

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teorisasi

1. Pariwisata

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009, tentang Kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata adalah serangkaian kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh perorangan atau keluarga atau kelompok dari tempat tinggal asalnya ke berbagai tempat lain dengan tujuan melakukan kunjungan wisata dan bukan untuk bekerja atau mencari penghasilan di tempat tujuan. Kunjungan yang dimaksud bersifat sementara dan pada waktunya akan kembali ke tempat tinggal semula. Hal tersebut memiliki dua elemen yang penting, yaitu: perjalanan itu sendiri dan tinggal sementara di tempat tujuan dengan berbagai aktivitas wisatanya.

Uraian di atas memiliki pengertian bahwa tidak semua orang yang melakukan perjalanan dari suatu tempat (tempat asal) ke tempat lain termasuk kegiatan wisata. Perjalanan rutin seseorang ke tempat bekerja walaupun mungkin cukup jauh dari segi jarak tentu bukan termasuk kategori wisatawan. Dengan kata lain, kegiatan pariwisata

adalah kegiatan bersenang senang (*leisure*) yang mengeluarkan uang atau melakukan tindakan konsumtif.

Pariwisata merupakan konsep yang sangat multidimensional. Tak bisa dihindari bahwa beberapa pengertian pariwisata dipakai oleh para praktisi dengan tujuan dan perspektif yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Definisi pariwisata memang tidak dapat sama persis diantara para ahli.

2. Desa Wisata

Pariwisata merupakan sebuah komoditas ekonomi baru yang mulai dikembangkan. Dalam teori ekonomi yang lebih umum, keunggulan dari kompetisi pariwisata dinilai dari sisi permintaan, seperti misalnya, wisatawan yang berkunjung ke suatu destinasi disebabkan oleh pendapatan orang, populasi negara wisatawan, biaya hidup, biaya transportasi kedua negara, nilai tukar, dan inflasi. Memiliki keunggulan komparatif, pariwisata harus mengubah segi pembangunan dari sisi permintaan ke penawaran. Destinasi wisata kerap dikunjungi dikarenakan kondisi lingkungan, infrastruktur, dan nilai budaya (Tjahjadi & Tirani, 2016 :2).

Teori keunggulan komparatif yang dikemukakan oleh Ricardo (1917) mengacu pada keunggulan yang dimiliki setiap daerah atau negara. Dalam teori tersebut dikemukakan bahwa apabila dua negara melakukan perdagangan suatu komoditi yang bagi negara tersebut merupakan keunggulan komparatif karena negara tersebut

berspesialisasi pada suatu komoditi, maka negara-negara tersebut akan mendapatkan keuntungan.

Salah satu upaya untuk mewujudkan keunggulan komparatif adalah dengan mengembangkan desa wisata. Menurut Yuliati & Suwandono (2016) desa wisata merupakan wujud kombinasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang dikemas dalam suatu pola kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku, sehingga menjadikan desa tersebut sebagai tujuan wisata. Desa wisata adalah bentuk industri pariwisata yang berupa kegiatan perjalanan wisata identik meliputi sejumlah kegiatan yang bersifat mendorong wisatawan sebagai konsumen agar menggunakan produk dari desa wisata tersebut atau melakukan perjalanan wisata ke desa wisata. Unsur produk pariwisata terdiri dari angkutan wisata, atraksi wisata, dan akomodasi pariwisata.

Desa wisata adalah sebuah wujud kombinasi antara akomodasi, atraksi, dan sarana pendukung yang dikenalkan dalam sebuah tata kehidupan masyarakat yang menjadi satu dengan aturan dan tradisi yang berlaku. Sebuah desa bisa disebut desa wisata ialah desa yang mempunyai potensi wisata yang dapat dikembangkan, sebuah tradisi, dan kebudayaan yang menjadi ciri khas, aksesibilitas dan sarana prasarana yang mendukung program desa wisata, keamanan yang terjamin, terjaganya ketertiban, dan kebersihan. Dasar dalam pengembangan desa wisata ialah pemahaman tentang karakter dan

kemampuan elemen yang ada dalam desa, seperti: kondisi lingkungan dan alam, sosial budaya, ekonomi masyarakat, struktur tata letak, aspek historis, budaya masyarakat dan bangunan, termasuk indigeneus knowledge (pengetahuan dan kemampuan lokal) yang dimiliki masyarakat (Hilman, 2018 :25).

Proses pengembangan desa wisata, masyarakat sekitar dijadikan sebagai subyek aktif, artinya lingkungan sekitar dan kehidupan sosial masyarakat di desa tersebut dijadikan sebagai tujuan wisata. Masyarakat juga berperan sebagai agen promosi wisata serta inovator dalam memberikan ide gagasan pengembangan desa wisata. Menurut Pitana (2009:81), pembangunan dan pengembangan pariwisata secara langsung akan merambah dan mengikutsertakan masyarakat, sehingga dapat memberikan berbagai pengaruh kepada masyarakat setempat, baik berupa pengaruh positif maupun negatif. Pemanfaatan sumber daya baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam di sekitar desa wisata yang diorganisir secara maksimal, akan memberikan dampak terhadap masyarakat sekitar. Hasil yang diperoleh dari kegiatan desa wisata akan dikembalikan kepada masyarakat sekitar sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Selain untuk meningkatkan kesejahteraan, konsep desa wisata akan menjadikan suatu desa menjaga kelestarian alam dan lingkungan, budaya, serta tradisi desa tersebut.

Keterlibatan masyarakat sekitar dalam proses pengembangan desa wisata juga sebagai kegiatan pemberdayaan masyarakat dalam membangun desa secara bersama-sama. Motivasi desentralisasi memberikan kebebasan bagi warga untuk mengatur dan mengelola pariwisata di daerahnya merupakan metode untuk menciptakan pariwisata yang berbasis kelompok sosial masyarakat (Hilman,2018:28). Tujuan dari pengembangan desa wisata adalah untuk melestarikan lingkungan alam dan meningkatkan pertumbuhan ekonomi di suatu daerah sehingga dengan mengimplementasikan konsep desa wisata ini menjadi salah satu wujud pariwisata yang ramah terhadap lingkungan di waktu mendatang (Putra , 2013:3).

Pengembangan desa wisata erat kaitannya dengan industri pariwisata. Menurut Undang Undang Nomor 10 Tahun 2009 industri pariwisata adalah kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata. Menurut Putri (2014:225) tentang industri pariwisata adalah merupakan sekumpulan dari berbagai jenis bidang usaha, yang secara bersama memproduksi produk ataupun jasa-jasa dan layanan, baik secara langsung maupun akan diperlukan oleh wisatawan saat melakukan kunjungannya. Berkembangnya desa wisata, akan memacu geliat industri pariwisata di Kabupaten Srandakan Bantul. Untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama mengunjungi destinasi wisata diperlukan

kehadiran industri pariwisata sebagai penunjang kegiatan. Dalam konsep desa wisata, industri pariwisata yang mayoritas tersedia adalah restoran atau rumah makan, jasa transportasi, hotel atau penginapan.

Tujuan pengembangan industri pariwisata di berbagai negara ialah untuk meningkatkan pendapatan devisa negara. Tujuan lainnya untuk mendapatkan nilai-nilai ekonomi yang positif di mana pariwisata diharapkan dapat berfungsi sebagai pemicu dalam pembangunan ekonomi di berbagai sektor. Umumnya keuntungan yang ingin dicapai adalah (Yoeti, 1990:23):

- a. Meningkatnya pertumbuhan urbanisasi sebagai dampak adanya pembangunan prasarana dan sarana wisata di suatu wilayah atau daerah tujuan wisata.
- b. Meningkatkan perkembangan industri pariwisata yang berhubungan dengan pelayanan wisatawan, seperti perusahaan transportasi, perhotelan dan penginapan, restoran dan rumah makan, kesenian lokal, souvenir dan lain-lain.
- c. Menambah jenis hasil kebudayaan dikarenakan meningkatnya tingkat konsumsi oleh wisatawan, seperti munculnya istilah kebudayaan komersil untuk memenuhi keperluan wisatawan.
- d. Pemerataan pendapatan.
- e. Jalan pemerintah untuk meningkatkan devisa negara.
- f. Menimbulkan *multiplier effect* pada negara-negara “*Tourism Receiving Countries*”

3. Atraksi Wisata

Atraksi wisata adalah perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi. Sedangkan menurut Surat Keputusan Departemen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No Km 98/PW:102/MPPT-87, atraksi wisata adalah tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

Daya tarik wisata yang juga sering disebut atraksi wisata, merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan kesuatu tempat daerah tujuan wisata, pengembangan atraksi wisata dan daya tarik wisata dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

a. Atraksi Wisata Alam

Atraksi wisata alam adalah sumber daya alam yang berpotensi dan berdayatarik bagi wisatawan serta yang ditunjukkan untuk pembinaan cinta alam, baik dalam kegiatan alam maupun setelah pembudidayaan. Potensi atraksi wisata alam dapat dibagi menjadi empat kawasan, yaitu:

- 1) Flora dan fauna.
- 2) Keunikan dan kekhasan ekosistem, misalnya ekosistem pertanian atau hutan bakau.
- 3) Gejala alam, sumber air panas, air terjun dan danau.

4) Budidaya sumber daya alam, sawah, kebun, peternakan.

b. Atraksi Wisata Sosial Budaya

Atraksi Wisata Sosial Budaya adalah atraksi wisata yang memanfaatkan keadaan sosial budaya terdapat suatu wilayah untuk dikembangkan, dimanfaatkan sebagai atraksi dan daya tarik wisata. Atraksi wisata sosial budaya meliputi museum, peninggalan sejarah, upacara adat, seni pertunjukan, dan kerajinan.

Atraksi wisata ini adalah merupakan usaha pemanfaatan seni dan budaya bangsa untuk dijadikan sasaran wisata, seperti diketahui bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya akan budaya yang diwariskan oleh nenek moyang bangsa Indonesia yang terdahulu.

c. Atraksi Wisata Minat Khusus

Atraksi wisata minat khusus adalah jenis wisata baru dikembangkan di Indonesia. Wisata ini lebih diutamakan pada wisatawan yang mempunyai motivasi khusus, biasanya para wisatawan harus memiliki keahlian. Seperti berburu, mendaki gunung, arung jeram, agrowisata dan lain-lain.

4. Potensi Wisata

Menurut Yoety (2002:45) potensi wisata adalah atraksi atau daya tarik wisata yang dapat dipublikasikan, dipasarkan, dikelola serta dikembangkan menjadi tempat peristirahatan atau bersenang-senang

dalam sementara waktu dan dapat diambil manfaatnya dari atraksi wisata tersebut. Potensi wisata terdiri dari dua faktor, yaitu :

- a. Faktor fisik yang dimaksud adalah faktor yang menunjang sebagai atraksi wisata yang merupakan elemen alam. Yang termasuk ke dalamnya adalah air, pepohonan, udara, pegunungan, pantai, bentang alam, vegetasi dan sebagainya yang berguna bagi para wisatawan.
- b. Faktor non fisik Yang dimaksud adalah sebagai pendukung untuk pengembangan atraksi wisata . Yang dimaksudkan dalam faktor fisik adalah sarana dan prasarana, peran pemerintah serta pengelola sapta pesona.

Menurut Rumaini (1992:65) Umumnya yang menjadi daya tarik wisata berdasarkan pada:

- a. Adanya ciri khusus atau spesifik yang bersifat langka.
- b. Adanya sumber daya yang dapat menimbulkan rasa senang, indah, bersih
- c. Adanya aksesibilitas yang tinggi untuk dapat di kunjungi.
- d. Adanya sarana dan prasarana penunjang untuk melayani para wisatawan yang hadir.

5. Bauran Produk Wisata

- a. Atraksi

Atraksi atau daya tarik wisata ialah salah satu unsur yang menentukan alasan wisatawan dalam melakukan perjalanan

wisata dan juga menentukan perkembangan industri pariwisata (G, 2016: 40). Menurut Karyo yang dikutip dalam (Pangestuti, 2019:157) mengemukakan atraksi atau daya tarik wisata tidak dapat terlepas dari konsep *what to see* dan *what to do* pada objek tujuan wisata.

b. Amenitas

Menurut Mill yang dikutip dalam (Sari, 2019:505) berpendapat amenities atau fasilitas wisata ialah salah satu faktor yang membantu memenuhi kebutuhan wisatawan saat berada di objek wisata. Pendapat tersebut diperkuat oleh pendapat Spillane yang dikutip oleh (Yusuf, 2017:2) mengemukakan fasilitas fisik merupakan sarana pelayanan yang ditawarkan pihak pengelola objek wisata kepada wisatawan untuk menikmatinya dan membantu memudahkan wisatawan saat berkunjung ke objek wisata. Ketersediaan sarana juga secara tidak langsung memotivasi calon wisatawan untuk datang berkunjung guna menikmati objek wisata dalam kurun waktu yang relatif lama.

c. Aksesibilitas

Menurut Yoeti yang dikutip oleh (Rossadi & Widayati, 2018) mengemukakan bahwa aksesibilitas ialah unsur kemudahan wisatawan dalam mencapai daerah tujuan wisata baik secara jarak maupun kecepatan, juga tersedianya sarana transportasi umum menuju lokasi tersebut. Menurut Cooper yang dikutip oleh

(Ardiansyah & Maulida, 2020) Aksesibilitas ialah faktor penting dalam kegiatan pariwisata. Semua jenis transportasi atau jasa transportasi yang menjadi akses dan memudahkan wisatawan untuk berpindah dari suatu daerah ke daerah yang lain dalam berwisata.

