GEOWISATA

PERENCANAAN PARIWISATA BERBASIS KONSERVASI

HARY HERMAWAN
ERLANGGA BRAHMANTO

PENERBIT DAN PERCETAKAN

Dipindai dengan CamScanner

Hary Hermawan
Erlangga Brahmanto

GEOWISATA

PERENCANAAN PARIWISATA BERBASIS KONSERVASI

RESEARCH CONSULTAN ICT JL. PRAMBANAN - PIYUNGAN KM 3,5

Pekalongan - Indonesia

Dipindai dengan CamScanner

GEOWISATA

PERENCANAAN PARIWISATA BERBASIS KONSERVASI

Hary Hermawan & Erlangga Brahmanto

Copyright © 2018 PENERBIT NEM

ISBN : 978-602-50603-6-6

Cetakan Pertama : Januari 2018

Editor : Hany Asmarani & Moh. Nasrudin
Lay Out : Tim Penerbit
Tata Isi : Tim Penerbit
Pracetak : Tim Penerbit
Sumber Gambar : *https://pixabay.com/id*

Dilarang keras memfotokopi atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Sanksi Pelanggaran Pasal 72 :
Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

1. Barangsiapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 Ayat (1) dan Pasal 49 Ayat (1) dan Ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud dalam Ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Diterbitkan dan dicetak oleh:
PT. NASYA EXPANDING MANAGEMENT
Perum. Puri Sejahtera Asri 2 Wangandowo, Blok F3, Bojong - Pekalongan, 51156
www.penerbitnem.com / nasyaexpanding@gmail.com

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Tidak berlebihan jika Negara Indonesia disebut sebagai negara *megageodiversity*, mengingat besarnya kekayaan geologi yang dimiliki. Akan tetapi, kekayaan geologi tersebut belum mampu tergarap secara optimal sampai saat ini, mayoritas masih dieksploitasi untuk kegiatan pertambangan dan pendukung industri manufaktur. Tidak sedikit dari kegiatan tersebut justru menimbulkan berbagai efek negatif berupa penurunan bahkan kerusakan fungsi ekologis.

Geowisata merupakan sebuah solusi bagaimana memanfaatkan kekayaan geologi untuk kegiatan wisata. Buku ini menyajikan secara lengkap bagaimana mengelola potensi geologi menjadi daya tarik wisata alam yang ideal dan berkelanjutan, disertai model pengelolaan daya tarik wisata yang mampu bersinergi dengan prinsip-prinsip konservasi.

Paradigma baru yang hendak dibangun penulis adalah *"Bagaimana mengoptimalkan potensi alam menjadi bernilai tambah bagi kesejahteraan masyarakat lokal, sekaligus mampu menekan seminimal mungkin, bahkan menghilangkan potensi kerusakan?"* Buku ini sangat cocok digunakan oleh mahasiswa maupun pelaku pariwisata sebagai bahan diskusi dan referensi terkait pengelolaan daya tarik wisata alam.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pada karya berikutnya kritik dan saran pembaca sangat kami harapkan. Dapat disampaikan melalui email *haryhermawan@gmail.com*, atau website kami *www.indonesiacultureandtourism.com*.

Akhir kata, penulis mengucapkan terimakasih kepada berbagai pihak yang mendukung karya ini hingga selesai. Semoga

Dipindai dengan CamScanner

segala bentuk dukungan dan bantuan Anda dicatat sebagai amal ibadah kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Yogyakarta, 1 Januari 2018

Penulis

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

BAB 1
PENDAHULUAN

Kegiatan kepariwisataan memang banyak terkait dengan alam, terutama yang berkaitan dengan pengembangan atraksi wisata. Semuanya erat hubunganya dengan masalah lingkungan yang alami yang tidak terlepas dengan yang bernuansa geologi, khususnya juga terkait dengan daya dukung lingkungan.

Daya dukung lingkuungan erat kaitanya juga dengan ekosistem, dan keduanya merupakan satu jaringan sistem yang saling terkait (interdependensi) dengan hukum alam, membentuk tempat manusia bermukim serta membentuk suatu tata alam tempat manusia bermasyarakat.

Dalam masyarakat inilah manusia mampu mengembangkan kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya. Dengan dukungan sosial ekonomi yang mantap maka budaya manusia dapat menciptakan berbagai macam tata binaan yang mau tidak mau mengacu matra ruang, waktu, dan ilmu pengetahuan/teknologi.

Berdasarkan konsep di atas, maka setiap destinasi wisata, baik alam, budaya maupun minat khusus pada hakikatnya merupakan

Dipindai dengan CamScanner

pariwisata ekologi. Sementara itu, ekologi merupakan panduan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, dengan disiplin ilmu pengetahuan geologi yang paling kuat pengaruhnya (Ahman Sya, 2012).

Indonesia sendiri merupakan Negara yang sangat luas serta memiliki bentang alam yang sangat indah, berbagai bentukan alam khas geologi seperti kawah gunung api, sungai dan air terjunnya, pegunungan kapur (*kars*) dengan jaringan goa di bawahnya, serta pantai dengan berbagai keunikannya semua sudah dimiliki. Negara Indonesia sebagai sebuah anugerah potensi wisata geologi yang sangat melimpah.

Tetapi, perlu diketahui bahwa tidak semua daya tarik wisata alam cocok dengan pola pengembangan pariwisata masal, yaitu pariwisata yang berusaha mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya. Karena tinggi rendahnya daya dukung lingkungan akan sangat tergantung pada topografi medan dan bertumpu pada tata geologinya. Seperti telah disinggung di atas bahwa budaya manusia bersumber pada hukum alam dan bermuara pada kinerja binaannya yang keseluruhannya tidak lepas dari pengaruh sifat dan gejala alam yang ada di bumi, maka disiplin ilmu pengetahuan geologi sebagai sumber daya kepariwisataan perlu sekali digunakan untuk menghasilkan daya tarik wisata geologi yang berkelanjutan.

Daya tarik wisata berkelanjutan dapat tercipta dengan pengelolaan yang bijak yang sesuai dengan daya dukung lingkungannya yang dapat digali menurut ilmu geologi pariwisata dan manajemen pariwisata yang baik. Oleh karena itu buku ini saya sajikan sebagai upaya pengenalan geologi pariwisata atau sering dikenal dengan geowisata, termasuk menjabarkan prinsip-prinsip umum dalam perencanaan dan pengelolaanya.

==oOo==

Dipindai dengan CamScanner

BAB 2
MENGENAL ILMU GEOLOGI

A. Ruang Lingkup Geologi

Geologi merupakan ilmu pengetahuan yang berfokus untuk mempelajari materi penyusun kerak bumi, proses berlangsungnya (sebelum, selama dan setelah) pembentukanya beserta segala bentuk mahluk hidup yang pernah ada atau hidup di sekitarnya.

Pada saat ini ilmu geologi modern terbagi menjadi dua bagian yang saling berhubungan erat yaitu *dinamic geology* dan *historycal geology,* bahkan juga dianggap sebagai dua macam ilmu yang berbeda/terpisah.

1. ***Dinamic Geology*** **atau** ***Physical Geology,*** yaitu ilmu geologi yang mempelajari sebab-sebab atau proses-proses yang berhubungan dengan perubahan bumi atau dinamika bumi.
2. ***Historycal Geology,*** yaitu ilmu geologi yang mempelajari perubahan-perubahan pada lapisan-lapisan bumi khususnya kerak bumi dari masa ke masa, dan hubungan antara perkembangan dunia organik dengan lapisan kulit (kerak) bumi.

Dipindai dengan CamScanner

Tetapi di sini ditekankan bahwa ilmu geologi yang dipelajari memiliki objek dari permukaan bumi ke bawah, sedangkan bumi kita ini seutuhnya memiliki lapisan-lapisan, antara lain:

1. *Lithosfer* : lapisan batuan yang menyusun bumi
2. *Hidrosfer* : lapisan air
3. *Biosfer* : lapisan tempat hidup organisme
4. *Atmosfer* : lapisan udara

Ilmu geologi mempunyai ruang lingkup yang luas, di dalamnya terdapat kajian-kajian yang kemudian berkembang menjadi ilmu yang berdiri sendiri walaupun pada praktek sebenarnya tidak dapat dipisahkan dan saling menunjang satu sama lainnya.

1. **Mineralogi**, adalah ilmu yang mempelajari tentang mineral, cara mendeskripsi suatu mineral secara megaskopis (melalui sifat fisiknya, seperti belahan, goresan, kilap, dan lain-lain) dan menentukan nama mineral dari hasil deskripsi tersebut.
2. **Petrologi**, adalah ilmu tentang batuan yang meliputi asal mula kejadiannya (proses terbentuknya batuan tersebut), dan menjelaskan pula tentang lingkungan pembentukannya, serta penyebarannya baik di permukaan maupun di dalam bumi.
3. **Paleontologi**, adalah ilmu tentang segala aspek kehidupan jaman dahulu, yaitu berupa fosil (baik makro maupun mikro) yang ditemukan dalam batuan. Paleontologi dapat digunakan untuk membantu dalam menentukan umur relatif dan lingkungan pengendapan serta menjelaskan perubahan-perubahan geologi sepanjang sejarah bumi.
4. **Geologi Struktur**, adalah ilmu tentang bentuk dan geometri batuan sebagai kesatuan penyusun kulit (kerak) bumi serta proses-proses yang menyebabkan bentuk dan geometri tersebut.
5. **Geomorfologi**, adalah ilmu tentang bentuk bentang alam dan proses-proses yang mempengaruhinya. Ilmu ini dapat

Dipindai dengan CamScanner

membantu menentukan struktur geologi dan jenis batuan yang berkembang pada suatu daerah.

6. **Stratigrafi**, adalah ilmu tentang urut-urutan perlapisan batuan, serta proses-proses sepanjang sejarah pembentukan perlapisan batuan tersebut.
7. **Geologi Terapan**, adalah penerapan ilmu geologi untuk kepentingan manusia pada bidang tertentu, misalnya: geologi pertambangan, geologi batubara, geologi minyak dan juga geologi pariwisata (geowisata).

B. Sejarah Terbentuknya Bumi

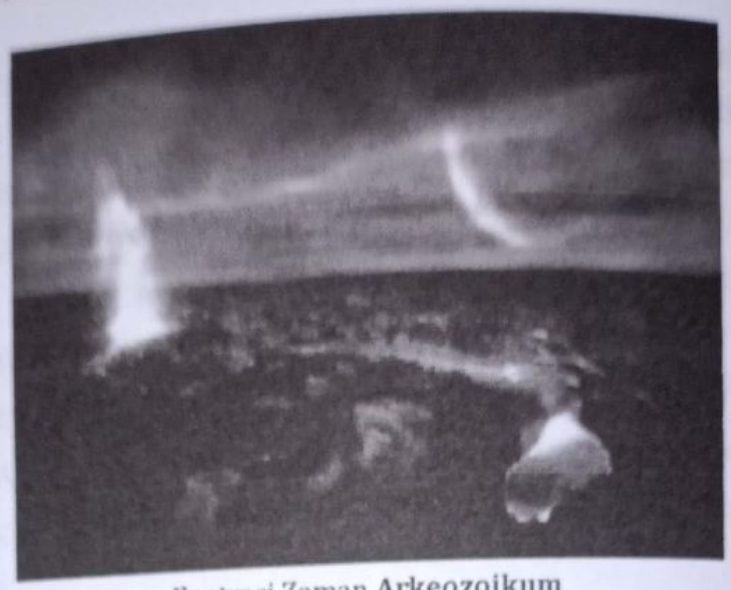
Bumi yang saat ini kita diami telah terbentuk sejak beberapa milyar tahun yang lalu. Sejarah pembentukan bumi dibagi menjadi beberapa periode masa sebagai berikut:

1. Masa Arkeozoikum (4,5 - 2,5 milyar tahun lalu)

Arkeozoikum artinya Masa Kehidupan Purba, Masa Arkeozoikum (Arkean) merupakan masa awal pembentukan batuan kerak bumi yang kemudian berkembang menjadi protokontinen. Batuan masa ini ditemukan di beberapa bagian dunia yang lazim disebut kraton/perisai benua. Kerak bumi terbentuk setelah pendinginan bagian tepi dari "balon bumi" (bakal calon bumi). *Plate tectonic* (lempeng tektonik) yang terbentuk pada masa ini. Lingkungan hidup masa itu tentunya mirip dengan lingkungan di sekitar **mata-air panas.**

Batuan tertua tercatat berumur kira-kira 3.800.000.000 tahun. Masa ini juga merupakan awal terbentuknya Indrosfer dan Atmosfer serta awal muncul kehidupan *primitif* di dalam samudera berupa mikro-organisme (bakteri dan ganggang). Fosil tertua yang telah ditemukan adalah fosil Stromatolit dan Cyanobacteria dengan umur kira-kira 3.500.000.000 tahun.

Dipindai dengan CamScanner



Ilustrasi Zaman **Arkeozoikum**

Sumber: *www.google.co.id,* diakses 18 November 2017

2. Masa Proterozoikum (2,5 milyar - 290 juta tahun lalu)

Proterozoikum artinya masa kehidupan awal. Masa Proterozoikum merupakan awal terbentuknya hidrosfer dan atmosfer.

Ilustrasi Zaman **Proterozoikum**

Sumber: *www.google.co.id,* diakses 18 November 2017

Pada masa ini kehidupan mulai berkembang dari organisme bersel tunggal menjadi bersel banyak (*enkaryotes* dan *prokaryotes*).

Dipindai dengan CamScanner

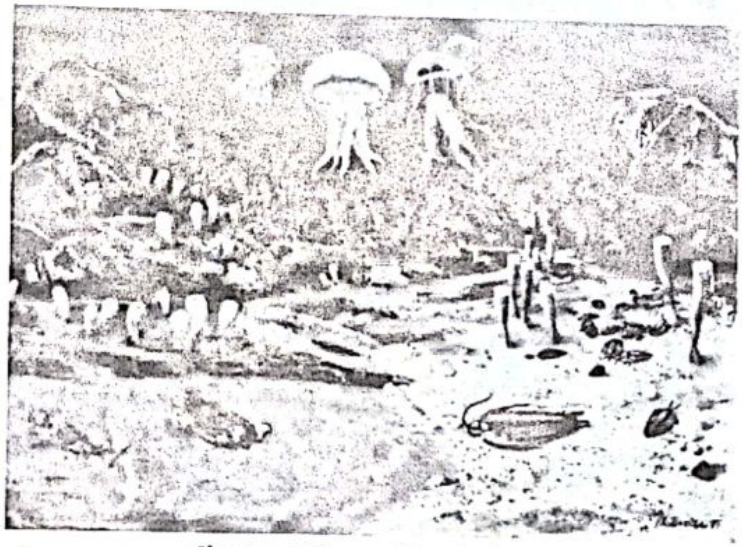
Enkaryotes ini akan menjadi tumbuhan dan *prokaryotes* nantinya akan menjadi binatang.

Menjelang akhir masa ini organisme lebih kompleks, jenis invertebrata bertubuh lunak seperti ubur-ubur, cacing dan koral mulai muncul di laut-laut dangkal, yang bukti-buktinya dijumpai sebagai **fosil** sejati pertama.

Masa Arkeozoikum dan Proterozoikum bersama-sama dikenal sebagai masa **Pra-Kambrium**.

3. Zaman Kambrium (590 - 500 juta tahun lalu)

Kambrium berasal dari kata "*Cambria*" nama latin untuk daerah Wales di Inggris sana, dimana batuan berumur kambrium pertama kali dipelajari.



Ilustrasi Zaman Kambrium
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Banyak hewan invertebrata mulai muncul pada zaman Kambrium. Hampir seluruh kehidupan berada di lautan. Hewan zaman ini mempunyai kerangka luar dan cangkang sebagai pelindung. Fosil yang umum dijumpai dan penyebarannya luas adalah, Alga, Cacing, Sepon, Koral, Moluska, Ekinodermata,

Dipindai dengan CamScanner

Brakiopoda dan Artropoda (Trilobit). Sebuah daratan yang disebut Gondwana (sebelumnya Pannotia) merupakan cikal bakal Antartika, Afrika, India, Australia, sebagian Asia dan Amerika Selatan. Sedangkan Eropa, Amerika Utara, dan Tanah Hijau masih berupa benua-benua kecil yang terpisah.

4. Zaman Ordovisium (500 - 440 juta tahun lalu)

Zaman Ordovisium dicirikan oleh munculnya ikan tanpa rahang (hewan bertulang belakang paling tua) dan beberapa hewan bertulang belakang yang muncul pertama kali seperti Tetrakoral, Graptolit, Ekinoid (Landak Laut), Asteroid (Bintang Laut), Krinoid (Lili Laut) dan Bryozona.

Ilustrasi Zaman Ordovisum
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Koral dan Alga berkembang membentuk karang, dimana trilobit dan Brakiopoda mencari mangsa. Graptolit dan Trilobit melimpah, sedangkan Ekinodermata dan Brakiopoda mulai menyebar. Meluapnya Samudra dari Zaman Es merupakan bagian peristiwa dari zaman ini. Gondwana dan benua-benua lainnya mulai menutup celah samudera yang berada di antaranya.

Dipindai dengan CamScanner

5. Zaman Silur (440 - 410 juta tahun lalu)

Zaman silur merupakan waktu peralihan kehidupan dari air ke darat.

Ilustrasi Zaman Silur
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Tumbuhan darat mulai muncul pertama kalinya termasuk Pteridofita (tumbuhan paku). Sedangkan Kalajengking raksasa (Eurypterid) hidup berburu di dalam laut. Ikan berahang mulai muncul pada zaman ini dan banyak ikan mempunyai perisai tulang sebagai pelindung. Selama zaman Silur, deretan pegunungan mulai terbentuk melintasi Skandinavia, Skotlandia dan Pantai Amerika Utara.

6. Zaman Devon (410 - 360 juta tahun lalu)

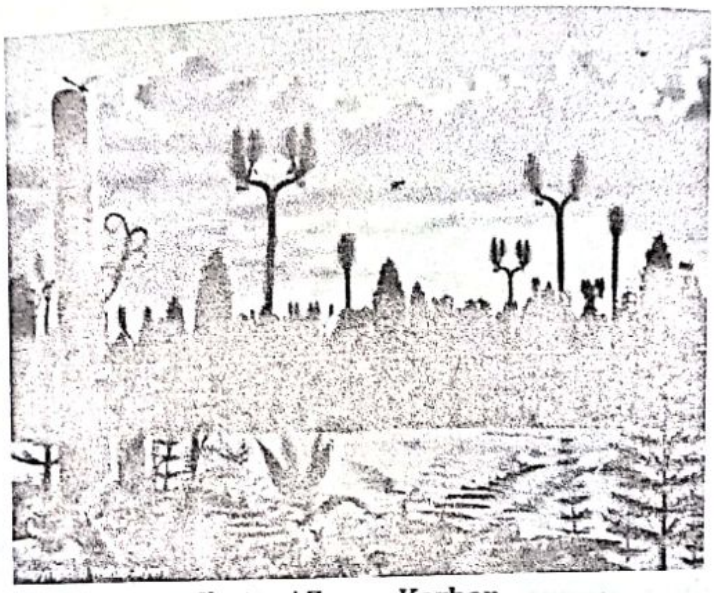
Zaman Devon merupakan zaman perkembangan besar-besaran jenis ikan dan tumbuhan darat. Ikan berahang dan ikan hiu semakin aktif sebagai pemangsa di dalam lautan. Serbuan ke daratan masih terus berlanjut selama zaman ini. Hewan Amfibi berkembang dan beranjak menuju daratan. Tumbuhan darat semakin umum dan muncul serangga untuk pertama kalinya. Samudera menyempit

Dipindai dengan CamScanner

sementara, benua Gondwana menutupi Eropa, Amerika Utara dan Tanah Hijau (*Green Land*).

