

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORETIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Geografi Pariwisata**

Geografi pariwisata merupakan salah satu cabang dari geografi regional yang secara komprehensif mengkaji fenomena suatu wilayah di permukaan bumi, baik dari aspek fisik maupun sosial. Wilayah atau regional memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dari daerah lain. Karakteristik tersebut tidak hanya dipengaruhi oleh faktor fisik geografis, tetapi juga terbentuk melalui pola interaksi antara manusia dan lingkungan di wilayah tersebut. Dalam konteks pariwisata, geografi berperan dalam memahami dan mengidentifikasi karakteristik sumber daya wisata di setiap daerah, serta menganalisis pola aktivitas wisatawan berdasarkan asal dan tujuan wisatanya. Dengan demikian, geografi pariwisata menjadi disiplin ilmu yang mengkaji aspek-aspek kepariwisataan dari perspektif geografis mencakup lingkup dan bidangnya, objek wisata yang tersedia, jenis serta persebarannya, hingga perilaku wisatawan sebagai pengguna destinasi wisata.

Geografi pariwisata adalah ilmu yang menganalisis dan mendeskripsikan berbagai fenomena fisio-geografis (unsur-unsur fisik) dan unsur-unsur sosio-geografis (unsur-unsur sosial budaya) yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai, menarik dikunjungi sehingga menjadi destinasi wisata (Arjana, 2016). Fokus kajian geografi pariwisata adalah objek wisata dan wisatawan sebagai konsumen objek wisata tersebut, selanjutnya dilakukan analisis untuk menyelesaikan masalah yang ditimbulkan akibat interaksi antar wisatawan dengan lingkungan objek wisata (Mahagiyani & Sugiono, 2024). Adapun tinjauan geografis terhadap pariwisata yaitu proses pembangunan dan pengembangan objek wisata pada dasarnya adalah meningkatkan unsur-unsur dari pariwisata tersebut seperti daya tarik, aksesibilitas, fasilitas pelayanan, infrastruktur, dan lain sebagainya. Pengembangan

kepariwisataan juga tidak lepas dari faktor-faktor geografi baik unsur fisik maupun non fisik (sosial, ekonomi, dan budaya).

### 2.1.2 Pariwisata

#### a. Pengertian Pariwisata

Pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang dalam jangka waktu tertentu dari suatu tempat ke tempat lain dengan melakukan perencanaan sebelumnya dengan tujuan untuk rekreasi atau untuk suatu kepentingan sehingga keinginannya dapat terpenuhi (Lailam et al., 2019). Pariwisata dalam arti modern adalah gejala jaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan penggantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuh terhadap keindahan alam, kesenangan dan kenikmatan alam semesta, dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas dalam masyarakat sebagai hasil dari berkembangnya hasil perkembangan niaga, industri, dan transportasi (Riani, 2021).

Berdasarkan definisi tersebut, pariwisata dapat diartikan sebagai suatu aktivitas perjalanan yang melibatkan perpindahan individu dari satu lokasi ke lokasi lain dengan perencanaan yang matang, didorong oleh tujuan atau kepentingan tertentu. Perjalanan ini dipengaruhi oleh daya tarik suatu destinasi atau objek wisata yang memiliki potensi unggulan. Seiring waktu, konsep pariwisata terus mengalami perkembangan sejalan dengan tren wisata global yang dipengaruhi oleh berbagai faktor dari beragam perspektif.

#### b. Syarat-Syarat Pariwisata

Syarat-syarat suatu daya tarik wisata sehingga dapat menarik wisatawan yaitu menurut Maryani (1991) dalam (Wahid Q & Hariyanto, 2018) harus memenuhi syarat sebagai berikut:

##### 1) *What to see*

Pada tempat yang memiliki daya tarik wisata tersebut harus memiliki objek dan atraksi wisata yang berbeda dengan

daerah lainnya. *What to see* ini dapat meliputi pemandangan alam, kegiatan manusia, kesenian, dan atraksi wisata.

2) *What to do*

Terdapat fasilitas rekreasi bagi wisatawan yang membuat wisatawan betah berada di tempat wisata tersebut berupa kegiatan yang dapat memberikan pengalaman berkesan bagi wisatawan.

3) *What to buy*

Terdapat fasilitas bagi wisatawan untuk berbelanja terutama barang berupa cendera mata dan kerajinan khas sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal wisatawan.

4) *What to arrived*

Terpenuhinya aksesibilitas berkaitan dengan bagaimana kita dapat mengunjungi daya tarik wisata tersebut, moda transportasi apa yang akan digunakan, serta berapa lama tiba ke tempat tujuan wisata tersebut.

5) *What to stay*

Tersedianya fasilitas bagi wisatawan untuk dapat tinggal sementara saat berlibur berupa penginapan maupun hotel.

c. Jenis dan Macam Pariwisata

Terdapat beberapa jenis dan macam pariwisata diantaranya yaitu menurut Yoeti (1983) adalah:

- 1) Menurut letak geografis, dimana kegiatan pariwisata berkembang: pariwisata lokal (*local tourism*), pariwisata regional (*regional tourism*), kepariwisataan nasional (*national tourism*), *regional-internasional tourism*, dan *internasional tourism*.
- 2) Menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran: pariwisata aktif (*in tourism*) dan pariwisata pasif (*out-going tourism*).
- 3) Menurut alasan/tujuan perjalanan: *business tourism*, *vacational*

*tourism*, dan *educational tourism*.

- 4) Menurut saat atau waktu berkunjung: *seasonal tourism* dan *occasional tourism*.
- 5) Pembagian menurut objeknya: *cultural tourism*, *recuperational tourism*, *commercial tourism*, *sport tourism*, *political tourism*, *social tourism*, dan *religion tourism*.

Ada berbagai macam perjalanan wisata bila ditinjau dari berbagai macam segi diantaranya menurut Suwanto (2004) adalah:

- 1) Dari segi jumlahnya: *individual tour* (wisata perorangan), dan *group tour* (wisata rombongan).
- 2) Dari segi kepengaturannya: *pre-arranged tour* (wisata berencana), *package tour* (wisata paket atau paket wisata), *coach tour* (wisata terpimpin), *special arranged tour* (wisata khusus), dan *optional tour* (wisata tambahan atau masukan).
- 3) Dari segi maksud dan tujuan: *holiday tour* (wisata liburan), *familiarization tour* (wisata pengenalan), *educational tour* (wisata edukasi), *scientific tour* (wisata pengetahuan), *pileimage tour* (wisata keagamaan), *special mission tour* (wisata kunjungan khusus), dan *hunting tour* (wisata berburu).