6. Paket Wisata

Menurut Deskey (2001:23), paket wisata merupakan perpaduan beberapa produk wisata, minimal dua produk, yang dikenal menjadi satu kesatuan harga yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Sementara itu produk wisata mempunyai pengertian totalitas pengalaman seorang wisatawan sejak ia meninggalkan suatu tempat sampai kembali lagi ke tempat ia bekerja.

Menurut Yoeti (2001:112) mengartikan bahwa paket wisata adalah “suatu perjalanan wisata yang direncanakan dan diselenggarakan oleh suatu travel agent atau biro perjalanan atas resiko dan tanggung jawab sendiri, yang acaranya lamanya waktu singkat, tempat-tempat yang akan dikunjungi, akomodasi, transportasi, makanan dan minuman telah ditentukan oleh biro perjalanan dan telah ditentukan jumlahnya”. Sedangkan Menurut Suwanto (1997:15), produk perjalanan wisata yang oleh suatu biro perjalanan wisata dijual kepada wisatawan atau oleh perusahaan transportasi yang berpartner dengannya dimana harga paket wisata

tersebut telah mencakup biaya akomodasi, transportasi ataupun fasilitas yang menyertainya.

Melihat pengertian dari berbagai sumber mengenai paket wisata dapat disimpulkan bahwa paket wisata merupakan gabungan dari berbagai produk industry bertujuan untuk memenuhi segala kebutuhan perjalanan wisata yang dibutuhkan oleh wisatawan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan dan kajian. Hasil penelitian berhubungan dengan topik penelitian yaitu strategi pengembangan potensi wisata.

1. Laila, (2018). *Analisis Potensi Dan Kendala Dalam Pengembangan Atraksi Wisata Edukatif Di Desa Wisata Margorejo, Kabupaten Kudus.*

Atraksi wisata edukatif di Desa Wisata Margorejo memiliki potensi wisata yang layak dikembangkan dengan persentase kelayakan 96,0%. Hal ini dikarenakan kawasan atraksi wisata edukatif di Desa Wisata Margorejo memiliki daya tarik, aksesibilitas serta sarana dan prasarana penunjang yang mendukung sehingga layak dikembangkan.

Potensi pengembangan atraksi wisata edukatif di Desa Margorejo dapat dijadikan sebagai sumber belajar pembelajaran tematik dengan memanfaatkan lingkungan ditunjang berbagai atraksi dan daya tarik yang ada. Kendala yang paling mempengaruhi dalam pengembangan atraksi wisata edukatif di Desa Wisata Margorejo

adalah kurangnya promosi yang berakibat pada sedikitnya jumlah pengunjung pelajar yang berkunjung karena kurangnya informasi mengenai keberadaan atraksi wisata edukatif di Desa Wisata Margorejo.

Atraksi wisata edukatif di Desa Wisata Margorejo berada pada kuadran I berarti berada pada situasi yang menguntungkan, dimana atraksi wisata edukatif di Desa Wisata Margorejo memiliki kekuatan dari segi internalnya dan peluang dari segi eksternalnya. Strategi yang dapat dilakukan adalah memanfaatkan peluang dan kekuatan yang ada untuk pengembangannya dengan mendukung kebijakan pertumbuhan yang agresif (Growth oriented strategy).

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, sama-sama menggali potensi apa saja yang bisa di kembangkan menjadi tempat wisata yang layak. Penelitian terdahulu mengambil lokasi yang sudah terbentuk Desa wisata, sedangkan penelitian ini mengambil lokasi yang belum ada bentuk desa wisatanya,masih berupa rancangan.

2. Irwansyah, (2017). *Analisis Potensi Obyek Wisata Pantai Romantis Dalam Pendapatan Asli Daerah (PAD)di Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai.*

Permasalahannya disuatu objek wisata pantai adalah masih banyaknya kendala diantaranya prasarana jalan dan modal di pantai

romantis tergolong sarana jalan yang dilalui tergolong rusak, Dalam menambah jumlah kunjungan baik lokal maupun luar negeri harus mempunyai ide-idenya yang inovatif dengan menjalankan pembangunan yang memadai baik dari fasilitas sehingga menarik pengunjung lebih dari sebelumnya . Berdasarkan hasil penelitian Potensi pantai dalam pendapatan asli daerah bahwa jumlah kunjungan 2.237 dapat dipengaruhi oleh pendapatan sebesar Rp 502.285.000 selama lima tahun dan fasilitas yang memadai dengan tingkat kepuasan pengunjung sebesar 0,218 %.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggali potensi yang ada di tempat wisata. Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif.

3. Apriyani,(2021). *Analisis Potensi Pengembangan Obyek Wisata Danau Bebek Bebekan Dalam Meningkatkan Perekonomian Masyarakat di Desa Labuhan Ratu.*

Pengembangan objek wisata Danau Bebek-Bebekan yang terdapat di Desa Labuhan Raru dengan melalui pengembangan daya tarik wisata, melengkapi saran dan prasarana serta melakukan peningkatan promosi dan pemasaran pada objek wisata tersebut. Pengembangan pariwisata memberikan dampak positif bagi Objek wisata Danau Bebek-bebekan. Pengunjung semakin ramai untuk berkunjung di objek wisata tersebut, sehingga bertambahnya jumlah

pengunjung maka akan memberikan dampak bagi masyarakat sekitar yang berjualan di area Danau tersebut. Dampak yang dirasakan seperti peningkatan pendapatan, terbukanya lapangan pekerjaan, menciptakan kesempatan berwirausaha dan mengurangi pengangguran.

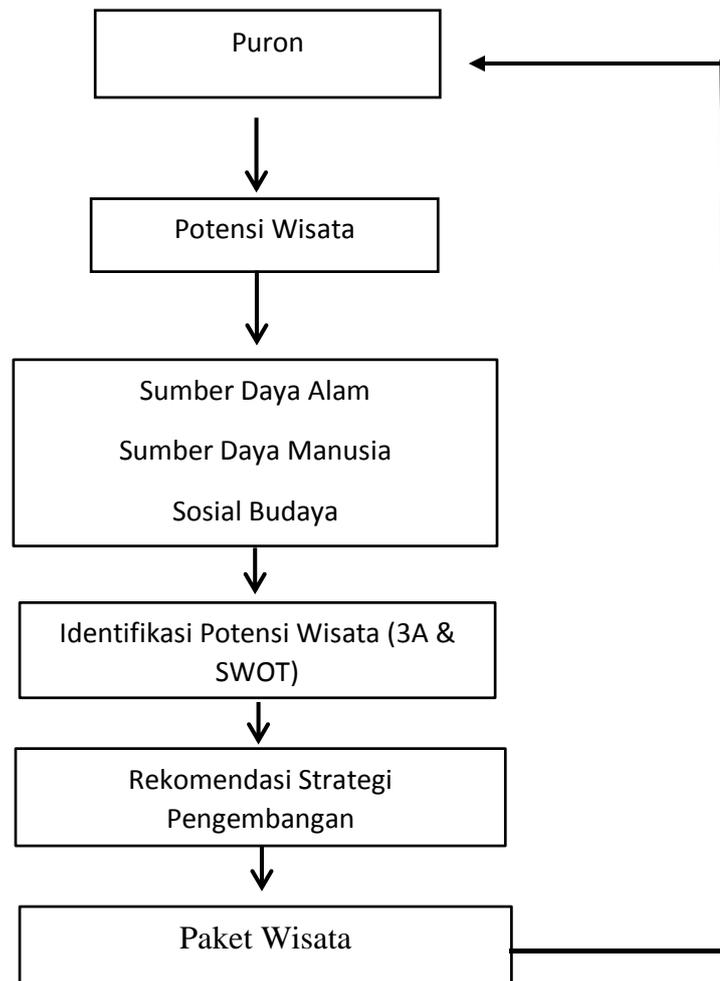
Dampak yang dirasakan utama adalah, pendapatan pedagang yang semakin meningkat adanya pengembangan objek wisata. Namun baru ini pendapatan pedagang menurun karena adanya virus Covid-19 sehingga memperhambat dan mengurangi kunjungan wisatawan untuk menikmati Objek Wisata Danau Bebek-Bebekan.

Penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama membahas potensi yang perlu dikembangkan untuk menambah minat kunjungan wisatawan. Penelitian terdahulu memilih lokasi penelitian yang sudah terbentuk tempat wisata, sedangkan penelitian ini masih berupa wisata rintisan.

C. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan di Dusun Puron Srandakan Bantul dengan menganalisis potensi wisata dengan mengimplementasikan paket wisata. Langkah pertama untuk mencari tahu potensi di Dusun Puron adalah dengan meneliti seluruh sumber daya yang dapat menjadi faktor untuk pengembangan desa wisata, kemudian mencari tahu respon masyarakat apakah dapat mendukung atau tidak jika dusun mereka dijadikan desa wisata, serta meneliti sosial budaya masyarakat di lokasi penelitian. Setelah

mengetahui sumber daya alam dan sumber daya manusianya, maka lokasi penelitian diidentifikasi potensi wisatanya dengan pendekatan 3A dan diteliti menggunakan metode SWOT agar menghasilkan rekomendasi paket wisata yang aman dan kreatif.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hal ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu mengungkap makna dari suatu fenomena dalam bentuk narasi atau pemaparan, maka ditentukan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian dengan cara melakukan penelitian langsung ke lapangan dengan mengumpulkan data, melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi langsung untuk bahan pertimbangan dengan analisis sehingga mendapat kesimpulan.

B. Lokasi dan waktu

Penelitian telah dilaksanakan di Dusun Puron Kelurahan Trimurti,,Kapanewon Srandakan Bantul. Alasan peneliti memilih Lokasi tersebut karena Dusun Puron memiliki potensi wisata yang beragam dan akan disayangkan jika tidak dikembangkan. Penelitian ini dimulai pada bulan Juni sampai July 2022.

C. Teknik Cuplikan

Penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti kualitatif sebagai human instrumen, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data,

menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas semuanya. Instrumen untuk melengkapi data-data dan membandingkan dengan data yang telah didapatkan melalui observasi dan wawancara (Sugiyono, 2009:305-307). Dalam penelitian ini, peneliti menjadi instrument penelitian itu sendiri, dan instrument yang digunakan adalah data-data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, kuisisioner dan dokumentasi.

D. Sumber Data

Dalam penelitian ini, jenis dan sumber data yang digunakan ialah:

1. Data Primer

Data diperoleh melalui proses observasi di Dusun puron dan wawancara bersama Pak Wahyudi selaku kepala dukuh, Pak Harjono selaku ketua pengelola, dan perwakilan karang taruna. Selain itu kuesioner untuk data penyusunan SWOT yang ditujukan kepada wisatawan yang mengunjungi Dusun Puron.

2. Data Sekunder

Data yang didapatkan dari studi kepustakaan dan dokumentasi yang berupa buku-buku terkait dengan masalah penelitian dan dari situs internet.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pertama-tama dimulai dengan menggali data dari berbagai sumber, yaitu dengan wawancara, pengamatan, yang kemudian

dituliskan dalam catatan lapangan dengan memanfaatkan dokumen pribadi, gambar, foto dan sebagainya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian, sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya, seperti membantu membuat tahu dan tempe.

2. Wawancara

Agar penelitian ini berjalan dengan lancar, maka peneliti akan melakukan wawancara dengan beberapa tokoh penting dalam pembentukan Desa Wisata Puron, yaitu Bapak Wahyudi Purwanto selaku Kepala Dusun Puron, Bapak Harjana selaku ketua pengelola, dan saudara Andi Siam selaku ketua karang taruna. Wawancara ini akan dilaksanakan di kediaman Bapak Kepala Dusun Puron pada bulan Juni 2022 dan menggunakan pedoman wawancara agar lebih teratur. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui seluruh potensi, persiapan dan rencana dalam pembentukan Desa Wisata Puron sehingga peneliti bersama dengan pengelola dapat menganalisis dan menyarankan paket wisata yang sesuai dengan atraksi wisata.

3. Dokumentasi

Pada jenis penelitian ini, penulis melengkapi dokumen yang mendukung tercapainya tujuan penelitian yaitu saat melakukan wawancara terhadap responden dengan cara perekaman video dan foto. Pengumpulan data pada metode dokumentasi ini menggunakan alat berupa : kamera, perekam suara, dan alat tulis.

4. Kuesioner

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner untuk pedoman dalam menentukan skoring strategi untuk *input* data SWOT. Kuesioner ini hanya ditujukan wisatawan yang mengunjungi Dusun Puron berjumlah 30 orang yang datanya tersebut diolah melalui tahap *input*, tahap skoring, bobot, dan tahap pencocokan sehingga dapat disusun sebuah rekomendasi paket wisata dengan menggunakan pendekatan 3A(atraksi,amenitas,dan aksesibilitas).