7. Zaman Karbon (360 - 290 juta tahun lalu)

Reptilia muncul pertama kalinya dan dapat meletakkan telurnya di luar air.



Ilustrasi Zaman Karbon
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Serangga raksasa muncul dan ampibi meningkat dalam jumlahnya. Pohon pertama muncul, jamur Klab, tumbuhan ferm dan paku ekor kuda tumbuh di rawa-rawa pembentuk batubara. Pada zaman ini benua-benua di muka bumi menyatu membentuk satu masa daratan yang disebut Pangea, mengalami perubahan lingkungan untuk berbagai bentuk kehidupan. Di belahan bumi utara, iklim tropis menghasilkan secara besar-besaran, rawa-rawa yang berisi dan sekarang tersimpan sebagai batubara.

8. Zaman Perm (290 - 250 juta tahun lalu)

"Perm" adalah nama sebuah propinsi tua di dekat pegunungan Ural, Rusia. Reptilia meningkat dan serangga modern muncul, begitu juga tumbuhan Konifer dan Grikgo primitif. Hewan Amfibi menjadi

Dipindai dengan CamScanner

kurang begitu berperan. Zaman perm diakhiri dengan kepunahan Micsa dalam skala besar, Tribolit, banyak koral dan ikan menjadi punah.

Benua Pangea bergabung bersama dan bergerak sebagai satu massa daratan, Lapisan es menutup Amerika Selatan, Antartika, Australia dan Afrika, membendung air dan menurunkan muka air laut. Iklim yang kering dengan kondisi gurun pasir mulai terbentuk di bagian utara bumi.

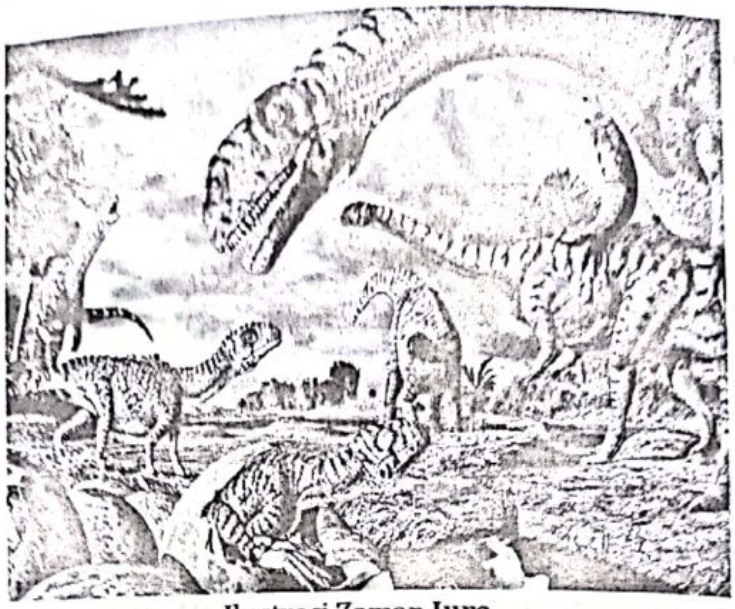
9. Zaman Trias (250-210 juta tahun lalu)

Gastropoda dan Bivalvia meningkat jumlahnya, sementara amonit menjadi umum. Dinosaurus dan reptilia laut berukuran besar mulai muncul pertama kalinya selama zaman ini. Reptilia menyerupai mamalia pemakan daging yang disebut Cynodont mulai berkembang. Mamalia pertamapun mulai muncul saat ini. Dan ada banyak jenis reptilia yang hidup di air, termasuk penyu dan kura-kura. Tumbuhan sikada mirip palem berkembang dan Konifer menyebar. Benua Pangea bergerak ke utara dan gurun terbentuk. Lembaran es di bagian selatan mencair dan celah-celah mulai terbentuk di Pangea.

10. Zaman Jura (210 - 140 juta tahun lalu)

Pada zaman ini, *Amonit* dan *Belemnit* sangat umum. Reptilia meningkat jumlahnya. *Dinosaurus* menguasai daratan, *Ichtiyosaurus* berburu di dalam lautan dan *Pterosaurus* merajai angkasa. Banyak dinosaurus tumbuh dalam ukuran yang luar biasa.

Dipindai dengan CamScanner



Ilustrasi Zaman **Jura,**
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Pada zaman Jura juga ditandai dengan munculnya burung sejati pertama (*Archeopterya*) berevolusi dan banyak jenis buaya berkembang. Tumbuhan Konifer menjadi umum, sementara Bennefit dan Sequola melimpah pada waktu ini.

Pangea terpecah dimana Amerika Utara memisahkan diri dari Afrika sedangkan Amerika Selatan melepaskan diri dari Antartika dan Australia. Zaman ini merupakan zaman yang paling menarik anak-anak setelah difilmkannya Jurrasic Park.

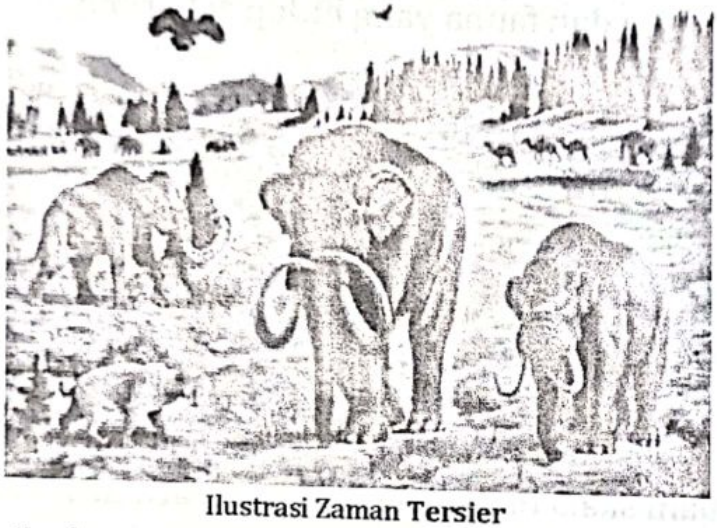
11. Zaman Kapur (140 - 65 juta tahun lalu)

Banyak dinosaurus raksasa dan reptilia terbang hidup pada zaman ini. Mamalia berari-ari muncul pertama kalinya. Pada akhir zaman ini Dinosaurus, Ichtiyosaurus, Pterosaurus, Plesiosaurus, Amonit dan Belemnit punah. Mamalia dan tumbuhan berbunga mulai berkembang menjadi banyak bentuk yang berlainan. Iklim sedang mulai muncul. India terlepas jauh dari Afrika menuju Asia. Zaman Kapur merupakan zaman akhir dari kehidupan binatang-binatang raksasa.

Dipindai dengan CamScanner

12. Zaman Tersier (65 - 1,7 juta tahun lalu)

Pada zaman tersier terjadi perkembangan jenis kehidupan seperti munculnya primata dan burung tak bergigi berukuran besar yang menyerupai burung unta, sedangkan fauna laut sepert ikan, moluska dan echinodermata sangat mirip dengan fauna laut yang hidup sekarang.



Ilustrasi Zaman Tersier
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Tumbuhan berbunga pada zaman Tersier terus berevolusi menghasilkan banyak variasi tumbuhan, seperti semak belukar, tumbuhan merambat dan rumput. Pada zaman Tersier - Kuarter, pemunculan dan kepunahan hewan dan tumbuhan saling berganti seiring dengan perubahan cuaca secara global.

13. Zaman Kuarter (1,7 juta tahun lalu - sekarang)

Zaman Kuarter terdiri dari kala Plistosen dan Kala Holosen. Kala Plistosen mulai sekitar 1,8 juta tahun yang lalu dan berakhir pada 10.000 tahun yang lalu. Kemudian diikuti oleh Kala Holosen yang berlangsung sampai sekarang. Pada Kala Plistosen paling sedikit terjadi 5 kali jaman es (jaman glasial). Pada jaman glasial sebagian besar Eropa, Amerika utara dan Asia bagian utara ditutupi

Dipindai dengan CamScanner

es, begitu pula Pegunungan Alpen, Pegunungan Cherpatia dan Pegunungan Himalaya. Di antara 4 jaman es ini terdapat jaman Intra Glasial, dimana iklim bumi lebih hangat.

Manusia purba jawa (Homo erectus yang dulu disebut Pithecanthropus erectus) muncul pada Kala Plistosen. Manusia Modern yang mempunyai peradaban baru muncul pada Kala Holosen. Flora dan fauna yang hidup pada Kala Plistosen sangat mirip dengan flora dan fauna yang hidup sekarang.

C. Mengenal Jenis-Jenis Mineral

Mineral dibentuk oleh alam, umumnya berbentuk padat dan anorganik (bukan dari makhluk hidup) dengan intan sebagai pengecualian. Intan merupakan mineral karbon/ zat arang (C), kalau dibakar intan menjadi habis menjadi CO_2 (karbon dioksida).

Dalam ilmu mineralogi (cabang ilmu geologi yang fokus mengkaji mineral), sepuluh jenis mineral yang dijadikan tolak ukur kekerasan dalam skala mohs, dijelaskan secara urut sebagai berikut:

Tabel mineral

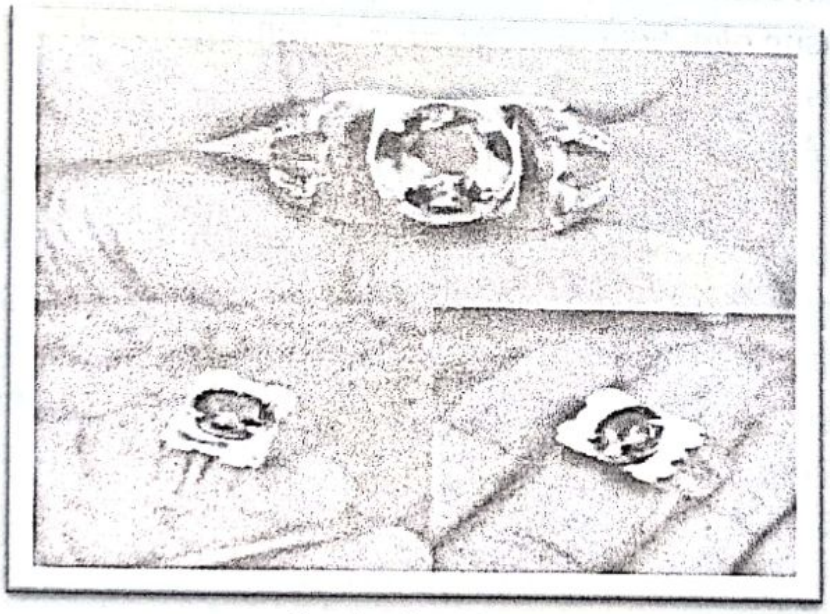
Mineral	Rumus Kimia	Kekerasan	Keterangan
Talk	$Mg_3Si_4O_{10}(OH_2)$	1	Dapat ditekan jari
Gipsum	$CaSO_42H_2O$	2	Dapat digores kuku
Kalsit	$CaCO_3$	3	Menggores kuku
Flourit	CaF_2	4	Sekeras perunggu
Apatlt	$Ca_5(F, Cl)(PO_4)_3$	5	Sekeras pisau baja
Felpar	$KAlSiO_5$	6	Sekeras baja tarik
Kuarsa	SiO_2	7	Sekeras baja rel kereta
Topas	$(Al, F)_2 S_1O_4$	8	Semua baja dapat digores
Korondum	$Al_2 O_3$	9	Menggores kecuali intan
Intan	C	10	Paling keras

Sumber: (Ahman Sya, 2012)

Dipindai dengan CamScanner

Pemanfaatan mineral dalam industri dan kehidupan sehari-hari dapat berbagai macam. Pada umumnya mineral yang memiliki kekerasan di atas 4 sampai 10 skala mohs dapat digunakan sebagai perhiasan, misalnya untuk membuat batu cincin (batu akik). Khusus yang kekerasannya di atas 6 sampai 10 skala mohs sering disebut sebagai batu permata.

Selain tingkat kekerasan, keindahan mineral sebagai permata ditentukan oleh sifat kilap dan warnanya (flouresenya). Flouresen merupakan sifat mineral yang mampu menghasilkan kilap dan warna-warni ketika mendapat cahaya, baik merah, biru, hijau maupun warna lainya.



Gambar Batu Topaz

Salah satu contohnya adalah batu topaz yang memiliki kekerasan 8 skala mohs, yang memiliki keindahan tersendiri yaitu warnanya yang biru mengkilap (sifat flouresen).

D. Mengenal Jenis-Jenis Batuan

Cabang ilmu geologi yang berkonsentrasi khusus dalam mengungkap misteri-misteri batuan disebut sebagai petrologi.

Dipindai dengan CamScanner

Batuan merupakan benda padat bentukan alam yang terpadu menjadi satu (bisa tidak), yang disusun oleh satu macam mineral atau lebih. Berdasarkan pembentukannya, batuan dapat digolongkan menjadi batuan beku, endapan (sedimen), dan malihan (metamorf). Berikut dijelaskan jenis-jenis batuan berdasarkan ciri khas dan proses terbentuknya:

1. Batuan Beku

Batuan beku merupakan jenis batuan yang terbentuk karena pembentukan magma dan lava yang membeku. Magma adalah batuan cair dan sangat panas yang berada di dalam kerak bumi/perut bumi. Sedangkan lava adalah magma yang mencapai permukaan bumi. Ciri umum batuan beku adalah padat dan kristalin, serta disusun oleh beberapa mineral utama dan mineral pelengkap.

Jenis-jenis bakuan beku diantaranya:

a. Batu Apung

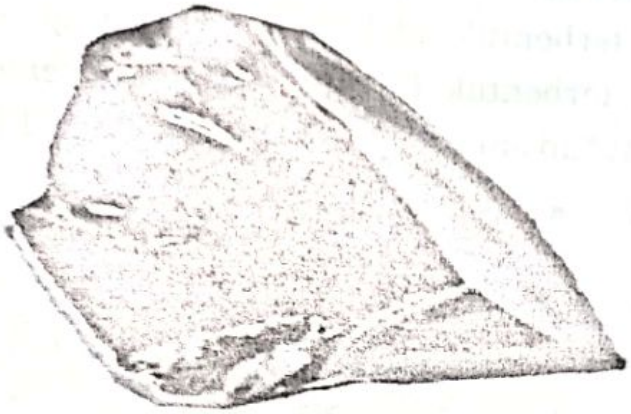
Batu apung memiliki ciri khas warna keabu-abuan, berpori-pori, bergelembung, ringan, terapung dalam air. Batu apung terbentuk dari pendinginan magma yang bergelembung-gelembung gas. Pemanfaatan batu apung sehari-hari untuk mengamplas atau menghaluskan kayu, di bidang industri digunakan sebagai bahan pengisi (filler), isolator temperatur tinggi dan lainnya.

Batu Apung
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Dipindai dengan CamScanner

b. Batu Obsidian

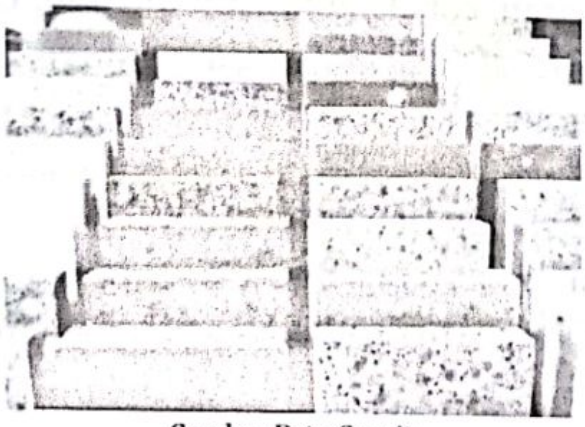
Batu obsidian memiliki ciri khas warna hitam, seperti kaca, tidak ada kristal-kristal. Batu obsidian terbentuk dari lava permukaan yang mendingin dengan cepat. Batu obsidian sering dimanfaatkan untuk alat pemotong atau ujung tombak (pada masa purbakala) dan bisa dijadikan kerajinan.



Batu Apung
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

c. Batu Granit

Batu ini memiliki ciri khas warna beraneka macam terdiri atas kristal-kristal kasar, warna putih sampai abu-abu, kadang-kadang jingga. Batuan ini banyak ditemukan di daerah pinggiran pantai dan di pinggiran sungai besar ataupun di dasar sungai.



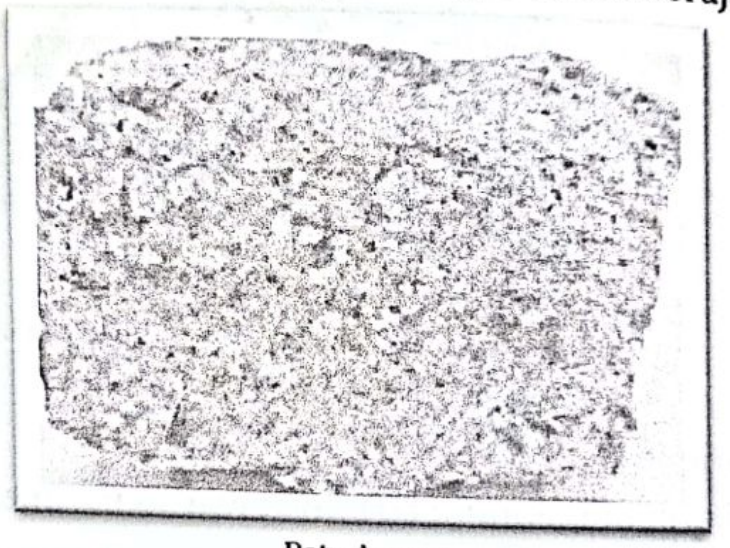
Gambar Batu Granit
Sumber: *http://www.poles-plus.com*, diakses 20 November 2017

Dipindai dengan CamScanner

Batu granit terbentuk dari proses pendinginan magma yang terjadi dengan lambat di bawah permukaan bumi. Batu Granit banyak dimanfaatkan untuk benda-benda kerajinan, hiasan dan sebagainya.

d. Batu Andesit

Ciri khas batuan andesit adalah bertekstur halus, berwarna abu-abu hijau tetapi sering merah atau jingga. Batu andesit terbentuk oleh lelehan lava gunung merapi yang meletus, terbentuk (membeku) ketika temperatur lava yang meleleh turun antara 900 sampai dengan 1,100 derajat Celsius.



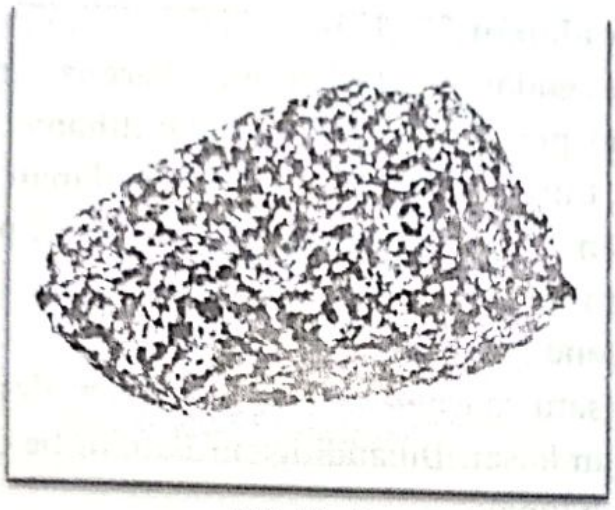
Batu Apung
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Pemanfaatan batuan andesit biasanya sebagai bahan nisan kuburan, cobek, arca untuk hiasan, batu utama pembuat candi-candi di Jawa Tengah seperti candi Prambanan, Borobudur dan lainnya.

e. Batu Diorit

Batuan diorit memiliki ciri khas warna abu-abu bercampur putih, atau hitam bercampur putih. Batuan diorit terbentuk dari hasil peleburan lantai samudra.