#### d. Komponen Pariwisata

Komponen dalam industri pariwisata diantaranya yaitu:

##### 1) Wisatawan

Wisatawan adalah orang atau sekelompok orang yang melakukan perjalanan atau berwisata dengan tujuan tertentu, dalam melakukan perjalanan ini wisatawan prinsipnya dalam rangka mencari kesenangan bukan dalam rangka mencari nafkah, kesenangan yang diperoleh wisatawan ini didapatkan dari kegiatan wisata misalnya menikmati keindahan alam, keunikan budaya, *event* olahraga maupun kegiatan lainnya.

##### 2) Sarana wisata

Sarana wisata adalah alat atau teknologi yang

merupakan hasil rekayasa manusia yang sengaja dibuat dalam rangka menunjang kegiatan wisata menciptakan kesenangan dan kenyamanan terhadap wisatawan.

### 3) Daya tarik wisata

Daya tarik wisata adalah faktor yang dapat menarik wisatawan untuk datang berkunjung ke suatu destinasi wisata, daya tarik wisata ini dapat timbul karena unsur-unsur geografi melalui proses alami maupun budaya. Dalam pariwisata daya tarik wisata dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu daya tarik alami, daya tarik budaya, dan daya tarik buatan.

### 4) Jasa wisata

Jasa wisata merupakan semua hal yang berkaitan dengan usaha dalam menggerakkan sektor pariwisata, jasa wisata ini bertujuan dalam rangka mempermudah perjalanan, pemenuhan terhadap akomodasi wisatawan, serta upaya dalam menggerakkan pariwisata lainnya. Fokus pada kebutuhan zona pariwisata regional serta pengelolaan tanaman-tanaman untuk tujuan wisata di area yang telah ditentukan.

## 2.1.3 Potensi Wisata

Potensi wisata merujuk pada segala aspek yang dapat menjadi daya tarik utama bagi wisatawan untuk berkunjung ke suatu destinasi. Daya tarik ini sengaja diperlihatkan dan memiliki makna tertentu, yang menunjukkan bahwa potensi wisata pada dasarnya merupakan identifikasi dari berbagai atraksi wisata. Penting untuk mengungkap dan memahami atraksi wisata yang ada guna mengoptimalkan pengembangannya. Menurut Paat (2014) dalam (Bagaihing et al., 2022) potensi wisata dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut:

### a. Potensi Alam

Potensi alam merupakan bentang alam yang dimiliki suatu daerah, misalnya pantai, hutan, gunung, sungai, dan lain-lain (keadaan fisik suatu daerah). Kelebihan dan keunikan yang dimiliki oleh alam

jika dikembangkan dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitarnya dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke objek tersebut.

b. Potensi Kebudayaan

Potensi kebudayaan adalah semua hasil cipta, rasa, dan karsa manusia baik berupa adat-istiadat, kerajinan tangan, kesenian, peninggalan sejarah dari nenek moyang berupa bangunan, monumen, dan sebagainya.

c. Potensi Buatan

Manusia juga memiliki potensi yang dapat digunakan sebagai daya tarik wisata, kondisi fisik alam dapat diubah dengan kemampuan dan kreasi manusia menjadi suatu daya tarik wisata yang dapat mendatangkan pengunjung sebagai wisatawan.

#### 2.1.4 Strategi Pengembangan Objek Wisata

Strategi adalah rumusan perencanaan yang mendalam terkait proses pengelolaan wisata mencapai misi dan tujuan. Strategi dapat memaksimalkan keunggulan yang dimiliki agar mampu berkompetisi dan meminimalkan keterbatasan dalam bersaing (Iwan Setiawan, 2019). Strategi pengembangan pariwisata yakni usaha yang dilakukan agar tujuan memperbaiki, memajukan, dan meningkatkan keadaan kepariwisataan suatu objek wisata ramai pengunjung serta mampu memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar dan menjadi salah satu sumber pemasukan bagi pemerintah (Pamularsih, 2020).

Suatu daerah dapat dikembangkan sebagai sebuah kawasan wisata apabila memenuhi empat komponen pariwisata yang meliputi *attraction*, *accessibility*, *amenities*, dan *ancillary services* (Cooper et al, 1993). Strategi pengembangan objek wisata dalam penelitian ini didasarkan pada kondisi komponen 4A kepariwisataan sebagai berikut:

a. Atraksi (*attraction*)

Atraksi dapat disebut juga daya tarik yang disajikan objek

wisata untuk menarik minat pengunjung. Alasan pengunjung datang ke kawasan wisata pada umumnya yaitu untuk melihat hal-hal pemandangan yang berbeda dari tempat tinggalnya seperti melihat pemandangan alam yang asri, melihat kebudayaan daerah lain, mencoba wahana yang disediakan di kawasan wisata, mempelajari latar belakang suatu daerah, mempelajari karakteristik penduduk suatu tempat, dan lain-lain. Suatu daerah yang memiliki kenampakan unik alam maupun kondisi sosial unik dapat dikembangkan menjadi atraksi wisata. Atraksi atau daya tarik dalam manajemen kepariwisataan secara umum dibagi menjadi dua kelompok yakni objek wisata dan atraksi wisata. Objek wisata meliputi objek wisata alam dan objek buatan manusia sedangkan atraksi wisata meliputi atraksi asli dan atraksi pentas.

b. Fasilitas (*amenities*)

Fasilitas merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan pengunjung selama di kawasan wisata. Sarana dan prasarana tersebut meliputi penginapan, kendaraan, tempat beribadah, *rest area*, agen perjalanan, rumah makan, perkemahan, vila, dan lain-lain.

c. Aksesibilitas (*accessibility*)

Aksesibilitas berkaitan dengan kemudahan pengunjung untuk sampai di tempat tujuan wisata. Aksesibilitas meliputi akses jalan raya, rambu-rambu lalu lintas, dan keberadaan transportasi. Aksesibilitas menjadi salah satu faktor penting yang mempengaruhi minat pengunjung untuk datang ke kawasan objek wisata di suatu wilayah yang menyajikan keindahan alam dan budaya namun tidak banyak pengunjungnya dikarenakan aksesibilitas menjadi salah satu faktor yang harus dibenahi.

d. Pelayanan (*ancillary*)

Pelayanan yakni pelengkap yang harus disediakan pengelola wisata dan pemerintah daerah setempat sebagai penunjang keperluan pengunjung. Pelayanan tambahan tersebut meliputi jasa pemandu,

jasa pelayanan informasi, pemasaran, pembangunan fisik (air, listrik, *wifi*, telepon, dan lain-lain).