5. Studi Literatur

Dalam studi literatur ini peneliti mencari referensi berdasarkan teori yang relevan dengan permasalahan atau fenomena yang dikaji. Sumber kepustakaan dapat diperoleh dari buku, Jurnal, artikel, dan hasil penelitian terdahulu.

F. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian di Dusun Puron adalah uji kredibilitas. Dalam bukunya, Sugiyono (2016:270), menjelaskan uji kredibilitas data atau kepercayaan

terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan triangulasi.

Menurut Wiliam Wiersma dalam Sugiyono (2016:273), triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi Teknik.

1. Triangulasi Sumber

Menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara memeriksa data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Data yang diperoleh kemudian dideskripsikan dan dikategorisasikan sesuai dengan apa yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut. Peneliti melakukan pemilahan data yang sama dan berbeda untuk dianalisis lebih lanjut.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Data yang diperoleh dengan wawancara, kemudian dicek dengan observasi, dokumentasi atau studi literatur.

G. Metode Analisis Data

1. Pengumpulan Data

Peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi partisipatif di daya tarik, wawancara terstruktur kepada pengelola dan

wawancara tidak terstruktur bersama masyarakat, serta kuesioner SWOT untuk wisatawan dan dokumentasi foto.

2. Reduksi Data

Peneliti melakukan reduksi data melalui hasil wawancara, kemudian digunakan sebagai pedoman dalam penyusunan kuesioner SWOT. Dalam reduksi data ini peneliti memfokuskan data yang dapat menjawab pertanyaan dalam rumusan masalah.

3. Tahap *Input*

Tahap *input* merupakan tahap mengumpulkan informasi dasar yang dibutuhkan untuk merumuskan strategi dan paket wisata. Tahap *input* terdiri atas identifikasi faktor-faktor eksternal dan internal, pemberian bobot, dan penentuan *rating* pada matrik EFAS dan IFAS.

a. Identifikasi Faktor Internal dan Eksternal

Identifikasi faktor eksternal dan internal dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kemudian melakukan analisis indentifikasi faktor kunci lingkungan eksternal makro dan mikro dilakukan dengan melihat fenomena lingkungan internal yang di analisis berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti. Selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam menentukan peluang, ancaman, kekuatan, dan kelemahan.

b. Penentuan Bobot

Teknik pembobotan dilakukan dengan metode *paired comparison* (Kinnear dan Taylor, 1995:306). Nilai total penilaian

bobot pada setiap faktor kunci mulai dari 0,0 (tidak penting) sampai dengan 1,0 (paling penting).

Bobot pada setiap variabel diperoleh dari perhitungan total nilai setiap variabel dibagi dengan total nilai keseluruhan variabel, dengan rumus :

$$\alpha_i = \frac{X_i}{\sum_{i=1}^n X_i}$$

α_i = bobot variabel ke-i

X_i = nilai variabel ke-I

n = jumlah variabel 3

i = 1,2,3,...,n

c. Penentuan *Rating*

Menurut David (2009:05), *rating* menunjukkan tingkat respon dalam bentuk kisaran nilai yang menunjukkan seberapa efektif strategi dalam merespon faktor kunci eksternal yang diukur dengan skala 1 sampai 4, dengan arti:

Respon strategi sangat bagus = 4

Respon strategi di atas rata-rata = 3

Respon strategi rata – rata = 2

Respon strategi di bawah rata – rata = 1

Tabel 3.1 Faktor Strategi Eksternal (EFAS)

Faktor Strategi Eksternal	Bobot	Rating	Bobot X Rating
Peluang	X	X	X
Jumlah	X	X	X
Ancaman	X	X	X
Jumlah	X	X	X
Total			1,000

Sumber: Rangkuti (2004:18)

Tabel 3.2 Faktor Strategi Internal (IFAS)

Faktor Strategi Eksternal	Bobot	Rating	Bobot X Rating
Kekuatan	X	X	X
Jumlah	X	X	X
Kelemahan	X	X	X
Jumlah	X	X	X
Total			1,000

Sumber : Rangkuti (2004: 18)

d. Tahap Pencocokan

Tahap pencocokkan dilakukan berdasarkan pada informasi yang diperoleh pada tahap input (David, 2009:343). Tahap ini berfokus pada penciptaan strategi alternatif dengan mencocokkan antara peluang dan ancaman eksternal dengan kekuatan dan kelemahan internal. Pada penelitian ini, alat yang digunakan adalah matrik IE (*Internal – External*).

Menurut David (2009:344), didasarkan pada dua dimensi kunci, yaitu skor bobot total IFAS pada sumbu x (*horizontal*) dan skor bobot EFAS pada sumbu y (*vertikal*). Pada sumbu x dari matriks IE, skor bobot total IFAS dari 1,0 hingga 1,99

menunjukkan posisi internal lemah; skor dari 2,0 hingga 2,99 dinilai rata-rata; skor dari 3,0 hingga 4,0 menunjukkan posisi internal kuat. Pada sumbu y dari matriks IE, total skor bobot EFAS dari 1,0 hingga 1,99 menunjukkan respon strategi perusahaan dinilai rendah; skor dari 2,0 hingga 2,99 dinilai rata-rata; dan nilai 3,0 hingga 4,0 adalah dinilai tinggi.

Tabel 3.3 Skor Bobot Total IFAS

	Kuat	Rata – rata	Lemah
4,0	3,0-4,0	3,0	2,0
1,0			1,0 -1,99

Skor Bobot Total EFAS	4,0	3,0-4,0	3,0	2,0	1,0 -1,99
	1,0	Tinggi	Rata-rata	Rendah	
	3,0	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah

Tabel 3.3 Matrik IE Skor Bobot Total IFE

Grow & Build I	Grow & Build II	Hold & Maintain & III
Grow & Build IV	Hold & Maintain V	Harvest or Divest VI
Hold & Maintain VII	Harvest or Divest VIII	Harvest or Divest IX

Matrik IE dapat dibagi menjadi tiga bagian implementasi strategi yaitu :

- 1) *Grow dan build* (tumbuh dan membangun) meliputi sel I, II, dan IV. Strategi yang sesuai dengan strategi intensif (penetrasi pasar, pengembangan pasar, dan pengembangan produk).
- 2) *Hold and maintain* (menjaga dan mempertahankan) meliputi sel III, V, VII. Strategi yang sesuai dengan penetrasi pasar dan pengembangan produk.

3) *Harvest and Divest* (panen dan divestasi) meliputi sel VI, VIII, IX. Strategi yang sesuai yaitu divestasi (modal baru), diversifikasi (penambahan produk), dan likuidasi (jual aset).

e. Strategi Alternatif Menggunakan Matrik SWOT

Alat yang dipakai untuk menyusun faktor-faktor strategis daya tarik adalah matrik SWOT. Matrik ini dapat menggambarkan secara jelas bagaimana peluang dan ancaman eksternal yang dihadapi perusahaan dapat disesuaikan dengan kekuatan dan kelemahan yang dimilikinya. Matrik ini dapat menghasilkan empat set kemungkinan alternatif strategis.

Tabel 3.4 Matrik SWOT

IFAS EFAS	<i>STRENGTH</i> (S) Tentukan 5-10 faktor kekuatan internal	<i>WEAKNESSES</i> (W) Faktor- faktor internal Tentukan dengan 5-10 kelemahan internal
<i>OPPORTUNITIES</i> (O) Tentukan 5-10 faktor Ancaman eksternal	STRATEGI SO Ciptakan strategi yang menggunakan kekuatan untuk memanfaatkan peluang	STRATEGI WO Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan untuk memanfaatkan peluang
<i>THREATS</i> (T) Tentukan 5-10 faktor ancaman eksternal	STRATEGI ST Ciptakan strategi yang Menggunakan kekuatan untuk mengatasi ancaman	STRATEGI WT Ciptakan strategi yang meminimalkan kelemahan dan menghindari ancaman

1) Strategi SO (*Strength-Opportunities*)

Strategi ini dibuat berdasarkan jalan pikiran perusahaan, yaitu dengan memanfaatkan seluruh kekuatan untuk merebut dan memanfaatkan peluang yang sebesar-besarnya

2) Strategi ST (*Strenghts-Threats*)

Strategi ini menggunakan kekuatan yang dimiliki perusahaan untuk mengatasi ancaman yang akan mengurangi kunjungan wisatawan.

3) Strategi WO (*Weknesses- Opportunities*)

Strategi ini diterapkan berdasarkan pemanfaatan peluang yang ada dengan cara meminimalkan kelemahan yang ada.

4) Strategi WT (*Weknesses- Threats*)

Strategi ini berdasarkan pada kegiatan yang bersifat *defensive* dan berusaha meminimalkan kelemahan yang ada serta menghindari ancaman.

f. Penarikan kesimpulan

Setelah data dikelola dan disajikan, langkah berikutnya adalah penarikan kesimpulan. Hasil dari penarikan kesimpulan ini adalah jawaban garis besar untuk menjawab fokus masalah yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil kesimpulan berdasarkan data-data yang nyata dan diperoleh dari lapangan serta telah teruji oleh landasan teori yang ada. Peneliti melakukan penarikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah “strategi pengembangan potensi wisata dan rekomendasi paket wisata di Dusun Puron”. Hasil kesimpulan ini telah menjawab pertanyaan dari fokus masalah tersebut.

H. Alur Penelitian

Alur penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Memperoleh Gambaran Umum

Tahap ini adalah tahap mengenal gambaran umum dan mencari informasi mengenai masalah penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan pendekatan kepada Dusun Puron , guna mempertajam focus masalah yang diteliti.

2. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahap pengumpulan data. Kegiatan yang dilakukan sudah mengarah kepada hal-hal yang dianggap mempunyai hubungan dengan fokus masalah. Informasi yang dikumpulkan tidak lagi bersifat umum, tetapi sudah lebih mengarah dan terstruktur serta masih terbuka. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan prinsip penelitian kualitatif, yaitu berusaha memahami makna dari peristiwa manusia dalam situasi tertentu. Dengan demikian penekanannya terletak pada pemahaman terhadap interaksi, perilaku, dan peristiwa. Dalam tahap ini, wawancara dengan responden dan observasi yang dilakukan secara terarah terfokus, spesifik, dan intensif. Dengan kata lain pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada responden diarahkan pada fokus penelitian. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap perilaku lingkungan responden, peneliti membuat catatan lapangan hasil wawancara serta observasi

yang diupayakan secara teliti, rinci, selektif, dan sistematis. Kegiatan eksplorasi dilakukan untuk menggambarkan dan menspesifikasikan data yang diperoleh pada tahap orientasi agar dalam tahap selanjutnya lebih terinci dan terarah pada hal-hal yang diperlukan dalam rangka menganalisis masalah penelitian.

3. Tahap Validitas

Data Tahap ini untuk mengecek kebenaran dari data dan informasi yang diperoleh, untuk menguji konsistensi informasi yang telah diberikan sumber informasi yang telah dituangkan dalam bentuk laporan naratif untuk memperoleh tingkat kredibilitas hasil penelitian, sebagai upaya pembenaran hasil penelitian terutama atas informasi-informasi yang diperoleh baik melalui wawancara, observasi, kuesioner, maupun studi dokumentasi. Dengan demikian kesalahpahaman dalam menafsirkan informasi yang diperoleh dapat dihindari.

BAB IV

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Desa Wisata Dusun Puron

Dusun puron merupakan salah satu dusun yang berada di Kelurahan Trimurti, Kepanewon Srandakan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewah Yogyakarta. Terdiri atas 5 RT yaitu RT 45-49 yang kaya akan potensi kesenian dan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM).

Dusun Puron menyimpan berbagai potensi yang beragam, potensi ini layak untuk dikembangkan sehingga akan memberikan manfaat kepada seluruh pemangku kepentingan yang terlibat. Desa ini kaya akan budaya dan kreatifitas yang luar biasa. Salah satu budaya asli khas dari desa ini adalah Gejlug lesung yang menciptakan suara yang khas ketika tongkat kayu bertumbukan dengan lesung padi, tidak hanya potensi budaya dan umkmnya saja yang menonjol, namun juga semangat, kreatifitas, dan dedikasinya tinggi.

Dusun Puron juga dapat dijadikan sebagai tempat wisata religi, karena disana terdapat Makam Syeh Badowi, yang setiap tahunnya selalu didatangi orang-orang untuk Berziarah.

Desa Wisata Dusun Puron ini akan diberi nama “Pesona Peoplepad Puron”, peoplepad ini terinspirasi dari kata pad pada

“*helly-pad*”, yang diharapkan akan menjadi tempat untuk mendaratnya para wisatawan yang menginginkan pengalaman berwisata yang luar biasa.

