bangka Belitung adalah keragaman geologi (<i>geodiversity</i>), keanekaragaman hayati (<i>biodiversity</i>), dan keragaman budaya (<i>cultural diversity</i>). 2. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan objek wisata Pantai Tanjung Tinggi dalam dalam Belitong <i>Geopark</i> di Kabupaten Belitung Provinsi Kepulauan Bangka Belitung adalah adanya upaya konservasi, pembangunan ekonomi dan pengembangan masyarakat.
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Priadana & Sunarsi (2021:136) kerangka konseptual adalah sebuah kerangka yang didalamnya terdapat penjelasan mengenai konsep yang ada pada asumsi teoretis, yang nantinya dipakai untuk mengistilahkan unsur yang terdapat dalam objek yang akan diteliti dan menunjukkan adanya hubungan antara konsep tersebut.

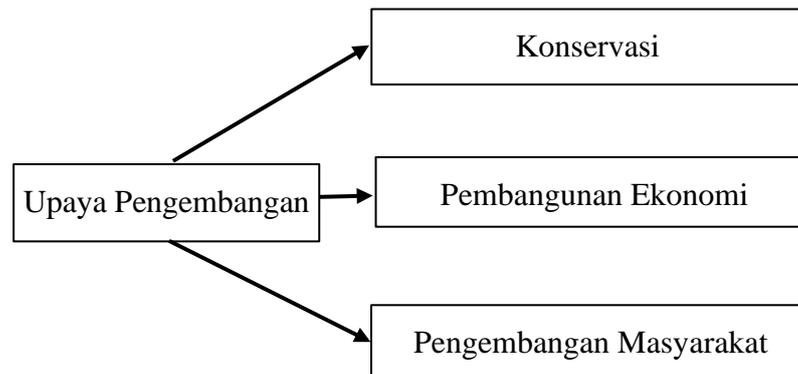
1. Bagaimanakah identifikasi potensi objek wisata Pantai Tanjung Tinggi dalam mendukung Belitong *Geopark* di Kabupaten Belitung Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.



Gambar 2.1
Kerangka Konseptual 1

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

2. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan objek wisata Pantai Tanjung Tinggi dalam mendukung Belitong *Geopark* di Kabupaten Belitong Provinsi Kepulauan Bangka Belitung adalah adanya upaya konservasi, pembangunan ekonomi, dan pengembangan masyarakat.



Gambar 2.2
Kerangka Konseptual 2

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peneliti, 2024

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2018:63) dalam (Mayasari & Safina, 2021) adalah jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka konseptual yang termasuk ke dalam jawaban sementara atas masalah yang telah rumuskan.

Berdasarkan pengertian hipotesis pada penelitian ini yaitu diantaranya:

1. Identifikasi potensi objek wisata Pantai Tanjung Tinggi dalam mendukung Belitong *Geopark* di Kabupaten Belitung Provinsi Kepulauan Bangka Belitung adalah keragaman geologi (*geodiversity*), keanekaragaman hayati (*biodiversity*), dan keragaman budaya (*cultural diversity*).
2. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengembangkan objek wisata Pantai Tanjung Tinggi dalam mendukung Belitong *Geopark* di Kabupaten Belitung Provinsi Kepulauan Bangka Belitung adalah konservasi, pembangunan ekonomi, dan pengembangan masyarakat.