Dipindai dengan CamScanner



Batu Diorite
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 20 November 2017

Batu diorit sering digunakan sebagai batu ornamen dinding maupun lantai bangunan gedung dan hiasan.

f. Batu Gabro

Ciri khas batu gabro memiliki warna hitam, hijau, dan abu-abu gelap. Struktur batuan ini adalah massive, tidak terdapat rongga atau lubang udara maupun retakan-retakan. Batuan ini memeiliki tekstur fanerik karena mineral-mineralnya dapat dilihat langsung secara kasat mata dan mineral yang besar menunjukkan bahwa mineral tersebut terbentuk pada suhu pembekuan yang relatif lambat sehingga bentuk mineralnya besar-besar. Batuan gabro terbentuk dari magma yang membeku di dalam gunung. Kegunaan sering digunakan sebagai penghasil pelapis dinding (sebagai marmer dinding).

g. Batu Liparit

Ciri khas batu liparit yaitu bertekstur porfiris dan umumnya berwarna putih, mineral pembentuknya feldspar, kuarsa, biotit dan mungkin juga mineral berwarna gelap.

Dipindai dengan CamScanner

2. Batuan Endapan

Batuan endapan terbentuk karena pengendapan/hasil pelapukan dan pengikisan batuan yang dihanyutkan oleh air atau terbawa oleh tiupan angin. Kemudian, endapan ini menjadi keras karena tekanan atau ada zat-zat yang merekat pada bagian-bagian endapan tersebut.

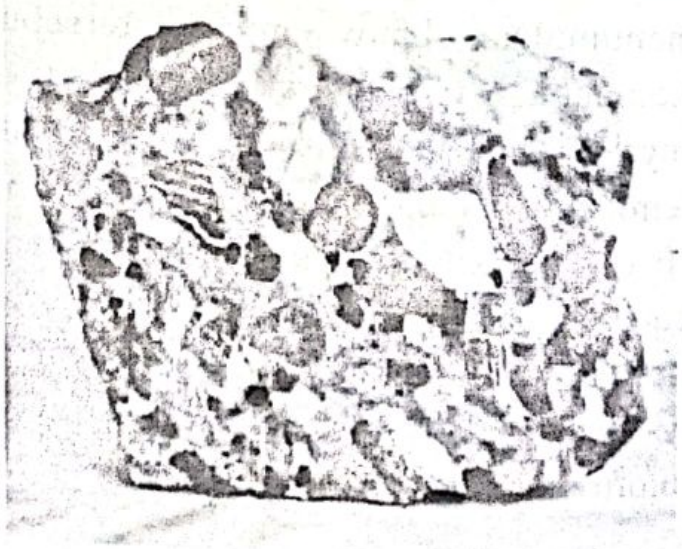
Batuan endapan mempunyai ciri umum yaitu berlapis-lapis, disusun oleh satu macam bahan atau lebih, dapat berbutir halus, sedang ataupun kasar. Dibandingkan batuan beku, batuan endapan umumnya lebih lunak.

Berdasarkan tempat terbentuknya, batuan endapan dapat terbentuk melalui medium air atau udara. Bantuan endapan yang terbentuk dari dasar laut umumnya mengandung fosil.

Jenis-jenis batuan endapan yang biasanya dikenal adalah sebagai berikut:

a. Batu Konglomerat

Batu konglomerat memiliki ciri khas yaitu material penyusun yang terdiri dari kerikil-kerikil bulat, batu-batu dan pasir yang merekat satu sama lainnya.



Batu Konglomerat
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 20 November 2017

Dipindai dengan CamScanner

Batu konglomerat terbentuk dari bahan-bahan yang lepas karena gaya beratnya menjadi terpadatkan dan terikat. Batu ini biasa digunakan untuk bahan bangunan.

b. Batu Pasir

Batu pasir tersusun dari butiran-butiran pasir, warna abu-abu, kuning, merah. Batu pasir terbentuk dari bahan-bahan yang lepas karena gaya beratnya menjadi terpadatkan dan terikat. Batu pasir sering digunakan sebagai material di dalam pembuatan gelas/kaca dan sebagai kontruksi bangunan.

c. Batu Kapur

Batu kapur berwarna putih keabu-abuan, membentuk gas karbon dioksida kalau ditetesi asam. Batu kapur terbentuk dari cangkang binatang lunak seperti siput, kerang, dan binatang laut yang telah mati. Rangkanya yang terbuat dari kapur tidak akan musnah, tapi memadat dan membentuk batu kapur. Batu kapur sering dimanfaatkan sebagai bahan baku semen, alat tulis dan sebagainya.

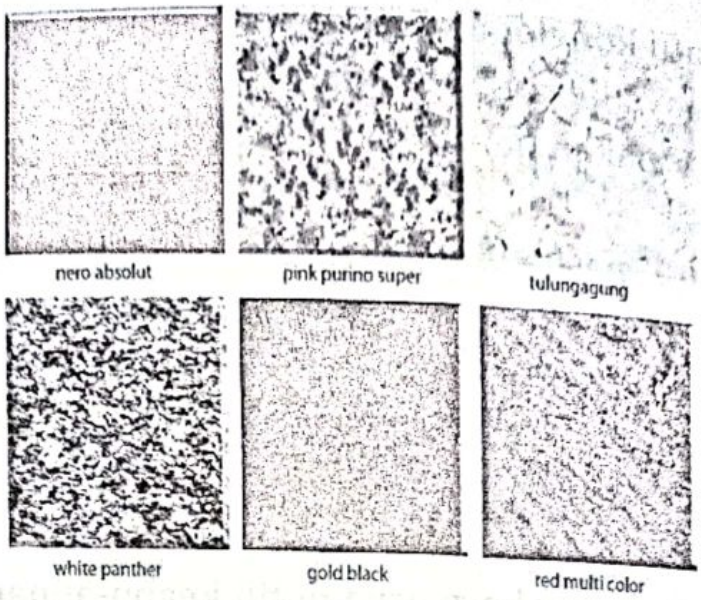
3. Batu Malihan atau Metamorf

Batu Malihan terbentuk dari batuan yang berasal dari batuan sedimen dan batuan beku yang mengalami perubahan karena panas, tekanan, maupun lingkungan kimiawi hingga berubah sifat menjadi lebih keras, padat, atau kristal (butiranya hilang). Contoh dari batu malihan diantaranya adalah:

a. Batu Marmer

Batu marmer memiliki campuran warna berbeda-beda, mempunyai pita-pita warna, kristal-kristalnya sedang sampai kasar, bila ditetesi asam akan mengeluarkan bunyi mendesah, keras dan mengkilap jika dipoles.

Dipindai dengan CamScanner



Batu Marmer

Sumber: *www.google.co.id*, diakses 20 November 2017

Batu marmer terbemtuk oleh batu kapur yang mengalami perubahan suhu dan tekanan tinggi. Batu marmer biasa digunakan untuk membuat patung dan lantai/ubin.

b. Batu Sabak

Memiliki ciri khas warna abu-abu kehijau-hijauan dan hitam, dapat dibelah-belah menjadi lempeng-lempeng tipis. Batu sabak terbentuk bila batu serpih kena suhu dan tekanan tinggi.

Batu Sabak

Sumber: *https://omeldtambang. wordpress.com*, diakses 20 November 2017

Dipindai dengan CamScanner

Pemanfaatan pada batu sabak adalah dijadikan sebagai kerajinan, batu tulis, bahan bangunan, dan untuk membuat atap rumah (semacam genting).

E. Fenomena Geologi dan Daya Tariknya

Dalam geologi pariwisata, bentang alam yang indah merupakan aset yang sangat bernilai bagi pengembangan wisata geologi. Bentang alam yang indah sering terbentuk oleh proses-proses geologi yang menghasilkan beraneka macam lansekape alam yang unik. Fenomena geologi tersebut diantaranya struktur geologi, stratifigrafi, dan morfologi.

1. Struktur Geologi

Struktur geologi merupakan bangunan alam nonhayati baik di bawah maupun di atas permukaan bumi yang dibangun oleh tenaga yang bekerja di dalam dan di atas permukaan bumi. Tenaga yang bekerja di bawah permukaan bumi disebut endogen, sedang yang bekerja di atas permukaan bumi disebut eksogen (Ahman Sya, 2012).

Pegunungan Himalaya sebagai Contoh Keindahan Struktur Geologi
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

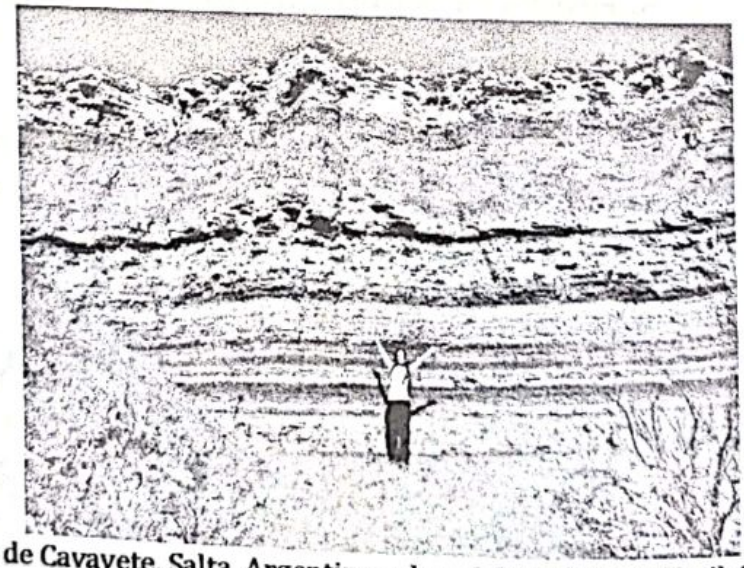
Dipindai dengan CamScanner

Bangunan semacam ini dapat terjadi disebabkan oleh pergerakan magma yang masuk ke dalam kerak bumi dan jika membeku berubah menjadi batuan beku membentuk bangunan nonhayati yang unik, seperti teras gunung api, aliran lava yang membeku, atau lainnya.

Penampilan yang unik dari struktur geologi inilah yang menarik dalam kegiatan wisata sebagai daya tarik, yang lebih baik lagi jika dikemas dengan menceritakan (interprestasi) sejarah keterjadiannya, fungsi fisik dan nonfisiknya dalam memenuhi hajat hidup masyarakat di sekitarnya dan lain sebagainya.

2. Stratifigrafi

Stratifigrafi merupakan ilmu yang mempelajari masalah lapisan batuan dengan segala macam jenis batuan, struktur, sifat dan gejala yang ditimbulkan berdasarkan gambaran perlapisannya (Ahman Sya, 2012).



Quebrada de Cavayete, Salta, Argentina sebagai Contoh Daya Tarik Stratifigrafi
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Dipindai dengan CamScanner

Keindahan Daya Tarik Stratifigrafi di Green Canyon Pangandaran, Jawa Barat
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

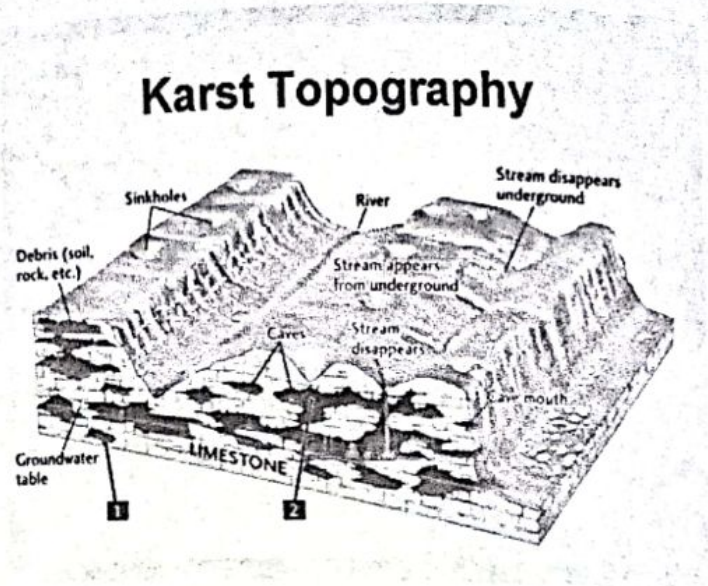
Keindahan stratifigrafi mampu menjadi daya tarik wisata yang unik terutama yang ada di tebing sungai yang dapat dilayari atau di tebing jalan raya yang dapat dilintasi kendaraan. Salah satu stratifigrafi yang indah dan terkenal di Indonesia adalah Grand Canyon atau Cukang Taneuh di Pangandaran.

3. Topografi

Secara ilmu geologi topografi dibentuk oleh tenaga endogen dan eksogen. Oleh karena itu topografi selalu berubah, contohnya: kubah magma berubah akibat letusan baru gunung berapi, sungai membentuk alur baru akibat banjir, gelombang laut merubah garis pantai, gempa menimbulkan gerakan tanah dan beberapa lainnya.

Ada juga topografi yang berubah akibat kegiatan manusia, misalnya penggundulan hutan yang berakibat longsor, pembabatan hutan bakau yang menyebabkan pengikisan garis pantai dan sebagainya. Perubahan topografi ini dapat dipantau untuk menanggulangi dampak yang muncul.

Dipindai dengan CamScanner



Topografi pada Pegunungan Kars
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

==oOo==

Dipindai dengan CamScanner

BAB 3
KONSEP ILMU PARIWISATA

A. Konsep Pariwisata

Istilah pariwisata berasal dari bahasa sansekerta yang terdiri dari 2 kata yaitu *"pari"* berarti keliling atau bersama dan kata *"wisata"* yang berarti perjalanan (I. Pitana, 2009). Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

Jika dipandang dari dimensi akademis, pariwisata didefinisikan sebagai studi yang mempelajari perjalanan manusia keluar dari lingkunganya, termasuk industry yang merespon kebutuhan manusia yang melakukan perjalanan. Lebih jauh lagi pariwisata mempelajari dampak yang ditimbulkan oleh pelaku perjalanan maupun industry terhadap lingkungan sosial budaya, ekonomi, maupun lingkungan fisik setempat. (Garter dalam Utama dan Mahadewi, 2012)

Dipindai dengan CamScanner

Sedangkan jika dipandang dari dimensi sosial-budaya, definisi pariwisata adalah interaksi antar elemen lingkungan fisik, ekonomi, dan sosial budaya seperti yang dikemukakan Leiper dalam Utama dan Mahadewi (2012) sebagai berikut.

An open system of five interacting with broader environments; the human elemen; tourists; and an economic element, the tourist industry. Have arranged in functional and spatial conection, interacting with phycal, technological, sosial, cultural, economic an political faktor. The dynamic element comprises person undertaking trave wich is to some extent, lisure-based and which involves a temporary stay away from home of at least one night.

Jika melihat definisi pariwisata yang dikemukakan oleh para ahli maka akan ditemui banyaknya perbedaan, meskipun ada variasi batasan, namun ada beberapa komponen pokok yang secara umum disepakati dalam batasan pariwisata (khususnya pariwisata internasional), yaitu sebagai berikut:

1. ***Traveler***, adalah orang yang melakukan perjalanan antar dua atau lebih lokalitas.
2. ***Visitor***, adalah orang yang melakukan perjalanan ke daerah yang bukan merupakan tempat tinggalnya, kurang dari 12 bulan dengan tujuan perjalanan bukan untuk mencari nafkah, pendapatan atau penghidupan di tempat tujuan.
3. ***Tourist***, adalah bagian dari visitor yang menghabiskan waktu paling tidak satu malam (24 jam) di daerah yang dikunjungi (Pitana, 2009).

Semua definisi tentang pariwisata yang dikemukakan selalu mengandung beberapa unsur pokok, yaitu:

1. Adanya unsur *travel* (perjalanan), yaitu pergerakan manusia dari satu tempat ke tempat lain.
2. Adanya unsur "tinggal sementara" di tempat yang bukan merupakan tempat tinggal yang biasanya; dan

Dipindai dengan CamScanner

3. Tujuan utama dari pergerakan manusia tersebut bukan untuk mencari penghidupan atau pekerjaan di tempat tujuan (Richarson dan Fluker dalam Pitana dan Diarta, 2009).

Sedangkan menurut sudut pandang ilmu sosiologi, Matheison dan Wall dalam I. G. Pitana & Gayatri (2005), mengatakan bahwa pariwisata mencakup tiga elemen utama, yaitu:

1. *A dynamic element*, yaitu travel ke suatu destinasi wisata;
2. *A static element*, yaitu singgah di daerah tujuan;
3. *A consequential element*, atau akibat dari dua hal di atas (khususnya pada masyarakat lokal), yang meliputi dampak ekonomi, sosial-budaya dan fisik dari adanya kontak dengan wisatawan.

Pengertian potensi wisata menurut Mariotti dalam Yoeti (2002) adalah segala sesuatu yang terdapat di daerah tujuan wisata dan merupakan daya tarik sehingga wisatawan berminat mengunjungi tempat tersebut. Jadi yang dimaksud dengan potensi wisata adalah sesuatu yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata. Potensi wisata dibagi menjadi tiga macam, yaitu: potensi alam, potensi kebudayaan, dan potensi manusia.

1. **Potensi Alam**, adalah keadaan dan jenis flora dan fauna suatu daerah bentang alam suatu daerah, misalnya pantai, hutan, dan lain-lain (keadaan fisik suatu daerah). Kelebihan dan keunikan yang dimiliki oleh alam jika dikembangkan dengan memperhatikan keadaan lingkungan sekitarnya niscaya akan menarik wisatawan untuk berkunjung ke daya tarik wisata tersebut.
2. **Potensi Kebudayaan**, adalah semua hasil cipta, rasa dan karsa manusia baik berupa adat istiadat, kerajinan tangan, kesenian, peninggalan bersejarah nenek moyang berupa bangunan, monument, dan lain sebagainya.
3. **Potensi Manusia**, adalah potensi yang dapat digunakan sebagai daya tarik wisata seperti pementasan tarian/pertunjukan dan

Dipindai dengan CamScanner

pementasan seni budaya suatu daerah. Potensi manusia juga dapat menjadi sumber daya yang akan diturutsertakan dalam pengelolaan pariwisata.

B. Wisatawan

Menurut Pitana & Diarta (2009), kata wisatawan (*tourist*) merujuk pada orang. Secara umum wisatawan menjadi subset atau bagian dari *traveler* atau *visitor* untuk dapat disebut wisatawan.

Sedangkan pengertian wisatawan yang lainnya diungkapkan dengan patokan yang lebih lengkap misalnya pendapat Theobal dalam Pitana dan Diarta (2009), mengemukakan beberapa elemen yang dipakai sebagai patokan untuk menentukan apakah seseorang dapat dikatakan sebagai wisatawan atau tidak menurut standar internasional sebagai berikut:

1. **Berdasarkan tujuan perjalanan (*purpose trip*).** Wisatawan adalah orang yang melakukan selain untuk tujuan bisnis (*leisure traveling*) walaupun ada kalanya sebuah perjalanan bisnis juga dapat diikuti oleh kegiatan wisata (*non-bisnis*).
2. **Jarak perjalanan dari tempat asal (*distance traveled*).** Untuk tujuan statistik, ketika memperhitungkan jarak perjalanan wisata, beberapa negara memakai jarak total ulang-alik (*round trip*) antara tempat tinggal dan tujuan wisata. Umumnya jarak yang dipakai bervariasi antara 0-160 km (0-100 mil) tergantung ketentuan masing masing negara.
3. **Lama perjalanan (*duration of strip*).** Umumnya definisi mengenai wisatawan mencakup perjalanan paling tidak satu malam (*over ninght*) di tempat yang menjadi tujuan perjalanan. Namun ada kalanya persyaratan ini dikesampingkan pada kasus perjalanan wisata yang kurang dari 24 jam tetapi nyata-nyata berdampak pada kegiatan bisnis pariwisata, seperti restoran, atraksi wisata, hotel, dan sebagainya di daerah tujuan wisata.