2. Maksud dan Tujuan Membentuk Desa Wisata Puron

Maksud:

- a. Memaksimalkan seluruh potensi pariwisata yang ada pada Desa Wisata Dusun Puron.
- b. Melestarikan budaya Jawa melalui pertunjukan Reog, Ketoprak, Gejlog Lesung dan Karawitan.
- c. Memberdayakan masyarakat sekitar untuk turut berperan dan berkontribusi dalam pengembangan pariwisata Kabupaten Bantul.

Tujuan:

- a. Turut serta dalam menyukkseskan pembangunan pariwisata Indonesia.
- b. Menjaga keberlangsungan budaya asli jawa yang merupakan kekayaan negeri ini sehingga lestari dan terjaga.
- c. Memberikan manfaat sosial dan ekonomi bagi seluruh pemangku kepentingan.

3. Kondisi Demografi

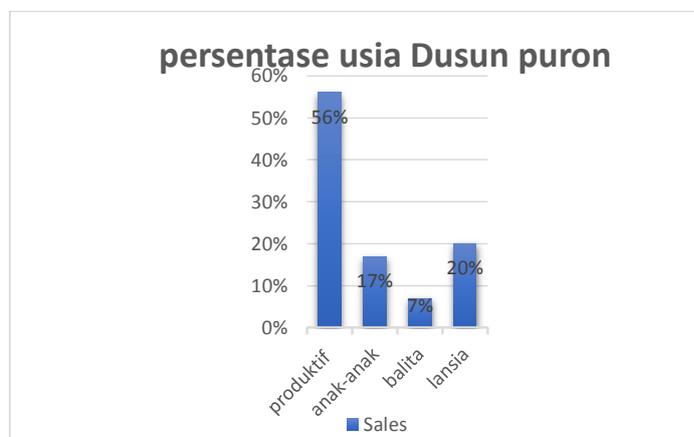
Kondisi demografi suatu wilayah merupakan suatu faktor utama dalam pelaksanaan pembangunan dimana pembangunan merupakan suatu proses perubahan menuju kehidupan yang lebih baik. Manusia merupakan objek dan subjek dalam setiap pembangunan , dalam artian

manusia adalah sasaran pembangunan dan sekaligus pelaku pembangunan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada kepala dusun, peneliti mengelompokkan profil demografi Dusun Puron pada tahun 2021. Berdasarkan 2 kategori yaitu usia dan jumlah kepala keluarga. Berikut adalah data demografi Desa Wisata Dusun Puron 2021:

a. Usia

Jumlah penduduk Dusun Puron menurut kelompok Usia



Gambar 4.1 Diagram Usia

Sumber: Data Demografi Dusun Puron 2021.

Berdasarkan gambar 4.1 menunjukkan bahwa jumlah penduduk Dusun Puron pada tahun 2021 berdasarkan kelompok usia adalah pada kategori Produktif (18-56 Tahun) dengan jumlah 56%. Itu artinya banyak pemuda/pemudi, orang tua di Dusun Puron yang sangat berpotensi untuk diberikan pemahaman tentang pariwisata di Dusun Puron dan memberikan prospek yang

bagus untuk membangun ekonomi masyarakat yang lebih baik lagi kedepannya, dan untuk penduduk lansia (>56 Tahun) berjumlah 20%, sementara untuk anak-anak sebanyak 17% dan balita 7%.

b. Jumlah Kepala Keluarga

Jumlah Kepala Keluarga (Kk) Dusun Puron



Gambar 4.2 Diagram KK
Sumber: Data Demografi Dusun Puron 2021

Berdasarkan data demografi gambar 4.2 Dusun Puron tahun 2021, dapat dilihat bahwa jumlah Kk di Dusun Puron Berjumlah 296 Dengan Jumlah Kk Laki-Laki sebanyak 229 dan jumlah Kk Wanita sebanyak 67.

4. Kepengurusan Desa Wisata

Tabel 4.1 Kepengurusan Desa Wisata

Jabatan	Nama
Pembina	- Kepala Dinas Pariwisata Bantul
Penasehat	1. Lurah Kalurahan Trimurti 2. Ketua Pokdarwis Kalurahan Trimurti 3. Kepala Dusun Puron
Ketua Pengelolah Desa Wisata	1. Bp. Harjana 2. Bp. Danu
Sekretaris	- Andi Siam
Bendahara	- Yuni Lestari
Seksi Keamanan & Ketertiban	1. Bp. Joko 2. Haris 3. Anas
Seksi Kebersihan & Keindahan	1. Hendri 2. Erlin 3. Ridwan 4. Trianto
Seksi Daya Tarik Wisata dan Kenangan	1. Andri Setyawan 2. Faris Luqman
Seksi Humas dan Pengembangan SDM	1. Indah Budiarti 2. Nunik
Seksi Pengembangan Usaha	1. Huda 2. Bu Enik 3. Nur Widianto 4. Bp. Aksan

Sumber: Data Pengelola Desa Wisata Dusun Puron 2021

Kepengurusan desa wisata ini terbentuk disaat Dusun Puron akan mendaftarkan profil wisata ke Dinas Pariwisata, tepatnya tahun lalu 2021 disaat peneliti sedang kuliah kerja nyata (KKN) di Dusun Puron, namun karena kendala sumber daya manusia dan masih belum kompaknya antara pengurus desa wisata dengan masyarakat setempat, akhirnya menunda untuk mendaftarkan profil wisata.

5. Aksesibilitas dan Amenitas Desa Wisata Dusun Puron

Dalam pariwisata, aksesibilitas sangat penting dan mempengaruhi minat wisatawan untuk datang ke suatu destinasi wisata, biasanya aksesibilitas ini dapat diukur dengan berapa jarak yang ditempuh, keadaan jalan dan transportasi apa yang dapat digunakan. Transportasi yang dapat digunakan untuk menuju Dusun Puron berupa motor, mobil dan bus. Keadaan jalan menuju Desa Wisata Dusun Puron terbilang sudah bagus dan beraspal.

Desa Wisata Rintisan Dusun Puron ini terletak di Jalan Srandakan Kilometer 1 Trimurti, untuk rute perjalanan menuju Desa Wisata Puron cukup mudah sekali, dimana hanya membutuhkan waktu 35 menit dari titik nol kilometer, dari bandara YIA sekitar 45 menit dan 40 menit dari stasiun Tugu.



Gambar 4.3 Jalan Masuk Desa Wisata Dusun Puron
Sumber: Data Primer, 2022.

Desa Wisata Dusun Puron juga memiliki berbagai fasilitas pendukung yang tergolong cukup lengkap untuk menunjang kegiatan wisata. Adapun fasilitas yang terdapat di Desa Wisata Rintisan Dusun Puron yaitu:

a. Masjid

Fasilitas masjid yang berada di Dusun Puron terletak di samping jalan dekat dengan pusat informasi desa wisata dan dekat dengan titik kumpul tempat wisata. Masjid tersebut terdapat toilet yang terjaga kebersihannya, tempat wudhu yang banyak dan juga tersedia mukena serta sarung yang bersih dan wangi. Masjid Darussalam ini juga aktif digunakan untuk untuk rapat pemuda karang taruna Dusun Puron. Sebagaimana dituturkan oleh Bapak Wahyudi selaku kepala dusun, beliau mengatakan bahwa:

“Fasilitas tempat ibadah sudah ada mbak, dibagian utara makam Syekh Badowi terdapat masjid yang selalu ramai jika waktu sholat tiba, dan juga dibagian pelataran teras masjid sering digunakan untuk rapat para pemuda karang taruna”.(wahyudi,Senin 27 Juni 2022).



Gambar 4.4 Masjid
Sumber: Data Primer, 2022

b. Toilet Umum

Dusun Puron juga menyediakan fasilitas umum salah satunya toilet umum yang bisa digunakan secara gratis. Fasilitas untuk toiletnya ada 2 titik yaitu berada didekat area wisata, dan dimasjid dekat dengan pintu masuk lokasi wisata. Toilet tersebut setiap hari dibersihkan oleh takmir masjid dan untuk toilet yang

didekat tempat wisata belum digunakan, karena masih ada yang perlu diperbaiki. Dana untuk memperbaiki toilet didekat lokasi wisata diperoleh dari Dinas Pariwisata Bantul, sebagai sarana penunjang dalam mendaftarkan profil wisata ke Dinas Pariwisata Bantul. Sebagaimana dituturkan oleh Bapak wahyudi selaku kepala dusun, beliau mengatakan bahwa:

“Fasilitas toilet umum terdapat dimasjid dan didekat tempat wisata mbak, namun yang didekat tempat wisata belum digunakan karena masih ada yang perlu diperbaiki. Kalo untuk toilet yang ada dimasjid setiap hari dibersihkan sama takmir masjid”. (Wahyudi, Senin 27 Juni 2022).



Gambar 4.5 Toilet Umum
Sumber: Data Primer, 2022

c. Area Parkir

Desa Wisata Dusun Puron memiliki lahan parkir yang tidak terlalu luas untuk menampung kendaraan besar seperti bus, serta lahan parkir kurang dekat dengan lokasi wisata. Sebagaimana dituturkan oleh Bapak Harjono selaku ketua pengelola, beliau mengatakan bahwa:

“Untuk fasilitas lahan parkir sepertinya masih kurang luas mbak, rencananya besok mau menyewa lahan atau ijin menggunakan lahan warga setempat untuk dijadikan lahan parkir tambahan”. (Harjono, Jumat 8 Juli 2022).



Gambar 4.6 Tempat Parkir
Sumber: Data Primer, 2022

d. Tempat Sampah

Tempat sampah di Dusun Puron sudah cukup memadai dengan titik lokasi penempatannya yang sering dilalui oleh masyarakat sekitar seperti dekat mushola, toilet umum, dan disekitar pusat informasi.



Gambar 4.7 Tempat Sampah
Sumber: Data Primer, 2022

e. Pusat Informasi

Pusat informasi merupakan tempat terpenting, dimana segala informasi yang bersangkutan dengan Desa Wisata Dusun Puron berada disini. Sementara pusat informasi masih dirumah Bapak Dukuh, karena belum memiliki dana untuk membangun pusat informasi.



Gambar 4.8 Pusat Informasi
Sumber: Data Primer, 2022

f. Balai Pertemuan

Desa Wisata Dusun Puron juga menyediakan balai pertemuan yang berada didekat persawahan. Balai ini berfungsi sebagai tempat pertemuan warga dan dapat digunakan dalam berbagai macam kegiatan sebagai penunjang wisata. Lokasi tempat pertemuan ini berada di utara tempat titik kumpul wisata.



Gambar 4.9 Balai Pertemuan
Sumber: Data Primer, 2022

B. Hasil dan Pembahasan

1. Potensi Wisata Budaya Dusun Puron

Dusun Puron memiliki berbagai agenda atraksi budaya yang selalu ditampilkan setiap setahun sekali. Atraksi budaya yang biasanya ditampilkan adalah :

a. Tari Reog

Tari reog biasanya diadakan pada saat bulan syawal setelah bulan ramadhan selesai. Tari reog terdengar seperti pertunjukan seni reog yang berasal dari Ponorogo, namun dua atraksi budaya ini sangat berbeda, biasanya pertunjukan seni reog berciri khas dengan debu dan kekuatan gigi yang mengangkat topeng besar berbulu merak.

Keunikan tari reog adalah tarian yang memiliki makna dan cerita dalam setiap babak yang ditampilkan, hampir seperti pertunjukan tari ramayana. Dengan lampu-lampu yang mendukung, kostum unik yang dikenakan penari, dan juga tarian api yang begitu memukau. Biasanya tari reog dibagi menjadi tiga babak, siang, sore dan malam, untuk harganya gratis namun membayar uang parkir lima ribu untuk siang hari, dan saat malam hari membayar sepuluh ribu rupiah. Potensi adanya tari reog ini dapat menarik minat para wisatawan lokal maupun asing dan memuaskan para penikmat pertunjukan seni budaya.

Melihat data kunjungan wisman ke Indonesia bulan September 2022 sebesar 538.315 kunjungan atau mengalami pertumbuhan sebesar 10.768,46% dibandingkan bulan September 2021 yang hanya berjumlah 4.953 kunjungan (Sumber:Kemenparekraf 2022). Banyaknya jenis dan ragam

budaya yang ada di Indonesia menjadi salah satu daya tarik bagi wisatawan asing untuk berkunjung. Atraksi wisata budaya yang disuguhkan juga memiliki ciri dan perbedaan antara destinasi wisata satu dengan yang lainnya. Dengan keragaman budaya yang dimiliki, menarik banyak wisatawan asing yang ingin menambah pengalaman berwisata dan menikmati setiap atraksi wisata budaya di Indonesia. Menurut (Raditya,2014:43), tentang fenomena yang terjadi Tradisi Pemercikan Tirta Suci pada Patung Ganesha justru bertolak belakang dengan yang diharapkan. Tradisi tersebut justru lebih dikenal dengan baik oleh beberapa warga negara asing dari beberapa negara yang berbeda. Para warga negara asing itu sangat mengenal baik ritual tersebut, bahkan menghayatinya dengan baik. Berdasarkan penelitian tersebut, terbukti bahwa banyak wisatawan asing yang ingin berkunjung ke Indonesia karena tertarik pada atraksi wisata budaya yang ada. Dengan hal tersebut peneliti setuju jika wisatawan asing sangat tertarik pada atraksi wisata budaya dikarenakan sebelum terjadinya wabah corona wisatawan asing pernah ke Dusun Puron untuk melihat tari reog.



