

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

Kajian teori atau landasan teori adalah serangkaian definisi, konsep, dan juga perspektif tentang sebuah hal yang tersusun secara rapi. Kajian teori merupakan salah satu hal penting di dalam sebuah penelitian. Sebab, hal tersebut menjadi sebuah landasan atau dasar dari sebuah penelitian.

Kajian teori adalah kegiatan penelitian yang mencakup kegiatan mencari teori penelitian, mengidentifikasi literatur, menganalisis dokumen, serta menerapkan hasil analisis tersebut sebagai landasan teori untuk penyelesaian masalah dalam penelitian yang dilakukan.

Menurut Sugiyono (2015) bahwa teori dapat dipandang sebagai berikut:

1. Teori menunjuk pada sekelompok hukum yang tersusun secara logis. Hukum-hukum ini biasanya sifat hubungan yang deduktif. Suatu hukum menunjukkan suatu hubungan antara variabel-variabel empiris yang bersifat ajeg dan dapat diramal sebelumnya.
2. Suatu teori juga dapat merupakan suatu rangkuman tertulis mengenai suatu kelompok hukum yang diperoleh secara empiris dalam suatu bidang tertentu.
3. Suatu teori juga dapat menunjuk pada suatu cara menerangkan yang menggeneralisasi. Di sini biasanya terdapat hubungan yang fungsional antara data dan pendapat yang teoretis.

Dengan demikian dengan terdapatnya kajian teori ini maka peneliti akan mendapatkan beberapa wawasan secara lebih mendalam mengenai persoalan penelitian. Kajian teori ini juga bisa dipakai untuk membantu peneliti dalam proses penyusunan instrumen penelitian yang akan dipakainya dalam kegiatan pengumpulan data

### 2.1.1 Pariwisata

Menurut Rachmad (2022:1): “secara etimologi, kata pariwisata berasal dari bahasa Sangsekerta yang terdiri atas dua kata yaitu pari dan wisata. “Pari” berarti banyak atau berkeliling, sedangkan “wisata” berarti pergi atau bepergian. Atas dasar itu maka “pariwisata” seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat yang lain, yang dalam bahasa Inggris disebut dengan kata “*tour*”, sedangkan untuk pengertian jamak, kata “kepariwisataan” dapat digunakan kata “*tourisme*” atau “*tourism*”.

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Pariwisata merupakan “suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi”. Sedangkan pengertian secara umum “pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan seseorang/sekelompok orang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan atau bukan tujuan mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, tetapi semata mata untuk menikmati kegiatan rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam”.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2021 Tentang Pedoman Destinasi Pariwisata Berkelanjutan didapati pengertian dasar tentang pariwisata sebagai berikut: “*Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.*”

Menurut Tangian (2020) pariwisata adalah: “suatu perjalanan yang dilakukan baik seorang maupun sekelompok yang tujuannya untuk bersenang-senang dalam jangka waktu tertentu, yang di dalamnya terdapat fasilitas penunjang baik yang disediakan pemerintah maupun swasta”.

Sigijama dalam Tangian (2020) mengungkapkan bahwa pariwisata adalah rangkaian aktivitas, dan penyediaan layanan baik untuk kebutuhan atraksi wisata, transportasi, akomodasi dan layanan lain yang ditujukan untuk memenuhi kebutuhan perjalanan seseorang atau sekelompok orang. Perjalanan yang dilakukan hanya untuk sementara waktu saja meninggalkan tempat tinggalnya dengan maksud beristirahat, berbisnis, atau untuk maksud lainnya.

Menurut Baequni (2020:9) Pariwisata adalah: “aktivitas seseorang yang bepergian ke tempat di luar lingkungan biasanya kurang dari periode waktu tertentu dan yang utama tujuan perjalanan selain dari kegiatan suatu kegiatan yang mendapat upah dari dalam tempat yang dikunjungi”.

Menurut Pendit dalam Tangian (2020), ada beberapa jenis pariwisata yang sudah dikenal, antara lain:

1. Wisata budaya, yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, kebudayaan dan seni mereka.
2. Wisata kesehatan, yaitu perjalanan seseorang wisatawan dengan tujuan untuk menukar keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari di mana ia tinggal demi kepentingan beristirahat baginya dalam arti jasmani dan rohani.
3. Wisata olahraga, yaitu wisatawan-wisatawan yang melakukan perjalanan dengan tujuan berolahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau negara.
4. Wisata komersial, yaitu termasuk perjalanan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.

5. Wisata industri, yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, atau orang-orang awam ke suatu kompleks atau daerah perindustrian, dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.
6. Wisata Bahari, yaitu wisata yang banyak dikaitkan dengan danau, pantai atau laut.
7. Wisata Cagar Alam, yaitu jenis wisata yang biasanya diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang.
8. Wisata bulan madu, yaitu suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan-pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi kenikmatan perjalanan.

Dikutip dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025 pada Pasal 2 Ayat 5 Poin C menyatakan bahwa salah satu visi pembangunan pariwisata nasional adalah Industri Pariwisata yang berdaya saing, kredibel, menggerakkan kemitraan usaha, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan alam dan sosial budaya. Dengan demikian bahwa dapat dipahami bahwa pengelolaan pariwisata di Indonesia harus sejalan dengan prinsip ramah lingkungan untuk meminimalisir dampak negatif kegiatan pariwisata terhadap lingkungan, pemberdayaan masyarakat dan keberlanjutan (*sustainability*) lingkungan itu sendiri.

Salah satu regulasi yang mengatur masalah kepariwisataan di Kabupaten Tasikmalaya tertuang dalam Peraturan Daerah Kabupaten Tasikmalaya Nomor 7 Tahun 2022 Tentang *Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Tasikmalaya Tahun 2022-*

2032 Pasal 7 menyebutkan bahwa Misi Pembangunan Kepariwisata Daerah meliputi:

1. Membangun destinasi pariwisata yang berkelanjutan dan menjunjung tinggi nilai-nilai budaya dan religi dengan memadukan keunggulan alam dan budaya, sebagai identitas pariwisata;
2. Membangun industri pariwisata berstandar nasional dengan menerapkan prinsip pariwisata yang berbasis potensi alam dan budaya;
3. Membangun citra sebagai destinasi pariwisata melalui pemasaran pariwisata bertanggung jawab dan terpadu; dan membangun kelembagaan kepariwisataan terpadu yang andal.

Lalu pada peraturan yang sama pada Pasal 7 huruf a menyebutkan bahwa Tujuan pembangunan kepariwisataan Daerah di Kabupaten Tasikmalaya meliputi: mengembangkan destinasi pariwisata berbasis desa wisata dan kawasan pariwisata yang berkelanjutan dengan berwawasan lingkungan dan menjunjung nilai-nilai budaya dan religi.

Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Tasikmalaya (RIPPARKAB) Tahun 2022-2032 mencakup 4 (empat) aspek pembangunan kepariwisataan, yaitu: (a) destinasi pariwisata, (b) industri pariwisata, (c) pemasaran pariwisata; dan (d) kelembagaan kepariwisataan. Sebagai tambahan pada Pasal 21 poin 1 huruf a menyatakan bahwa: *”sasaran pengembangan kawasan adalah pengembangan destinasi pariwisata petualangan geowisata dalam mendukung terwujudnya Galunggung sebagai Geopark dunia”* dengan demikian tercantum dengan jelas bahwa program *Geopark Galunggung* ini merupakan agenda yang terencana dan diharapkan dapat direalisasikan secepatnya.

### **2.1.2 Wisatawan**

Wisatawan memegang peranan yang sangat penting dalam pelaksanaan kegiatan pariwisata, tanpa adanya wisatawan maka sebagai

apa pun sebuah destinasi pariwisata bisa dikatakan gagal karena tujuan utama dari kegiatan wisata adalah untuk menarik sebanyak mungkin wisatawan yang berkunjung ke sana.