Dipindai dengan CamScanner

Devinisi periwisata memang tidak sama persis di antara para ahli, begitu juga yang terjadi di kalangan akademis maka berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pengertian wisatawan sebagai seseorang yang melakukan perjalanan dari tempat asal ke tempat tujuan wisata dengan jarak dan waktu tertentu yang menimbulkan dampak positif bagi kegiatan bisnis pariwisata.

1. Klasifikasi Wisatawan

Cohen (1984) mengklasifikasikan wisatawan atas dasar tingkat familiarisasi dari daerah yang akan dikunjungi, termasuk tingkat pengorganisasian perjalanan wisatanya. Atas dasar ini Cohen menggolongkan wisatawan menjadi empat, yaitu:

a. ***Drifter***, yaitu wisatawan yang ingin mengunjungi daerah yang sama sekali belum diketahui, yang bepergian dalam jumlah kecil.

b. ***Explorer***, yaitu wisatawan yang melakukan perjalanan dengan mengatur perjalanannya sendiri dan tidak mau mengikuti jalan-jalan wisata yang sudah umum melainkan mencari hal yang tidak umum. Wisatawan seperti ini bersedia memanfaatkan fasilitas dengan standar lokal dan tingkat interaksinya dengan masyarakat lokal juga tinggi.

c. ***Individual Mass Tourist***, yaitu wisatawan yang menyerahkan pengaturan perjalanannya kepada agen perjalanan, dan mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah terkenal.

d. ***Organized-Mass Tourist***, yaitu wisatawan yang hanya mau mengunjungi daerah tujuan wisata yang sudah dikenal, dengan fasilitas seperti yang dapat ditemuinya di tempat tinggalnya, dan perjalanannya selalu dipandu oleh pemandu wisata. Wisatawan seperti ini sangat terkukung oleh apa yang disebut *environmental buble.*

Dipindai dengan CamScanner

2. Motivasi Wisatawan

Menurut Krippendorf (2010), motivasi seseorang melakukan perjalanan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Faktor intrinsik yaitu faktor motivasi yang terbentuk karena adanya kebutuhan dan keinginan manusia yang dimulai dari kebutuhan fisiologis, kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan bersosial, kebutuhan prestis, kebutuhan aktualisasi diri. Kebutuhan sosial dan kebutuhan aktualisasi diri lebih dominan memperngaruhi seseorang untuk melakukan perjalanan wisata. Sedangkan faktor ektrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor eksternal seperti jenuh dengan rutinitas kerja, tekanan keluarga dan sosial serta lain-lain.

Teori mengenai motivasi perjalanan wisata yang lain disampaikan oleh Richardson & Fluker (2004), yang menyatakan bahwa motivasi perjalanan wisata dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor pendorong (*push*) dan faktor penarik (*pull*):

1. **Faktor Pendorong**, merupakan faktor internal dalam diri individu seseorang yang umumnya bersifat sosial psikologis seperti: melepas rutinitas, rasa bosan, berinteraksi dengan teman dan saudara, mencari kebersamaan, mencari sesuatu yang baru dan sebagainya.
2. **Faktor Penarik**, merupakan faktor eksternal yang melekat pada citra destinasi, antara lain faktor keindahan atraksi, lokasi yang mudah ditempuh, tersedianya sarana dan prasarana dan sebagainya.

Sebenarnya motivasi berwisata tidak hanya dipengaruhi oleh satu kebutuhan saja tetapi merupakan perpaduan dari beberapa hirarki kebutuhan dan faktor secara ekstrinsik, faktor pendorong dan faktor penarik. Jadi motivasi seseorang dalam melakukan perjalanan wisata sangat beragam.

Dipindai dengan CamScanner

3. Faktor Psikografis Wisatawan

Cooper, dkk., (1993) mengatakan bahwa karakteristik wisatawan salah satunya berkaitan dengan pemilihan transportasi, bentuk kunjungan serta biaya rekreasi. Dengan demikian faktor psikografis atau karakteristik wisatawan dapat dikelompokkan menurut kategori berikut:

a. Motif berwisata

Motif merupakan bentuk rencana kegiatan yang akan dilakukan wisatawan di destinasi misalnya senang-senang, jalan-jalan, belajar dan sebagainya.

b. Bentuk kunjungan

Kunjungan wisatawan dapat dilakukan dalam bentuk kunjungan besar secara masal, kelompok-kelompok kecil, atau berpasangan bahkan dilakukan sendirian.

c. Lama tinggal

Bull (1995) mengatakan bahwa lama tinggal menunjukkan ketertarikan wisatawan terhadap produk wisata. Semakin lama wisatawan tinggal akan semakin besar pula dampak yang ditimbulkan bagi lingkungan dan kehidupan masyarakatnya lokalnya, baik terhadap ekonomi maupun sistem sosial-budayanya. Adapun dampak ini bisa berupa positif maupun dampak negatif.

d. Aktifitas atau kegiatan berwisata

Antara motif berwisata dengan kegiatan berwisata belum tentu sama, kecenderungan aktifitas yang hendak dilakukan tidak sama dengan motif berwisata merupakan hal yang wajar, apalagi suatu kawasan memiliki banyak atraksi yang ditawarkan. Semakin banyak wisatawan melakukan aktifitasnya akan semakin banyak waktu serta uang yang dibelanjakan.

e. Karakteristik sosial dan ekonomi wisatawan

Menurut Wall dan Heath (1992), faktor sosial ekonomi dan demografi meliputi usia, daerah asal, pekerjaan, pendidikan,

Dipindai dengan CamScanner

penghasilan, status perkawinan. Adapun karakter secara umum untuk wisatawan menurut Marpaung (2002) adalah sebagai berikut:

1) Usia

Usia muda cenderung memilih destinasi dalam bentuk petualangan, cenderung melakukan perjalanan sendiri, menginginkan fasilitas yang murah dan cenderung buruk dalam bertingkah laku. Sedangkan wisatawan dengan usia dewasa cenderung berkarakter sebaliknya.

2) Jenis Kelamin

Wisatawan laki-laki cenderung lebih butuh pada perasaan cinta dan rasa menjadi bagian dalam kelompok sedangkan perempuan lebih tertarik untuk belanja, rumah makan dan cenderung mudah lelah.

3) Tingkat pendidikan

Berhubungan dengan motif dalam berwisata. Bahwa semakin tinggi tingkat pendidikan wisatawan maka tingkat keterlibatan wisatawan terhadap aktifitas berwisata semakin tinggi.

4) Tingkat penghasilan

Tingkat penghasilan merupakan faktor yang mampu membentuk permintaan wisatawan terhadap kegiatan berwisata.

Dalam perencanaan geowisata perlu diperhatikan bagaimana wisatawan yang datang, apakah sesuai dalam artian cocok dengan motivasi dan karakteristik wisatawan. Sebagai contoh *geowisata* dengan kegiatan panjat tebing dan tracking akan menjadi tidak sesuai jika menargetkan wisatawan yang ada sudah terlalu berumur. Wisata adventure akan lebih cocok bagi golongan wisatawan muda yang berkarakteristik drifter.

Dipindai dengan CamScanner

C. Motivasi Tuan Rumah Pariwisata

Motivasi wisatawan dalam kajian ilmu pariwisata sudah sering dibahas oleh banyak ilmuan-ilmuan pariwisata, salah satunya Butler (1981) yang mengajukan teori tipologi wisatawan. Kemudian konsep motivasi wisatawan juga dikembangkan oleh Pitana dalam bukunya yang berjudul sosiologi pariwisata.

Pertanyaannya, bagaimana tinjauan motivasi dari sisi sebaliknya (tuan rumah pariwisata), kenapa mereka sampai "berkeinginan" untuk mengembangkan destinasi wisata?

Berbeda halnya dengan motivasi wisatawan, motivasi tuan rumah wisata mungkin masih sangat sedikit menjadi objek kajian dalam ilmu pariwisata. Studi pariwiata yang banyak ditemui justru lebih sering membahas mengenai dampak sosial dan budaya pariwisata. Jika konteksnya dampak, berarti pariwisata sudah terjadi. Jika terjadi dampak negatif yang sangat merugikan pihak tuan rumah, tidak sering akibat buruk itu terlambat untuk ditangani, misalnya dampak terhadap degradasi nilai-nilai sosial dan budaya akibat pariwisata.

Seperti halnya sisi mata uang, pariwisata selalu melibatkan dua dimensi yang saling terkait/interdependensi yaitu turistik (wisatawan) dan lokalitas (tuan rumah). Dimensi turistik terkait dengan hal-hal yang menjadi tuntutan wisatawan misalnya destinasi harus unik, indah, bersih, memiliki sarana wisata a, b dan c, aksebilitas mudah dan lain sebagainya. Sedangkan dimensi lokalitas terkait dengan tuntutan-tuntutan lokal, misalnya: (1) Terjaminya kelangsungan nilai sosial budaya lokal; (2) Kontribusi positif bagi perkembangan ekonomi lokal; (3) Terjaganya kelestarian alam dan lain sebagainya.

Baik tuntutan-tuntutan lokalitas maupun turistik semuanya harus terpenuhi agar kelangsungan pariwisata dapat terus belanjut dan berkembang. Lokalitas dan turistik harus *macht,* harus pro-, saling suport, dan saling ketergantungan.

Dipindai dengan CamScanner

Pengembang wisata tidak boleh hanya berupaya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan keinginan wisatawan namun mengabaikan tuntutan lokalitas. Jika pengembangan pariwisata mau maju, maka keduanya harus di *macth*-kan. Wisatawan terpenuhi kebutuhan dan harapannya dalam berwisata, begitu juga dengan tuntutan lokalitas untuk mendapatkan manfaat dari kegiatan kepariwisataan. *"Pariwisata harus menjadi wahana simbiosis mutualisme yang lebih adil bagi kedua pihak."*

Motivasi tuan rumah dalam hal ini termasuk salah satu dari dimensi-dimensi lokalitas yang telah dijelaskan di atas. Para peneliti sosiologi, menyebutkan bahwa motivasi tuan rumah pariwisata pada awalnya hanya *"untuk menerima tamu."* Tamu yang datang dalam suatu komunitas sangat dihargai, bahkan merupakan sebuah kehormatan dan kebanggaan dalam tradisi *ketimuran* (Indonesia). Buktinya banyak sekali tari budaya di berbagai suku budaya yang khusus ditujukan untuk para tamu adat.

Kemudian, seiring berjalannya waktu, ada suatu tahap dimana masyarakat lokal melihat *"peluang ekonomi yang besar dari kunjungan wisatawan."* Pada tahap ini orientasi masyarakat lokal adalah untuk dapat memperoleh keuntungan dari kehadiran wisatawan. Masyarakat berada pada sisi yang inferior, masyarakat menganggap dirinya sebagai pihak yang membutuhkan wisatawan. Tahap inilah yang paling sering menjadi bencana jika pengelola wisata/masyarakat (dalam CBT) tidak mengelola pariwisata dengan bijak. Keinginan untuk memperoleh uang secara besar-besaran sering menjadikan capaian pariwisata hanya profit dan jumlah kunjungan. Sehingga sangat sering terjadi pariwisata masal dengan harapan untuk menarik wisatawan sebanyak-banyaknya tanpa mau peduli sejauh mana daya dukung destinasi yang ada. Sehingga kerusakan lingkungan alam tidak dapat terhindarkan. Pariwisata dengan tujuan uang semata, sering kali menghiraukan nilai-nilai sosial-humanisme dan nilai budaya lokal. Komoditifikasi dan

Dipindai dengan CamScanner

komersialisasi budaya merupakan hal yang paling sering dijumpai, hal inilah yang menimbulkan degradasi moral dan nilai budaya lokal. Tradisi yang dahulunya sesuatu yang sakral menjadi tidak lebih dari sekedar tontonan dan hiburan semata. Efek meniru budaya luar yang dibawa masuk wisatawan yang biasanya tidak sesuai dengan nilai-nilai lokal seperti hedonisme. Situs-situs sakral bisa jadi hilang untuk memenuhi kebutuhan sarana wisata bagi wisatawan.

Tingkatan motivasi ketiga adalah tahap masyarakat berfikir dewasa. Masyarakat mulai menyadari bahwa hubungan antara masyarakat selaku tuan rumah wisata dan wisatawan selaku tamu adalah hubungan yang seharusnya saling respek dan menguntungkan bagi kedua belah pihak. Motivasi tuan rumah pada tahap ini adalah *"motivasi untuk saling berbagi."* Masyarakat mulai memposisikan dirinya bukan sebagai pelayan, namun hubungan mereka lebih menuju pada kesetaraan, melayani wisatawan dengan profesional dan proporsional. Pada tahap ini bisa terjadi manajemen wisata yang *macht* antara *locality* and *tourist.* Destinasi wisata mampu dikelola dengan bijak sesuai prinsip-prinsip pengelolaan pariwisata berkelanjutan yang berkontribusi bagi kemakmuran masyarakat, peduli pada kelestarian alam serta terhadap secara sosial dan budaya lokal.

Tahap tertinggi dalam motivasi tuan rumah adalah *"tahap aktualisasi diri."* Konsep Maslow juga berlaku dalam meninjau sisi ini. Pada tahap ini masyarakat lokal bukan sekedar berkarya untuk mendapatkan uang semata, tetapi saat ini mereka berkarya untuk mendapatkan pengakuan. Pada tahap ini mulai terbentuk masyarakat pariwisata yang mampu mendorong terbentuknya penghargaan atas karya-karya mereka. Bukan lagi komunitas pariwisata yang seakan seperti tukang jahit, yang sekedar menerima dan memenuhi pesanan keinginan pasar. Pada tahap ini juga mulai terbentuk pariwisata yang mampu memberikan pengkayaan diri

Dipindai dengan CamScanner

bagi kedua sisi, pengkayaan bagi wisatawan maupun bagi tuan rumah wisata.

Pembangunan pariwisata berbasis masyarakat hendaknya menganut konsep *"Think locally, act globally"* berfikir lokal bereaksi secara global.

D. Interaksi Wisatawan dengan Masyarakat Lokal

Wisatawan yang mengunjungi destinasi wisata antara lain didorong oleh keinginan untuk mengenal, mengetahui atau mempelajari daerah dan kebudayaan masyarakat lokal. Selama berada di daerah tujuan wisata, wisatawan pasti berinteraksi dengan masyarakat lokal, bukan saja dengan mereka yang secara langsung melayani kebutuhan wisatawan (karyawan hotel, pemandu wisata, karyawan restoran dan lain sebagainya) melainkan juga dengan masyarakat secara luas.

Dalam karyanya, Plog (1972) dan Fridgen (1990) telah mengembangkan tipologi wisatawan yang dibedakan menurut minat dan pola kunjungan wisatanya menjadi 2 jenis wisatawan, yaitu *allocentric* dan *psychocentric.*

Allocentric merupakan tipe wisatawan yang lebih menyukai tempat-tempat yang belum banyak diketahui atau dijangkau orang lain, kegiatan yang bersifat menantang/petualangan serta lebih suka memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh masyarakat lokal.

Sedangkan yang dimaksud wisatawan berkarakter *psychocentric* adalah wisatawan yang hanya mau mengunjungi destinasi wisata yang sudah memiliki fasilitas penunjang yang langkap, atau standar sesuai yang ada di daerah asalnya, wisatawan jenis ini lebih suka berwisata menggunakan jasa usaha perjalanan dengan program yang sudah pasti. Ada kemungkinan juga wisatawan berkarakter antara *allocentric* dan *psychocentric,* atau dapat disebut *mid-centric.*

Dipindai dengan CamScanner

Interaksi dengan masyarakat luas akan lebih intensif jika jenis pariwisata yang dikembangkan adalah melibatkan budaya, karena kebudayaan melekat pada kehidupan masyarakat sehari-hari. Pada jenis pariwisata lain, seperti *marine tourism, adventure toruism* atau *geotoruism* interaksi dengan masyarakat lokal mungkin menjadi kurang intensif, karena daya tarik yang ditemui adalah alam dan benda mati (I. G. Pitana & Gayatri, 2005). Oleh karena itu, pengemasan aktifitas khususnya dalam *geotourism* dengan muatan-muatan edukatif dan petualangan menjadi sangat penting demi memperkaya pengalaman wisatawan.

E. Jenis dan Pola Kunjungan Wisata

Ada berbagai macam bentuk perjalanan wisata ditinjau dari beberapa macam segi, yaitu:

1. Dari Segi Jumlahnya

a. *Individual Tour* (wisatawan perorangan atau wisata minat khsusus)

Individual tour adalah suatu perjalan yang dilakukan oleh satu dua orang dengan jumlah yang relatif sedikit. Wisata ini biasanya dilakukan dengan tujuan bukan hanya untuk bersenang-senang semata. Jenis wisata *Individual Tour* ini biasanya tidak menggunakan jasa travel agent sehingga diatur sendiri susunan kegiatan perjalanannya. Lama tinggal dalam suatu tempat tujuan wisata akan cenderung lebih lama, dan *spending money* nya pun juga cenderung lebih banyak. Interaksi yang dilakukan dengan masyarakat setempat biasanya lebih intensif dan dilakukan secara langsung. Sehingga akan memberikan peluang yang lebih banyak untuk dapat memberikan kontribusi atau pengetahuan dan pendidikan bagi masyarakat ataupun lingkungan secara langsung. Biasanya hubungan sosial yang terjalin juga akan berjalan dengan baik antara wisatawan dengan masyarakat setempat.

Dipindai dengan CamScanner

Untuk jenis Individual tour ini terdapat juga istilah *Backpacker*, dimana wisatawan melakukan perjalanan dengan jumlah orang yang sedikit dan tidak menggunakan jasa *travel agent*. Wisata ini tidak terlalu mementingkan kenyamanan yang akan didapatkan dalam melakukan perjalanan wisata, namun lebih cenderung untuk mendapatkan pengalaman yang jauh lebih menantang dengan biaya atau *budget* yang tidak terlalu tinggi.

b. *Family Group Tour* (wisata keluarga)

Family group tour merupakan suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh serombongan keluarga, yang masih mempunyai hubungan kekerabatan satu sama lain. Wisata ini biasanya dilakukan untuk melakukan liburan bersama keluarga, atau juga dapat dilakukan dengan berkunjung atau bersilaturahmi ke tempat kerabat atau sanak saudara. Wisata keluarga sebenarnya tidak jauh berbeda dengan wisata masal atau *Group Tour,* karena wisata keluarga ini juga biasanya lebih menyukai destinasi yang cenderung terkenal dan didatangi oleh banyak orang. Dengan alasan mencari kemudahan dan mengurangi resiko yang tinggi dalam melakukan perjalanan. Sehingga kegiatan wisata akan lebih sedikit menemui tantangan dan lebih cenderung bertujuan untuk bersenang-senang.

c. *Group Tour* (wisata rombongan)

Group tour atau dikenal juga dengan istilah wisata masal (*Mass Tourism*), adalah kegiatan wisata yang dilakukan oleh sekelompok orang atau rombongan dalam jumlah yang banyak, biasanya kegiatan wisata ini menggunakan jasa travel agent dan lama tinggal yang relatif singkat, dengan dipimpin oleh seseorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggotanya. Kegiatan wisata masal ini lebih cenderung menyukai destinasi atau tempat tujuan wisata yang sudah banyak dikunjungi oleh banyak orang dan sudah cukup

Dipindai dengan CamScanner

terkenal sehingga dapat meminimalisir resiko yang akan terjadi seperti mengurangi resiko kekecewaan atas suatu ekspektasi pada suatu destinasi yang akan dikunjungi dan belum pernah dikunjungi.