Gambar 4.10 Atraksi Budaya Tari Reog
Sumber: Dokumentasi Desa Wisata Dusun Puron 2021

b. Gejlog Lesung

Gejlog lesung biasanya dipertunjukkan saat adanya panen raya tiba, atau biasanya disebut merti dusun. Lesung adalah tempat untuk menumbuk padi dengan alu (kayu penumbuk) sehingga menimbulkan irama merdu. Gejlog lesung sebenarnya tidak langsung terkait dengan gerhana, namun juga sebagai ungkapan syukur atas melimpahnya panen padi. Potensi adanya atraksi budaya lesung ini adalah sebagai media belajar untuk mengenal berbagai macam budaya yang ada di Indonesia dan juga media untuk melestarikan budaya setempat, agar tetap berkelanjutan.



Gambar 4.11 Atraksi Wisata Gejlog Lesung
Sumber: Dokumentasi Desa Wisata Dusun Puron 2021

c. Ketoprak

Ketoprak adalah pertunjukan seni rakyat yang menggabungkan antara unsur drama, tari, suara, musik, dan sastra. Kesenian ketoprak ini diadakan bersamaan dengan merti dusun. Tidak hanya warga dusun puron yang menonton pertunjukan ketoprak tersebut, namun banyak juga dari wilayah lain. Hal

menarik dari pertunjukan ketoprak ini adalah kita dapat belajar mengenai babad tanah jawa yang dipentaskan secara berkelompok dan penyajian dalam pertunjukan itu sendiri. Potensi wisata adanya pertunjukan ketoprak ini yaitu para wisatawan dapat menambah wawasan mengenai babad tanah jawa dan juga hiburan melepas penat.



Gambar 4.12 Atraksi Ketoprak

Sumber: Dokumentasi Desa Wisata Dusun Puron 2021

d. Karawitan

Karawitan adalah kesenian musik tradisional Jawa yang mengacu pada permainan musik gamelan. Karawitan di Dusun Puron biasanya diadakan jika ada acara-acara penting ataupun ada perayaan tertentu. Karawitan juga digunakan untuk mengiringi tari reog dan ketoprak. Potensi adanya karawitan ini adalah sebagai pertunjukan seni budaya dan para wisatawan dapat belajar cara memainkan alat musik gamelan tersebut.



Gambar 4.13 Atraksi Karawitan

Sumber: Dokumentasi Desa Wisata Dusun Puron 2021

2. Potensi Wisata UMKM Dusun Puron

Dusun Puron memiliki berbagai usaha mikro, kecil, dan menengah, yaitu usaha ekonomi produktif yang dimiliki perorang maupun badan usaha sesuai dengan kriteria usaha mikro. Potensi adanya usaha mikro, kecil, dan menengah ini yaitu para wisatawan dapat melihat dan belajar cara pembuatan, serta dapat membeli hasil produksi usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) untuk oleh-oleh keluarga. Berikut beberapa umkm yang terdapat di Dusun Puron :

a. Sempe

Sempe adalah makanan ringan atau cemilan pendamping untuk menikmati kopi, teh, atau minuman lainnya. Sempe juga biasanya disuguhkan jika ada tamu yang datang kerumah. Sempe terbuat dari tepung beras, tapioka, margarin cair, santan, vanili, garam, gula, dan telur. Rasa yang renyah dan manis membuat semua orang ketagihan untuk memakannya. Di Dusun Puron ada salah satu warga yang memproduksi cemilan sempe tersebut, bahkan sudah ada yang dikirim keluar daerah, walau jumlahnya belum banyak. Sempe juga cocok untuk dijadikan oleh-oleh.



Gambar 4.14 Kue Sempe

Sumber: Dokumentasi Desa Wisata Dusun Puron 2021

b. Emping Tela

Emping tela terbuat dari tela yang dihaluskan, kemudian diberi bumbu-bumbu spesial. Setelah itu dipotong kecil-kecil, lalu di jemur sampai kering. Namun kendala produksi emping tela ini jika sudah memasuki musim penghujan, menghambat dalam proses pengeringan.



Gambar 4.15 Emping Tela

Sumber: Dokumentasi Desa Wisata Dusun Puron 2021

c. Tempe dan Tahu

Ada beberapa warga di Dusun Puron yang memproduksi tempe dan tahu. Mereka membuatnya saat pagi hari, karena siang hari harus memasok ke warung-warung untuk di jual. Jika

peluang ini dapat dikembangkan, maka Dusun Puron dapat membuat paket wisata edukasi, seperti yang dituturkan oleh Bapak Riyanto selaku wakil ketua, beliau menyampaikan bahwa:

“Banyak mbak warga Dusun Puron yang memproduksi tahu dan tempe. Pandangan saya kedepannya, pengen menjadikan umkm yang ada di Dusun Puron menjadi wisata edukasi juga”. (Riyanto, Jumat 8 Juli 2022).



Gambar 4.16 Tempe
Sumber: Data Primer, 2022.

d. Onde-Onde

Onde-onde merupakan jajanan pasar yang mempunyai bentuk bulat berwarna keemasan dan ditaburi biji wijen, biasanya Onde-Onde berisikan kacang hijau yang manis. Namun onde-onde yang diproduksi di Dusun Puron ini adalah onde-onde kering, yang tidak kalah nikmatnya. Onde-onde sudah terkenal di Indonesia, bahkan sudah tersebar di berbagai daerah, karena rasa yang gurih dan manis membuat orang ketagihan dan tidak sedikit yang menyukai makanan ini.



Gambar 4.17 Onde-Onde

Sumber : Dokumentasi Desa Wisata Dusun Puron 2021

3. Potensi Wisata Kerajinan

Beberapa warga Dusun Puron memproduksi kerajinan anyaman dari eceng gondok. Biasanya mereka membuat kerajinan berupa keranjang, vas bunga, aksesoris, bahkan kursi. Kerajinan tersebut dapat dijadikan daya tarik, tempat belajar membuat kerajinan, dan memproduksi kerajinan eceng gondok untuk dijadikan oleh-oleh khas Dusun Puron. Peneliti setuju jika potensi wisata kerajinan ini menjadi daya tarik di Dusun Puron, karena para wisatawan dapat mempunyai pengalaman lebih, tidak hanya melihat kerajinan tangan, namun wisatawan dapat menambah ilmu pengetahuan dan *skill* baru.



Gambar 4.18 Anyaman Eceng Gondok

Sumber : Data Primer, 2022

4. Potensi Wisata Religi

Dusun Puron dapat dijadikan wisata religi, dikarenakan terdapat Makam Syek Badowi, yang merupakan guru spiritual dari Pangeran Diponegoro. Tidak sedikit yang datang berkunjung untuk berziarah, biasanya para peziarah bisa datang dengan 3-7 bus. Jika Dusun Puron sudah dikelola dengan baik, maka akan menjadi kesempatan besar bagi Dusun Puron dalam menarik minat wisatawan untuk berkunjung, dan Dusun Puron akan dengan cepat terkenal dikarenakan terdapat berbagai potensi yang membuat wisatawan yang berkunjung merasa senang untuk berlibur di Dusun Puron. Sebagaimana dituturkan oleh Bapak Wahyudi selaku kepala dusun, beliau mengatakan bahwa :

“Sebenarnya Dusun Puron itu malah dapat cepet terkenal mbak, soalnya banyak yang berkunjung di makam Syek badowi, bahkan yang berziarah itu bisa sampe 3-7 bus”. (Wahyudi, Senin 27 juni 2022).

Peneliti setuju dengan apa yang disampaikan oleh Bapak Wahyudi, karena dengan banyaknya pengunjung yang berziarah, maka Dusun Puron akan cepat terkenal baik dari mulut kemulut, dan bisa juga dari sosial media jika para wisatawan mengunggah foto mereka di *Instagram*, *whatsapp* ataupun sosial media lainnya.



Gambar4.19 Makam Syek Badowi
Sumber : Data Primer,2022

5. Potensi Wisata Alam

Didekat Makam Syek Badowi terdapat hamparan sawah yang luas dan indah. Terdapat pohon-pohon rindang juga disana. Sepanjang sawah terdapat beberapa gubug-gubug yang sangat *iconic* dan bagus untuk berfoto. Dipinggir sawah tersebut terdapat sungai kecil yang nantinya akan dijadikan kolam untuk terapi ikan. Adanya potensi tersebut menambah minat para wisatawan untuk datang dan berlama-lama dalam menikmati terapi ikan sambil melihat suasana alam yang indah. Sebagaimana dituturkan oleh Bapak Wahyudi selaku kepala dusun, beliau mengatakan bahwa :

“Sepanjang sawah itu ada sungai kecilkan mbak, itu rencana akan dijadikan kolam terapi ikan, jadi terlihat bagus memanjang gitu” (Wahyudi, Senin 27 juni 2022).

Menurut peneliti, adanya potensi alam tersebut sangat disayangkan jika tidak dimanfaatkan dan dikelola dengan baik, karena bagi peneliti potensi tersebut cocok untuk menarik minat wisatawan, serta dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana promosi untuk meningkatkan jumlah pengunjung.

Banyak keunggulan jika menggunakan sarana media sosial untuk mempromosikan berbagai destinasi wisata yang ada. Menurut (Puspitarini, 2019:72), jenis media sosial yang di kenal masyarakat sangat beragam. Media sosial yang di minati orang Indonesia saat ini diantaranya youtube, Instagram, facebook dan twitter. Saat ini media sosial tersebut mempunyai peluang besar dalam kegiatan bisnis serta

platform promosi. Peneliti juga menyetujui akan pernyataan pada jurnal di atas, karena peneliti sendiripun terkadang tergiur iklan atau promosi yang lewat disosial media peneliti.

Dalam mengembangkan desa wisata pasti terdapat kendala seperti desa wisata baru yang menawarkan konsep serupa. Dapat dibayangkan setiap desa wisata menawarkan atraksi wisata budaya, pasti semuanya memiliki atraksi budaya walau hanya satu atraksi, seperti contoh cinderamata ataupun makanan khas daerah tersebut. Menurut (Handayani,2016:134), mengatakan bahwa berbagai obyek wisata yang ditawarkan sebuah desa wisata, saat ini yang sedang menjadi trend dan banyak berkembang adalah obyek wisata budaya lokal pengolahan usahatani padi sawah secara tradisional (bajak sawah, tander dan panen). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa banyak desa wisata sekarang yang membangun konsep desa wisata budaya. Ancaman lain yang juga dapat menghambat perkembangan desa wisata adalah ancaman hewan liar.

Daerah pedesaan terutama dipersawahan sering kali terdapat ular-ular kecil ataupun ular berbisa seperti ular kobra. Menurut hasil wawancara ketua pengelola Bapak Harjono, beliau mengatakan bahwa

“Kan desa wisata ini pusat lokasinya dipersawahan itu mbak, biasanya ancamannya itu adanya ular, dikarenakan sering terdapat sisik ular disana mbak.”.(Harjono,Jumat 8 Juli 2022).

Hasil simpulan tersebut dikuatkan lagi oleh Bapak Wahyudi selaku kepala dusun, beliau mengatakan bahwa:

“Sering banget kok mbak disawah itu ada ular, biasanya ularnya lewat ditengah jalan, ataupun terdapat sisik ular dipersawahan situ”.(Wahyudi,Senin 27 Juni 2022).

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa ancaman diarea persawahan adalah adanya hewan liar seperti ular. Peneliti setuju akan hal tersebut, meskipun banyak juga ular yang tidak berbisa, namun hal tersebut dapat mengganggu kenyamanan wisatawan saat berkunjung.



Gambar 4.20 Sawah dan Gubug
Sumber : Data Primer,2022

C. Hasil Strategi Pengembangan Analisis EFAS dan IFAS

Berdasarkan data yang diperoleh selama penelitian, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terkait dengan langkah untuk menemukan strategi pengembangan yang cocok untuk desa wisata ini. Permasalahan yang sudah diidentifikasi kemudian dikelompokkan kedalam SWOT, Yaitu kekuatan (*Strength*),kelemahan (*Weaknesses*),peluang (*Opportunities*), Ancaman (*Threats*). Data tersebut diperoleh dari hasil

wawancara, observasi, dokumentasi, dan kuisisioner yang dilakukan oleh peneliti dan beberapa narasumber di Dusun Puron.