Menurut Suwena dan Widyatmaja (2014:44) Secara etimologi, kalau kita meninjau arti kata “wisatawan” yang berasal dari kata “wisata”, maka sebenarnya tidaklah tepat sebagai pengganti kata “*tourist*” dalam bahasa Inggris. Kata itu berasal dari kata Sanskerta: “wisata” yang berarti “perjalanan” yang sama atau dapat disamakan dengan kata “*travel*” dalam bahasa Inggris, maka “wisatawan” sama artinya dengan kata *traveler*.

Menurut Tangian (2020:33) menyebutkan bahwa: “Seseorang atau sekelompok orang yang melakukan suatu perjalanan wisata disebut dengan wisatawan (*tourist*), jika lama tinggalnya sekurang-kurangnya 24 jam di daerah atau negara yang dikunjungi. Apabila mereka tinggal di daerah atau negara yang dikunjungi dengan waktu kurang dari 24 jam maka mereka disebut pelancong (*excursionist*).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 tentang kepariwisataan, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 ayat 1 dan 2 dirumuskan bahwa:

- a. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.
- b. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata.

Berdasarkan sifat perjalanan, Tangian (2017:35) berpendapat bahwa lokasi dimana perjalanan dilakukan wisatawan dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. *Foreign Tourist* (Wisatawan asing). Orang asing yang melakukan perjalanan wisata, yang datang memasuki suatu negara lain yang bukan merupakan Negara di mana ia biasanya tinggal. Wisatawan asing disebut juga wisatawan mancanegara atau disingkat wisman.

2. *Domestic Foreign Tourist*. Orang asing yang berdiam atau bertempat tinggal di suatu negara karena tugas, dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negara di mana ia tinggal. Misalnya, staf kedutaan Belanda yang mendapat cuti tahunan, tetapi ia tidak pulang ke Belanda, tetapi melakukan perjalanan wisata di Indonesia (tempat ia bertugas).
3. *Domestic Tourist* (Wisatawan Nusantara). Seorang warga negara suatu negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan negaranya. Misalnya warga negara Indonesia yang melakukan perjalanan ke Bali atau ke Danau Toba. Wisatawan ini disingkat wisnus.
4. *Indigenous Foreign Tourist*. Warga negara suatu negara tertentu, yang karena tugasnya atau jabatannya berada di luar negeri, pulang ke negara asalnya dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri. Misalnya, warga negara Perancis yang bertugas sebagai konsultan di perusahaan asing di Indonesia, ketika liburan ia kembali ke Perancis dan melakukan perjalanan wisata di sana. Jenis wisatawan ini merupakan kebalikan dari *Domestic Foreign Tourist*.
5. *Transit Tourist*. Wisatawan yang sedang melakukan perjalanan ke suatu Negara tertentu yang terpaksa singgah pada suatu pelabuhan/airport/stasiun bukan atas kemauannya sendiri.
6. *Business Tourist*. Orang yang melakukan perjalanan untuk tujuan bisnis bukan wisata tetapi perjalanan wisata akan dilakukannya setelah tujuannya yang utama selesai. Jadi perjalanan wisata merupakan tujuan sekunder, setelah tujuan primer yaitu bisnis selesai dilakukan.

Sangat penting bagi pengelola objek wisata untuk mengetahui motivasi wisatawan dalam rangka meningkatkan daya tarik yang

berbeda untuk menarik dan menyenangkan wisatawan sehingga menghindari wisatawan beralih ke objek wisata lain.

Kegiatan wisatawan dalam melakukan wisata tentunya dilakukan dalam keadaan sadar dan terencana, oleh karena itu penting untuk mengetahui motivasi yang membuat wisatawan melakukan kegiatan wisata, Menurut Tangian (2017:37) menyebutkan bahwa berbagai motivasi yang mendorong perjalanan, motivasi dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar yaitu sebagai berikut:

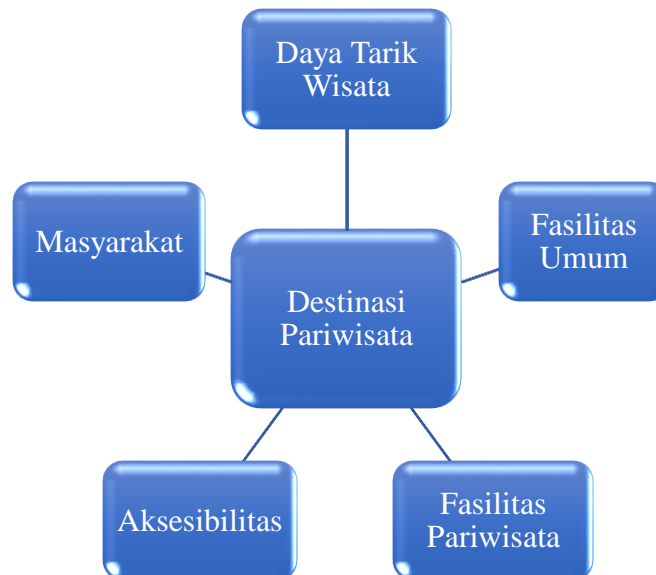
- a. *Physical or physiological motivation* (motivasi yang bersifat fisik atau fisiologis), antara lain untuk relaksasi, kesehatan, kenyamanan, berpartisipasi dalam kegiatan olah raga, bersantai dan sebagainya.
- b. *Cultural motivation* (motivasi budaya), yaitu keinginan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi dan kesenian daerah lain. Termasuk juga ketertarikan akan berbagai objekinggalan budaya (bangunan bersejarah).
- c. *Social motivation* atau *interpersonal motivation* (motivasi yang bersifat sosial), seperti mengunjungi teman dan keluarga, menemui mitra kerja, melakukan hal yang dianggap mendatangkan gengsi (nilai prestise), melakukan ziarah, pelarian dari situasi-situasi yang membosankan dan sebagainya.
- d. *Fantasy motivation* (motivasi karena fantasi), yaitu adanya fantasi bahwa di daerah lain seseorang akan bisa lepas dari rutinitas keseharian yang menjemukan, dan *egoenhancement* yang memberikan kepuasan psikologis. Disebut juga sebagai *status and prestige motivation*.

### 2.1.3 Destinasi Pariwisata

Menurut Permenparekraf No.2 Tahun 2020 menyatakan bahwa Destinasi Pariwisata adalah: “kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik



wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan”.



Sumber: Permenparekraf No. 2 Tahun 2020

**Gambar 2.1**  
**Unsur Destinasi Pariwisata**

Menurut Eddyono (2021:68) Destinasi Pariwisata adalah: “kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah yang berfungsi sebagai tempat tinggal wisatawan yang didalamnya terdapat kombinasi produk dan layanan yang terdiri dari daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, infrastruktur dan masyarakat yang saling terkait dan melengkapi untuk terwujudnya kepariwisataan bertanggungjawab terhadap lingkungan, adil secara sosial dan layak secara ekonomi”.

Dengan begitu, sebuah destinasi pariwisata merupakan suatu tempat atau wilayah yang mempunyai suatu daya tarik yang terdiri dari beberapa unsur lain yang saling melengkapi sehingga orang-orang akan tertarik untuk mendatanginya, menghabiskan waktu lebih lama atau bahkan hingga beberapa kali mendatangi tempat tersebut.

### 2.1.3.1 Daya Tarik Wisata

Pengertian berkaitan dengan daya tarik wisata salah satunya bisa ditemukan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 50 Tahun 2011 tentang *Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025* yang menyatakan bahwa: “Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan”.

Daya tarik wisata merupakan salah satu faktor terpenting dalam penyelenggaraan kegiatan pariwisata. Daya tarik yang dimiliki sebuah destinasi pariwisata dapat memancing wisatawan untuk mengunjunginya. Berbagai faktor dapat menjadi penyebab daya tarik wisatawan untuk datang dan berbagai jenis daya tarik wisata bisa menjadi faktor penarik wisatawan untuk mendatangi sebuah destinasi pariwisata.