Jadi mengapa pelaku kegiatan wisata masal ini lebih cenderung untuk memilih destinasi yang sudah sering dikunjungi oleh banyak orang?, karena dengan banyaknya pendapat-pendapat banyak orang tentang suatu destinasi tersebut, maka akan memberikan sedikit banyak gambaran tentang destinasi tersebut, sehingga wisatawan dapat mempertimbangkan terlebih dahulu untuk memutuskan ke mana tempat tujuan wisata yang akan mereka kunjungi. Dengan intensitas lama tinggal yang sebentar maka *spending money* pun juga akan cenderung lebih sedikit.

2. Dari Segi Kepengaturannya

a. *Pre-Arranged Tour*

Pre-arranged tour adalah suatu perjalanan wisata yang jauh hari sebelumnya telah diatur segala sesuatunya, baik transportasi, akomodasi, maupun objek-objek yang akan dikunjungi. Sehingga sesampai di suatu destinasi, wisatawan sudah mendapatkan semua hal yang dibutuhkan dalam kegiatan wisata yang sedang dilakukan mulai dari mereka bertolak dari tempat asalnya menuju destinasi dan hingga kembali lagi ke tempat asalnya. Dalam hal ini pelaku wisata sangat memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada, misalnya untuk mecari tahu informasi tentang destinasi yang akan dikunjungi, memesan kamar di suatu penginapan, dan mencari tahu tentang transportasi yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan wisata tersebut.

Dipindai dengan CamScanner

b. *Package Tour* (Wisata Paket atau Paket Wisata)

Package tour merupakan suatu produk wisata yang merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun dan dijual guna memberikan kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan perjalanan. Paket wisata lahir dari kreativitas seorang tokoh bernama Thomas Cook, yang diakui sebagai Arsitek atau Bapak Kepariwisataan Modern. Pada tanggal 5 Juli 1841, Thomas Cook membuat sesuatu kegiatan perjalanan pulang pergi dengan kereta api mulai dari Leicester ke Loughborough untuk menyaksikan sebuah pameran yang sedang diselenggarakan di sana, sedangkan biaya yang dikenakan bagi setiap orang pesertanya dengan biaya satu shilling. Dengan promosi yang dilakukannya melalui sebuah iklan, jumlah peserta paket wisata mencapai 570 orang (Young S.G dalam Kodhyat, 1996).

Paket wisata ini biasanya diminati oleh pelaku wisata masal atau kelompok atau grup. Sehingga mereka tidak akan terlalu repot dalam menyiapkan dan memenuhi kebutuhan mereka dalam kegiatan perjalanan yang akan mereka lakukan, karena sudah ada yang bertanggungjawab untuk soal penginapan, transportasi dan juga destinasi yang akan dikunjungi walaupun juga tidak menutup kemungkinan akan adanya pelaku wisata individu yang menggunakan jasa paket wisata ini. Jasa paket wisata ini biasanya disediakan oleh travel agent atau biro perjalanan, yang sudah melakukan kerjasama dengan berbagai usaha wisata yang ada. Untuk paket wisata yang disediakan, wisatawan juga bisa mengajukan permintaan atau request, sehingga travel agent dapat menyusun rencana dan jadwal perjalanan sesuai dengan keinginan wisatawan.

Dalam pembuatan paket wisata sendiri juga banyak hal yang harus dipertimbangkan mulai dari biaya, jarak,

Dipindai dengan CamScanner

kemudahan infrastuktur sehingga wisatawan dapat dengan mudah untuk mengakses suatu destinasi wisata.

c. *Coach Tour*

Coach tour adalah suatu paket perjalanan ekskursi yang dijual oleh biro perjalanan dengan dipimpin oleh seorang pemandu wisata dan merupakan perjalanan wisata yang diselenggarakan secara rutin, dalam jangka yang telah ditetapkan dan dengan rute perjalanan yang tertentu pula.

d. *Special Arranged Tour* (Wisata Khusus)

Wisata khusus adalah suatu perjalanan wisata yang disusun secara khusus guna memenuhi permintaan seorang langganan atau lebih sesuai dengan kepentingannya.

e. *Optional Tour*

Optional tour adalah suatu perjalanan wisata tambahan di luar pengaturan yang telah disusun dan diperjanjikan pelaksanaannya, yang dilakukan atas permintaan pelanggan. Seperti yang dibahas sebelumnya pada paket wisata bahwa pelanggan dapat mengajukan permintaan tentang susunan perjalanan wisata yang akan dilakukannya. Namun pihak biro perjalanan pun harus tetap mempertimbangkan faktor biaya, jarak, dan waktu yang akan berpengaruh pada kegiatan perjalanan nanti.

3. Dari Segi Maksud dan Tujuannya

a. *Holliday Tour* (Wisata Liburan), adalah suatu perjalanan wisata yang diselenggarakan dan diikuti oleh anggotanya guna berlibur, bersenang-senang dan menghibur diri. Dalam kegiatan wisata yang bertujuan untuk bersenang-senang ini biasanya pelaku wisata menggunakan jasa biro perjalanan atau paket wisata yang dijual.

Dipindai dengan CamScanner

b. *Familiarization Tour* (Wisata Pengenalan), adalah suatu perjalanan anjangsana yang dimaksudkan guna mengenal lebih lanjut bidang atau daerah yang mempunyai kaitan dengan pekerjaannya. Misalnya perjalanan yang dilakukan di suatu daerah yang memiliki potensi wisata yang besar, dan direncanakan akan dibangun dan dikembangkannya suatu produk wisata yang bisa dijual dan memberikan keuntungan bagi masyarakat lokal. Contoh lainnya adalah seorang pemandu wisata yang melakukan perjalanan wisata karena harus memimpin suatu grup atau rombongan wisata di suatu destinasi.

c. *Education Tour* (Wisata Pendidikan), adalah suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengetahuan mengenai bidang pendidikan yang dikunjunginya. Education tour ini dilakukan untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para pelakunya. Pelaku yang melakukan perjalanan wisata pendidikan biasanya tidak terlalu mementingkan kemewahan yang berlebihan dalam melakukan kegiatan perjalanan.

d. *Scientific Tour* (Wisata Pengetahuan), adalah perjalanan wisata yang tujuan pokoknya adalah memperoleh pengetahuan atau penyelidikan suatu bidang ilmu pengetahuan.

e. *Pilgrimage Tour* (Wisata Keagamaan), adalah perjalanan wisata guna melakukan ibadah keagamaan atau sering juga disebut dengan wisata ziarah. Kegiatan perjalanan wisata ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan rohaninya yang dilakukan untuk hubungannya antara dia dan Tuhannya. Wisata ziarah ini biasanya dilakukan secara rombongan. Seperti contoh ibadah haji ke kota Makkah Saudi Arabia yang dilakukan rutin setiap tahunnya oleh umat Islam untuk menyempurnakan rukun Islamnya, wisata ziarah ke Candi Borobudur Jawa Tengah yang dilakukan rutin setiap tahunnya oleh umat Budha, ziarah ke

Dipindai dengan CamScanner

Yerusalem yang dilakukan umat Kristiani. Bukan hanya itu saja, wisata ziarah juga dapat dilakukan di makam-makam atau tempat-tempat yang disucikan atau disakralkan oleh suatu agama.

f. *Special Mission Tour* (Wisata Kunjungan Khusus), adalah perjalanan wisata dengan suatu maksud khusus, misalnya misi dagang, misi kesenian dan lain-lain. Dengan tujuan wisata *special Mission Tour* ini, maka dapat dikatakan sebagai kegiatan wisata yang bersifat pragmatis. Seperti zaman dahulu pada saat pedagang arab yang melakukan perjalanan hingga menyebrangi pulau untuk berdagang. Perjalanan yang dilakukan oleh Wali Songo di berbagai pulau untuk menyebarkan ajaran agama Islam.

g. *Special Program Tour* (Wisata Program Khusus), adalah suatu perjalanan wisata yang bertujuan untuk mengisi kekosongan khusus.

h. Hunting Tour (Wisata Perburuan), adalah suatu kunjungan wisata yang dimaksudkan untuk menyelenggarakan pemburuan binatang yang diijinkan oleh penguasa setempat dan untuk hiburan semata.

4. Dari Segi Penyelenggaraannya

a. *Ekskursi (Excursion)*, adalah suatu perjalanan wisata jarak pendek yang ditempuh kurang dari 24 jam guna mengunjungi satu atau lebih objek wisata.

b. *Safari Tour*, adalah suatu perjalanan wisata yang diselenggarakan secara khusus dengan perlengkapan atau peralatan khusus pula.

c. *Cruise Tour*, adalah perjalanan wisata yang menggunakan kapal pesiar mengunjungi objek-objek wisata bahari, dan objek wisata di darat tetapi menggunakan kapal pesiar sebagai basis pemberangkatannya.

Dipindai dengan CamScanner

d. *Youth Tour (Wisata Remaja)*, adalah suatu kunjungan wisata yang penyelenggaraannya khusus diperuntukkan bagi para remaja menurut golongan umur yang ditetapkan oleh hukum negara masing-masing.

e. *Marine Tour (Wisata Bahari)*, adalah suatu kunjungan objek wisata khususnya untuk menyaksikan kaindahan lautan.

F. Para Pelaku Pariwisata

Pelaku yang terlibat dalam pasar wisata sangat beragam. Meskipun peran mereka masing-masing berbeda, tetapi mutlak harus diperhitungkan dalam perencanaan pariwisata yaitu terdiri dari wisatawan, industri pariwisata, pendukung jasa pariwisata, pemerintah, masyarakat lokal, dan Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) (Damanik & Weber, 2006).

1. Wisatawan, adalah konsumen atau pengguna produk dan layanan, perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan mereka berdampak langsung pada kebutuhan wisata, yang dalam hal ini permintaan wisata.
2. Industri Pariwisata, adalah salah satu pendukung kegiatan pariwisata baik itu jasa maupun produk pariwisata. Industri pariwisata dapat digolongkan ke dalam dua golongan utama yaitu:
   a. Pelaku langsung, yaitu usaha-usaha yang menawarkan jasa secara langsung kepada wisatawan atau jasanya langsung dibutuhkan oleh wisatawan, seperti hotel, restoran, biro perjalanan, pusat informasi wisata dan atraksi. Dalam kegiatan geowisata pelaku langsung yang menjadi sentral kegiatan geowisata adalah Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) di geowisata setempat.
   b. Pelaku tidak langsung, yakni pelaku usaha yang mengkhususkan diri pada produk-produk yang secara tidak

Dipindai dengan CamScanner

langsung mendukung pariwisata, seperti usaha kerajinan tangan, lembar panduan wisata dan lain-lain.

3. Pendukung Jasa Wisata, adalah usaha yang tidak secara khusus menawarkan produk dan jasa wisata tetapi sering kali bergantung pada wisatawan pengguna jasa dan produk ini, seperti penyedia jasa fotografi, jasa kecantikan, bank, olahraga dan sebagainya.
4. Pemerintah, adalah pejabat yang mempunyai otoritas dalam pengaturan, penyediaan dan peruntukan berbagai infrastruktur yang terkait dengan kebutuhan pariwisata serta membuat kebijakan makro yang menjadi panduan bagi stakeholder yang lain di dalam memainkan peranan masing-masing.
5. Masyarakat Lokal, adalah penduduk asli yang bermukim di kawasan wisata. Masyarakat menjadi salah satu pemain kunci dalam pariwisata, karena sesungguhnya merekalah yang akan menyediakan sebagian besar atraksi sekaligus menentukan kualitas produk wisata. Oleh karena itu peran mereka terutama tampak dalam bentuk penyediaan akomodasi dan jasa guiding dan penyediaan tenaga kerja.
6. Lembaga Swadaya Masyarakat. Banyak Lembaga Swadaya Masyarakat, baik lokal, regional maupun internasional yang melakukan kegiatan di kawasan wisata. Bahkan jauh sebelum pariwisata berkembang, organisasi non pemerintah ini sudah melakukan aktivitas baik secara particular maupun bekerjasama dengan masyarakat.

==oOo==

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

BAB 4
PERENCANAAN GEOWISATA

A. Mengenal Geowisata

Sampai saat ini, istilah *geotourism* atau geowisata masih kurang populer dibanding ekowisata (*ecotourism*), atau agrowisata misalnya. Istilah *geotourism* muncul pada pertengahan tahun 1990-an. Menurut beberapa sumber, seorang ahli Geologi dari Buckinghamshire Chilterns University di Inggris bernama Tom Hose adalah orang yang pertama aktif memperkenalkan istilah itu. Bahkan ia pernah menulis di Geological Society pada 1996 suatu makalah berjudul *"Geotourism, or can tourists become casual rock hounds: Geology on your doorstep"* (Dirgantara, 2012).

Geowisata (*geotourism*) sebenarnya merupakan istilah yang berasal dari gabungan dua kata yaitu geologi dan pariwisata, atau geologi dan tourism. Geologi berasal dari Bahasa Yunani: γη- (*ge-*, "bumi") dan λογος (*logos*, "kata", "alasan") adalah sains yang mempelajari bumi, komposisinya, struktur, sifat-sifat fisik, sejarah, dan proses pembentukannya.

Dipindai dengan CamScanner

Taman Nasional Baluran sebagai Daya Tarik Geologi dan Ekologi
Sumber: *www.google.co.id*, diakses 18 November 2017

Menurut Purbohadiwijoyo (1967), geologi dapat diartikan sebagai ilmu yang berhubungan dengan bumi, meneliti sejarahnya dengan kehidupan yang ada, susunan keraknya, bangun dalamnya, berbagai gaya yang bekerja padanya, dan evolusi yang dialaminya.

Sedangkan pariwisata secara umum dapat dimaknai sebagai kegiatan perjalanan seseorang atau sekelompok orang dari satu tempat ke tempat lain dan bersifat tidak menetap, yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan wawasan baru dari destinasi wisata yang dikunjunginya.

Geowisata adalah suatu kegiatan wisata alam yang berkelanjutan dengan fokus utama pada kenampakan geologis permukaan bumi dalam rangka mendorong pemahaman akan lingkungan hidup dan budaya, apresiasi, dan konservasi, serta memiliki kepedulian terhadap kelestarian kearifan lokal. Geowisata menawarkan konsep wisata alam yang menonjolkan keindahan, keunikan, kelangkaan, serta keajaiban suatu fenomena alam yang berkaitan erat dengan gejala-gejala geologi yang dijabarkan dalam bahasa populer atau sederhana (Kusumahbrata, 1999 dalam Hidayat, 2002).

Seperti telah disinggung bahwa pariwisata terjadi karena adanya kecenderungan manusia untuk mencari hal dan lingkungan baru, atau sering disebut sebagai ritual inversi dalam ilmu sosiologi

Dipindai dengan CamScanner

(I. G. Pitana & Putu, 2009). Oleh karena itu, wisatawan atau calon wisatawan akan cenderung mencari tempat-tempat yang indah, unik, serta berbeda dari tempat biasanya mereka hidup untuk sementara.

"Orang kota memiliki kecenderungan untuk senang berwisata ke desa yang memiliki lingkungan tenang, asri dan juga bentang alam yang unik dan indah, misalnya wisata ke kaliurang dan pendakian Gunung Merapi, Kawasan Kars Pegunungan Seribu dan tempat-tempat menarik lainya". Contoh lain, *"Orang eropa yang biasa tinggal di iklim dingin, sangat bangga berwisata ke negara beriklim tropis."*

Keinginan seseorang untuk mengunjungi kawasan wisata yang memiliki bentang alam berbeda dari tempat biasa mereka tinggal, menjadi dorongan dalam pengembangan pariwisata berbasis geologi atau geowisata.

Perkembangan geowisata juga didukung oleh meningkatnya permintaan wisata oleh wisatawan yang memiliki minat khusus. Wisatawan minat khusus biasanya adalah wisatawan-wisatawan yang menyukai destinasi wisata yang tidak umum, serta menyukai aktifitas wisata yang menantang atau tidak biasa (Hermawan, 2017), dalam bahasa keilmuannya sering disebut wisatawan *drifter* (I. G. Pitana & Putu, 2009). Wisatawan jenis ini tidak akan puas berkunjung ke destinasi wisata alam hanya untuk melihat-lihat panorama alam saja, atau sekedar berfoto selfi, sebagaimana pola mayoritas kunjungan wisatawan saat berwisata saat ini. Destinasi wisata yang dipilih mereka adalah destinasi yang mampu memuaskan hasrat mereka untuk berpetualang, serta destinasi yang mampu menambah pengkayaan diri berupa pengalaman dan wawasan baru.

B. Kriteria Daya Tarik Wisata Geologi

Menurut Darsoprajitno (2002), perbedaan unsur alam, budaya masyarakat, dan unsur binaan di setiap belahan bumi yang

Dipindai dengan CamScanner

merangsang seseorang atau sekelompok orang untuk mewisatainya, kemudian dikembangkan untuk kepentingan kepariwisataan, disebut daya tarik wisata. Lebih lanjut disebutkan bahwa daya tarik wisata terdiri dari tata alam, masyarakat, dan hasil binaan. Dari ketiganya, ada beberapa unsur yang dapat dikembangkan secara khusus, sehingga disebut daya tarik wisata minat khusus.

Secara lebih jelas, daya tarik wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan, dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu (Suryadana, 2015).

Sedangkan data tarik wisata alam, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009, dijelasakan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, keaslian, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Definisi daya tarik dalam undang-ndang sekaligus telah mendiskripsikan kriteria-kriteria dalam pengembangan daya tarik wisata yaitu adanya keunikan, keindahan, keaslian, dan nilai. Keunikan, keindahan, keaslian, dan nilai, sekaligus merupakan indikator yang harus diukur dalam penelitian dan penilaian daya tarik wisata.

Crouch dan Ritchie dalam Stevianus (2014) mengatakan bahwa daya tarik wisata menjadi salah satu faktor kunci yang menentukan motivasi wisatawan untuk berwisata serta merupakan alasan fundamental yang menjadi pertimbangan mengapa seseorang memilih satu destinasi dan meninggalkan destinasi yang lain.

Suryadana (2015) mengatakan bahwa daya tarik wisata merupakan faktor yang memiliki kekuatan tersendiri sebagai komponen produk pariwisata. Karena daya tarik wisata mampu memunculkan motivasi bagi wisatawan dan menarik wisatawan untuk melakukan perjalan wisata.

Geowisata adalah suatu kegiatan wisata alam yang berkelanjutan dengan fokus utama pada kenampakan geologis

Dipindai dengan CamScanner

permukaan bumi dalam rangka mendorong pemahaman akan lingkungan alam dan budaya, apresiasi, konservasi, serta kearifan lokal.

Data berupa informasi geologi yang sudah terekam dalam peta geologi dapat digunakan dalam perencanaan kegiatan wisata. Dalam peta geologi, data mengenai topografi (bentukan alam geologi) beserta berbagai macam rekayasa budaya manusia disertai dengan latar belakang sejarah yang fantastik dapat dibina menjadi daya tarik wisata di sepanjang jalur perjalan atau masing masing dapat menjadi *point of interest* destinasi. Begitu juga hubungan timbal balik antara manusia dan alam lingkunganya yang secara ekologi menghasilkan perilaku budaya penduduk yang khas.