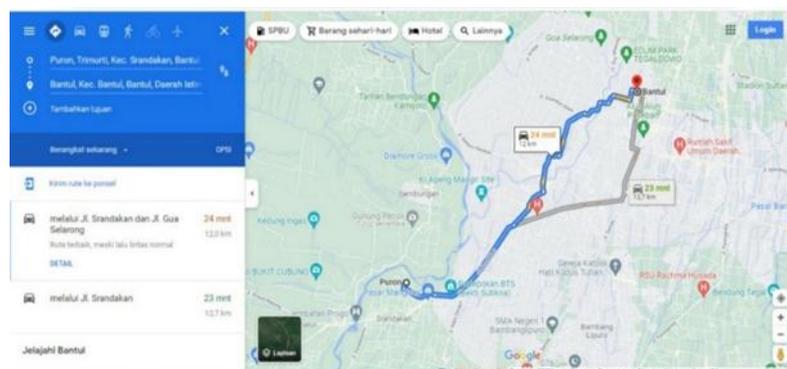
1. Identifikasi Peluang dan Ancaman

Peluang merupakan situasi lingkungan yang menguntungkan bagi suatu daya tarik maupun perusahaan. Sedangkan ancaman merupakan faktor-faktor lingkungan yang dapat merugikan bagi suatu perusahaan maupun daya tarik wisata.

Berikut ini merupakan peluang yang dimiliki Desa Wisata Dusun Puron :

- a. Antusiasme wisatawan asing akan atraksi wisata budaya.
- b. Mudahnya aksesibilitas menuju lokasi wisata.

Akses menuju Dusun Puron sangat mudah untuk ditemukan, dan dapat diakses di *google maps*.



Gambar 4.21 Rute ke Dusun Puron
Sumber : Google Maps, diakses tanggal 2 November 2022

- c. Bantuan dana oleh Dinas Pariwisata Bantul.
- d. Berkembang pesatnya media sosial sebagai *platform* untuk promosi.
- e. Meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga

kesehatan mental dengan berlibur (*trend healing*).

Masyarakat kini memaknai healing dengan berlibur atau yang sering kita dengar dengan *staycation*. Dalam buku yang di tulis oleh Simanjuntak (2012:4), menyebutkan bahwa rekreasi dan berlibur sesungguhnya satu hal positif dan bermanfaat bagi kesehatan mental. Peneliti setuju jika berlibur dapat melepas penat dan juga merileksasikan pikiran, sehingga membuat mental semakin sehat.

Ancaman yang dihadapi dalam pengembangan Desa Wisata Dusun Puron antara lain:

- a. Banjir saat musim hujan.

Permasalahan yang sering dihadapi oleh masyarakat di Dusun Puron yaitu adanya banjir yang dikarenakan tidak terawatnya saluran air dan tidak adanya selokan di beberapa jalan yang mengakibatkan air hujan tergenang.



Gambar 4.22 Genangan Air
Sumber: Data Primer, 2022

- b. Banyak desa wisata yang menawarkan konsep alam dan budaya
- c. Perubahan selera wisatawan lokal yang sudah tidak tertarik terhadap atraksi wisata budaya.

Selera wisatawan dapat kapan saja berubah, sama halnya kita sebagai manusia dapat dengan mudah berubah-ubah dalam memutuskan pilihan ataupun berubah-ubah baik *style* berpakaian maupun makanan sehari-hari. Selera wisatawan juga dapat berubah dalam hal berwisata, apalagi dizaman sekarang banyak yang menganggap atraksi wisata budaya itu tidak menarik. Menurut (Wijayanto,2018:34), mengatakan bahwa kesenian tradisional kerap kali dianggap tidak modern, kuno, dan tidak mengikuti perkembangan jaman. Hal tersebut dapat menghambat dalam mengembangkan desa wisata dikarenakan perubahan pola pikir yang mengakibatkan wisatawan tidak tertarik untuk berkunjung.

- d. Adanya ancaman hewan liar.
- e. Perilaku wisatawan yang tidak peduli lingkungan

Dalam menjaga kelestarian desa wisata supaya tetap terjaga adalah dengan menjaga keasrian dan kebersihan lingkungan wisata. Menurut (Darmawan,2016:39), mengatakan bahwa masalah kebersihan, pencemaran dan kerusakan lingkungan di dalam kawasan Objek Wisata Alam Gunung Galunggung jika tidak segera diatasi akan menimbulkan dampak negatif dari segi ekologi, ekonomi dan sosial sekitar kawasan. Dengan banyaknya sampah serta vandalisme di sekitar kawasan dapat menyebabkan potensi alamiah Gunung Galunggung rusak. Dari pendapat

tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ancaman adanya tempat wisata dapat terjadi melalui wisatawananya itu sendiri, dikarenakan kurang dalam menjaga kebersihan dan juga peduli akan keberlangsungan tempat wisata tersebut.

2. Identifikasi Kekuatan dan Kelemahan

Kekuatan merupakan sumber daya dan keunggulan-keunggulan lain yang dimiliki daya tarik. Sedangkan kelemahan merupakan keterbatasan yang dimiliki daya tarik dibandingkan dengan pesaingnya sehingga dapat menghambat berkembangnya sebuah daya tarik. Faktor-faktor kunci internal kekuatan dan kelemahan didapatkan dari identifikasi lingkungan internal pengembangan daya tarik wisata dan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan Bapak Wahyudi selaku kepala dusun, dan Bapak Harjono selaku ketua pengelola, dan kesimpulan peneliti selama kuliah kerja nyata (KKN) di Dusun Puron.

Bapak Wahyudi mengatakan bahwa :

“Potensi didusun ini banyak mbak, masih terjaganya tradisi masyarakat setempat seperti mertu dusun, dan juga terdapat seni pertunjukan tari reok, gejlog lesung, dan ketoprak. Di sini terdapat sawah diselatan dusun yang nantinya bisa dijadikan titik lokasi tempat wisata, dan disamping sawah itu ada makam Syek badowi, itu tiap tahun bisa tiga kali para peziarah datang, dan datangnya ber bis-bis mbak,, pernah sampai 5-7 bis”.

Hasil wawancara tersebut hampir sama dengan hasil wawancara

Bapak Harjono selaku ketua pengelola, beliau mengatakan bahwa :

“Seperti yang sudah mbak ketahui juga, kan mbak juga kkn disini, dan sudah keliling diberbagai home industry yang ada di

sini, jadi kalo menurut bapak potensinya banyak mbak, ada home industry seperti tahu dan tempe, dawet, gula jawa, sempe, onde-onde dan masih banyak lagi, dan juga terdapat atrasi budaya seperti tari reog, gejlog lesung, mertu desa, dan ketoprak, itu tiap tahun selalu ada mbak, Cuma dua tahun ini tidak diadakan karena covid, tapi tahun ini sudah mulai diadakan lagi seperti pertunjukan tari reog yang diadakan setelah bulan puasa kemarin.”

Peneliti setuju dengan kedua hasil wawancara tersebut, karena tidak semua dusun terdapat potensi sebanyak itu dan juga sangat menarik jika desa wisata ini benar-benar sudah dikelola dengan baik.

Berikut hasil dari kekuatan yang dimiliki Desa Wisata Dusun Puron antara lain :

- a. Area yang luas dan sejuk untuk berbagai jenis wisata.
- b. Adanya berbagai home industry yang dapat menjadi daya tarik wisata.
- c. Adanya makam Syekh Badawi yang mendatangkan peziarah dari berbagai daerah.
- d. Adanya tradisi dan budaya yang masih terjaga.
- e. Adanya *event* budaya tahunan yang selalu rutin digelar.

Kelemahan yang terdapat di Dusun Puron ini berdasarkan kesimpulan peneliti disaat mendampingi Dusun Puron dalam mendaftarkan profil wisata di Dinas Pariwisata Bantul, dan juga hasil wawancara oleh Bapak Wahyudi selaku kepala dusun , Bapak harjono selaku ketua pengelola, dan Bapak Riyanto selaku wakil ketua.

Bapak Wahyudi mengatakan bahwa:

“ Seperti yang mbak tahu, para masyarakat disini kurang

kompak dalam membangun desa wisata ini karena agak kurang suka sama pengelolanya, dan juga masih banyak yang kurang paham dan sadar adanya potensi didusun ini mbak, sama kami agak terkendala lahan parkir mbak,soalnya masih agak sempit untuk lahan parkirnya.”

Hasil wawancara tersebut juga sama dengan yang dikatakan oleh Bapak Harjono dan Bapak Riyanto, bahwa masih kurang kompak warga dengan pengelola desa wisata.

Peneliti setuju akan hasil tersebut, dikarenakan peneliti mengalaminya sendiri, dan melihat langsung bahwa pengelola desa wisata dengan kepala dusun sedikit kurang akur yang mengakibatkan profil wisata tahun lalu belum terdaftar, dan juga banyak warga yang belum paham akan ilmu tentang kepariwisataannya.

Berikut hasil yang diperoleh dari kelemahan yang dimiliki Dusun Puron :

- a. Kurangnya kesadaran masyarakat akan adanya potensi wisata.
- b. Terbatasnya lahan parkir yang dimiliki.
- c. Tidak kompaknya pengelola dengan warga masyarakat Dusun Puron .
- d. Belum terdaftarnya profil desa wisata di Dinas Pariwisata Bantul.
- e. Kurangnya sumber daya manusia yang paham dalam ilmu kepariwisataan.

3. Penghitungan Bobot

Penyusunan matrik EFAS dilakukan setelah mengidentifikasi faktor eksternal berupa peluang yang dimiliki dan ancaman yang akan

dihadapi oleh Desa Wisata Dusun Puron. Penyusunan matrik EFAS dilakukan dengan memberikan bobot dan rating pada setiap faktor kunci eksternal. Bobot pada setiap kunci eksternal ditentukan oleh para pengelola dan peneliti. Sedangkan rating ditentukan oleh wisatawan yang berkunjung di Dusun Puron sejumlah 30 responden Adapun matrik EFAS dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 EFAS Lingkungan Pengembangan

No	Faktor Kunci Sukses Eksternal	Bobot	Rating	Skor(bobot X rating)
Peluang				
1	Antusiasme wisatawan asing akan atraksi wisata budaya.	0,105	3,5	0,378
2	Mudahnya aksesibilitas menuju lokasi wisata	0,095	3,2	0,304
3	Upaya pengembangan pariwisata oleh Dinas Pariwisata Bantul.	0,091	3,1	0,282
4	Berkembang pesatnya media sosial sebagai <i>platform</i> untuk promosi.	0,103	3,5	0,360
5	Meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan mental dengan berlibur (<i>trend healing</i>).	0,104	3,5	0,363
Total Peluang				1,682
Ancaman				
1	Bencana alam tsunami dan banjir saat musim hujan.	0,086	2,93	0,251
2	Banyak desa wisata yang menawarkan konsep alam dan budaya.	0,107	3,63	0,388
3	Perubahan selera wisatawan lokal terhadap atraksi wisata budaya	0,103	3,5	0,360
4	Adanya ancaman hewan liar.	0,098	3,3	0,323
5	Perilaku wisatawan yang tidak peduli lingkungan	0,106	3,6	0,381
Total Ancaman				1,703
Total				3,385

Sumber: Analisis Pribadi, data diolah 2022

Penyusunan matriks IFAS dilakukan setelah identifikasi faktor kunci internal lingkungan pengembangan Desa Wisata dusun Puron

yang meliputi kekuatan dan kelemahan. Penyusunan matriks IFAS terdiri atas pemberian rating dan pembobotan. Bobot pada setiap kunci internal ditentukan oleh pengelola dan peneliti. Sedangkan rating ditentukan oleh para wisatawan yang berkunjung di Dusun Puron sejumlah 30 responden. Adapun matrik EFAS dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 IFAS Lingkungan Pengembangan

No	Faktor Kunci Sukses Internal	Bobot	Rating	Skor(bobot X rating)
Kekuatan				
1	Area yang luas dan sejuk untuk berbagai jenis wisata.	0,099	3,5	0,346
2	Adanya berbagai home industry yang dapat menjadi daya tarik wisata.	0,093	3,2	0,297
3	Adanya makam Syekh Badowi yang mendatangkan peziarah dari berbagai daerah.	0,100	3,53	0,353
4	Adanya tradisi dan budaya yang masih terjaga.	0,099	3,5	0,346
5	Adanya <i>event</i> budaya tahunan yang selalu rutin digelar.	0,100	3,53	0,353
Total Kekuatan				1,695
Kelemahan				
1	Kurangnya kesadaran masyarakat akan adanya potensi wisata.	0,0685	3,6	0,367
2	Terbatasnya lahan parkir yang dimiliki.	0,08	3,56	0,359
3	Tidak kompaknya pengelola dengan warga masyarakat Dusun Puron .	0,099	3,53	0,353
4	Belum terdaftar profil desa wisata di Dinas Pariwisata Bantul.	0,0865	3,5	0,346
5	Kurangnya sumber daya manusia yang paham dalam ilmu kepariwisataan.	0,078	3,56	0,359
Total Kelemahan				1,784
Total				3,479

Sumber: Analisis pribadi, data diolah 2022

4. Tahap Pencocokan

Tahap pencocokan menggunakan matrik IE. Matriks IE merupakan tahap penggabungan informasi-informasi yang diperoleh pada tahap input, yaitu matriks EFAS dan IFAS. Skor bobot total untuk IFAS dan EFAS berturut-turut sebesar 3,479 dan 3,385 yang menggambarkan bahwa pengembangan Desa Wisata Dusun Puron berada pada posisi rata – rata (Tabel 4.4).