Menurut Suwena dan Widyatmaja (2017:100) Daya tarik wisata adalah unsur terkuat dalam sistem pariwisata jika dibandingkan dengan unsur-unsur lain pembentuk produk pariwisata, daya tarik wisata merupakan *full factor* bagi wisatawan dalam mempengaruhi pengambilan keputusan mengunjungi suatu destinasi pariwisata.

Menurut UU No. 10 Tahun 2009 Daya Tarik Wisata adalah: “segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan”.

Menurut Spillane dalam Tangian (2020) *Attractions* (daya tarik) dapat digolongkan menjadi:

1. *Site attractions* merupakan daya tarik fisik yang permanen dengan lokasi yang tetap yaitu tempat-tempat wisata yang ada

di daerah tujuan wisata seperti kebun binatang, keraton, dan museum.

2. *Event attractions* adalah atraksi yang berlangsung sementara dan lokasinya dapat diubah atau dipindah dengan mudah seperti festival-festival, pameran atau pertunjukan- pertunjukan kesenian daerah.

Penjabaran tentang jenis-jenis daya tarik wisata tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025, sebagai berikut:

#### 1. Daya Tarik Wisata Alam

Daya Tarik Wisata alam dapat dijabarkan, meliputi:

- 1) Daya tarik wisata alam yang berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam di wilayah perairan laut, yang berupa antara lain:
  - a) bentang pesisir pantai, seperti: Pantai Kuta, Pantai Pangandaran, Pantai Gerupuk – Aan, dan sebagainya
  - b) bentang laut, baik perairan di sekitar pesisir pantai maupun lepas pantai yang menjangkau jarak tertentu yang memiliki potensi bahari, seperti perairan laut Kepulauan Seribu, perairan laut kepulauan Wakatobi, dan sebagainya
  - c) kolam air dan dasar laut, seperti Taman Laut Bunaken, Taman Laut Wakatobi, taman laut dan gugusan pulau-pulau kecil Raja Ampat, Atol Pulau Kakaban, dan sebagainya.
- 2) Daya tarik wisata alam yang berbasis potensi keanekaragaman dan keunikan lingkungan alam di wilayah daratan, yang berupa antara lain:
  - a) Pegunungan dan hutan alam/taman nasional/taman wisata alam/taman hutan raya, seperti Taman Nasional Gunung

Rinjani, Taman Nasional Komodo, Taman Nasional Bromo – Tengger – Semeru, dan sebagainya.

- b) Perairan sungai dan danau, seperti danau Toba, Danau Maninjau, Danau Sentani, Sungai Musi, Sungai Mahakam, Situ Patenggang, dan sebagainya.
- c) Perkebunan, seperti agrowisata Gunung Mas, agro wisata Batu-Malang, dan sebagainya
- d) Pertanian, seperti area persawahan Jatiluwih, area persawahan Ubud, dan sebagainya.
- e) Bentang alam khusus, seperti gua, karst, padang pasir, dan sejenisnya, seperti Gua Jatijajar, Gua Gong, Karst Gunung Kidul, Karst Maros, gumuk pasir Barchan Parangkusumo, dan sebagainya.

## 2. Daya Tarik Wisata Budaya

Daya Tarik Wisata budaya adalah daya tarik wisata berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia sebagai makhluk budaya. Daya tarik wisata budaya dapat dibedakan atas daya tarik yang bersifat berwujud (*tangible*) dan tidak berwujud (*intangible*).

- 1) Daya tarik wisata budaya yang bersifat berwujud antara lain berupa:
  - a) Cagar budaya, yang meliputi:
    - i. Benda cagar budaya, yaitu benda alam dan/ atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa- sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia, seperti angklung, keris, gamelan, dan sebagainya;
    - ii. Bangunan cagar budaya, yaitu susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap;

- iii. Struktur cagar budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam dan/atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang kegiatan yang menyatu dengan alam, sarana, dan prasarana untuk menampung kebutuhan manusia;
  - iv. Situs cagar budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan/atau struktur cagar budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu.
  - v. Kawasan cagar budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki 2 (dua) situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas.
- b) Perkampungan tradisional dengan adat dan tradisi budaya masyarakat yang khas, seperti Kampung Naga, perkampungan Suku Badui, Desa Sade, Desa Penglipuran, dan sebagainya; dan
  - c) Museum, seperti Museum Nasional, Museum Bahari, dan sebagainya.
- 2) Daya Tarik Wisata bersifat tidak berwujud (*intangible*), yang berupa antara lain:
- a) Kehidupan adat dan tradisi masyarakat dan aktivitas budaya masyarakat yang khas di suatu area/tempat, seperti sekaten, karapan sapi, pasola, pemakaman Toraja, ngaben, pasar terapung, kuin, dan sebagainya
  - b) Kesenian, seperti: angklung, sasando, reog, dan sebagainya
3. Daya Tarik Wisata Hasil Buatan Manusia
- Daya tarik wisata hasil buatan manusia digolongkan sebagai daya tarik wisata khusus yang merupakan kreasi artifisial (*artificially created*) dan kegiatan-kegiatan manusia lainnya di luar

ranah wisata alam dan wisata budaya. Daya Tarik Wisata hasil buatan manusia/khusus, selanjutnya dapat dijabarkan meliputi antara lain:

- 1) Fasilitas rekreasi dan hiburan atau taman bertema, yaitu fasilitas yang berhubungan dengan motivasi untuk rekreasi, hiburan (*entertainment*) maupun penyaluran hobi, seperti taman bertema (*theme park*)/taman hiburan (kawasan Trans Studio, Taman Impian Jaya Ancol, Taman Mini Indonesia Indah);
- 2) Fasilitas peristirahatan terpadu (*integrated resort*), yaitu kawasan peristirahatan dengan komponen pendukungnya yang membentuk kawasan terpadu, seperti Kawasan Nusa Dua Resort, Kawasan Tanjung Lesung, dan sebagainya; dan
- 3) Fasilitas rekreasi dan olahraga, seperti kawasan rekreasi dan olahraga Senayan, kawasan padang golf, dan area sirkuit olahraga.

Menurut pendapat Pudjastawa (2015:15) Pengembangan suatu daya tarik wisata di samping bertumpu pada potensi daya tarik wisata (alam, budaya, dan buatan) sebagai modal utama, juga perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut

1. Menarik untuk dikunjungi, disaksikan, dan dipelajari;
2. Mempunyai kekhususan yang berbeda dengan daya tarik wisata yang lain;
3. Tersedianya akses yang memadai menuju daya tarik wisata;
4. Tersedianya fasilitas pariwisata seperti akomodasi, restoran, dan fasilitas lainnya;
5. Memenuhi tiga persyaratan, yaitu (a) *something to see*, yakni memiliki sesuatu yang menarik untuk dilihat oleh wisatawan; (b) *something to do*, yakni memiliki sesuatu yang memungkinkan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata; dan (c) *something to buy*, yakni sesuatu yang dapat dibeli oleh wisatawan (Yoeti, 1997).

### 2.1.3.2 Fasilitas Umum

Pengertian berkaitan dengan fasilitas umum salah satunya bisa ditemukan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025 yang menyatakan bahwa: “Fasilitas Umum adalah sarana pelayanan dasar fisik suatu lingkungan yang diperuntukkan bagi masyarakat umum dalam melakukan aktivitas kehidupan keseharian.”.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia fasilitas adalah: “sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi; kemudahan”, sedangkan umum adalah: “untuk orang banyak; (untuk orang) siapa saja” jadi Fasilitas Umum bisa berarti: “fasilitas yang disediakan untuk kepentingan umum, seperti jalan dan alat penerangan umum”

Fasilitas memegang peranan penting di dalam kegiatan pariwisata sebagaimana tercantum dalam Bab I Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan yang menjelaskan sebagai berikut : ”Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah”.

Menurut Mills dalam Fanggidae & Bere (2022:55) “Fasilitas umum di lokasi wisata, fasilitas umum yang dimaksud adalah fasilitas penunjang tempat wisata seperti toilet umum, tempat parkir, pos penjagaan dan layanan informasi, musala, dll.”