Menurut Suwanto (dalam Hurriyati dan Sujianto 2014) pembangunan suatu objek wisata harus dirancang dengan bersumber pada potensi daya tarik yang dimiliki objek tersebut. Unsur-unsur pokok pengembangan pariwisata terdiri dari:

- a. Objek dan Daya Tarik Wisata yang merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan datang ke suatu daerah tujuan wisata. Objek wisata harus dirancang dan dibangun secara profesional sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang.
- b. Prasarana Pariwisata adalah sumber daya alam dan sumber daya buatan manusia yang mutlak dibutuhkan oleh wisatawan dalam perjalanannya di daerah tujuan wisata, seperti jalan, listrik, air, telekomunikasi, terminal, jembatan, dan lain sebagainya.
- c. Sarana Pariwisata adalah kelengkapan pada daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan.

Disamping itu untuk dapat melakukan pengembangan perlu memperhatikan berbagai aspek, suatu objek wisata yang akan dikembangkan harus memperhatikan syarat-syarat pengembangan daerah menjadi suatu kawasan destinasi wisata, yaitu:

- a. Seleksi terhadap potensi, hal ini dilakukan untuk memilih dan menentukan potensi objek wisata yang memungkinkan untuk dikembangkan sesuai dengan karakteristik daerah.
- b. Evaluasi letak potensi terhadap wilayah, hal ini berkaitan dengan ada atau tidaknya pertentangan atau kesalahpahaman antar wilayah administrasi yang terkait.
- c. Pengukuran jarak antar potensi, hal ini berkaitan dengan pemetaan kawasan wisata disuatu daerah.



### 2.1.5 Edukasi

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Aspek-aspek yang biasanya paling dipertimbangkan antara lain:

- a. Penyadaran
- b. Pencerahan
- c. Pemberdayaan
- d. Perubahan perilaku

Secara etimologi edukasi berasal dari kata lain yaitu *educare* yang artinya memunculkan, melahirkan, dan membawa. Dalam pengertian secara luas edukasi adalah setiap tindakan atau pengalaman yang memiliki efek formatif pada karakter, pikiran atau kemampuan fisik dalam individu.

Edukasi memiliki konsep dasar dimana telah dibuat dan diakui oleh beberapa yuridiksi yaitu sebuah konsep dimana seseorang dapat belajar sesuatu.

- a. *Instruction*: fasilitas pembelajaran terhadap sarana yang diidentifikasi.
- b. *Teaching*: tindakan seseorang pengajar secara nyata dirancang memberikan pembelajaran
- c. *Learning*: pembelajaran dengan pandangan ke arah persiapan serta pendidikan dengan pengetahuan khusus, atau kemampuan yang dapat diterapkan.

### 2.1.6 Wisata Edukasi

- a. Konsep Wisata Edukasi

Wisata edukasi merupakan program yang menggabungkan unsur pendidikan dengan kegiatan wisata yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta. Konsep ini telah berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual. Destinasi wisata edukasi berperan penting dalam mendukung pariwisata berkelanjutan di Indonesia dengan mengedepankan

pelestarian lingkungan dan warisan budaya (Prasetyo & Nararais, 2023).

Selain itu, wisata edukasi juga berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya konservasi sumber daya alam dan budaya. Buku "Wisata Edukasi Interaktif Berbasis Sumber Daya Alam dan Ekosistemnya" menekankan bahwa pengembangan wisata edukasi harus mempertimbangkan aspek keberlanjutan dan keterlibatan komunitas lokal (Mastika et al., 2023).

Wisata edukasi merupakan aktivitas pariwisata yang dilakukan wisatawan dan bertujuan utama memperoleh pendidikan dan pembelajaran. Wisata edukasi bertujuan untuk meningkatnya pengetahuan baru melalui kegiatan wisata (Sadli, 2019). Wisata edukasi dapat menjadi sarana bersosialisasi dan menumbuhkan rasa kebangsaan dan kecintaan terhadap budaya dan bangsa. Wisata edukasi merupakan aktivitas pariwisata yang dilakukan wisatawan dan bertujuan utama memperoleh pendidikan dan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, pariwisata berhubungan erat dengan mata pelajaran akademis seperti geografi, ekonomi, sejarah, bahasa, psikologi, pemasaran, bisnis, dan hukum.

Beberapa manfaat dari pelaksanaan *edutourism* adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dari objek yang dilihat.
- 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai kegiatan sehingga dapat mengembangkan bakat khusus atau keterampilan mereka.
- 3) Siswa dapat memperdalam dan memperluas pengalaman mereka.
- 4) Siswa dapat menemukan kebenaran bukti teorinya atau mencoba teorinya ke dalam praktik.
- 5) Siswa dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang terintegrasi, tidak terpisah-pisah dan terpadu.

b. Jenis-jenis Wisata Edukasi

Adapun jenis-jenis pariwisata edukasi yang terdapat di Indonesia adalah:

1) Wisata edukasi *science*/ ilmu pengetahuan

Wisata edukasi science atau ilmu pengetahuan adalah wisata edukasi yang berbasis kepada pendidikan ilmu pengetahuan.

2) Wisata edukasi *sport*/ olahraga

Wisata edukasi yang berbasis pendidikan secara fisik atau olahraga.

3) Wisata edukasi *culture*/ kebudayaan

Wisata edukasi *culture* atau disebut juga wisata edukasi kebudayaan banyak terdapat di Indonesia. Diantaranya pendidikan dalam bidang seni, adat istiadat, dan lainnya yang berhubungan dengan kebudayaan.

4) Wisata edukasi agrobisnis

Wisata edukasi yang berbasis kepada pendidikan agro atau pertanian dan peternakan yang juga merupakan bisnis suatu perusahaan maupun perseorangan.