Tabel 4.4 Skor Bobot Total IFAS

		3,479		
		Kuat	Rata – rata	Lemah
	4,0	3,0-4,0	3,0	2,0 - 2,99
	1,0		2,0	1,0 -1,99
Skor Bobot Total EFAS	3,385	→	↓	
	Tinggi	3,0 – 4,0	Grow & Build II	Hold & Maintain III
	Rata-rata	3,0	Grow & Build IV	Hold & Maintain V
	Rendah	1,0 – 1,99	Hold & Maintain VII	Harvest or Divest VIII
	1,0		Harvest or Divest IX	

Sumber: Analisis Pribadi, data diolah 2022

Berdasarkan skor bobot total tersebut dapat dilihat bahwa posisi fungsional pengembangan Desa Wisata Dusun Puron berada pada sel I. Pada sel I, strategi yang dapat digunakan adalah *Grow dan build* (tumbuh dan membangun). Strategi yang sesuai dengan strategi intensif (penetrasi pasar, pengembangan pasar, dan pengembangan produk). Penetrasi pasar merupakan strategi dengan mengusahakan

peningkatan pangsa pasar dan dapat dilakukan dengan meningkatkan upaya promosi memanfaatkan teknologi yang berkembang dan media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat seperti instagram, tiktok, ataupun youtube. Dusun Puron dapat membayar conten creator dan mempromosikan Desa Wisata Dusun Puron ini. Selanjutnya pengembangan produk merupakan upaya dalam memperbaiki atau memodifikasi daya tarik misalnya menambah atraksi baru seperti menambahkan gazebo lebih banyak di sepanjang pinggiran sawah, dan juga melihat *trend* apa yang banyak digemari oleh masyarakat misalnya membuat *icon* foto yang unik. Membuat paket wisata edukasi seperti pembuatan tahu, tempe, sempe, dan juga kerajinan dari eceng gondok. Kemudian dalam usaha pengembangan pasar Dusun Puron sebaiknya berkonsentrasi pada promosi yang berbeda dari desa wisata lain, yang membuat orang-orang menjadi penasaran dengan Desa Wisata Dusun puron. Paket-paket wisata yang menarik, inovatif, dan juga seru. Selain itu mengadakan event dan promo diskon untuk menarik minat wisatawan, membuat website khusus tentang desa wisata, sehingga desa wisata ini dapat terkenal lebih lama dan berjaya.

Matrik IE hanya menghasilkan gambaran umum mengenai strategi pengembangan daya tarik dan belum menggambarkan mengenai detail strategi dengan menggunakan pendekatan periwisata berkelanjutan agar bisa diterapkan oleh pengelola. Strategi yang lebih

spesifik yaitu menggunakan matrik SWOT untuk mendapatkan alternatif strategi.

5. Strategi Matrik Swot

Berdasarkan peluang, ancaman, kekuatan, dan kelemahan yang diperoleh dari analisis lingkungan eksternal dan internal Dusun Puron, maka diformulasikan alternatif strategi dengan menggunakan SWOT (Tabel 4.5).

Tabel 4.5 Matrik SWOT

IFAS	<p>Kekuatan (S)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Area yang luas dan sejuk untuk berbagai jenis wisata. 2. Adanya berbagai <i>home industry</i> yang dapat menjadi daya tarik wisata. 3. Adanya makam Syekh Badowi yang mendatangkan peziarah dari berbagai daerah. 4. Adanya tradisi dan budaya yang masih terjaga. 5. Adanya <i>event</i> budaya tahunan yang selalu rutin digelar. 	<p>Kelemahan (W)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya kesadaran masyarakat akan adanya potensi wisata. 2. Terbatasnya lahan parkir yang dimiliki. 3. Tidak kompaknya pengelola dengan warga masyarakat Dusun Puron . 4. Belum terdaftar profil desa wisata di Dinas Pariwisata Bantul. 5. Kurangnya sumber daya manusia yang paham dalam ilmu kepariwisataan. 	
EFAS	<p>Peluang (O)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Antusiasme wisatawan asing akan atraksi wisata budaya. 2. Mudah nya aksesibilitas menuju lokasi wisata. 3. Upaya pengembangan pariwisata oleh Dinas Pariwisata Bantul. 4. Berkembang pesatnya media sosial sebagai <i>platform</i> untuk promosi. 	<p>Strategi SO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memaksimalkan lahan kosong dan sawah disekitar lokasi wisata yang berdekatan dengan makam Syekh Badowi, sekaligus membuat atraksi kuliner atau umkm disepanjang pinggir sawah. 2. Membuat tempat khusus untuk mempertunjukan atraksi budaya seperti tari reog, karawitan, maupun kethoprak. 3. Mempromosikan berbagai atraksi wisata kepada para peziarah. 4. Membuat berbagai 	<p>Strategi WO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dinas Pariwisata Bantul memberikan penyuluhan sosialisasi sadar wisata dan pengelolaan desa wisata. 2. Dinas Pariwisata Bantul memberi arahan atau membimbing Dusun Puron untuk segera mendaftarkan profil wisata ke Dinas Pariwisata. 3. Menggunakan Sebagian pendanaan pemerintah untuk

<p>5. Meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan mental dengan berlibur (<i>trend healing</i>).</p>	<p><i>workshop home industry</i>.</p> <p>5. Mempromosikan atraksi wisata dan <i>event</i> tahunan melalui media sosial.</p>	<p>perluasan tempat parkir.</p>
<p>Ancaman (T)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bencana alam banjir saat musim hujan. 2. Banyak desa wisata yang menawarkan konsep alam dan budaya. 3. Perubahan selera wisatawan lokal terhadap atraksi wisata budaya. 4. Adanya ancaman hewan liar. 5. Perilaku wisatawan yang tidak peduli lingkungan. 	<p>Strategi ST</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengunggulkan atraksi budaya dengan konsep dan pengemasan yang berbeda dari desa wisata lain. 2. Melihat selera wisatawan sekarang dan membuat inovasi yang unik dan menarik. 3. Membuat drainase supaya tidak ada air hujan yang tergenang, 4. Sedia pawang ular sebagai atraksi wisata satwa liar dan juga untuk menjaga keamanan wisatawan jika ada hewan liar yang berada di lokasi wisata. 5. Menambah petugas kebersihan sekaligus petugas peduli lingkungan untuk memberikan pemahaman,serta menyediakan tong sampah disetiap sudut lokasi wisata. 6. Memaksimalkan lahan yang luas untuk menambah atraksi yang sedang trend, agar wisatawan memiliki banyak opsi dan tidak mudah bosan, tanpa menghilangkan unsur budaya. 7. Menerapkan denda bagi wisatawan yang membuang sampah sembarangan dan merusak lingkungan. 	<p>Strategi WT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan bekal ilmu kepariwisataan kepada warga masyarakat yang terlibat dalam proses pengembangan desa wisata agar tidak kalah saing dengan desa wisata serupa. 2. Meningkatkan solidaritas tim dengan cara lebih terbuka baik itu sesama pengelola maupun kepada warga masyarakat Dusun Puron.

Sumber: Analisis Pribadi, data diolah 2022

Alternatif strategi yang dapat digunakan oleh daya tarik Dusun Puron antara lain:

a. Strategi S-O (*Strenghts-Opportunities*)

Strategi S-O merupakan strategi yang menggunakan kekuatan internal daya tarik Goa Selarong untuk memanfaatkan peluang eksternal. Strategi S-O yang dapat diterapkan oleh Dusun Puron yaitu:

- 1) Memaksimalkan lahan kosong dan sawah disekitar lokasi wisata yang berdekatan dengan makam Syekh Badowi, sekaligus membuat atraksi kuliner atau umkm disepanjang pinggir sawah. Strategi tersebut dirasa relevan dengan memanfaatkan area yang luas dan sejuk serta dapat digunakan untuk banyak kegiatan, seperti pameran kuliner umkm warga Dusun Puron.
- 2) Membuat tempat khusus seperti panggung kesenian untuk mempertunjukan atraksi budaya seperti tari reog, karawitan, maupun kethoprak. Strategi ini dirasa relevan karena akan sangat menggambarkan karakter desa wisata ini. Dengan seperti itu maka Desa Wisata Dusun Puron akan terkenal dengan wisata kuliner dan wisata budaya.
- 3) Mempromosikan berbagai atraksi wisata kepada para peziarah supaya para peziarah tahu bahwa Dusun Puron memiliki paket-paket wisata yang menarik untuk dikunjungi.

- 4) Membuat berbagai workshop home industry sebagai sarana wisata edukasi.
- 5) Mempromosikan atraksi wisata dan *event* tahunan melalui media sosial seperti website, Instagram, facebook, tiktok dan youtube.

b. Strategi W-O (*Weaknesses-Opportunities*)

Strategi W-O merupakan strategi untuk mengatasi kelemahan internal Goa Selarong dengan memanfaatkan peluang eksternal. Strategi W-O yang dapat diterapkan oleh Desa Wisata Dusun Puron antara lain:

- 1) Dinas Pariwisata Bantul memberikan penyuluhan sosialisasi sadar wisata. Strategi ini ampuh untuk memberikan gambaran kepada warga Dusun Puron akan manfaatnya jika Dusun Puron dijadikan Desa wisata,serta menyadarkan masyarakat untuk setuju dan mendukung penuh adanya desa wisata ini.
- 2) Dinas Pariwisata Bantul memberi arahan atau bimbingan kepada Dusun Puron untuk segera mendaftarkan profil wisata ke Dinas Pariwisata. Strategi ini relevan karena jika Dusun Puron sudah mendaftarkan profil wisata, maka Dusun Puron akan lebih mudah dalam mendapatkan bantuan dana maupun non dana dari pihak Dinas Pariwisata.
- 3) Menggunakan Sebagian pendanaan pemerintah untuk perluasan tempat parkir supaya dapat menampung kita ada lonjakan pengunjung.

c. Strategi S-T (*Strenghts-Threats*)

Strategi S-T merupakan strategi yang menggunakan kekuatan daya tarik untuk menghindari dampak ancaman eksternal. Strategi S-T yang dapat diterapkan dalam pengembangan Desa Wisata Dusun Puron antara lain:

- 1) Mengunggulkan atraksi budaya dengan konsep dan pengemasan yang berbeda dari desa wisata lain. Strategi ini dapat memberikan kesan yang berbeda jika wisatawan datang berkunjung ke Dusun Puron, karena atraksi yang disuguhkan jauh lebih menarik dan unik. Para pelaku seni atau para penari saling bertukar pikiran dan lebih mengompakkan timnya serta mengunggulkan rasa kekeluargaan yang baik.
- 2) Melihat selera wisatawan sekarang dan membuat inovasi yang unik dan menarik. Strategi ini relevan karena untuk dapat mempertahankan desa wisata supaya tetap ramai dikunjungi, Dusun Puron wajib untuk melihat selera wisatawan dalam setiap tahunnya, karena selera wisatawan pada zaman sekarang sangat mudah untuk berubah-ubah.
- 3) Membuat drainase adalah cara yang efektif dan efisien untuk menangkal banjir dilokasi wisata.
- 4) Adanya pawang ular dilokasi wisata akan membuat wisatawan merasa aman untuk berlama lama dan menikmati seluruh atraksi yang ada di Dusun Puron, serta akan lebih

menarik jika sekaligus diadakan wisata satwa liar untuk menambah atraksi wisata disana.

- 5) Dengan adanya petugas kebersihan, maka kebersihan di Dusun Puron akan lebih terjamin, dan petugas peduli lingkungan dapat memberi pemahaman disaat para wisatawan datang berkunjung seperti saat tour melihat umkm di Dusun Puron. Sebelum melakukan tour, petugas peduli lingkungan memberikan pemahaman akan pentingnya menjaga bumi agar terus berkelanjutan.
- 6) Memaksimalkan lahan yang luas untuk menambah atraksi yang sedang *trend*, agar wisatawan memiliki banyak opsi dan tidak mudah bosan, tanpa menghilangkan unsur budaya. Seperti yang kita ketahui bahwa ada berbagai jenis minat wisatawan yaitu salah satunya wisatawan yang hanya memburu atraksi wisata yang sedang trend, maka kita dapat memanfaatkan atraksi yang sedang trend untuk menarik wisatawan dari lapisan lain, hal ini juga dapat berguna untuk strategi pemasaran.
- 7) Menerapkan denda bagi wisatawan yang membuang sampah sembarangan dan merusak lingkungan agar lingkungan wisata tetap terjaga kelestariannya.

d. Strategi W-T (*Weaknesses-Threats*)

Strategi W-T merupakan strategi yang ditujukan untuk meminimalkan kelemahan internal dan menghindari ancaman eksternal yang dihadapi. Strategi W-T yang dapat diterapkan oleh Dusun Puron agar dapat berkelanjutan antara lain:

- 1) Memberikan bekal ilmu kepariwisataan kepada warga masyarakat yang terlibat dalam proses pengembangan desa wisata. Strategi ini cocok untuk mengatasi permasalahan para warga yang kurang paham dalam melayani serta cara untuk bersikap yang baik kepada wisatawan.
- 2) Meningkatkan solidaritas tim dengan cara lebih terbuka baik itu sesama pengelola maupun kepada warga masyarakat Dusun Puron. Strategi ini membantu menyelesaikan masalah dalam lemahnya komunikasi antar pengelola dengan warga setempat. Rasa solidaritas dan kekeluargaan menunjang penuh dalam keberhasilan desa wisata.