Menurut Sumayang dalam Fanggidae & Bere (2022:55), beberapa indikator yang perlu diperhatikan dalam penyediaan fasilitas antara lain:

- 1) Kelengkapan, kebersihan, dan kerapian fasilitas yang ditawarkan. Keadaan fasilitas perusahaan yang dilengkapi oleh atribut yang menyertainya dan didukung dengan kebersihan dan kerapian saat konsumen menggunakan fasilitas tersebut.

2) Kondisi dan fungsi fasilitas yang akan ditawarkan.

Fasilitas yang berfungsi dengan baik dan tidak mengalami kerusakan.

3) Kemudahan menggunakan fasilitas yang ditawarkan.

Fasilitas yang ditawarkan kepada konsumen adalah fasilitas yang sudah familier bagi konsumen sehingga konsumen dapat menggunakannya dengan mudah.

Menurut Permenparekraf No. 2 Tahun 2020 tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* Sebagai Destinasi Pariwisata, fasilitas umum destinasi pariwisata dapat diuraikan sebagai berikut:

- a) pintu keluar dan masuk kawasan dan daya tarik wisata berbasis keragaman geologi, keanekaragaman hayati, dan keragaman budaya dibuat terpisah dan diberi tanda dengan tulisan yang jelas;
- b) gerbang pintu masuk dan keluar dirancang dengan arsitektur lokal dan/atau sesuai tema jalur *geowisata*;
- c) bangunan fasilitas ibadah, fasilitas kesehatan, fasilitas keamanan dan keselamatan, fasilitas makan dan minum, fasilitas parkir, area/fasilitas beristirahat, serta tempat penjualan cenderamata dibangun sesuai dengan Standar Nasional Indonesia (SNI) tata perencanaan lingkungan perumahan di perkotaan dan Peraturan Daerah tentang Bangunan Gedung;
- d) toilet dengan standar toilet umum Indonesia dan pedoman teknis bangunan gedung dan lingkungan, tersedia terpisah untuk Wisatawan pria dan wanita, serta berkebutuhan khusus;
- e) jalur pejalan kaki, kendaraan bermotor, serta berkebutuhan khusus dan lanjut usia dibangun dan dikelola sesuai dengan standar pelayanan minimal bidang pekerjaan umum dan standar nasional tentang infrastruktur;



- f) jalur evakuasi memiliki petunjuk arah yang jelas serta memenuhi ketentuan dan pedoman teknis bangunan gedung dan lingkungan;
- g) fasilitas kesehatan dan fasilitas keamanan dan keselamatan dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan berstandar nasional untuk calon *Geopark* Nasional dan *Geopark* Nasional, serta berstandar internasional untuk UNESCO Global *Geopark*, serta SDM yang berkualitas;
- h) fasilitas keuangan tersedia di kawasan *Geopark*, setidaknya 2 (dua) bank nasional dan 1 (satu) tempat penukaran uang asing;
- i) fasilitas lainnya untuk Wisatawan dengan kebutuhan khusus disediakan sesuai dengan standar nasional untuk calon *Geopark* Nasional dan *Geopark* Nasional, serta standar internasional untuk UNESCO Global *Geopark*.

### 2.1.3.3 Fasilitas Pariwisata

Pengertian berkaitan dengan fasilitas pariwisata salah satunya bisa ditemukan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010 – 2025 yang menyatakan bahwa: “Fasilitas Pariwisata adalah semua jenis sarana yang secara khusus ditujukan untuk mendukung penciptaan kemudahan, kenyamanan, keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan ke Destinasi Pariwisata”.

Pengelolaan fasilitas pariwisata yang tidak berkelanjutan juga dapat menurunkan minat wisatawan untuk datang karena salah satu kenyamanan pengunjung di tempat wisata adalah karena adanya fasilitas pariwisata yang tetap terjaga kelayakannya sehingga memperbesar minat pengunjung tersebut untuk datang berkali-kali.

Menurut Manurung (2023:75) menyaranakan bahwa: ”fasilitas pariwisata mengacu pada infrastruktur fisik, fasilitas, dan layanan

yang secara khusus dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dan meningkatkan pengalaman perjalanan mereka”

Menurut Permenparekraf No. 2 Tahun 2020 tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* Sebagai Destinasi Pariwisata, fasilitas pariwisata adalah “semua jenis sarana yang secara khusus ditujukan untuk mendukung penciptaan kemudahan, kenyamanan, keselamatan Wisatawan dalam melakukan kunjungan ke destinasi pariwisata” yang dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) rumah penduduk dikembangkan sebagai *geohomestay* (pondok wisata sesuai tema *Geopark*), harus memenuhi standar nasional untuk calon *Geopark* Nasional dan *Geopark* Nasional, serta standar internasional untuk UNESCO Global *Geopark*;
- 2) fasilitas akomodasi lain di dalam kawasan harus memenuhi standar nasional untuk calon *Geopark* Nasional dan *Geopark* Nasional, serta standar internasional untuk UNESCO Global *Geopark*;
- 3) fasilitas makan dan minum di dalam kawasan harus memenuhi standar nasional untuk calon *Geopark* Nasional dan *Geopark* Nasional, serta standar internasional untuk UNESCO Global *Geopark*;
- 4) fasilitas pembelian cenderamata di dalam kawasan harus memenuhi standar nasional untuk calon *Geopark* Nasional dan *Geopark* Nasional, serta standar internasional untuk UNESCO Global *Geopark*.

#### **2.1.3.4 Aksesibilitas**

Menurut Sunaryo (dalam Khotimah et al.2017:59), aksesibilitas pariwisata dimaksudkan sebagai segenap sarana yang memberikan kemudahan kepada wisatawan untuk mencapai suatu destinasi maupun tujuan wisata terkait.

Menurut Soekadijo dalam Abdulhadji et.al (2016:138) mengungkapkan persyaratan aksesibilitas terdiri dari akses informasi dimana fasilitas harus mudah ditemukan dan mudah dicapai, harus memiliki akses kondisi jalan yang dapat dilalui dan sampai ke tempat obyek wisata serta harus ada akhir tempat suatu perjalanan. Oleh karena itu harus selalu ada:

1. Akses informasi. Dengan adanya kemajuan, manusia untuk menyalurkan segala bentuk keinginannya telah menjadikan dunia ini sebagai suatu tempat tanpa batas. Masukan informasi yang lengkap tentunya akan menyebabkan para wisatawan semakin mudah untuk menyeleksi kawasan-kawasan yang akan dikunjungi. Informasi itu dapat berupa promosi dan publikasi. Promosi adalah kegiatan yang intensif dalam waktu yang relatif singkat. Promosi juga merupakan salah satu faktor penting yang dapat menentukan keberhasilan suatu program pemasaran. Meskipun suatu produk memiliki kualitas yang baik, namun bila konsumen belum pernah mendengarnya dan tidak yakin bahwa produk itu akan berguna bagi mereka, maka mereka tidak akan pernah membelinya. Untuk itu dalam mengadakan promosi yang tepat harus disadari bahwa yang didistribusikan ke pasar itu sering bukan produk yang sudah jadi tapi hanya komponen-komponennya saja: atraksinya dan fasilitasnya. Komponen-komponen tersebut masih harus diramu menjadi sebuah produk pariwisata yang lengkap yakni perjalanan ke tempat wisata dengan menggunakan sarana angkutan roda empat maupun angkutan roda dua, untuk mengunjungi objek wisata yang ingin dikunjungi. Sedangkan publikasi harus berusaha lebih menyesuaikan produk dengan permintaan pasar, maka publikasi berusaha menciptakan permintaan atau mempengaruhi permintaan dengan cara menonjolkan kesesuaian produk

pariwisata dengan permintaan. Publikasi dapat berupa *leaflet*, brosur serta publikasi lewat media masa.

