

SKRIPSI

**ARAHAN PENGEMBANGAN
POTENSI DAYA TARIK WISATA BUDAYA
PADA SITUS BUKIT KAMANRE DI KABUPATEN LUWU**

Disusun dan diajukan oleh:

ISTIQAMAH

D52114001



DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

SKRIPSI

**ARAHAN PENGEMBANGAN
POTENSI DAYA TARIK WISATA BUDAYA
PADA SITUS BUKIT KAMANRE DI KABUPATEN LUWU**

Disusun dan diajukan oleh:

ISTIQAMAH

D52114001



DEPARTEMEN PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2021

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ARAHAN PENGEMBANGAN
POTENSI DAYA TARIK WISATA BUDAYA
PADA SITUS BUKIT KAMANRE DI KABUPATEN LUWU**

Disusun dan diajukan oleh

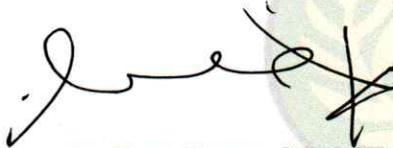
**ISTIQAMAH
D521 14 001**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin, pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

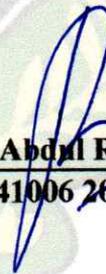
Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Dr. Eng. Ihsan, ST., MT
NIP. 19710219 199903 1 002



Dr. Eng. Abdul Rachman Rasyid, ST., M.Si
NIP. 19741006 200812 1 002

Ketua Program Studi,
Perencanaan Wilayah dan Kota,
Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin



Dr. Eng. Abdul Rachman Rasyid, ST., M.Si
NIP. 19741006 200812 1 002

**ARAHAN PENGEMBANGAN
POTENSI DAYA TARIK WISATA BUDAYA
PADA SITUS BUKIT KAMANRE DI KABUPATEN LUWU
Istiqamah¹⁾, Ihsan²⁾, Abdul Rachman Rasyid²⁾
Universitas Hasanuddin, Indonesia**

Email: istiqamah.engineer@gmail.com

ABSTRAK

Bukit Kamanre merupakan sebuah situs yang berada di kabupaten Luwu dengan objek daya tarik wisata budaya yang potensial untuk dikembangkan. Situs Bukit Kamanre terletak di wilayah bekas pusat pemerintahan kerajaan Luwu di Cilallang-Kamanre, kabupaten Luwu yang memiliki nilai sejarah dan arkeologi yang patut untuk dijaga kelestariannya. Penelitian ini bertujuan untuk membuat arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada situs Bukit Kamanre di kabupaten Luwu dengan mengidentifikasi potensi daya tarik wisata budaya yang ada serta mengetahui ketersediaan komponen penunjang potensi wisata di sekitar situs tersebut, dengan mempertimbangkan kedudukannya dalam cagar budaya sesuai dengan peraturan terkait. Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif kualitatif yang didukung oleh analisis spasial menggunakan ArcGIS dan dilakukan pada bulan September 2020-Februari 2021. Metode pengumpulan data dilakukan secara primer melalui observasi dan wawancara mendalam, serta secara sekunder melalui studi literatur. Analisis yang digunakan berupa analisis nilai penting situs, analisis unsur wisata berdasarkan atraksi; yaitu *something to see*, *something to buy* dan *something to do*, serta analisis deskriptif kualitatif untuk mengetahui arahan pengembangan yang sesuai dengan karakteristik kawasan di situs Bukit Kamanre.

Kata kunci:

Zonasi, Situs, Cagar Budaya, Wisata Budaya, Komponen Wisata.

¹⁾ Mahasiswa Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin

²⁾ Dosen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin

**DIRECTION FOR DEVELOPING
OF CULTURAL TOURISM POTENTIAL
AT SITE OF 'KAMANRE HILL' IN LUWU REGENCY**
Istiqamah¹⁾, Ihsan²⁾, Abdul Rachman Rasyid²⁾
Hasanuddin University, Indonesia

Email: istiqamah.engineer@gmail.com

ABSTRACT

Kamanre Hill is a site in Luwu regency with has cultural tourism's object which potential to developed. The site of 'Kamanre Hill' is located in the former of Luwu's kingdom government center at Cilallang-Kamanre, Luwu regency which has historical and archaeological values that deserved to be preserved. This study aims to make a direction for developing of cultural tourism potential at site of Kamanre Hill in Luwu regency by identifying the existing of the cultural tourism attraction potential and knowing the availability of supporting components of tourism potential around the site, by consider its position in cultural heritage that accordance with relevant regulation. This research is a qualitative descriptive type which supported by spatial analysis of ArcGIS application that conducted in September 2020-Februari 2021. Data collection methods are carried out primarily through observations and depth interviews, and secondary through literature studies. The analysis used are analysis of important site value, analysis of tourism elements based on the attraction; something to see, something to buy and something to do, and qualitative descriptive analysis to find out the development directions that match with the characteristic of the Kamanre Hill site area.