### 2.1.7 Sapta Pesona Pariwisata

Sapta pesona adalah jabaran konsep sadar wisata yang terkait dengan dukungan dan peran masyarakat sebagai tuan rumah dalam upaya untuk menciptakan lingkungan dan suasana kondusif yang mampu mendorong tumbuh dan berkembangnya industri pariwisata melalui perwujudan unsur aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah, dan kenangan (Hadi & Widyaningsih, 2020). Untuk lebih jelasnya unsur-unsur tersebut yaitu:

- a. Aman, daerah tujuan wisata hendaknya memberikan rasa tenang, keamanan dan menghindari kecemasan bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut.
- b. Tertib, suatu kondisi lingkungan pada destinasi pariwisata atau daerah tujuan wisata memberikan pelayanan yang konsisten dan teratur serta

efisien sehingga memberikan rasa nyaman dan kepastian bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut.

- c. Bersih, hendaknya lingkungan pada destinasi pariwisata memiliki keadaan yang sehat atau bersih, sehingga memberikan rasa nyaman dan senang bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut.
- d. Sejuk, suatu kondisi lingkungan di destinasi pariwisata atau daerah tujuan wisata yang mencerminkan keadaan yang sejuk dan teduh bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut.
- e. Indah, lingkungan di destinasi pariwisata atau daerah tujuan wisata yang mencerminkan keadaan yang indah dan menarik yang akan memberikan rasa kagum dan kesan yang mendalam bagi wisatawan dalam melakukan perjalanan atau kunjungan ke daerah tersebut.
- f. Ramah, lingkungan masyarakat sekitar destinasi pariwisata memiliki sikap akrab dan lemah lembut dalam menyambut wisatawan sehingga memberikan kesan nyaman pada wisatawan.
- g. Kenangan, hendaknya destinasi pariwisata memberikan kesan tersendiri serta adanya sesuatu yang ditawarkan dan membuat wisatawan senantiasa mengingat tempat tersebut.

#### **2.1.8 Geografi Budaya**

Secara etimologis, kata budaya atau kebudayaan yang terdapat dalam khazanah bahasa Indonesia dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jarak dari *buddhi* (budi atau akal). Secara umum kata tersebut dapat diartikan sebagai “hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia”. Adapun dalam bahasa Inggris, kata kebudayaan disebut *culture*. Secara etimologis, kata tersebut berasal dari kata Latin *colere* yang berarti “mengolah atau mengerjakan”, atau “mengolah tanah atau bertani”.

Geografi Budaya berusaha mengkaji hasil budidaya manusia, perbedaan-perbedaan di antara komunitas, dan cara-cara hidup (*way of*

*life*) yang khas dari setiap budaya yang ada. Karakteristik dari geografi budaya bisa dilihat dari kenampakan lingkungan sebagai akibat dari pengaruh kebudayaan. Geografi budaya merupakan ilmu yang mempelajari aspek material dari budaya yang memberikan corak ciri khas suatu wilayah seperti, adat, hukum, dan sebagainya (Mujahidah & Maddatuang, 2022).

### **2.1.9 Wujud dan Unsur Kebudayaan**

Menurut J.J. Hoenigman dalam (Anwar & Adang, 2013) terdapat tiga wujud kebudayaan yaitu:

a. Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

b. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

c. Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan

didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan. Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.

Sebagai sebuah bangunan atau struktur, kebudayaan memiliki unsur-unsur yang membangun di dalamnya. Koentjaraningrat (2009) dalam (Syakhrani & Kamil, 2022) menjelaskan bahwa kebudayaan sebagai bangunan atau struktur terdiri atas tujuh unsur yakni:

#### 1) Sistem Bahasa

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk berinteraksi dalam memenuhi kebutuhan sosialnya atau berhubungan dengan sesamanya. Kemampuan manusia dalam membangun tradisi budaya, menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik, dan mewariskannya kepada generasi penerusnya sangat bergantung pada bahasa. Bahasa menduduki porsi yang penting dalam analisa kebudayaan manusia.

Bahasa memiliki beberapa fungsi, yakni fungsi umum dan fungsi khusus. Fungsi bahasa secara umum yakni sebagai alat untuk berkomunikasi, berekspresi, serta adaptasi sosial, sedangkan secara khusus bahasa berfungsi untuk mengadakan hubungan dalam pergaulan sehari-hari, mewujudkan seni (sastra), mempelajari naskah-naskah kuno, dan untuk mengeksploitasi ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### 2) Sistem Pengetahuan

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia tentang benda, sifat, keadaan, dan harapan-harapan. Pengetahuan dimiliki oleh semua suku bangsa yang di dunia. Mereka biasanya memperoleh pengetahuan dari pengalaman, intuisi, logika, atau percobaan-percobaan yang bersifat empiris (*trial and error*). Sistem

pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi serta cara masyarakat memahami lingkungan sekitar mereka karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan ada di dalam ide manusia.

Sistem pengetahuan mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya (Sumarto, 2019). Contohnya, manusia tidak dapat membuat alat-alat apabila tidak mengetahui dengan teliti ciri ciri bahan mentah yang mereka pakai untuk membuat alat-alat tersebut. Tiap kebudayaan selalu mempunyai suatu himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia yang ada di sekitarnya.

### 3) Organisasi Sosial

Unsur budaya berupa sistem sosial atau kekerabatan merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Kekerabatan dalam masyarakat dapat digunakan untuk menggambarkan struktur sosial dari masyarakat yang bersangkutan. Kekerabatan juga merupakan unit-unit sosial yang terdiri dari beberapa keluarga.

Menurut Koentjaraningrat (dalam Sumarto, 2019) dalam setiap kelompok masyarakat, kehidupan mereka diatur oleh adat istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan dimana dia hidup. Kesatuan sosial yang paling dasar adalah kerabat yang meliputi keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Manusia dalam sistem sosial selanjutnya akan digolongkan ke dalam tingkatan-tingkatan lokalitas geografis untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.

### 4) Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Teknologi mengacu pada cara-cara atau teknik dalam memproduksi, memakai, serta memelihara segala peralatan dan perlengkapan. Teknologi muncul dalam cara-cara manusia

mengorganisasikan masyarakat, dalam cara-cara mengekspresikan rasa keindahan, atau dalam memproduksi hasil-hasil kesenian.

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya sehingga mereka akan selalu membuat peralatan atau benda-benda tersebut. Perhatian awal para antropolog dalam memahami kebudayaan manusia yaitu berdasarkan unsur teknologi yang dipakai masyarakat yang berupa benda-benda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang masih sederhana. Bahasan tentang unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup dan teknologi merupakan bahasan kebudayaan fisik.