2. Akses kondisi jalan menuju obyek wisata, dan jalan akses itu harus berhubungan dengan prasarana umum. Kondisi jalan umum dan jalan akses menentukan aksesibilitas suatu obyek wisata. Aksesibilitas ini merupakan syarat yang penting sekali untuk obyek wisata.
3. Selanjutnya sebagai tempat akhir perjalanan, di tempat objek wisata harus ada terminal, setidaknya tempat parkir. Baik jalan akses maupun tempat parkir harus sesuai dengan kebutuhan yaitu sesuai dengan jumlah wisatawan yang diharapkan kedatangannya dan jenis serta jumlah kendaraan yang diperkirakan akan digunakan oleh para wisatawan.

Menurut Permenparekraf No. 2 Tahun 2020 tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* Sebagai Destinasi Pariwisata, aksesibilitas dapat meliputi:

1. Kualitas jaringan dan pelayanan jalan menuju daya tarik geowisata, keanekaragaman hayati, dan keragaman budaya sesuai dengan standar pelayanan minimal bidang pekerjaan umum dan perhubungan;
2. Lokasi daya tarik wisata berbasis keragaman geologi, keanekaragaman hayati, dan keragaman budaya dilalui angkutan umum dan/atau angkutan wisata, dengan pengaturan umum secara lebih teknis jika diperlukan;
3. Angkutan wisata menuju dan di *Geopark* dapat dikelola oleh masyarakat;
4. Petunjuk Arah
  - a. Tersedia untuk menuju seluruh daya tarik geowisata, keanekaragaman hayati, dan keragaman budaya, terpasang di setiap persimpangan;

- b. Tersedia dalam dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris;
- c. Ditulis dan dipasang sesuai dengan standar bidang perhubungan.

#### 2.1.3.5 Masyarakat

Masyarakat yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah masyarakat setempat yang berdomisili di sekitar destinasi wisata. Masyarakat tersebut memegang peranan yang sangat penting, baik sebagai pelaku usaha, tenaga kerja maupun sebagai tuan rumah (*host*) dalam menyelenggarakan kegiatan kepariwisataan di suatu destinasi (Khotimah et al. 2017:60)

Berdasarkan penjelasan pasal 5 huruf e *UU Kepariwisataaan No.10 tahun 2009* menyebutkan bahwa: “organisasi masyarakat adalah masyarakat yang bertempat tinggal di dalam wilayah destinasi pariwisata yang berperan aktif mengorganisir kegiatan pariwisata dan diprioritaskan untuk mendapatkan manfaat dari penyelenggaraan kegiatan pariwisata di tempat tersebut”.

Dalam kaitannya dengan destinasi pariwisata *Geopark*, masyarakat memegang peranan yang tidak kalah pentingnya sebagaimana tercantum dalam Permenparekraf Nomor 2 Tahun 2020 yang menyebutkan bahwa:

Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata juga mengedepankan pemberdayaan masyarakat setempat dan memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk membangun kemitraan, membuka peluang agar masyarakat dapat berpartisipasi aktif pada kegiatan yang bertujuan mempromosikan nilai penting dari warisan geologi dan keragaman geologi lain di wilayahnya, termasuk keanekaragaman hayati dan keragaman budaya yang terkait.

Lebih lanjut lagi dalam peraturan yang sama menyebutkan bahwa:

Pemberdayaan masyarakat di kawasan *Geopark* dilakukan dengan ketentuan bahwa masyarakat dan atau kelompok masyarakat harus:

1. Dilibatkan di seluruh kegiatan pada tahap perencanaan, pengelolaan dan pengawasan pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata;
2. Menjadi bagian dari *Geopark*.

Terkait dampaknya terhadap masyarakat, perkembangan pariwisata yang sangat pesat dan terkonsentrasi dapat menimbulkan berbagai dampak. Secara umum dampak yang ditimbulkan adalah dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari pengembangan pariwisata meliputi;

1. Memperluas lapangan kerja;
2. Bertambahnya kesempatan berusaha
3. Meningkatkan pendapatan
4. Terpeliharanya kebudayaan setempat
5. Dikenalnya kebudayaan setempat oleh wisatawan.

Sedangkan dampak negatifnya dari pariwisata tersebut akan menyebabkan;

1. Terjadinya tekanan tambahan penduduk akibat pendatang baru dari luar daerah
2. Timbulnya komersialisasi
3. Berkembangnya pola hidup konsumtif
4. Terganggunya lingkungan
5. Semakin terbatasnya lahan pertanian
6. Pencemaran budaya
7. Terdesaknya masyarakat setempat (Spillane dalam Tangian, 2020:115).

#### **2.1.4 Pengembangan *Geopark***

Secara bahasa, *Geopark* merupakan gabungan dari 2 kata, *Geo* yang berarti Bumi, dan *park* yang berarti Taman, secara harfiah berarti Taman

Bumi. Secara terminologi, *Geopark* adalah sebuah kawasan yang memiliki unsur-unsur geologi di mana masyarakat setempat diajak berperan serta untuk melindungi dan meningkatkan fungsi warisan alam, termasuk nilai arkeologi, ekologi dan budaya yang ada di dalamnya.

Menurut Baequni (2020:20) menyatakan bahwa:

“*Geopark* atau Taman Bumi merupakan suatu kawasan warisan geologi yang dilindungi, dilestarikan dan dimanfaatkan secara berkelanjutan, dengan mengembangkan pendidikan, kesejahteraan masyarakat dan pelestarian lingkungan. Suatu tema kawasan yang memiliki kesamaan fisik yang di dalamnya terdapat geodiversity maupun biodiversity, juga kaya dengan cultural diversity yang menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung dan berpetualang di kawasan unik warisan bumi ini”.

Kondisi Geologi Indonesia pada Pertemuan 3 Lempeng Tektonik mengakibatkan Indonesia memiliki keragaman Geologi (*Geodiversity*) yang bernilai sebagai Warisan Geologi (*Geoheritage*) yang memiliki keterkaitan dengan Keanekaragaman Hayati (*Biodiversity*), dan Keragaman Budaya (*Cultural Diversity*) berpotensi nilai tambahnya untuk dikembangkan sebagai *GEOPARK* (Taman Bumi) dalam rangka pengembangan Pariwisata (Pardede.2023)

Sejarah *Geopark* ini bermula dari Eropa, tujuannya adalah untuk melindungi warisan geologi yang berada di negara-negara Eropa oleh organisasi non pemerintah bernama *EGN* (*Europe Geopark Network*) pada tahun 2001. Selanjutnya, keberadaan *Geopark* oleh Badan dunia UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) dikembangkan dan difasilitasi dengan membentuk organisasi *GGN* (*Global Geopark Network*) pada tahun 2004 agar mampu menampung anggota lebih banyak lagi dari negara-negara yang ada di dunia.

**Tabel 2.1 Geopark di Indonesia yang Telah Berstatus Global (UGG)**

No.	Nama <i>Geopark</i>	Tahun Diakui Sebagai UGG	Lokasi
1	Batur	2012	Kabupaten Bangli - Bali
2	Gunung Sewu	2015	Kabupaten Gunungkidul, Kabupaten Wonogiri, Kabupaten Pacitan. Daerah Istimewa Yogyakarta
3	Rinjani	2018	Lombok - Nusa Tenggara Barat
4	Ciletuh	2018	Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat
5	Kaldera Toba	2020	Kabupaten Samosir, Sumatera Utara
6	Belitong	2021	Kabupaten Belitong, Kepulauan Bangka Belitung
7	Ijen	2023	Kabupaten Banyuwangi & Kabupaten Bondowoso, Provinsi Jawa Timur.
8	Maros Pangkep	2023	Kabupaten Maros, Sulawesi Selatan
9	Merangin	2023	Kabupaten Merangin - Jambi
10	Raja Ampat	2023	Kabupaten Raja Ampat, Provinsi Papua Barat Daya

Pada Tabel 2.1 bisa dilihat bahwa tahun 2023 Indonesia telah memperoleh 10 *Geopark* yang diakui secara global sehingga berstatus UGG (UNESCO Global *Geopark*) tetapi tidak hanya berhenti disana, melalui RPJMN 2020-2024 Perpres No. 18 Tahun 2020 Indonesia menargetkan 12 *Geopark* global. Tujuannya tidak hanya mengejar jumlah, tata kelola *Geopark* harus terus ditingkatkan dalam pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan/ *Sustainable Development Goals* (SDGs) dan berdampak dalam kesejahteraan masyarakat setempat (Pardede.2023).