Dalam mengembangkan daya tarik wisata geologi dapat juga mengadaptasi kriteria kualitas daya tarik wisata yang diajukan Damanik dan Weber (2006) sebagai berikut:

1. Harus ada keunikan, keunikan diartikan sebagai kombinasi kelangkaan dan daya tarik yang khas melekat pada suatu objek wisata.
2. Originalitas atau keaslian mencerminkan keaslian atau kemurnian, yakni seberapa jauh suatu produk tidak terkontaminasi oleh atau tidak mengadopsi model atau nilai yang berbeda dengan nilai aslinya.
3. Otentisitas, mengacu pada keaslian. Bedanya, otentisitas lebih sering dikaitkan dengan derajat keantikan atau eksotisme budaya sebagai daya tarik wisata.
4. Keragaman atau diversitas produk, artinya keanekaragaman produk dan jasa yang ditawarkan. Wisatawan harus diberikan banyak pilihan produk dan jasa yang secara kualitas berbeda-beda.

Berdasarkan waktu pemanfaatannya, daya tarik wisata alam dalam kegiatan geowisata dibagi menjadi dua, yaitu berupa atraksi alam yang tidak bergerak, dimana wisatawan dapat secara langsung

Dipindai dengan CamScanner

memanfaatkannya tanpa harus menunggu, contohnya: pantai, gunung, bukit, goa alami dan seterusnya. Sedangkan, yang dimaksud atraksi alam yang bergerak, dimana wisatawan harus menunggu atau tidak langsung memanfaatkan, contohnya adalah fenomena lava pijar (Sammeng, 2001).

Daya tarik wisata alam atau atraksi alam hendaknya memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Aspek Informasi

Kualitas informasi merupakan faktor utama yang dibutuhkan bagi wisatawan, karena pada dasarnya motif utamanya adalah mencari sesuatu hal yang baru sebagai upaya pengkayaan diri. Bagi wisatawan dengan motif petualangan aspek informasi juga menjadi syarat mutlak bagi penyelenggaraan wisata alam, karena mereka selalu membutuhkan informasi tentang gejala alam untuk mengantisipasi timbulnya bahaya. Hal ini juga berhubungan dengan faktor dan sarana keselamatan.

2. Aspek Keanekaragaman

Destinasi wisata yang baik setidaknya banyak memiliki alternatif daya tarik baik flora maupun fauna yang dapat dinikmati wisatawan. Hal ini akan menjadi nilai unggul destinasi.

3. Keindahan dan Keunikan

Atraksi alam terbentuk karena proses fenomena alam serta hanya terjadi pada saat tertentu maka tidak ada kemiripan antara suatu kawasan dengan kawasan wisata lain, sehingga atraksi alam memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan atraksi budaya dan atraksi buatan, terlebih karena atraksi alam hanya dapat dinikmati secara utuh di ekosistemnya.

4. Petualangan Lintas Alam

Motif wisatawan selain menikmati wisata alam dapat juga untuk melakukan penelitian, pendidikan, dan konservasi alam terdapat minat khusus yang bersifat petualangan, sehingga perlu adanya kawasan yang benar-benar masih alami, tanpa adanya

Dipindai dengan CamScanner

atraksi yang bersifat artificial atau buatan yang justru mengganggu aktifitas mereka.

5. Tersedianya Ekosistem yang Alami

Suatu atraksi alam hendaknya tetap menyediakan kawasan dengan ekosistem yang masih alami. Ekosistem yang alami berarti sebuah ekosistem alam yang berjalan alami, bukan hasil sebuah rekayasa buatan manusia atau *artificial.*

C. Geowisata dan Daya Tarik Wisata Minat Khusus

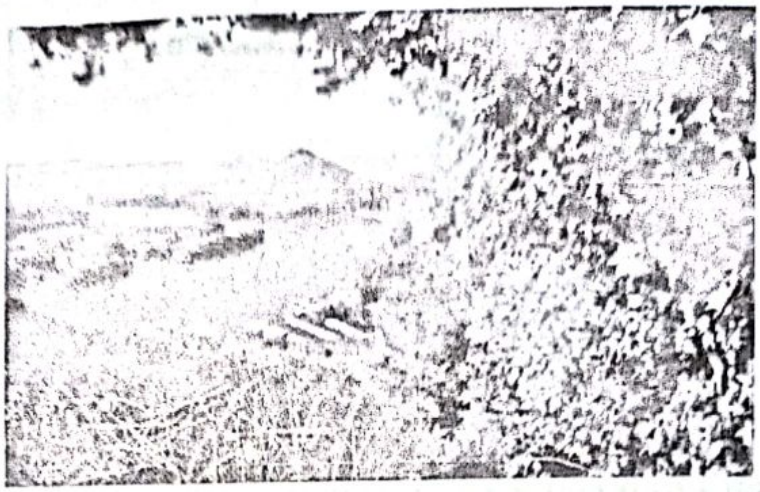
Destinasi wisata alam umumnya tidak pernah berdiri sendiri mengadalkan alam semata. Daya tarik wisata alam tidak sekedar menjual lansekap pemandangan dan wisatawan diharapkan cukup puas dengan mengamatinya. Akan tetapi daya tarik wisata mengadalkan alam sering dipadukan dengan daya tarik wisata lain berupa daya tarik wisata minat khusus untuk menambah nilai jual dari aktifitas wisata.

Pada prinsipnya, pariwisata minat khusus mempunyai kaitan dengan petualangan (*adventure*) dan pengkayaan wisatawan berupa pengetahuan dan pengalaman baru.

Aktifitas petualangan dalam daya tarik minat khusus dapat menguras tenaga karena terdapat unsur tantangan yang harus dilakukan, penyebab lainya karena bentuk kegiatan wisata ini banyak dilakukan di daerah terpencil, seperti kegiatan: *tracking, hiking,* pendakian gunung, *rafting* di sungai, dan lainnya.

Selain itu wisata minat khusus, juga dikaitkan dengan upaya pengayaan pengalaman atau *enriching* bagi wisatawan yang melaksanakan perjalanan ke daerah-daerah yang masih belum terjamah atau ke daerah yang masih alami.

Dipindai dengan CamScanner



Ada beberapa kriteria menurut Fandeli dalam Sudana (2013), yang dapat dipergunakan sebagai pedoman dalam menetapkan suatu bentuk wisata minat khusus yakni:

1. *Learning*, pariwisata yang mendasar pada unsur belajar. Dalam kasus geowisata, yang dipelajari dapat berupa bentang alam geologi: baik struktur geologinya, stratifigrafi, topografinya, jenis batuannya, kandungan mineralnya dan lain sebagainya. Wisatawan juga dapat diajak untuk mempelajari proses-proses terbentuknya fenomena geologi di atas, serta mempelajari keterkaitannya dengan pola kehidupan masyarakat dan sebagainya.
2. *Enriching*, pariwisata yang memasukkan peluang terjadinya pengkayaan pengetahuan antara wisatawan dengan masyarakat.
3. *Rewarding*, pariwisata yang memasukkan unsur pemberian penghargaan. Idealnya dalam kegiatan geowisata, aktifitas tour yang ditawarkan adalah paket wisata yang mampu menumbuhkan kesadaran (*awareness*) bagi wisatawan serta tuan rumah wisata untuk lebih mencintai alam, menjaga kelestariannya, serta kepedulian untuk mendukung konservasi sumber daya alam langka dalam kasus fenomena geologi tertentu.

Dipindai dengan CamScanner

4. *Adventuring*, pariwisata yang dirancang dan dikemas sehingga terbentuk wisata petualangan. Kekeliruan yang umum dalam perencanaan destinasi secara konvensional adalah menambah berbagai kemudahan dengan membangun fasilitas di sana-sini, pada saat destinasi wisata mulai laku. Hal ini belum tentu benar, karena fakta menunjukkan bahwa, wisatawan cenderung tidak terlalu peduli terhadap sarana wisata saat berkunjung ke destinasi wisata alam. Justru pengalaman dari sajian daya tarik yang cukup menantang menjadi alasan utama mereka untuk berwisata. Dalam hal ini, pembangunan sarana memang penting, akan tetapi disesuaikan dengan kebutuhan pokok wisatawan. Apakah diperlukan? atau dengan berbagai kemudahan (sarana wisata) justru menghilangkan aspek petualangan yang dicari wisatawan.

D. Prinsip-Prinsip Perencanaan Geowisata

Wisata geologi (geowisata) dapat dijadikan media bagi sosialisasi ilmu pengetahuan alam, pendidikan lingkungan, serta pelestarian alam yang pada akhirnya diharapkan akan terwujud pembangunan pariwisata geologi yang berkelanjutan.

Prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan geowisata diantaranya:

1. *Geologically Based* (Berbasis Geologi)

Berbasis geologi, berarti destinasi dan daya tarik wisata yang dijadikan sebagai geowisata benar-benar merupakan bentukan hasil proses geologi. Dalam hal ini, geowisata membutuhkan bentang alam yang alami, bukan alam hasil rekayasa manusia atau artifisial.

Keaslian dalam daya tarik berbasis alam telah disinggung dalam kriteria daya tarik wisata yang telah disampaikan sebelumnya. Bahwa kriteria daya tarik wisata alam haruslah memiliki nilai keaslian (original dan otentik). Aspek fisik yang dijadikan daya tarik wisata tersebut dapat berupa kondisi tanah,

Dipindai dengan CamScanner

kandungan mineral, jenis batuan dan lainnya yang masih berhubungan dengan geologi.

Gunung Api Purba Nglanggeran sebagai Daya Tarik Wisata Geologi

2. *Suistanable* (Berkelanjutan)

Suistanable artinya pengembangan dan pengelolaan geowisata haruslah berkelanjutan agar kelestariannya dapat terjaga. Tidak hanya dalam pariwisata, dalam bisnis manapun kelangsungan jangka panjang merupakan pertimbangan utama dalam pengelolaannya.

Konsep pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan untuk memenuhi kebutuhan hidup saat ini tanpa merusak atau menurunkan kemampuan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (*World Commission on Environmenoutal and Development*, 1987).

Pengembangan pariwisata berkelanjutan telah didefinisikan sebagai pengembangan pariwisata yang memaksimalkan potensi pariwisata untuk memberantas kemiskinan dengan mengembangkan strategi yang tepat dalam kerjasama dengan

Dipindai dengan CamScanner

semua kelompok utama, masyarakat adat dan masyarakat lokal (Komisi PBB untuk Pembangunan Berkelanjutan 1999).

Rumusan yang lebih spesifik dalam pariwisata berkelanjutan adalah memenuhi kebutuhan wisata saat ini sekaligus melindungi dan meningkatkan peluang pemenuhan kebutuhan pariwisata masa depan, sekaligus terjaga kelangsungan alam, adil bagi ekonomi dan sosial budaya masyarakat. Hal ini dipertimbangkan dalam manajerial untuk mengelola semua sumber daya dengan sedemikian rupa, sehingga ekonomi, sosial, dan kebutuhan estetika dapat terpenuhi dengan tetap menjaga nilai-nilai kearifan budaya, perlindungan ekologis penting, keragaman unsur biologi serta sistem pendukung kehidupan lainnya (Insula dalam Berno & Bricker, 2001).

3. *Geologically Informative* (Bersifat Informasi Geologi)

Geowisata (*geotourism*) merupakan pariwisata minat khusus dengan memanfaatkan seluruh potensi sumber daya alam, sehingga diperlukan peningkatan pengayaan wawasan dan pemahaman proses fenomena fisik alam. Contoh geowisata adalah gunung berapi, danau, air panas, pantai, sungai, dan lain-lain.yang di dalamnya tentu saja memiliki aspek dalam bidang pendidikan sebagai pengetahuan *geodiversity* keragaman warisan bumi yang perlu dilestarikan (Nainggolan, 2016).

Destinasi geowisata sebaiknya dilengkapi dengan sistem informasi yang jelas dan mudah dipahami. Dengan sistem informasi yang baik tentang sejarah terbentuknya bentukkan geologi, diharapkan wisatawan paham akan proses-proses alam yang terjadi. Dengan adanya informasi, masyarakat juga diharapkan sadar untuk tidak merusak keindahan lingkungan di sekitar geowisata.

Education Tour (wisata pendidikan), merupakan bentuk pengemasan tour yang cocok dengan geowisata. *Education Tour* merupakan suatu perjalanan wisata yang dimaksudkan untuk

Dipindai dengan CamScanner

memberikan gambaran, studi perbandingan ataupun pengetahuan mengenai bidang pendidikan yang dikunjunginya.

Education tour ini dilakukan untuk mengembangkan wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para pelakunya. Pelaku yang melakukan perjalanan wisata pendidikan biasanya tidak terlalu mementingkan kemewahan yang berlebihan dalam melakukan kegiatan perjalanan. Namun menuntut pengkayaan diri yang lebih, berupa ilmu pengetahuan dan pengalaman baru.

4. *Locally Beneficial* (Bermanfaat Secara Lokal)

Keberadaan geowisata diharapkan mampu memberikan manfaat bagi masyarakat/komunitas yang berada di sekitarnya. Manfaat tersebut dapat berupa dampak positif yang dapat dinikmati seperti: pertumbuhan ekonomi, kemajuan nilai sosial-budaya, peningkatan kualitas lingkungan atau lainnya (Hermawan, 2016). Dengan geowisata diharapkan proses pembangunan di daerah tersebut semakin meningkat.

Salah satu model pengelolaan yang cocok untuk geowisata dengan mengadopsi pariwisata berbasis kerakyatan/masyarakat atau dikenal dengan *Community Based Tourism* (CBT). Dimana dalam CBT pariwisata diinisiasi bersama masyarakat lokal sendiri, dikembangkan masyarakat lokal, dan benefit dari pariwisata diharapkan dapat dinikmati masyarakat ("Kyrgyz Community Based Tourism," n.d., diakses tanggal 15 Agustus 2016); (*ASEAN Community Based Tourism Standart*, 2016).

5. *Tourist Satisfaction* (Kepuasan Wisatawan)

Mewujudkan kepuasan wisatawan berarti pengelolaan geowisata dapat memberikan kepuasan lahir dan batin bagi wisatawan yang mengunjunginya. Kepuasan wisatawan dapat diperoleh dengan tata kelola wisata yang bagus, setidaknya mampu menyajikan daya tarik wisata yang indah, unik dan asli; mampu

Dipindai dengan CamScanner

memberikan jaminan terhadap keamanan dan keselamatan bagi wisatawan; serta didukung pelayanan yang prima (Hermawan, 2017).

==oOo==

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

BAB 5
OPERASIONAL GEOWISATA

A. Tata Kelola *Geopark*

Sebelumnya penulis menekankan bahwa wilayah yang menjadi daerah tujuan geowisata tidak harus menjadi sebuah *geopark*. Cukuplah bahwa suatu wilayah memiliki keindahan, keaslian, keunikan berupa bentang alam geologi yang bernilai untuk dikunjungi sebagai daerah tujuan wisata. Akan tetapi lebih bagus pula jika suatu kawasan geowisata tersebut merupakan sebuah kawasan *geopark*. Karena, sebuah *geopark* yang resmi tentu sudah melewati tahap-tahap *asesment*, atau penilaian dengan standarisasi ketat dari berbagai organisasi yang berwenang.

Menurut konsep *Eroupean Geopark Network (EGN)*, *geopark* didifinisikan sebagai kawasan dengan batas yang didefinisikan secara baik yang terdiri dari wilayah luas yang memungkinkan pembangunan lokal berkelanjutan, pada aspek ekonomi, sosial, budaya dan lingkungan.

Sedangkan UNESCO (2006) medefinisikan *geopark* sebagai wilayah kawasan lindung berskala nasional yang mengandung

Dipindai dengan CamScanner

sejumlah situs warisan geologi penting, yang memiliki daya tarik keindahan dan kelangkaan tertentu, yang dapat dikembangkan sebagai bagian dari konsep integrasi konservasi, pendidikan dan pengembangan ekonomi lokal.

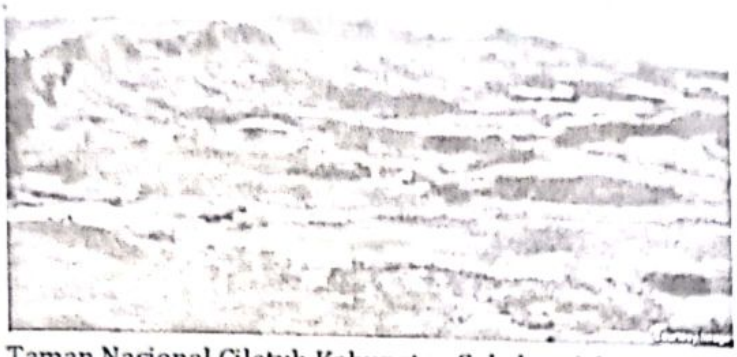
Dari beberapa konsep di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep *geopark* merupakan konsep penataan kawasan ruang lindung, serta sebuah kesempatan untuk mencapai pembangunan berkelanjutan. Kunci penting dalam pembagunan *geopark* adalah pengembangan ekonomi lokal dan perlindungan lingkungan alam.

Geopark dalam kegiatan geowisata juga dapat dijadikan sebagai wahana dalam penyampaian pengetahuan geologi kepada masyarakat dan wisatawan. kunci penting dalam manajemen *geopark* adalah kesadaran masyarakat dalam menjaga lingkungan yang menjadi warisan geologi, hingga tercapai geokonservasi berbasis pada kearifan lokal.

Oleh karena itu, selain upaya konservasi secara langsung. Pendidikan juga merupakan elemen penting yang harus terdapat dalam pengelolaan *geopark*. Tujuan *geopark* adalah untuk mengeksplorasi, mengembangkan, dan merayakan hubungan antara warisan geologi, dan semua aspek kawasan lindung, budaya, dan warisan tak berwujud. Oleh karena itu, dalam *geopark* tidak hanya terdapat warisan geologi, melainkan juga warisan budaya arkeologi , dan biodiversiti (Setyadi, 2012).

Untuk dapat bergabung dalam wadah *Global Geopark Nerwork* (GGN), UNESCO menetapkan beberapa kriteria yang sebelumnya harus dipenuhi. Namun jika *geopark* tidak memenuhi semua kriteria yang ditetapkan untuk menjadi GGN, akan direkomendasikan lagi oleh GGN, beberapa langkah perlu dilakukan untuk memastikan bahwa kriteria standar GGN tetap ditaati (UNESCO).

Dipindai dengan CamScanner



Taman Nasional Ciletuh Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat
Sumber: *https://www.voaindonesia.com*, diakses 21 November 2017

Kriteria *Geopark* yang ditetapkan GGN meliputi: (1) Luas kawasan cukup untuk menampung kegiatan *geopark*; (2) Pembentukan manajemen dan pelibatan masyarakat lokal dalam tata kelola; (3) Pengembangan ekonomi lokal; (4) Pendidikan untuk masyarakat umum, konservasi dan perlindungan; (5) *Geopark* tersebut harus dalam jaringan global *geopark* atau jaringan regional.

Guidelines and Criteria for National Geoparks Seeking UNESCO's Assistance to Join the Global Geopar-ks Network, menyebutkan beberapa kriteria *geopark* sebagai berikut:

1. Ukuran dan Parameter Daerah

Ukuran dan parameter daerah yang akan menjadi kawasan *geopark* harus memiliki batas yang jelas dan luas permukaan yang cukup besar untuk dapat mencakup aktivitas pengembangan budaya dan ekonomi lokal.

Selain itu juga harus terdapat sejumlah situs warisan geologi yang penting dan Berskala internasional, yang langka dan memiliki nilai ilmiah, serta keindahan.

Selain bersifat *geoheritage,* unsur non-geologi atau warisan lainnya juga terintegrasi sebagai bagian dari *geopark* contohnya kearifan tata budaya masyarakat lokal sekitar.