#### 5) Sistem Mata Pencaharian Hidup

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat merupakan salah satu kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji tentang bagaimana mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka dapat mencukupi kebutuhan hidupnya. Beberapa contoh mata pencaharian yaitu berburu dan meramu, beternak, bercocok tanam di ladang, dan menangkap ikan.

#### 6) Sistem Religi

Agama ataupun sistem kepercayaan dalam kehidupan bermasyarakat sering kali terintegrasi atau berkaitan dengan kebudayaan. Perkembangan pengetahuan, sejarah, dan adat istiadat masyarakat secara bersamaan akan muncul disertai dengan kepercayaan atau agama sebagai penyeimbang dan pelengkap pada sistem kebudayaan di suatu masyarakat.

Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia itu melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan supranatural tersebut. Usaha untuk memecahkan



pertanyaan mendasar yang menjadi penyebab lahirnya asal mula religi tersebut bisa dilihat dari para ilmuwan sosial yang berasumsi bahwa religi suku-suku bangsa di luar Eropa adalah sisa dari bentuk-bentuk religi kuno yang dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif (Sumarto, 2019).

#### 7) Kesenian

Kesenian mengacu pada nilai keindahan (Estetika) yang berasal dari ekspresi hasrat manusia akan keindahan yang dinikmati dengan mata ataupun telinga. Sebagai makhluk yang mempunyai cita rasa tinggi, manusia menghasilkan berbagai corak kesenian mulai dari yang sederhana hingga perwujudan kesenian yang kompleks.

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Hasil yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni seperti patung dan ukiran. Penulisan etnografi awal tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat.

Unsur kebudayaan tersebut terwujud dalam bentuk sistem budaya/adat istiadat (kompleks budaya, tema budaya, gagasan), sistem sosial (aktivitas sosial, kompleks sosial, pola sosial, tindakan), dan unsur-unsur kebudayaan fisik (benda kebudayaan) (Sumarto, 2019).

#### **2.1.10 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebudayaan**

Kebudayaan sebagai hasil budi daya manusia atau hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dalam perkembangannya dipengaruhi oleh banyak faktor (Warsito, 2015). Faktor-faktor tersebut adalah:

##### a. Faktor Ras

Di dalam kenyatanannya pengaruh ras terhadap perkembangan kebudayaan bukan semata-mata karena kecakapan ras-

ras tersebut, melainkan karena adanya kecakapan dari individu yang termasuk kedalam suatu golongan ras tersebut.

b. Faktor Lingkungan Geografis

Faktor ini biasanya dihubungkan dengan keadaan tanah, iklim, temperatur/suhu udara dimana manusia bertempat tinggal.

c. Faktor Perkembangan Teknologi

Di dalam kehidupan modern sekarang ini, tingkat teknologi merupakan faktor yang sangat penting yang mempengaruhi kebudayaan. Semakin tinggi tingkat teknologi suatu bangsa, semakin tinggi pula tingkat kebudayaan, oleh karena itu teknologi suatu bangsa dapat dengan mudah mempengaruhi lingkungan alam.

d. Faktor sosial

Susunan suatu masyarakat dan hubungan interaksi sosial diantara warganya membentuk suatu watak dan ciri-ciri dari masyarakat tersebut. Hubungan antara anggota masyarakat dengan sesamanya serta dengan kelompok sosial yang lain akan mempunyai pengaruh terhadap kebudayaan.

e. Faktor *Prestige*

Faktor ini biasanya bersifat individual yang dipopulerkan di dalam kehidupan sosial. Konkritisasi dari faktor ini biasanya mempunyai efek yang negatif berupa paksaan diri ataupun keluarga, misalnya perayaan dan pesta besar-besaran. Hal ini secara ekonomis tidak biasa dipertanggungjawabkan.

### 2.1.11 Cagar Budaya

Cagar budaya mencakup berbagai warisan budaya yang bersifat kebendaan, seperti bangunan, struktur, situs, dan kawasan cagar budaya yang berada di darat maupun di air. Keberadaannya perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan dalam (Ramli, 2015) dalam (Erni, 2019).

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, pasal 5 kriteria dari Benda Cagar Budaya adalah:

- a. Berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih;
- b. Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun;
- c. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan; dan
- d. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Ada lima kategori cagar budaya yaitu:

- a. Benda

Benda adalah karya manusia yang dibuat dalam ukuran kecil dengan konstruksi yang relatif sederhana dan biasanya terkait dengan alat-alat keperluan kerja, alat rumah tangga dan benda-benda seni. Benda terbagi atas dua yaitu benda alam (benda-benda organis, biologis dan ekofak dan benda-benda budaya yang sesungguhnya merupakan modifikasi dari benda-benda alam.

- b. Bangunan

Bangunan adalah semua konstruksi yang dibuat dengan tujuan utama sebagai tempat berlindung seperti: rumah, gedung teater, sekolah, dan mesjid.

- c. Struktur

Berbeda dengan bangunan, struktur merupakan konstruksi yang dibuat dengan tujuan utama bukan untuk berlindung seperti: jembatan, tugu pahlawan, menara, terowongan, pagar, dan lain-lain.

- d. Situs

Situs adalah lokasi dimana terjadinya peristiwa penting, tempat berlangsungnya kehidupan atau aktivitas manusia dari masa prasejarah dan sejarah, atau tempat keberadaan bangunan, struktur, baik yang masih berdiri diatasnya maupun yang telah runtuh atau di bawah tanah.

e. Kawasan

Kawasan adalah ketentuan alam dan budaya yang mencakup wilayah yang relatif luas karena merupakan gabungan dari sejumlah situs yang memiliki corak yang sama atau disatukan oleh hubungan kesejahteraan.

Cagar budaya memiliki keterkaitan erat dengan keilmuan geografi, terutama dalam memahami interaksi antara manusia dan ruang melalui perspektif sejarah, budaya, dan lingkungan. Sebagai warisan budaya yang bersifat kebendaan, cagar budaya mencakup benda, bangunan, struktur, situs, dan kawasan yang perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan (Purbakala, 1982).