D. Rekomendasi Paket Wisata

Berdasarkan potensi wisata yang telah disebutkan pada bab ini, maka perlu adanya penyusunan rekomendasi paket wisata yang bertujuan sebagai panduan dan rekomendasi yang akan memudahkan calon wisatawan dalam memilih atraksi wisata sesuai dengan minat sehingga wisatawan dapat merasakan pengalaman yang luar biasa. Berikut paket wisata yang direkomendasikan :

- a. Wisata Religi (Ziarah Makam Syech Badowi)
 - 1) Sebaran daya tarik :
 - a) Meningkatkan spiritualitas.
 - b) Mendekatan diri kepada sang pencipta
 - 2) Durasi waktu : satu jam
 - 3) Aktivitas :
 - a) Tabur bunga
 - b) Mendoakan
 - 4) Nilai yang didukung :
 - a) Mendapatkan pengalaman spiritual
 - b) Mengingatnkan bahwa kita juga akan berpulang suatu hari nanti.
 - c) Mengingatnkan tentang alam kubur dan kehidupan setelah mati.
 - 5) Kebutuhan Sarana Penunjang
 - a) Bunga
 - b) Buku doa
 - 6) Hal Lain yang Diperhatikan :
 - a) Ketersediaan bunga
 - b) Menjaga agar tetap kondusif terlebih saat banyak kunjungan.

b. Workshop Edukasi UMKM Makanan Tradisional

- 1) Sebaran Daya Tarik :
 - a) Mengenal makanan tradisional
 - b) Belajar cara membuat makanan tradisional.
- 2) Durasi waktu : satu jam
- 3) Aktivitas :
 - a) Melihat cara pembuatan tahu,tempe,sempe, emping tela dan onde-onde.
 - b) Keliling Dusun Puron untuk melihat lokasi pembuatan makanan tradisional.
 - c) Belajar membuat dan membeli makanan tradisional.
- 4) Nilai yang didukung :
 - a) Menambah ilmu dan mengetahui cara membuat tahu, tempe, sempe, emping tela dan juga onde-onde.
 - b) Menambah *skills* dan dapat dipraktekkan dirumah.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
 - a) Alat transportasi : Jalan kaki
 - b) Pemandu wisata dari Dusun Puron.
 - c) *Snack* dan air mineral.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan:
 - a) Ketersediaan bahan-bahan untuk praktik membuat makanan tradisional.
 - b) Peralatan untuk praktik belajar.

c. Workshop Wisata Edukasi Anyaman Eceng Gondok.

- 1) Sebaran daya tarik :
 - a) Belajar cara menganyam
 - b) Mengetahui berbagai bentuk kerajinan menggunakan eceng gondok.
- 2) Durasi waktu : Satu jam setengah.
- 3) Aktivitas : Belajar cara menganyam menggunakan eceng gondok.
- 4) Nilai-nilai yang didukung: Menambah pengetahuan mengenai teknik menganyam dengan eceng gondok.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
 - a) Peralatan menganyam.
 - b) Alat transportasi : Jalan kaki.
 - c) *Snack* dan air mineral.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan:
 - a) Perlengkapan kegiatan *workshop* anyaman eceng gondok.
 - b) Lokasi khusus untuk kegiatan menganyam.

d. Wisata Budaya Tari Reog

- 1) Sebaran daya tarik : melakukan pertunjukan budaya dan kesenian asli daerah.
- 2) Durasi waktu : tiga jam.

- 3) Aktivitas :
 - a) Menyaksikan pertunjukan budaya atau tradisi masyarakat setempat.
 - b) Belajar kesenian tradisional bersama.
 - c) Mengenal budaya masyarakat setempat dengan cara *story telling*.
- 4) Nilai-nilai yang didukung :
 - a) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai budaya dan atraksi seni masyarakat setempat.
 - b) Sebagai media untuk menjaga keberlanjutan budaya masyarakat setempat.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
 - a) Pemandu wisata dari Dusun Puron.
 - b) Alat transportasi : Jalan kaki.
 - c) *Snack* dan air mineral.
 - d) Panggung pertunjukan seni.
 - e) Talent untuk pertunjukan seni.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan :
 - a) Ketersediaan sarana MCK.
 - b) Panggung untuk pertunjukan seni.
 - c) Kondisi keamanan dan keselamatan selama kegiatan.
 - d) Perlengkapan pertunjukan seni.

e. Wisata Budaya Karawitan

- 1) Sebaran daya tarik : Melakukan pertunjukan karawitan asli daerah.
- 2) Durasi waktu : satu jam.
- 3) Aktivitas :
 - a) Menyaksikan pertunjukan karawitan.
 - b) Belajar kesenian gamelan.
- 4) Nilai-nilai yang didukung :
 - a) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai atraksi karawitan di Dusun Puron.
 - b) Sebagai media untuk menjaga keberlangsungan budaya masyarakat setempat.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang:
 - a) Pemandu wisata dari Dusun Puron.
 - b) Alat transportasi : Jalan kaki.
 - c) *Snack* dan air mineral.
 - d) Panggung pertunjukan seni.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan:
 - a) Ketersediaan sarana MCK.
 - b) Panggung untuk pertunjukan seni.
 - c) Kondisi keamanan dan keselamatan selama kegiatan.
 - d) Perlengkapan karawitan.

f. Wisata Budaya Gejlog Lesung

- 1) Sebaran daya tarik : Melakukan pertunjukan budaya asli daerah.
- 2) Durasi waktu : satu jam.
- 3) Aktivitas :
 - a) Menyaksikan pertunjukan budaya gejlog lesung.
 - b) Belajar dan mengenal budaya masyarakat setempat.
- 4) Nilai-nilai yang didukung :
 - a) Mendapatkan pengalaman budaya masyarakat setempat.
 - b) Mendapatkan pengetahuan baru mengenai budaya masyarakat setempat.
 - c) Sebagai media untuk keberlanjutan budaya masyarakat setempat.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
 - a) Pemandu wisata dari Dusun Puron.
 - b) Alat transportasi : Jalan kaki.
 - c) *Snack* dan air mineral.
 - d) Panggung pertunjukan seni.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan :
 - a) Ketersediaan sarana MCK.
 - b) Panggung untuk pertunjukan seni.
 - c) Kondisi keamanan dan keselamatan selama kegiatan.
 - d) Perlengkapan atraksi gejlog lesung.

g. Wisata Budaya Pertunjukan Kethoprak

- 1) Sebaran daya tarik : Melakukan pertunjukan budaya dan kesenian asli daerah.
- 2) Durasi waktu : dua jam.
- 3) Aktivitas :
 - a) Menyaksikan pertunjukan kethoprak.
 - b) Belajar dan mengenal budaya masyarakat setempat.
- 4) Nilai-nilai yang didukung :
 - a) Mendapatkan pengalaman budaya masyarakat setempat.
 - b) Mendapatkan pengetahuan baru mengenai budaya masyarakat setempat.
 - c) Sebagai media untuk keberlanjutan budaya masyarakat setempat.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
 - a) Pemandu wisata dari Dusun Puron.
 - b) Alat transportasi : Jalan kaki.
 - c) *Snack* dan air mineral.
 - d) Panggung pertunjukan seni.
 - e) Talent untuk pertunjukan seni.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan :
 - a) Ketersediaan sarana MCK.
 - b) Panggung untuk pertunjukan seni.
 - c) Kondisi keamanan dan keselamatan selama kegiatan.

d) Perlengkapan pertunjukan kethoprak.

h. Wisata Kesehatan Terapi Ikan

- 1) Sebaran daya tarik : Melakukan relaksasi dan menyegarkan kulit.
- 2) Durasi waktu : Setengah jam.
- 3) Aktivitas :Merendam kaki di selokan sepanjang tepi sawah yang sudah terdapat ikan untuk memakan sel-sel kulit mati dikaki.
- 4) Nilai-nilai yang didukung :
 - a) Menyehatkan dan menyegarkan kulit.
 - b) Merelaksasi tubuh dan menghilangkan rasa lelah.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang : Sarana P3K
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan :
 - a) Kebersihan selokan.
 - b) Kesehatan ikan.

Terdapat juga gabungan beberapa paket wisata yang dikemas menjadi satu paket *tour*, biasanya dibuat oleh agen atau biro perjalanan wisata dan sebelumnya telah diatur terlebih dahulu.

a. Wisata Religi (Makam Syech Badawi) dan *Workshop* UMKM Makanan tradisional

- 1) Sebaran daya tarik :
 - a) Meningkatkan spiritualitas.
 - b) Mendekatan diri kepada sang pencipta.

- c) Mengenal makanan tradisional
 - d) Belajar cara membuat makanan tradisional.
- 2) Durasi waktu : delapan jam.
- 3) Aktivitas :
- a) Tabur bunga
 - b) Mendoakan
 - c) Melihat cara pembuatan tahu,tempe,sempe, emping tela dan onde-onde.
 - d) Keliling Dusun Puron untuk melihat lokasi pembuatan makanan tradisional.
 - e) Belajar membuat dan membeli makanan tradisional.
- 4) Nilai-nilai yang didukung.
- a) Mendapatkan pengalaman spiritual
 - b) Mengingatkan bahwa kita juga akan berpulang suatu hari nanti.
 - c) Mengingatkan tentang alam kubur dan kehidupan setelah mati.
 - d) Menambah ilmu dan mengetahui cara membuat tahu, tempe, sempe, emping tela dan juga onde-onde.
 - e) Menambah *skills* dan dapat dipraktikkan dirumah.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
- a) Bunga.
 - b) Buku doa.

- c) Alat transportasi : Jalan kaki
 - d) Pemandu wisata dari Dusun Puron.
 - e) *Snack* dan air mineral.
- 6) Hal lain yang diperhatikan :
- a) Ketersediaan bunga
 - b) Menjaga agar tetap kondusif terlebih saat banyak kunjungan.
 - c) Ketersediaan bahan-bahan untuk praktik membuat makanan tradisional.
 - d) Peralatan untuk praktik belajar
- b. *Workshop* Industri Anyaman Eceng Gondok dan Wisata Budaya Tari Reog.
- 1) Sebaran daya tarik :
 - a) Belajar cara menganyam.
 - b) Mengetahui berbagai bentuk kerajinan menggunakan eceng gondok.
 - c) Melakukan pertunjukan budaya dan kesenian asli daerah.
 - 2) Durasi waktu : enam jam
 - 3) Aktivitas :
 - a) Belajar cara menganyam menggunakan eceng gondok.
 - b) Menyaksikan pertunjukan budaya atau tradisi masyarakat setempat.
 - c) Belajar kesenian tradisional bersama.

- d) Mengenal budaya masyarakat setempat dengan cara *story telling*.
- 4) Nilai-nilai yang didukung ;
- a) Menambah pengetahuan mengenai teknik menganyam dengan eceng gondok.
 - b) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai budaya dan atraksi seni masyarakat setempat.
 - c) Sebagai media untuk menjaga keberlanjutan budaya masyarakat setempat.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
- a) Peralatan menganyam.
 - b) Alat transportasi : Jalan kaki.
 - c) *Snack* dan air mineral.
 - d) Panggung pertunjukan.
 - e) Talent untuk pertunjukan seni.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan :
- a) Perlengkapan kegiatan *workshop* anyaman eceng gondok.
 - b) Lokasi khusus untuk kegiatan menganyam.
 - c) Ketersediaan sarana MCK.
 - d) Panggung untuk pertunjukan seni.
 - e) Kondisi keamanan dan keselamatan selama kegiatan.
 - f) Perlengkapan pertunjukan seni.

c. Paket Wisata Budaya Tari Reog, Karawitan, dan Pertunjukan Kethoprak.

- 1) Sebaran daya tarik : Melakukan pertunjukan budaya dan kesenian asli daerah.
- 2) Durasi waktu : enam jam.
- 3) Aktivitas :
 - a) Menyaksikan pertunjukan budaya atau tradisi masyarakat setempat.
 - b) Belajar kesenian tradisional bersama.
 - c) Mengenal budaya masyarakat setempat dengan cara *story telling*.
- 4) Nilai-nilai yang didukung :
 - a) Mendapatkan pengetahuan dan pengalaman mengenai budaya dan atraksi seni masyarakat setempat.
 - b) Sebagai media untuk menjaga keberlanjutan budaya masyarakat setempat.
- 5) Kebutuhan sarana penunjang :
 - a) Alat transportasi : Jalan kaki.
 - b) *Snack* dan air mineral.
 - c) Panggung pertunjukan.
 - d) Talent untuk pertunjukan seni.
- 6) Hal lain yang perlu diperhatikan :
 - a) Ketersediaan sarana MCK.

- b) Panggung untuk pertunjukan seni.
- c) Kondisi keamanan dan keselamatan selama kegiatan.
- d) Perlengkapan pertunjukan seni.