Dipindai dengan CamScanner

Air Terjun sebagai Salah Satu Keragaman Kekayaan Kawasan *Geopark* Ciletuh Sumber: *https://www.voaindonesia.com,* diakses 21 November 2017

Contohnya kawasan wisata taman alam batuan tua Ciletuh di Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat mendapatkan sertifikat sebagai *Geopark* Nasional dari Komite Nasional Indonesia untuk UNESCO dan Kementerian ESDM pada tahun 2015 lalu karena telah memenuhi sejumlah persyaratan untuk sebuah taman bumi atau *geopark.*

Kawasan seluas 120 ribu hektar ini memenuhi persyaratan sebagai *geopark,* karena memiliki keragaman fenomena geologi, memiliki keragaman biologi, dan memiliki keragaman budaya (www.voaindonesia.com).

Ciletuh memiliki potensi daya tarik wisata yang sangat komplit. Wisatawan disuguhkan berbagai daya tarik seperti: hamparan pemandangan sangat menakjubkan, mulai dari air terjun (curug), batuan purba, sungai, sawah dan gugusan pegunungan dan luasnya lautan.

2. Manajemen Pengelolaan

Prasyarat untuk setiap usulan *geopark* adalah adanya pembentukan badan manajemen dan sebuah rencana pembangunan yang komprehensif. Pendekatan manajemen umumnya dalam bentuk komite koordinasi yang bertindak untuk mempertemukan

Dipindai dengan CamScanner

para pemangku kepentingan utama yang bertanggung jawab untuk pengembangan sektor masing-masing, bekerja sebagai sebuah tim dengan cara yang lebih terintegrasi.

Salah satu faktor kunci keberhasilan dalam inisiatif untuk membuat *geopark* adalah keterlibatan pemerintah lokal dan masyarakat dengan komitmen dukungan yang kuat dari pemerintah pusat.

3. Pengembangan Ekonomi

Salah satu tujuan strategis utama dari pembentukan *geopark* adalah untuk merangsang kegiatan ekonomi dan mempromosikan pembangunan berkelajutan.

Seperti halnya tujuan pariwisata yang selalu digadang-gadang menjadi pilar pembangunan ekonomi nasional. Untuk alasan ini, *geopark* akan menstimulasi, antara lain: penciptaan suatu kegiatan usaha lokal yang inovatif, pusat bisnis skala kecil, industri rumahan dan kursus pelatihan yang berkualitas dan pembukaan lapangan pekerjaan baru untuk mendukung pembangunan sosial dan ekonomi lokal, khususnya melalui pengelolaan geowisata.

Mencontoh pengelolaan *Geopark* Gunung Api Purba di Geowisata Nganggeran, 100 persen pengelola adalah masyarakat lokal sendiri. Hal ini ditujukan untuk mengoptimalkan manfaat pengelolaan *geopark* untuk pengembangan ekonomi lokal. Terbukti pengelolaan Gunung Api Purba Nganggeran mampu memicu pertumbuhan ekonomi desa yang cukup signifikan (Hermawan, 2016).

4. Aspek Pendidikan

Geowisata merupakan salah satu motif wisata berbasis edukasi seperti yang pernah diungkapkan Cohen (2008), bahwa pendidikan dan pariwisata merupakan dua hal yang berbeda, tetapi keduanya dapat saling bersinergi dan saling melengkapi. Proses

Dipindai dengan CamScanner

pendidikan yang dilaksanakan dalam aktivitas wisata merupakan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif, serta merupakan alternatif metode belajar yang efektif.

Pengelolaan *geopark* menjadi goewisata yang bernilai edukasi serta dapat menjadi sarana menumbuhkan rasa kebanggaan dan kecintaan terhadap kakayaan alam dan bangsa.

Dalam pengemasan wisata yang bermuatan edukasi, memperoleh pendidikan dan pembelajaran merupakan hal utama yang harus ditawarkan pengelola kepada wisatawan sebagai nilai jual.

Geopark harus menyediakan dan mendukung peralatan dan kegiatan untuk pengembangan ilmu pengetahuan, terutama pengetahuan *geo-science* dan konsep perlindungan lingkungan kepada publik. Beberapa infrastruktur dasar, seperti pusat informasi, museum sejarah dan pengetahuan alam, dan pengembangan rute geotrack untuk kepentingan studi lapangan sangat penting untuk mendukung pendidikan publik.

5. Apek Konservasi dan Perlindungan

Selain sebagai kawasan lindung, *geopark* adalah sarana pembangunan sosio-ekonomi lokal. Otoritas pengelola kawasan *geopark* bertanggung jawab untuk memastikan bahwa perlindungan dari warisan geologi dilaksanakan sesuai dengan nilai-nilai tradisi lokal dan sesuai dengan ketentuan peraturan yang berlaku.

Pencagaran fenomena geologi yang unik dan bernilai historis sangat diperlukan dalam pengelolaan geowisata atau *geopark*. Sebab bentuk alamiah seperti apapun sangat mudah rusak jika tidak dilakukan perawatan dan pencagaran dengan baik dan benar. Seperti disebutkan dalam kriteria daya tarik wisata alam pada bab sebelumnya bahwa daya tarik wisata alam memiliki karakteristik yang mudah rusak dan tidak tergantikan, maka pengelolaan untuk kegiatan pariwisata hendaknya dilakukan secara hati-hati.

Dipindai dengan CamScanner

Pola pengembangan pariwisata yang cocok untuk diterapkan adalah pola pengembangan yang berkelanjutan. Pembangunan berkelanjutan adalah pembangunan untuk memenuhi kebutuhan hidup saat ini tanpa merusak atau menurunkan kemampuan generasi mendatang dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (*World Commission on Environmenoutal and Development*, 1987).

Piagam pariwisata berkelanjutan juga telah menekankan, bahwa pariwisata harus didasarkan pada kriteria yang berkelanjutan yang intinya adalah pembangunan harus didukung secara ekologis dalam jangka panjang dan sekaligus layak secara ekonomi, adil secara etika dan sosial terhadap masyarakat lokal (Arida, 2006).

Konsep pariwisata berkelanjutan yaitu:

a. Kegiatan kepariwisataan tersebut dapat memberikan manfaat ekonomi terhadap masyarakat setempat;
b. Kegiatan kepariwisataan tersebut tidak merusak lingkungan;
c. Kegiatan kepariwisataan tersebut bertanggung jawab secara sosial;
d. Kegiatan kepariwisataan tersebut tidak bertentangan dengan budaya setempat.

Dahuri dkk., (1996) menyebutkan bahwa secara ekologis terdapat tiga persyaratan yang dapat menjamin tercapainya pembangunan berkelanjutan, yaitu: (i) keharmonisan spasial; (ii) kapasitas asimilasi; dan (iii) pemanfaatan berkelanjutan

Keharmonisan spasial (*spatial suitability*) mensyaratkan, bahwa dalam suatu wilayah pembangunan memiliki tiga zona, yaitu zona preservasi, konservasi dan pemanfaatan (*utlilization*), wilayah pembangunan hendaknya tidak seluruhnya diperuntukkan bagi zona pemanfaatan, tetapi juga dialokasikan untuk zona preservasi dan konservasi. Pembangunan fasilitas pendukung pariwisata sebaiknya dilakukan di luar zona inti pencagaran, dan dilakukan secara minimal agar tidak mengganggu keserasianya dengan lingkungan,

Dipindai dengan CamScanner

mencegah kerusakan alam, polusi lingkungan dan pemandangan hingga hal-hal yang berpotensi mengganggu lainya (Hary Hermawan, 2017).

Kapasitas asimilasi, adalah tinjauan mengenai sejauh mana alam mampu menerima aktifitas pembangunan tanpa menimbulkan dampak kerusakan, atau tercemar. Sedangkan pemanfaat berkelanjutan adalah, pemanfaat dengan model kelola yang bijaksana. Yaitu dikelola secara optimal, bukan maksimal. Optimal berarti mengambil dan memakai sumber daya alam secara hati-hati, bijak, dan proporsional. Beragamnya kondisi geologi Indonesia menyebabkan banyak ditemukannya potensi kandungan mineral-mineral berharga yang dapat memancing oknum tidak bertanggung jawab untuk mengambil dan merusak lingkungan di sekitarnya dengan melakukan penambangan liar.

6. Kerjasama Jaringan Global

Sebagai anggota GGN, *geopark* memiliki keuntungan untuk menjadi bagian dari jaringan global yang menyediakan platform cooperation dan mekanisme tukar-menukar ahli dan praktisi bidang geologi. Di bawah payung UNESCO, situs geologi lokal dan nasional dapat memperoleh pengakuan di seluruh dunia dan mendapatkan keuntungan melalui aktivitas pertukaran pengetahuan dan keahlian antara anggota *Global Geoparks Network (GGN)* (UNESCO, 2006).

B. Aplikasi Geologi untuk Kegiatan Wisata

Data geologi yang sebelumnya sudah direkam lengkap bersama keterangan-keterangan pendukungnya dapat digunakan sebagai bahan untuk merencanakan berbagai aktifitas wisata yang dapat dijadikan atraksi/daya tarik.

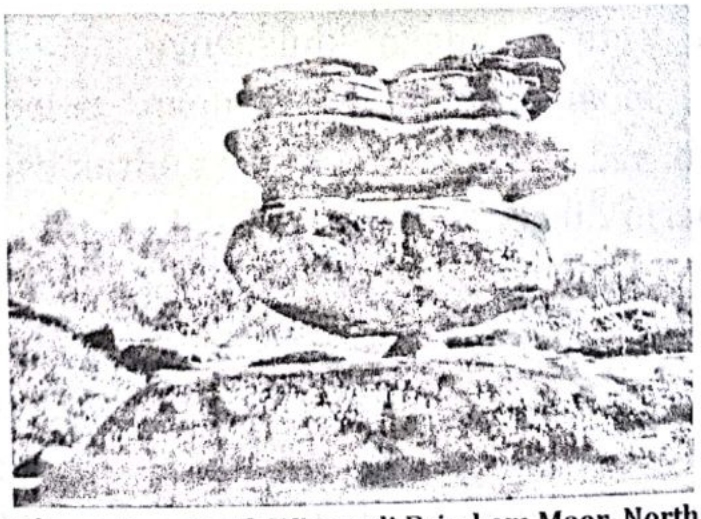
Dalam peta geologi, termuat informasi mengenai topografi dan informasi tentang berbagai macam rekayasa budaya juga dapat dijadikan suatu interest tersendiri. Contohnya, wisatawan dapat

Dipindai dengan CamScanner

mempelajari proses budaya dan teknologi pemanfaatan air bawah tanah pegunungan karst di Kabupaten Gunung Kidul D.I.Yogyakarta sebagai wawasan baru. Berbagai macam rekayasa budaya ini wajib diinformasikan secara detail oleh pemandu atau interpreter geowisata agar suatu fenomena menjadi narasi yang mudah dipahami.

Bergai bentang alam atau lansekap yang unik, juga dapat di jadikan *point of interest*, ketertarikan khusus bagi wisatawan. Contonya pemandangan alam berupa stalagnit gua yang indah. Atau dapat juga daya tarik berupa hubungan timbal balik dalam ekosistem, hubungan karakter alam dengan budaya manusia dan lain sebagainya.

Dalam kontek sosiologi, ritual inversi atau kecenderungan seseorang untuk mencari hal-hal yang berbeda dari lingkungan asalnya merupakan motivasi untuk berwisata (I. G. Pitana & Putu, 2009). Keunikan di tempat lain, serta kelangkaan destinasi itulah yang justru disenangi wisatawan. Oleh karena itu sangat penting untuk menonjolkan sisi-sisi eksotisme alam geologi kemudian mengemasnya menjadi daya tarik yang bernilai tinggi, yang sekaligus berfungsi sebagai pembeda dari destinasi wisata lain (diversifikasi), juga merupakan nilai keunggulan (*value of selling*).



Keunikan Idol Rock sebagai Daya Tarik Wisata di Brimham Moor, North Yorkshire, England
Sumber: *http://www.today.az*, diakses 21 November 2017

Dipindai dengan CamScanner

Salah satu bentuk *point of interest* adalah *Idol Rock* sebagai Daya Tarik Wisata di Brimham Moor, North Yorkshire, England. Idol Rock memiliki keunikan yang sangat mencolok dibandingkan dengan batuan alam lain di lokasi. Keunikan tersebut terletak pada tingkat keseimbangan Idol Rock yang mampu berdiri secara natural dengan ditopang batu yang jauh lebih kecil secara natural. Tentu keunikan di atas mampu menjadi icon utama di kawasan *geopark* Brimham Moor.

Pengemasan-pengemasan fenomena geologi menjadi daya tarik seperti di atas dapat terjadi jika pengelola betul-betul menginventarisir potensi geologinya. Menonjolkan sisi eksotismenya. Dengan terlebih dahulu membuat peta geologi yang mudah dipahami untuk digunakan dalam interprestasi lapangan yang akan membantu pemandu atau interpreter-intepreter dalam memberikan jasa pemanduan dan interprestasi.

Sebagai tambahan pengetahuan bahwa saat ini seluruh wilayah Indonesia telah dipetakan secara geologi bersistem dengan skala 1:100.000 di Jawa dan skala 1:250.000 di luar Jawa (Ahman Sya, 2012). Tidak menutup kemungkinan pemanfaat GPS melalui smart phone sebagai alat bantu pengenalan kawasan.

C. Pemanfaatan Peta Lapangan

Membaca peta lapangan khususnya peta geologi tidaklah terlalu susah, sebab semua keterangan pelengkapnya sudah terlampir. Tetapi sedikit merepotkan juga untuk yang tidak terbiasa. Adapun yang perlu dibaca dalam peta adalah judul peta, skala (baik skala banding maupun skala garis). Semuanya perlu untuk interprestasi peta lapangan, terutama dalam kegiatan geowisata.

Skala digunakan untuk mengetahui luas suatu area dan juga jarak lintasan antar *point of interest* dalam kegiatan geowisata. Jarak yang telah diketahui juga dapat dimanfaatkan untuk menghitung dan memperkirakan waktu perjalanan wisata. Setelah waktu

Dipindai dengan CamScanner

diketahui, dapat juga wisatawan memutuskan memilih modal transportasi seperti apa yang akan digunakan, apakah berjalan kaki, menaiki motor dan sebagainya.

Sementara itu, data topografi berupa garis kontur yang melengkung dan berliku-liku sesuai dengan permukaan medan, dapat digunakan dalam perhitungan lintasan jalur wisata, apakah cukup menantang, apakah akan ada pemandangan indah dari puncak bukit, apakah lintasan aman dan pertimbangan-pertimbangan lainnya. Data topografi, pada akhirnya juga dapat digunakan untuk menentukan pengemasan wisata dan perjalanan.

Data peta berupa sebaran batuan juga mampu menjadi bahan untuk interprestasi lapangan. Daerah mana yang memiliki sebaran batuan unik, daerah mana yang memiliki sebaran batuan indah dan lain sebagainya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan peta dalam kegiatan geowisata sangat penting. Dengan peta segala kemasan wisata dapat disusun dengan cermat dan harapannya adalah terciptanya geowisata yang menarik serta menantang, yang mampu menghasilkan pengalaman tak terlupakan bagi wisatawan serta bertambahnya pengetahuan.

D. Gajala Alam dan Geowisata

Gejala alam tidak biasa, terkadang mengganggu aktifitas manusia yang kadang disebut sebagai bencana. Akan tetapi dalam ilmu alam (geologi), fenomena alam bukan disebut sebagai bencana. Lebih ditegaskan bahwa, tidak ada suatu gejala alam apapun yang menimbulkan bencana. Justru manusialah yang kadang kurang mengenal alam yang mereka tinggali. Timbulnya bencana umumnya disebabkan oleh rekayasa manusia yang tidak mengacu daya dukung lingkungan. Seperti banjir di pemukiman dekat bantaran sungai, sesungguhnya itu bukan bencana, melainkan memang itu hak sungai untuk melewatinya, karena zona pasang surut yang sebetulnya

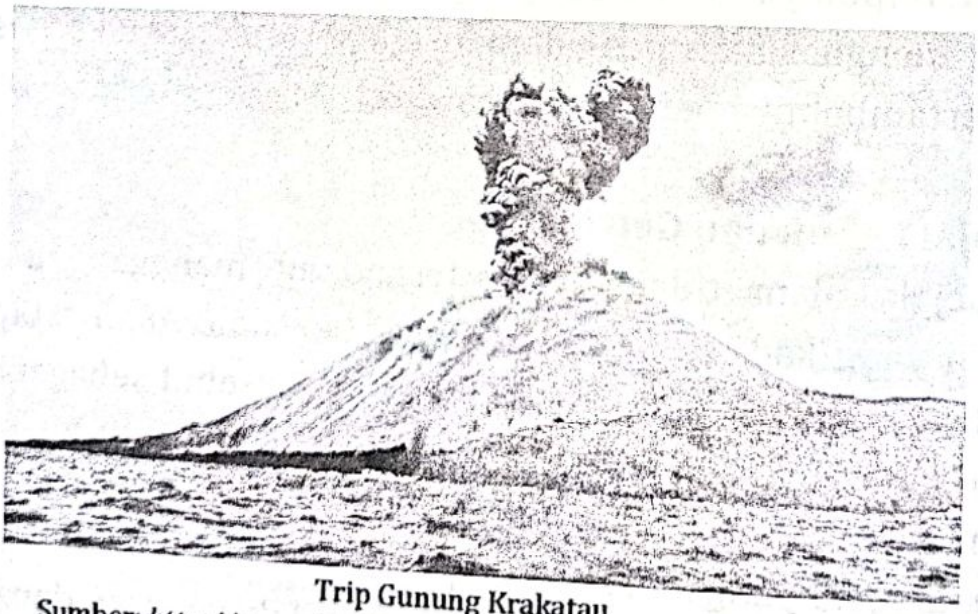
Dipindai dengan CamScanner

merupakan bagian dari sungai telah berubah fungsi sebagai pemukiman penduduk.

Aliran sungai mengikis tebing sehingga menjadi longsor; air laut pasang menyebabkan abrasi dan lain sebagainya; permukaan dasar sungai menyebabkan arus lebih deras; gunung meletus. Masih banyak lagi fenomena-fenomena alam lainnya yang tidak dapat dijelaskan satu persatu dalam buku ini.

Dalam kegiatan wisata alam, jalur wisata seringkali melintasi pada daerah yang memiliki bayangan gejala alam seperti di atas yang kadang menyebabkan wisatawan cemas. Tetapi hal ini dapat diredam jika wisatawan dipandu oleh pemandu wisata atau interpreter-interpreter wisata alam yang telah berpengalaman.

Dengan pemandu yang profesional, justru gejala alam menantang yang hanya terjadi pada periode tertentu ini dapat dijadikan suatu atraksi tersendiri dalam peket wisata minat khusus. Contohnya adalah wisata ke anak gunung Krakatau, salah satu gunung api yang masih sangat aktif di Indonesia.



Trip Gunung Krakatau
Sumber: *http://www.funtripstour.com*, diakses 21 November 2017

Trip gunung Krakatau yang ditawarkan sangat cocok untuk wisatawan yang memiliki jiwa petualang tinggi dan menyukai

Dipindai dengan CamScanner

kegiatan-kegiatan yang menantang. Selain dapat memenuhi rasa petualang, *open trip* Krakatau juga akan memberikan pengalaman baru bagi wiatawan yang belum pernah menginjakkan kaki di kepulauan Krakatau yang merupakan gunung bersejarah karena pernah meletus hebat pada tahun 1883 dan menggemparkan seluruh bumi.

Gejala alam dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata asal diketahui dan dikendalikan karakteristik alamiahnya. Peningkatan daya dukung lingkungan juga dapat dilakukan dengan merekayasa sedikit tata alam menjadi lebih baik, disamping juga harus membina penduduk lokal sekitar untuk menciptakan ekologi binaan yang lebih baik. Ekologi binaan tidak mustahil lama kelamaan menjadi ekologi alamiah yang mantab dan cukup memadai untuk wisata ekologi (Ahman Sya, 2012).