Dalam konteks geografi sejarah, cagar budaya berperan sebagai penanda peristiwa penting yang terjadi di suatu lokasi, membantu kita memahami dinamika ruang dan waktu. Geografi budaya memandang cagar budaya sebagai manifestasi dari identitas dan praktik sosial suatu komunitas, mencerminkan hubungan antara manusia dan lingkungannya. Sementara itu, geografi lingkungan menekankan pentingnya pelestarian cagar budaya dalam kaitannya dengan keberlanjutan ekosistem dan pengelolaan sumber daya alam.

Prof. Mundardjito seorang arkeolog terkemuka Indonesia menekankan bahwa pelestarian cagar budaya dan pembangunan tidak saling bertentangan, melainkan dapat berjalan seiring. Dalam pidatonya saat menerima penghargaan Achmad Bakrie XII 2014 di bidang pemikir sosial, beliau menyatakan bahwa pelestarian cagar budaya dan pembangunan bukanlah sesuatu yang saling kontradiktif, melainkan konvergen (Bayu Aji et al., 2022). Pendekatan ini sejalan dengan pandangan geografi yang melihat ruang sebagai hasil interaksi antara manusia dan alam.

Selain itu, Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya menekankan pentingnya peran serta

masyarakat dalam pelestarian cagar budaya sejalan dengan paradigma desentralisasi dan pengelolaan kawasan (Tanudirjo, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa pelestarian cagar budaya tidak hanya menjadi tanggung jawab pemerintah, tetapi juga melibatkan komunitas lokal, sesuai dengan prinsip geografi yang menekankan keterlibatan berbagai pihak dalam pengelolaan ruang. Dengan demikian, integrasi antara cagar budaya dan keilmuan geografi memberikan pemahaman komprehensif tentang bagaimana warisan budaya dapat dilestarikan melalui pendekatan yang mempertimbangkan aspek sejarah, budaya, dan lingkungan secara holistik.

#### **2.1.12 Pengelolaan Wisata Edukasi Berbasis Cagar Budaya**

Pengelolaan wisata edukasi berbasis cagar budaya memerlukan pendekatan holistik yang mencakup pelestarian warisan budaya, pemberdayaan masyarakat lokal, dan pengembangan ekonomi kreatif. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya, pelestarian cagar budaya adalah upaya dinamis yang mencakup perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya, dengan tetap menjaga nilai historis, edukatif, dan sosial budaya yang melekat di dalamnya (Rahmat, 2021).

Pentingnya partisipasi masyarakat dalam pengelolaan destinasi wisata edukasi untuk mencapai pariwisata berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan konsep bahwa pelestarian cagar budaya harus melibatkan komunitas lokal sebagai penjaga utama warisan budaya tersebut (Prasetyo & Nararais, 2023). Hal ini juga sejalan dengan penelitian oleh Widyawati (2018) menunjukkan bahwa masyarakat lokal di Trowulan memiliki persepsi positif terhadap pengembangan wisata heritage, namun partisipasi mereka dalam pengelolaan masih terbatas pada tataran operasional dan jarang dilibatkan dalam fase perencanaan awal (Widyawati, 2018).

Dalam konteks pengembangan wisata berbasis masyarakat, pendekatan *Community-Based Tourism* (CBT) menjadi relevan.

Penelitian di Desa Wisata Krikilan menunjukkan bahwa pengembangan CBT melibatkan empat aspek utama: sumber daya alam dan budaya, organisasi masyarakat, manajemen, dan pembelajaran (Hartian & Erowati, 2021).

Selain itu, desain interpretasi sejarah yang efektif juga penting dalam pengelolaan wisata edukasi dan pentingnya jalur interpretasi sejarah yang saling terhubung untuk memudahkan wisatawan dalam memahami konteks sejarah suatu kawasan (Hutama et al., 2024).

Dengan demikian, pengelolaan wisata edukasi berbasis cagar budaya harus dirancang secara komprehensif, inklusif, dan adaptif. Komprehensif dalam artian mencakup berbagai aspek (fisik, budaya, sosial, dan edukasi), inklusif dalam melibatkan semua pihak terutama masyarakat lokal, dan adaptif terhadap tantangan dan dinamika pariwisata masa kini.

## 2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tinjauan empirik atau penelitian terdahulu yang menjadi landasan dilakukannya penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1 Penelitian Relevan.

**Tabel 2.1 Penelitian Relevan**

Penelitian Relevan 1 (Artikel)	
Penulis	Rizky Maulana Abdillah, Ida Bagus Suryawan
Judul	Strategi Pengembangan Lumpur Lapindo Sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Sidoarjo Jawa Timur
Tahun	2019
Instansi	Universitas Udayana
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa saja potensi yang dimiliki Lumpur Lapindo untuk dikembangkan sebagai objek wisata di Kecamatan Porong, Sidoarjo?</li> <li>2. Apa saja permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan Lumpur Lapindo sebagai objek wisata?</li> <li>3. Strategi apa yang dapat diterapkan untuk mengembangkan Lumpur Lapindo sebagai objek wisata yang berkelanjutan dan memberikan manfaat bagi masyarakat lokal?</li> </ol>
Metode Penelitian	Deskriptif Kualitatif
Hipotesis Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perubahan akibat bencana Lumpur Lapindo menciptakan peluang baru bagi masyarakat lokal</li> </ol>