Menurut Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pedoman Teknis Pengembangan *Geopark* sebagai Destinasi Pariwisata menyatakan bahwa *Geopark* merupakan sebuah wilayah geografi tunggal atau gabungan yang memiliki situs warisan geologi (*geosite*) 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.

Pengertian *Geopark* berdasarkan yang dijelaskan di dalam *Guideline and Criteria Geopark GGN UNESCO* (2004) dapat dipahami melalui beberapa aspek seperti:

1. Sebagai Suatu Kawasan.

*Geopark* merupakan sebuah kawasan yang berisi aneka jenis unsur geologi yang memiliki makna dan fungsi sebagai warisan alam. Di kawasan ini dapat diimplementasikan berbagai strategi pengembangan wilayah secara berkelanjutan, yang promosinya harus didukung oleh program pemerintah. Sebagai kawasan, *Geopark* harus memiliki batas yang tegas dan nyata. Luas permukaan *Geopark*-pun harus cukup, dalam artian dapat mendukung penerapan kegiatan rencana aksi pengembangannya.

2. Sebagai Sarana Pengenalan Warisan Bumi.

*Geopark* mengandung sejumlah situs geologi (*geosite*) yang memiliki makna dari sisi ilmu pengetahuan, kelangkaan, keindahan (estetika), dan pendidikan. Kegiatan di dalam *Geopark* tidak terbatas pada aspek geologi saja, tetapi juga aspek lain seperti arkeologi, ekologi, sejarah, dan budaya.

3. Sebagai Kawasan Lindung Warisan Bumi.

Situs geologi penyusun *Geopark* adalah bagian dari warisan Bumi. Berdasarkan arti, fungsi dan peluang pemanfaatannya keberadaan dan kelestarian situs-situs itu perlu dijaga dan dilindungi.

4. Sebagai Tempat Pengembangan Geowisata.

Objek-objek warisan Bumi di dalam *Geopark* berpeluang menciptakan nilai ekonomi. Pengembangan ekonomi lokal melalui

kegiatan pariwisata berbasis alam (geologi) atau geowisata merupakan salah satu pilihan. Penyelenggaraan kegiatan pariwisata *Geopark* secara berkelanjutan dimaknai sebagai kegiatan dan upaya penyeimbangan antara pembangunan ekonomi dengan usaha konservasi.

5. Sebagai Sarana Kerja sama yang Efektif dan Efisien Dengan Masyarakat Lokal.

Pengembangan *Geopark* di suatu daerah akan berdampak langsung kepada manusia yang tinggal di dalam dan di sekitar kawasan. Konsep *Geopark* memperbolehkan masyarakat untuk tetap tinggal di dalam kawasan, yaitu dalam rangka menghubungkan kembali nilai-nilai warisan Bumi kepada mereka. Masyarakat dapat berpartisipasi aktif di dalam revitalisasi kawasan secara keseluruhan.

6. Sebagai Tempat Implementasi Aneka Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Di dalam kegiatan melindungi objek-objek warisan alam dari kerusakan atau penurunan mutu lingkungan, kawasan *Geopark* menjadi tempat uji coba metode perlindungan yang diberlakukan. Selain itu, kawasan *Geopark* juga terbuka sepenuhnya untuk berbagai kegiatan kajian dan penelitian aneka ilmu pengetahuan dan teknologi tepat-guna.

Tujuan dari pengembangan *Geopark* tercantum dalam Permen No. 15 Tahun 2020 tentang Rencana Aksi Nasional Pengembangan Taman Bumi (*Geopark*) Indonesia Tahun 2021-2025 yang menyatakan bahwa: "Pengembangan *Geopark* adalah upaya konservasi, edukasi, dan pembangunan perekonomian masyarakat secara berkelanjutan dalam suatu kawasan *Geopark* utamanya dalam rangka pengembangan destinasi pariwisata yang dilakukan bersama-sama antara Pemerintah Pusat, Pemerintah Daerah, dan Pemangku Kepentingan".



Sumber : <https://web.kominfo.go.id>

**Gambar 2.2**  
**Tujuan Pengembangan Geopark**

Terkait dengan pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata yang mendukung terwujudnya Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals – SDG's*) bisa kita temukan dalam Peraturan Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif No. 2 Tahun 2020 yang menyebutkan bahwa: Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals – SDG's*) merupakan kesepakatan terhadap peta jalan pembangunan dunia yang diadopsi oleh berbagai negara dalam rentang waktu 2015-2030. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals – SDG's*) berisikan 17 (tujuh belas) tujuan pembangunan dunia yang diharapkan dapat menjawab ketertinggalan dan ketimpangan pembangunan negara-negara di seluruh dunia. Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata menerapkan prinsip pembangunan berkelanjutan agar dapat melakukan kontribusi positif, setidaknya terhadap 9 (sembilan) Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals – SDG's*) yaitu :

1) Tanpa kemiskinan

Tujuan ini menekankan target bahwa pada kurun waktu hingga 2030 perlu dibangun suatu sistem ketahanan bagi masyarakat miskin dan mereka yang berada dalam situasi rentan terhadap ancaman

iklim, dan berbagai bencana ekonomi, sosial dan lingkungan. Dalam kaitan dengan pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata, upaya mengurangi risiko bencana alam sangat penting dalam mengurangi kemiskinan dan mendorong pembangunan yang berkelanjutan. Selanjutnya, pengembangan *Geopark* yang dilakukan atas inisiatif masyarakat dari bawah diharapkan dapat mengurangi resiko terhadap bencana dan kejadian luar biasa lainnya melalui pelatihan ketahanan dan kepedulian terhadap resiko bencana.

## 2) Pendidikan berkualitas

Target tujuan ini memastikan seluruh peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mempromosikan pembangunan berkelanjutan, termasuk di antaranya adalah pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan dan gaya hidup berkelanjutan, hak asasi manusia, kesetaraan gender, mempromosikan perdamaian dan budaya antikekerasan, kewarganegaraan global, dan apresiasi terhadap perbedaan budaya dan kontribusi budaya terhadap pembangunan berkelanjutan.

Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata dapat mendorong peningkatan pendidikan terhadap masyarakat lokal dan Wisatawan. Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan merupakan laboratorium terbuka untuk pembangunan berkelanjutan, gaya hidup berkelanjutan, apresiasi terhadap keragaman budaya dan mempromosikan perdamaian.

## 3) Kesetaraan gender

Target tujuan ini mendorong setiap perempuan untuk berpartisipasi secara efektif dan memperoleh kesempatan yang sama dalam memegang kepemimpinan dan berkontribusi dalam pengambilan keputusan politik, ekonomi, maupun terkait dengan kehidupan bermasyarakat. Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata diharapkan dapat memfasilitasi pemberdayaan

perempuan khususnya terkait peningkatan kualitas pendidikan atau pembangunan kerja sama antar perempuan, seperti kerja sama untuk mendapatkan pendapatan di bidang yang mereka minati.

4) Pekerjaan layak dan pertumbuhan ekonomi

Target tujuan ini mendorong pembuatan dan penerapan kebijakan yang mempromosikan pariwisata berkelanjutan yang menciptakan kesempatan kerja dan mempromosikan budaya dan produk lokal. Mempromosikan keberlanjutan ekonomi lokal melalui *geowisata* yang berkelanjutan merupakan salah satu pilar dalam pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata berkelanjutan. Hal ini kemudian membuka kesempatan kerja bagi masyarakat lokal melalui pariwisata, juga melalui promosi budaya dan produk lokal.