E. *Locality Based - Safety Management*

Penelitian mengenai pengelolaan pariwisata dan destinasi telah banyak membuktikan bahwa jaminan keselamatan merupakan faktor yang menjadi pertimbangan wisatawan dalam memilih destinasi wisata yang akan dikunjungi (Pizam dan Mansfeld, 1996) dan (Chiang, 2000). Oleh karena itu, upaya peningkatan keselamatan dianggap sebagai upaya yang sangat tepat dalam menjamin kepuasan wisatawan terhadap destinasi wisata, disamping memberikan perlindungan terhadap resiko dan kecelakaan berwisata merupakan kewajiban pengelola (Suharto, 2016).

Meskipun keselamatan tidak berpengaruh langsung terhadap loyalitas kunjungan wisatawan di destinasi, tetapi jaminan keselamatan merupakan tanggung jawab yang harus terus diwujudkan pengelola destinasi wisata. Seperti diamanahkan dalam Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan. Kemudian dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Dipindai dengan CamScanner

Kedua undang-undang di atas jika diterjemahkan lebih jauh bermakna bahwa "Operator geowisata selaku penyedia jasa wisata memiliki kewajiban dalam mengupayakan keselamatan dan keamanan wisatawan selama berwisata di destinasi."

Pengelolaan keselamatan wisata akan selalu terkait dengan upaya-upaya meminimalkan resiko dan kecelakaan. Resiko didefinisikan sebagai sumber-sumber yang mengandung unsur perusak yang potensial bagi wisatawan, operator atau destinasi, dan komunitas. Elemen-elemen resiko dilihat dari siapa atau apa yang terkena dampak, atau apa yang mengalami kerugian dari setiap keadaan yang mengandung bahaya. Elemen-elemen tersebut termasuk: manusia, lingkungan, fasilitas, infrastruktur, sarana umum, dan ekonomi (AICST, 2006). Resiko secara umum adalah segala sesuatu yang dapat terjadi pada diri manusia yang tidak diharapkan muncul. Semua kegiatan manusia pada dasarnya akan memiliki resiko meskipun kegiatan tersebut bertujuan untuk mencapai kesenangan saja (Yudistira & Susanto, 2012).

Sedangkan kecelakaan didefinisikan sebagai kejadian yang tidak diinginkan, yang dapat menimbulkan cidera, kematian, kerugian, dan kerusakan pada property. Kecelakaan dapat terjadi karena kondisi simultan dari faktor manusia, faktor lingkungan, dan faktor alam sendiri (AICST, 2006).

Mengadaptasi anjuran *Guidelines for safe recreational water* (2003), pencegahan resiko kecelakaan dapat dilakukan dengan peningkatan keselamatan. Peningkatan keselamatan tersebut dapat diintervensi dengan 5 pendekatan yaitu: 1. Pekerjaan/perekayasaan (*engineering*); 2. Memperkuat (*enforment*); 3. Pendidikan (*education*); 4. Tindakan untuk memberanikan (*encouragement*); dan 5. Kesiapan bahaya (*emergency preparadness*).

Pengelola destinasi wisata yang mengandung resiko tinggi wajib memperhatikan keselamatan pengunjung dengan

Dipindai dengan CamScanner

perencanaan dan pengendalian resiko, seperti diamanahkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 10 Tahun, 2009 Pasal 26.

Pada praktiknya, aplikasi pengembangan desain keselamatan dan *safety management* tidak harus standar sesuai yang termuat dalam *Guidelines for safe recreational water* (2003). Unsur lokalitas, dimana manajemen keselamatan itu dibangun juga harus dipertimbangkan. Terkadang pengelola terjebak untuk menerapkan simbol-simbol yang rumit, kaku, dan baku. Padahal alternatif pengembangan keselamatan dengan desain lokal yang dibuat unik dengan corak budaya terbukti dalam penelitian lebih efektif daripada desain keselamatan yang hanya dibuat standar (Wibowo, 2015). Oleh karena itu, tepat jika upaya keselamatan yang dikembangkan mengacu pada nilai budaya beserta kearifan lokal yang ada. Dengan keselamatan hendaknya dibuat unik, menarik, agar menimbulkan atensi untuk berbagai tujuan.

Adaptasi teori manajemen keselamatan ala *Guidelines for safe recreational water* telah dilakukan oleh pengelola *Geopark* Gunung Api Purba, Geowisata Nglanggeran. Upayakan keselamatan wisata berbasis lokalitas di Gunung Api Purba Nglanggeran sebagai berikut:

1. Pembangunan (*enginering*)

Pembangunan keselamatan dengan penambahan pagar untuk pegangan pengunjung; perbaikan jalur *tracking* dan tangga pendakian yang berkarakter alam lokal; penambahan rambu penunjuk; rambu keamanan seperti batas aman pijakan di tebing; penanda arah jalur; penanda jalur evakuasi dan seterusnya yang semuanya dibuat dengan bahan dan desain bercorak lokal.

Dipindai dengan CamScanner

Pembangunan Tangga Pendakian dengan Desain Lokal
Sumber: *www.gunungapipurba.com*, 18 April 2017

2. Memperkuat (*Enforment*)

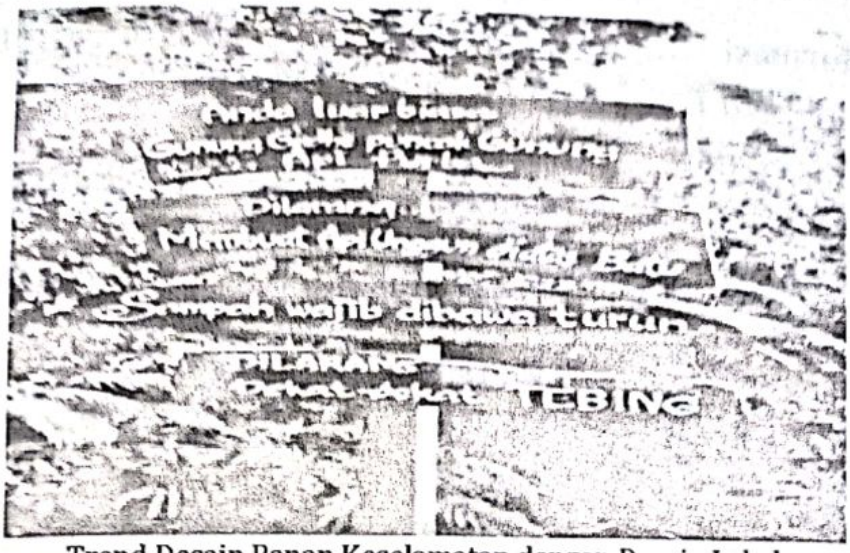
Upaya *enforment* dilakukan dengan penambahan talut di beberapa area yang bentang alamnya miring untuk mencegah bahaya longsor. Upaya penguatan juga bertujuan untuk memperkuat kondisi lingkungan alam dan menambah daya dukung kawasan Gunung Api Purba Nglanggeran.

3. Pendidikan (*Education*)

Wisatawan cenderung merasa nyaman jika mengenal karakter lingkungan di destinasi wisata yang dikunjungi (Ross, 1998), oleh karena itu pengenalan lingkungan di kawasan wisata sangat perlu.

Simbol-simbol dan papan peringatan yang telah dibuat pengelola ditujukan untuk memberi edukasi diantaranya: penyediaan rambu petunjuk, papan informasi, peringatan, papan larangan, dan sebagainya yang dibuat berbasis lokalitas. Prinsip CBT yang menekankan lokalitas sebagai acuan dalam membangun segala unsur produk wisatanya.

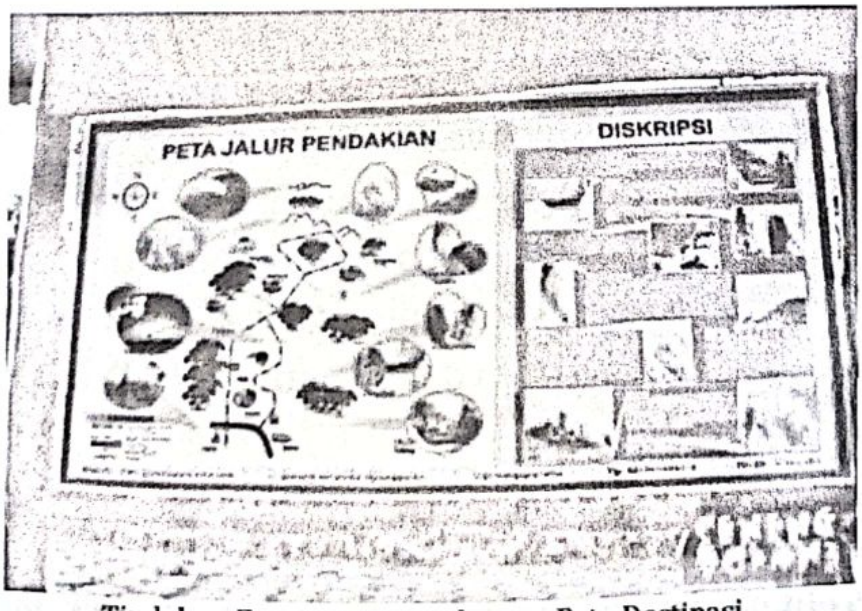
Dipindai dengan CamScanner



Trend Desain Papan Keselamatan dengan Desain Lokal

4. Tindakan untuk Memberanikan (*Encouragement*)

Tindakan untuk memberanikan (*encouragement*) di Gunung Api Purba Nglanggeran diimplementasikan dalam bentuk fasilitas keselamatan yang mampu membuat wisatawan merasa aman dan nyaman melakukan pendakian, contohnya pembuatan peta sebagai orientasi atau pengenalan karakter alam sekitar.



Tindakan *Encouragement* dengan Peta Destinasi

Informasi mengenai kondisi alam yang menjadi daya tarik wisata wajib diinformasikan kepada wisatawan. Oleh karena itu

Dipindai dengan CamScanner

media informasi wajib disediakan tuan rumah wisata (*ASEAN Community Based Tourism Standart*, 2016).

5. Kesiapan Bahaya (*Emergency Preparadness*)

Pengelola selalu siap siaga jika terjadi kondisi darurat dengan standar prosedur penanganan kecelakaan meliputi: 1) Naik melawati jalur evakuasi membawa korban cidera dengan drakbar untuk dibawa ke posko; 2) Memberikan pertolongan pertama oksigen dan obat-obatan yang diperlukan; 3) Penanganan lebih lanjut ke puskesmas jika diperlukan (Mursidi, wawancara 28 Desember 2016).

Kesiapan menghadapi resiko dan penanggulangan bahaya kecelakaan dilakukan dengan bekerjasama dengan Badan Sars Nasional (BASARNAS) secara periodik (Mursidi, wawancara 28 Desember 2016).

Tindakan kesiapan bahaya seperti di atas tidak setiap saat dapat diamati wisatawan. Sedangkan kesiapan bahaya (*emergency preparadness*) yang langsung dapat diamati (*observable*). Tindakan kesiapan bahaya diamati dan diukur wisatawan misalnya "Ada tidaknya pengelola yang terlihat siap-siaga di destinasi wisata untuk menjamin keselamatan wisatawan."

Kesiapan bahaya yang bersifat terlihat atau *observable* mampu membuat wisatawan merasa aman dan tenteram dalam berwisata. Sedangkan kesiapan non observable, secara teknis memungkinkan untuk kecepatan dan ketepatan dalam penanganan darurat.

F. Interpreter dalam Pengelolaan Geowisata

Wisatawan berkualitas tentu menuntut akan perolehan manfaat yang didapat berupa pengalaman berkualitas serta wawasan baru yang selama berwisata. Oleh karena itu, dalam geowisata dituntut adanya pelayanan yang prima, yaitu pelayanan mampu memenuhi harapan wisatawan akan perolehan pengalaman

Dipindai dengan CamScanner

berharga dan informasi/edukasi terkait destinasi alam yang dikunjunginya.

Salah satu langkah yang dapat diwujudkan pengelola geowisata dalam mewujudkan pelayanan prima kepada wisatawan dengan cara menyediakan interpreter-interpreter atau pemandu wisata khusus yang berkualitas. *Trecking*, atau pendakian gunung yang dilakukan wisatawan tentu akan terasa biasa saja tanpa adanya seorang intrepreter yang akan menjelaskan mengenai kenapa dan bagaimana batuan atau fenomena alam dalam *volcano trekking* terjadi, tentunya dengan interpretasi ilmiah sehingga dapat menjadi tambahan ilmu bagi wisatawan.

Ada beberapa point yang perlu diperhatikan dalam intepretasi atau memandu wisatawan, diantaranya (Dirgantara, 2012):

1. Pemilikan informasi faktual yang memadai, hasil penelitian ataupun dari sumber tertulis, maupun dari sumber yang tidak dibukukan, seperti kepercayaan yang tumbuh dalam masyarakat, persepsi masyarakat tentang sesuatu, serta informasi teknis tentang objek.
2. Kemampuan untuk mengungkap kebenaran melalui informasi yang dimiliki.
3. Pemanfaatan informasi untuk menunjukkan keterkaitan antara objek yang sedang diinterpretasi dengan para wisatawan. Keterkaitan ini berbeda untuk kelompok wisatawan yang berbeda, misalnya antara anak-anak dengan manusia dewasa, atau antara wisatawan Jepang dengan wisatawan Eropa atau domestik. Mengkaitkan sesuatu yang ditafsirkan dengan keseharian kelompok wisatawannya
4. Kemampuan untuk membujuk agar wisatawan menjadi tertarik, melalui keterampilan dan media komunikasi untuk menarik perhatian. Interpreter harus memiliki pemahaman tentang ketertarikan (*interest*) wisatawan.

Dipindai dengan CamScanner

5. Menyampaikan penafsiran secara utuh, tidak memberikan kesan bahwa kita hanya sekedar tahu tetapi paham betul tentang apa yang sedang ditafsirkan.

Beberapa pedoman bagi seorang interpreter geowisata diantaranya:

1. Ikutilah perkembangan berita terkini baik berita lokal maupun global, termasuk berita-berita isu lingkungan.
2. Bawalah selalu peralatan interpreteran seperti buku catatan lapangan, buku referensi, P3K dan lain-lain.
3. Berilah motivasi pada wisatawan tentang pentingnya isu-isu lingkungan, baik secara lokal maupun global, dengan demikian kunjungan ke tempat wisata alam (*eco-site*) menjadi batu loncatan terhadap upaya konservasi dan berpikir rasional dalam memanfaatkan sumber daya alam, baik di dalam maupun di luar.
4. Membantu memantau dampak-dampak terhadap lingkungan, termasuk kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan wisata.
5. Meningkatkan teknik interpreter dan pengetahuan umum. Sebagai contoh, setiap bulan memberikan laporan resmi pada organisasinya masing-masing berkaitan dengan perkembangan subyek di lapangan.
6. Jangan ragu-ragu untuk menengahi atau memberi tahu dengan sopan dan baik apabila terlihat wisatawan melakukan interaksi dengan alam/objek yang bersifat merusak/mengganggu untuk mencegah dampak yang lebih besar.
7. Belajarlah untuk berkata "saya tidak tahu". Hal yang lebih penting adalah bukan hanya seberapa banyak yang diketahui, tetapi seberapa baiknya interpreter menyampaikan informasi pada wisatawan.
8. Jangan terlalu muluk berjanji pada wisatawan. Sebagai contoh, hari ini kita bisa melihat lumba-lumba, atau kita akan melihat

Dipindai dengan CamScanner

penyu, atau satwa lain di habitatnya, karena fenomena alam itu tidak pasti.

9. Pakailah perasaan dan berbuatlah jujur.
10. Interpreter adalah pemimpin dan model panutan. Sebagai contoh, jika interpreter tidak membuang sampah sembarangan, mungkin wisatawan pun akan menirunya dan mencoba menghargai alam.
11. Berilah pujian atau penghargaan dengan tulus daripada hanya berkata basa-basi.

Hal-hal yang dapat diinterpretasikan oleh interpreter saat sedang menjalankan tour edukasi di destinasi geowisata:

1. Menjelaskan suasana, bentang alam dan lokasi yang dijadikan destinasi geowisata, beserta proses terbentuknya bentang alam, unsur-unsur pembentuknya atau manfaatnya bagi kehidupan dan lain sebagainya.
2. Ekosistem alam, hewan tumbuhan dan sebagainya (fungsi, peran, ancaman terhadap habitat dan populasinya).
3. Menumbuhkan rasa empati wisatawan, misalnya jika manusia berada dalam kondisi atau situasi ancaman dan kehancuran seperti pada adanya bencana di taman geologi yang sedang dikunjungi.
4. Mengajukan pertanyaan yang bersifat memancing wisatawan, contohnya: *"Bagaimana sikap kita dalam melestarikan warisan geologi ini?"*

Tingkatan penyampaian pesan kepada wisatawan juga perlu menjadi perhatian seorang intepreter, tingkat penyampaian pesan meliputi:

1. Tingkat pendekatan, lakukan aktivitas untuk menarik perhatian wisatawan, salah satunya adalah dengan perkenalan, diskusi, atau permainan.
2. Tingkat pengalaman, ajaklah wisatawan untuk merasakan kelima indera perasa. Contohnya adalah mempersilahkan

Dipindai dengan CamScanner

wisatawan untuk mengamati dan menikmati keindahan batuan gunung berapi.

3. Tingkat menemukan dan tertarik, pengunjung sadar akan sesuatu. Salah satu caranya adalah bertanya pada mereka.
4. Tingkat Interpretasi, seorang interpreter harus menjawab pertanyaan dengan ilmu pengetahuan dan informasi yang ada. Interpreter memberikan pengalaman yang berkesan kepada wisatawan, sehingga pengalaman itu tertanam dalam pikiran wisatawan.
5. Tingkat Pengembangan, bila setelah program wisatawan merubah pola hidupnya, maka itu berarti seorang interpreter telah melakukan interpretasi dengan hebat. Mereka memahami bahwa batuan harus dilindungi dan dilestarikan, mengingat besar fungsi dan manfaatnya bagi kehidupan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa interpreter wisata memiliki peran yang sangat vital bagi kepuasan dan pengalaman berkunjung wisatawan, menjaga keselamatan wisatawan dari faktor resiko alam dan kecelakaan, serta berkewajiban dalam menumbuhkan kesadaran wisatawan dalam menjaga keberlanjutan lingkungan alam.

==oOo==

Dipindai dengan CamScanner

BAB 6
MENGELOLA DAMPAK PARIWISATA

Pariwisata telah lama disebut-sebut sebagai industri atau kegiatan ekonomi yang paling strategis. Bahkan pariwisata disebut sebagai industri nontimbal. Pariwisata juga digambarkan sebagai industri dengan sumber daya yang tidak pernah habis dipakai. Pernyataan di atas tentu tidak selamanya benar, memang pariwisata tidak mengekploitasi alamnya dengan cara mengambil, memetik, atau menambang. Akan tetapi, yang perlu dicermati bahwa setiap kegiatan pasti memunculkan potensi dampak. Tidak terkecuali dengan pariwisata.

Pengelolaan geowisata sebenarnya ditujukan untuk pemanfaatan sumber daya lokal seoptimal mungkin, baik sumber daya potensi alam: geologi, tata ekologi lingkungan, maupun ekonomi dan sosial budaya masyarakatnya. Segala bentuk pengembangan tujuan akhirnya berupa peningkatan manfaat yaitu: peningkatan kesejahteraan sosial, ekonomi masyarakat sekitar, budaya maupun juga peningkatan kualitas lingkungan. Akan tetapi,

Dipindai dengan CamScanner