	<p>untuk beralih ke sektor pariwisata sebagai mata pencaharian alternatif.</p> <p>2. Daya tarik wisata Lumpur Lapindo masih sangat terbatas karena belum ada upaya pengembangan yang signifikan dari pihak Pemerintah Kabupaten Sidoarjo maupun pengelola. Hal ini mengakibatkan daya tarik wisata tersebut kurang maksimal untuk menarik wisatawan.</p> <p>3. Peluang dan tantangan dalam strategi pengembangan  Peluang: masyarakat mulai merasakan dampak positif dari kunjungan wisatawan terhadap mata pencaharian mereka  Tantangan: masih kurangnya fasilitas umum seperti tempat parkir, toilet, atau sarana pendukung lainnya yang dapat meningkatkan kenyamanan wisatawan saat berkunjung ke objek wisata Lumpur Lapindo.</p>
<b>Penelitian Relevan 2 (Skripsi)</b>	
Penulis	Okki Putra Perdana
Judul	Daya Tarik Kampung Inggris Sebagai Wisata Edukasi di Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri
Tahun	2020
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<p>1. Potensi apa sajakah yang menjadi daya tarik Kampung Inggris sebagai wisata edukasi di Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri?</p> <p>2. Bagaimanakah upaya pengembangan Kampung Inggris sebagai wisata edukasi di Desa Tulungrejo Kecamatan Pare Kabupaten Kediri?</p>
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif dan Analisis SWOT
Hipotesis Penelitian	<p>1. Daya tarik Kampung Inggris sebagai wisata edukasi memiliki beberapa potensi yaitu: adanya lembaga kursus bahasa asing, kebersihan Kampung Inggris, fasilitas penunjang kegiatan edukasi, dan promosi.</p> <p>2. Upaya pengembangan Kampung Inggris sebagai wisata edukasi yaitu: perbaikan jalan karena masih terdapat jalan yang berlubang, penambahan dan perbaikan sarana dan prasarana seperti: (penambahan dan perbaikan transportasi sepeda, penambahan dan perbaikan penginapan, pengembangan toko souvenir, penambahan dan perbaikan tempat parkir, penambahan dan perbaikan gazebo) dan peran serta masyarakat lokal yang tergolong cukup rendah hanya sebagai penyedia jasa pariwisata, yang masih perlu ditingkatkan.</p>
<b>Penelitian Relevan 3 (Artikel)</b>	
Penulis	Faizal Hamzah, Hary Hermawan, Debi Srinatami

Judul	Analisis Strategi Pengembangan Situs Cagar Budaya Gunung Padang Sebagai Destinasi Wisata Budaya
Tahun	2021
Instansi	Sekolah Tinggi Pariwisata ARS Internasional, Sekolah Tinggi Pariwisata AMPTA Yogyakarta
Rumusan Masalah	Bagaimana analisis strategi pengembangan situs cagar budaya Gunung Padang sebagai destinasi wisata budaya?
Metode Penelitian	Deskriptif Kualitatif Studi Fenomenologis
Hipotesis Penelitian	Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa strategi yang tepat yang harus dijalankan di situs cagar budaya Gunung Padang adalah strategi yang memanfaatkan kekuatan melalui peluang-peluang yang ada sehingga dapat menutupi berbagai kelemahan yang ada, strategi tersebut dapat mencakup pengembangan sarana dan prasarana wisata, sistem pelayanan, sistem pelestarian benda cagar budaya, dan meningkatkan media promosi.
Penelitian Relevan 4 (Skripsi)	
Penulis	Sinta Pratiwi
Judul	Daya Tarik Wisata Situs Batu Jaya Sebagai Kawasan cagar Budaya Nasional di Desa Segaran Kecamatan Batu Jaya Kabupaten Karawang
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa sajakah daya tarik wisata Situs Batu Jaya sebagai kawasan cagar budaya nasional di Desa Segaran Kecamatan Batu Jaya Kabupaten Karawang?</li> <li>2. Bagaimanakah upaya pelestarian wisata Situs Batu Jaya sebagai kawasan cagar budaya nasional di Desa Segaran Kecamatan Batu Jaya Kabupaten Karawang?</li> </ol>
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif
Hipotesis Penelitian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tarik wisata yang ada di kawasan wisata Situs Batu Jaya di Desa Segaran Kecamatan Batu Jaya Kabupaten Karawang yaitu Situs Candi Jiwa, Situs Candi Blandongan, dan Museum Situs Batu Jaya.</li> <li>2. Upaya pelestarian wisata Situs Batu Jaya sebagai kawasan cagar budaya nasional di Desa Segaran Kecamatan Batu Jaya Kabupaten Karawang yaitu perlindungan (pemeliharaan dan pengamanan), pengembangan (penelitian), dan pemanfaatan/pendayagunaan (sosial, pendidikan, dan pariwisata).</li> </ol>
Penelitian Relevan 5 (Tesis)	
Penulis	Ilma Dewi Rahmanisa



Judul	Pemodelan Potensi Wisata Air Terjun di Lereng Gunung Galunggung Sebagai Potensi <i>Geosite</i> dalam Mendukung <i>Geopark</i> Galunggung Kabupaten Tasikmalaya
Tahun	2023
Instansi	Universitas Siliwangi
Rumusan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimanakah potensi wisata air terjun di lereng Gunung Galunggung sebagai potensi <i>geosite</i> dalam mendukung <i>geopark</i> Galunggung Kabupaten Tasikmalaya?</li> <li>2. Bagaimanakah pemanfaatan potensi wisata air terjun di lereng Gunung Galunggung sebagai potensi <i>geosite</i> dalam mendukung <i>geopark</i> Galunggung Kabupaten Tasikmalaya?</li> <li>3. Bagaimanakah model pengembangan potensi wisata air terjun di lereng Gunung Galunggung Kabupaten Tasikmalaya?</li> </ol>
Metode Penelitian	Deskriptif Kuantitatif
Hipotesis Penelitian	<p>Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa air terjun Batu Blek dan air terjun Ciparay, memiliki potensi untuk dapat dijadikan sebagai objek geowisata karena memiliki kekayaan struktur geologi yang unik sehingga menjadikannya tempat yang menarik untuk dikunjungi, dan jika dijadikan objek wisata diharapkan dapat menjadi add value (salah satu nilai tambah bagi kesejahteraan masyarakat yang berada di sekitar Kabupaten Tasikmalaya, khususnya masyarakat Desa Santanamekar dan Desa Cidugaleun, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga lingkungan. Salah satu upaya untuk memaksimalkan dalam pemanfaatan potensi wisata air terjun di lereng gunung sebagai potensi <i>geosite</i> dalam mendukung <i>geopark</i> Galunggung Kabupaten Tasikmalaya ada beberapa aspek yaitu; pertama, pelengkapan sarana dan prasarana yang ada di Curug Batu Blek dan Curug Ciparay, yang ini merupakan salah satu penunjang kepariwisataan dan menjadi daya tarik bagi pengunjung, kedua, pengelolaan pariwisata, diperlukan SDM yang profesional dalam pengelolaan wisata Curug Batu Blek dan Curug Ciparay, harapannya agar bisa menggerakkan pelaku UMKM dan membantu memberdayakan ekonomi masyarakat, ketiga, optimalisasi pemanfaatan media sosial sebagai salah satu media dalam memasarkan atau mempromosikan obyek wisata. Dan yang ke empat yaitu penyediaan cendera mata sebagai penunjang wisata dan kenang-kenangan bagi para wisatawan/pengunjung. Model yang efektif bagi pengembangan potensi wisata air terjun di lereng</p>