5) Kota dan permukiman yang berkelanjutan

Target tujuan ini penguatan terhadap upaya untuk melindungi dan menjaga warisan budaya dan alam. Perlindungan dan penghargaan terhadap warisan alam dan budaya dunia menjadi dasar pendekatan menyeluruh dalam pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata. Dalam perjalanannya, Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata mempunyai tujuan untuk meningkatkan rasa memiliki dan bangga masyarakat lokal terhadap daerahnya.

6) Konsumsi dan produksi yang bertanggung jawab

Target tujuan ini memastikan setiap orang di mana pun memiliki pengetahuan yang relevan dan tingkat kepedulian yang baik terhadap pembangunan berkelanjutan serta hidup harmonis dengan alam sekitar. Dalam pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata, tujuan ini dilaksanakan melalui edukasi untuk mendorong peningkatan kesadaran akan pembangunan dan gaya hidup berkelanjutan. Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata memberikan edukasi terhadap masyarakat lokal dan Wisatawan bagaimana mereka dapat hidup dalam harmoni dengan alam

7) Penanganan perubahan iklim

Target tujuan ini meningkatkan pendidikan, kepedulian, serta kapasitas individu dan kelembagaan mitigasi perubahan iklim, adaptasi, pengurangan dampak, dan sistem peringatan dini. Pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata merekam seluruh hal yang terjadi di masa lalu terkait perubahan iklim dan menjadikannya sebagai pelajaran untuk mempelajari perubahan iklim saat ini. Aktivitas pendidikan juga dilakukan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat terhadap perubahan iklim serta mendistribusikan pengetahuan untuk memitigasi dan melakukan adaptasi terhadap perubahan iklim yang terjadi

8) Kehidupan bawah laut

Target tujuan ini mencegah eksploitasi berlebihan terhadap sumber daya laut, pengurangan limbah pada ekosistem laut, serta menurunkan derajat keasaman air laut melalui berbagai program dan aktivitas pendidikan/pembelajaran terhadap masyarakat.

9) Kemitraan untuk mencapai tujuan

Target tujuan ini mendorong peningkatan kerja sama internasional untuk pembangunan berkelanjutan yang diiringi dengan upaya memobilisasi kerja sama seluruh pemangku kepentingan dan serta alih pengetahuan, keahlian, teknologi, dan sumber pendanaan, untuk mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals* – *SDG's*) di seluruh negara, khususnya di negara berkembang.

Dalam pengembangan *Geopark* sebagai destinasi pariwisata, kemitraan tidak saja dibangun antara pemangku kepentingan lokal, tetapi juga dengan berbagai lembaga/organ internasional untuk membagi pengetahuan, ide, serta pengalaman dan cerita sukses dari mitra. Pengalaman masing-masing *Geopark* sebagai destinasi pariwisata

berkelanjutan dapat menjadi inspirasi bagi yang lain untuk memaksimalkan potensi yang dimilikinya.



Sumber: Permenparekraf No. 2 Tahun 2020

**Gambar 2.3**  
**Kontribusi *Geopark* Terhadap *SDG's***

Menurut Peraturan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Nomor 31 Tahun 2021, Keragaman Geologi (*Geodiversity*) adalah gambaran keunikan komponen geologi seperti mineral, batuan, fosil, struktur geologi, dan bentang alam yang menjadi kekayaan hakiki suatu daerah serta keberadaan, kekayaan penyebaran, dan keadaannya yang dapat mewakili proses evolusi geologi daerah tersebut.

Menurut Standar Teknis Inventarisasi Keragaman Geologi dan Identifikasi Warisan Geologi dari Kementerian ESDM Tahun 2017 menyebutkan bahwa Klasifikasi Keragaman Geologi (*Geodiversity*) adalah sebagai berikut:

- a. Bentang alam umum antara lain pegunungan (pematang, plato), perbukitan (pematang, plato, bergelombang), dataran (sungai,

- pantai), kepulauan (gugusan, pulau tunggal, pulau terisolir), karst, dan gunung api.
- b. Ranah batuan mencakup jenis-jenis batuan seperti batuan beku (plutonik, lava, vulkanik, ultramafik, hipabisal), batuan sedimen (klastik pejal, klastik berlapis, batugamping, evaporit, sedimen yang belum terbatukan), batuan malih (pejal, mendaun, fasies); mintakat geologi antara lain blok batuan akibat tektonik dan bancuh-tunjaman (melange).
  - c. Proses internal di antaranya pengangkatan (disebabkan oleh tektonik, plutonisma, diapirisma, isostatik), mampatan (terkumpul di batas lempeng tektonik), pensesaran, rifting (terjadi di batas lempeng tektonik), dan vulkanisme (peletusan, aliran material gunungapi); proses eksternal antara lain pelapukan (fisika, kimia), pengikisan (oleh air, angin, gelombang, es, biogenik), pelarutan (oleh air), pengendapan (terjadi di lereng, sungai, danau, rawa, pantai, laut), gerakan masa batuan/tanah (jatuhan, longsoran, rayapan), dan benda jatuhan dari angkasa/extra-terrestrial (meteorit, tektit).
  - d. Tektonik dapat bersifat masih aktif (labil) atau sudah tidak aktif (stabil).
  - e. Evolusi temporer mencakup umur geologi (Prakambrium, Paleozoikum, Mesozoikum, Kenozoikum, Kuartar; termasuk bagian-bagiannya), derajat kematangan evolusi (tua, menengah, muda), dan tipe (statis, aktif).

Menurut Peraturan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Nomor 31 Tahun 2021, Keanekaragaman Hayati (Biodiversity) adalah keanekaragaman di antara makhluk hidup dari semua sumber termasuk diantaranya daratan, lautan, dan ekosistem akuatik lain serta kompleks-kompleks ekologi yang merupakan bagian dari keanekaragamannya.



Berdasarkan Permenparekraf No. 2 Tahun 2020 menyebutkan bahwa:

Keragaman Budaya (*Cultural Diversity*) adalah budaya masa lalu dan budaya masa kini, baik yang bersifat berwujud (*tangible*) maupun tidak berwujud (*intangible*).

Program *geopark* dapat diarahkan sebagai upaya konservasi warisan budaya untuk meningkatkan kesadaran budaya dan rasa hormat dan adanya upaya melestarikan warisan yang dibangun untuk generasi di masa mendatang.

Pada dasarnya budaya memiliki nilai-nilai yang senantiasa diwariskan, ditafsirkan dan dilaksanakan seiring dengan proses perubahan sosial kemasyarakatan. Pelaksanaan nilai-nilai budaya merupakan bukti legitimasi masyarakat terhadap budaya. Eksistensi budaya dan keragaman nilai-nilai luhur kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Indonesia merupakan sarana dalam membangun karakter warga negara, baik yang berhubungan dengan karakter privat maupun karakter publik. Pembangunan karakter bangsa melalui budaya lokal. (Parapat, et al., 2024)