	Gunung Galunggung Kabupaten Tasikmalaya adalah dengan pelaksanaan <i>Community Based Tourism</i> (CBT) masyarakat dilibatkan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, organisasi, penerapan kontrol dan juga evaluasi dalam pengelolaan obyek wisata air terjun Batu Blek dan air terjun Ciparay.
--	---

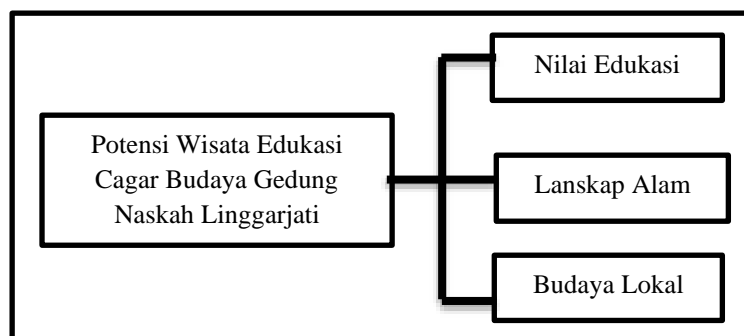
*Sumber: Hasil Studi Pustaka 2025*

Penelitian ini bukan hal baru, namun memiliki perbedaan dalam beberapa aspek utama. Fokus penelitian terletak pada Gedung Naskah Linggarjati sebagai cagar budaya dengan potensi edukasi dan sejarah yang signifikan. Pendekatan yang digunakan menekankan wisata edukasi berbasis cagar budaya. Metode yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan strategi 4A (*Attraction, Accessibility, Amenities, Ancillary*) sebagai kerangka analisis. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan wisata edukasi berkelanjutan serta memperkuat nilai cagar budaya sebagai daya tarik utama.

## 2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan skema untuk menentukan hipotesis berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kajian teoritis. Adapun kerangka konseptual dari penelitian ini adalah:

### 2.3.1 Kerangka Konseptual I



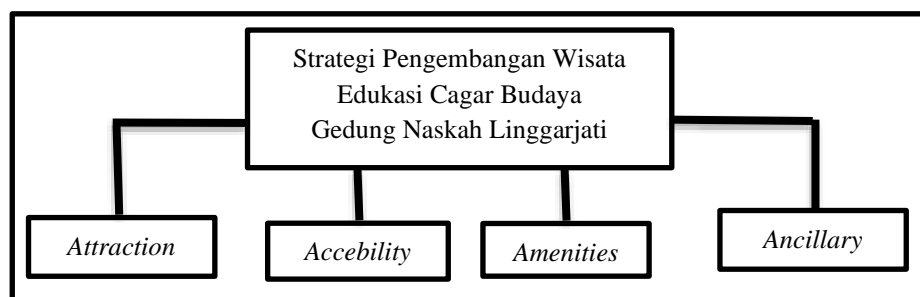
*Sumber: Hasil Analisis 2025*

**Gambar 2.1 Kerangka Konseptual I**

Kerangka Konseptual I didasarkan pada rumusan masalah yang pertama yaitu “Bagaimana potensi Gedung Naskah Linggarjati sebagai destinasi wisata edukasi berbasis cagar budaya di Desa Linggarjati Kecamatan Cilimus Kabupaten Kuningan?”. Potensi wisata ini akan

dijadikan sebagai wisata berbasis cagar budaya yang didalamnya menyimpan potensi yaitu Nilai Edukasi, Lanskap Alam, dan Budaya Lokal.

### 2.3.2 Kerangka Konseptual II



*Sumber: Hasil Analisis 2025*

**Gambar 2.2 Kerangka Konseptual II**

Kerangka Konseptual II didasarkan pada rumusan masalah yang kedua yaitu “Bagaimana strategi yang tepat untuk pengembangan wisata edukasi berbasis cagar budaya di Gedung Naskah Linggarjati Desa Linggarjati Kecamatan Cilimus Kabupaten Kuningan?”. Berdasarkan penguraian kerangka konseptual pada Gambar 2.2, maka terdapat hubungan antara kerangka konseptual I dan kerangka konseptual II. Maka yang menjadi strategi pengembangan wisata edukasi cagar budaya Gedung Naskah Linggarjati yaitu *Attraction*, *Accebility*, *Amenities*, *Ancillary*.

### 2.4 Pertanyaan Penelitian

Untuk membantu penelitian yang akan dilakukan, terdapat pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada informan atau narasumber. Informan kunci dalam penelitian ini yaitu Pengelola Gedung Naskah Linggarjati, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kuningan, serta informan tambahan dalam penelitian ini yaitu pengunjung Gedung Naskah Linggarjati, Masyarakat sekitar Gedung Naskah Linggarjati, dan Kepala Desa Linggarjati. Berdasarkan rumusan masalah dan kajian teoritis, penulis menyusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana potensi Gedung Naskah Linggarjati sebagai destinasi wisata edukasi berbasis cagar budaya di Desa Linggarjati Kecamatan Cilimus

Kabupaten Kuningan?

- 1) Apakah ada inovasi dalam penyampaian edukasi sejarah, seperti penggunaan media interaktif atau teknologi digital?
  - 2) Apakah ada kebijakan untuk menjaga kelestarian lanskap alam sekitar agar tetap bisa dimanfaatkan untuk wisata edukasi?
  - 3) Apakah Anda pernah melihat atau berpartisipasi dalam acara budaya atau kegiatan tradisional selama kunjungan Anda
- b. Strategi yang tepat untuk pengembangan wisata edukasi berbasis cagar budaya di Gedung Naskah Linggarjati Desa Linggarjati Kecamatan Cilimus Kabupaten Kuningan?
- 1) Apakah ada program wisata edukasi yang mengombinasikan sejarah dengan wisata alam?
  - 2) Apakah ada anggaran khusus yang dialokasikan untuk perbaikan fasilitas umum seperti toilet, tempat istirahat, dan musala?
  - 3) Jika Anda menghabiskan waktu cukup lama di sini, apakah area makan dan tempat istirahat sudah memadai untuk kebutuhan wisatawan?
  - 4) Menurut Anda, apakah promosi wisata Gedung Naskah Linggarjati sudah cukup efektif dalam menarik wisatawan? Jika belum, apa yang perlu diperbaiki?