## **2.2 Penelitian yang Relevan**

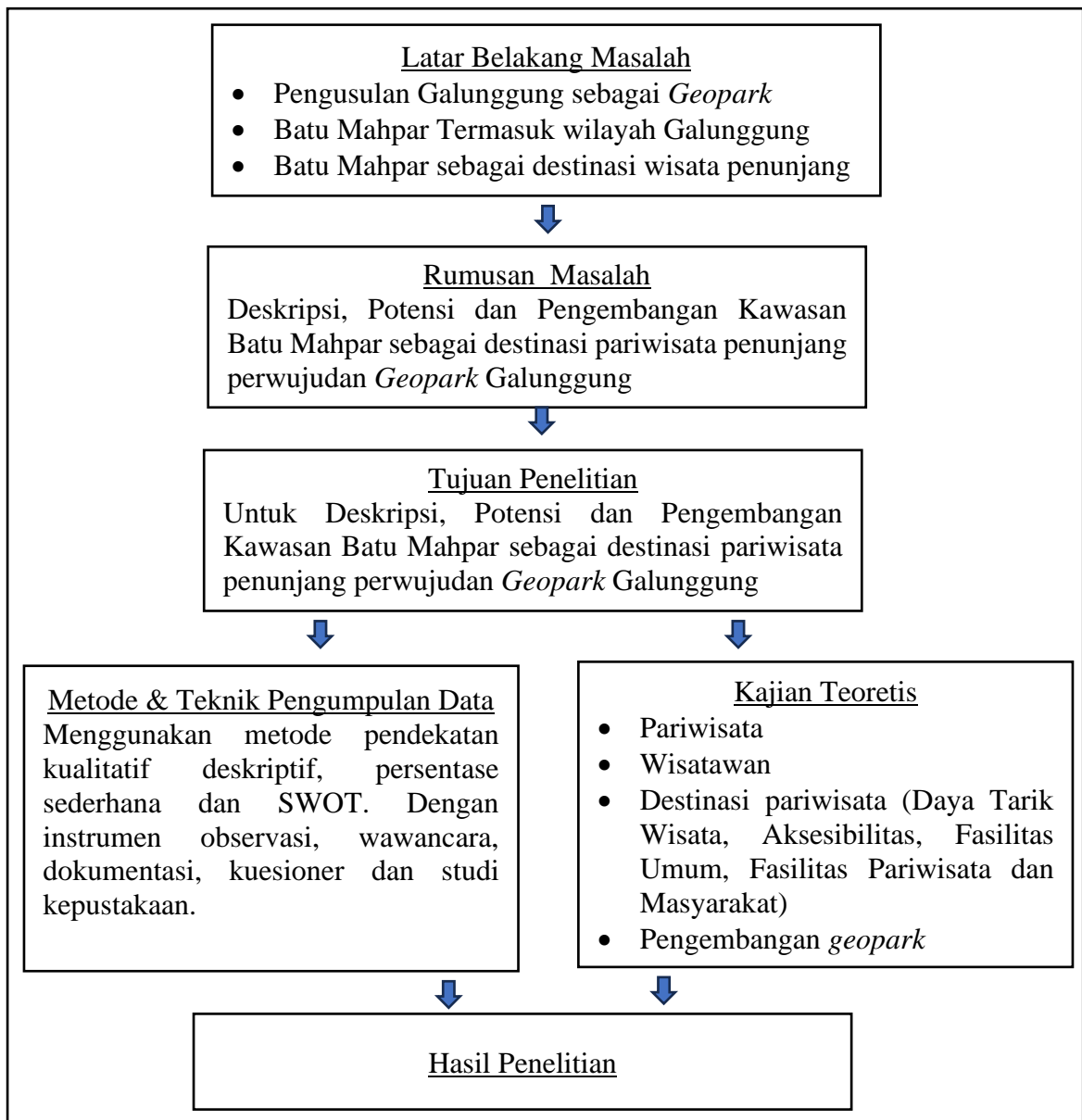
Beberapa penelitian dengan tema yang relevan telah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti yang lain. Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan penelitian tersebut.

**Tabel 2.2**  
**Kajian Penelitian Yang Relevan**

Aspek	Penelitian yang Relevan			Penelitian yang Dilakukan
	1	2	3	
Penulis	Cahya Darmawan	Salma Zahira Hanani	Tri Siti Hasanah	Teguh Maulana Winaya
Judul	Identifikasi Potensi Budaya dalam Mendukung Perwujudan <i>Geopark</i> Galunggung di Kabupaten Tasikmalaya. Program Studi Pendidikan Geografi	Identifikasi Potensi Budaya Kawasan Batu Mahpar Untuk mendukung perwujudan <i>Geopark</i> Galunggung di Desa Linggawangi Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya	Karakteristik Pisang Ranggap (Musa Troglodytarum L) Sebagai <i>Geoproduk</i> Dalam Upaya Mendukung <i>Geopark</i> Galunggung Di Desa Linggajati Kabupaten Tasikmalaya	Potensi Kawasan Wisata Batu Mahpar Sebagai Destinasi Pariwisata penunjang perwujudan <i>Geopark</i> Galunggung
Tujuan	mengidentifikasi potensi budaya yang terdapat di kawasan <i>Aspiring Geopark</i> Galunggung Kabupaten Tasikmalaya.	Mendeskripsikan kebudayaan yang ada di tempat rekreasi Batu Ampar	mengetahui ragam pemanfaatan pisang ranggap (Musa troglodytarum L) sebagai <i>geoproduk</i> dalam upaya mendukung <i>Geopark</i> Galunggung	Untuk mengetahui potensi & Pengembangan Taman Wisata Kawasan Batu Mahpar sebagai salah satu Destinasi Pariwisata pendukung <i>Geopark</i> Galunggung.
Metodologi	deskriptif dengan pendekatan kualitatif dengan studi fenomenologis, untuk teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan triangulasi data	metode deskriptif dengan teknik pengumpulan dengan cara observasi lapangan, wawancara, studi literatur dan studi dokumentasi.	deskriptif dengan pendekatan kualitatif serta studi fenomenologis	Deskriptif kualitatif serta studi fenomenologis
Lokasi	Kecamatan Leuwisari, Kecamatan Rajapolah dan Kecamatan Rajapolah	Desa Linggawangi Kecamatan Leuwisari Kabupaten Tasikmalaya	Desa Linggajati Kabupaten Tasikmalaya	Kawasan Wisata Kawasan Batu Mahpar Kabupaten Tasikmalaya

### 2.3 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan suatu gambaran atau rencana yang berisi tentang penjelasan dari semua hal yang dijadikan sebagai bahan penelitian yang berlandaskan pada hasil dari penelitian tersebut.



Sumber: Data Penelitian, 2023

**Gambar 2.4**  
**Kerangka Penelitian**

Pembuatan kerangka penelitian bertujuan untuk mempermudah penulis dalam memahami semua variabel yang menjadi cikal bakal dari terbentuknya karya ilmiah yang akan disusun oleh penulis.

Kerangka penelitian tersebut menjadi pedoman atau patokan penulis dalam menyusun karya ilmiah agar saat penulis menyusun karya ilmiah tersebut penulis tidak melakukan pembahasan yang sia-sia atau keluar dari topik pembahasan utama.

## 2.4 Fokus Penelitian

Fokus penelitian merupakan pembatasan mengenai objek yang diteliti pada penelitian yang akan diangkat dan dibahas adalah agar peneliti tidak terjebak pada sekian banyaknya data yang diperoleh di lapangan. Penentuan fokus penelitian cenderung diarahkan pada tingkat aktualisasi dan relevansi informasi yang akan diperoleh dari lapangan. Hal ini dimaksudkan untuk membatasi studi kualitatif sekaligus membatasi penelitian guna memilih mana data yang relevan dan mana data yang tidak relevan.

Sugiyono (2015:207) berpendapat bahwa dalam penelitian kualitatif batasan masalah disebut fokus, yaitu berupa pokok masalah yang masih bersifat umum.

Adapun fokus dalam penelitian ini adalah:

- 1) Mengidentifikasi potensi Kawasan Batu Mahpar sebagai Destinasi Pariwisata Penunjang Perwujudan Geopark Galunggung yang meliputi:

- Daya Tarik Wisata

Sumber: Data penelitian, 2023

### **Gambar 2.5 Kerangka Penelitian**

- Fasilitas Umum
- Fasilitas Pariwisata
- Aksesibilitas
- Masyarakat

- 2) Potensi Kawasan Batu Mahpar sebagai Destinasi Pariwisata Penunjang Perwujudan Geopark Galunggung yang meliputi
  - Daya Tarik Wisata
  - Fasilitas Umum
  - Fasilitas Pariwisata
  - Aksesibilitas
  - Masyarakat
- 3) Pengembangan Kawasan Batu Mahpar sebagai Destinasi Pariwisata Penunjang Perwujudan Geopark Galunggung yang meliputi:
  - Keragaman Geologi (*Geodiversity*)
  - Keragaman Hayati (*Biodiversity*)
  - Keragaman Budaya (*Cultural Diversity*)