Keywords:

Zoning, Site, Cultural Heritage, Cultural Tourism, Tourism Component.

¹⁾ *Student of Urban and Regional Planning Department, Engineering Faculty, Hasanuddin University*

²⁾ *Lecturer of Urban and Regional Planning Department, Engineering Faculty, Hasanuddin University*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi dengan judul “**Arahan Pengembangan Potensi Daya Tarik Wisata Budaya pada Situs Bukit Kamanre di Kabupaten Luwu**” sebagai salah satu syarat kelulusan di Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan di dalamnya oleh karena keterbatasan maupun kemampuan penulis sendiri. Penulis juga berharap skripsi ini nantinya dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita.

Makassar, 28 Mei 2021

Istiqamah

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Istiqamah
NIM : D521 14 001
Program Studi : Perencanaan Wilayah dan Kota
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya berjudul

Arahan Pengembangan Potensi Daya Tarik Wisata Budaya pada Situs Bukit Kamanre di Kabupaten Luwu

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain; bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 28 Mei 2021

Yang menyatakan;



Istiqamah

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah-rabbil 'alamiin. Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan nikmat serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan dan penulisan skripsi ini juga tidak terlepas dari bantuan maupun dukungan berbagai pihak dalam proses pembuatannya. Olehnya itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orangtua tercinta (Bapak Baso Raja Arif dan Ibu Najemah) atas cinta, kesabaran, dukungan, nasehat dan doa yang tiada henti serta tidak pernah sekalipun mengharap balasan atas semua kebaikan yang telah diberikan kepada penulis;
2. Saudara-saudari penulis (M. Al Kautsar, Putri Az-zahra dan Aurora Putri Raja) atas semangat dan doa yang terus digelorakan untuk penulis;
3. *Beloved Partner* (Muh. Jauhari Ismail, S.T) atas kebaikan, motivasi, dukungan, serta bantuan kepada penulis;
4. Rektor Universitas Hasanuddin (Ibu Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu M.A) atas seluruh fasilitas kampus yang diberikan kepada penulis;
5. Dekan Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin (Bapak Prof. Dr. Ir. A. Muhammad Arsyad Thaha, M.T) atas dukungan dan motivasi yang diberikan kepada penulis;
6. Ketua Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin sekaligus Pembimbing II (Bapak Dr. Eng. Abdul Rachman Rasyid, ST.,M.Si) atas motivasi, ilmu, waktu dan tenaga yang diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
7. Penasehat Akademik (Bapak Ir. H. M. Fathien Azmy, M.Si) atas arahan, motivasi, serta ilmu dari awal perkuliahan hingga penyusunan skripsi penulis;
8. Pembimbing I (Bapak Dr. Eng. Ihsan, ST.,MT) atas waktu, tenaga, ilmu dan arahan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
9. Penguji I (Ibu Dr. Ir. Hj. Mimi Arifin, M.Si) atas waktu, ilmu, arahan dan masukan yang sangat membangun dalam penyempurnaan tugas akhir penulis;

10. Penguji II (Bapak Laode Muh. Asfan Mujhadid, S.T.,M.T) atas waktu, ilmu, arahan dan masukan yang sangat membangun dalam penyempurnaan tugas akhir penulis;
11. Kepala Studio Akhir (Ibu Dr. Techn. Yashinta K.D. Sutopo, ST.,MIP) atas waktu, tenaga, ilmu, arahan serta motivasinya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
12. Seluruh Dosen Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin serta dosen-dosen lainnya di Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin atas ilmu serta nasihat selama masa perkuliahan;
13. Seluruh Staf Administrasi Departemen Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Hasanuddin khususnya (Bapak Haerul Muayyar, S.sos, Bapak Sawalli B dan Bapak Faharuddin) yang telah membantu kegiatan administrasi penulis dari awal kegiatan perkuliahan hingga pada penyelesaian tugas akhir;
14. Kedatuan Luwu, atas dukungan, motivasi dan bantuan kepada penulis selama proses penelitian hingga penyelesaian skripsi ini;
15. Teman-teman PWK 2014 khususnya kepada Muh. Syahrudin Ahsan, Muhammad Ihksan Akbar dan Andi Ardiansyah, atas dukungan, semangat, motivasi dan kebersamaan selama masa perkuliahan hingga penyelesaian tugas akhir;
16. Teman-teman di LBE Regional, Mitigasi dan Pariwisata yang telah memberi dukungan, motivasi serta bantuan;
17. Teman-teman yang membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini (Hendri Syamsu, A. Rizki Ramadhani dan Hardiyanti).

Penulis menyadari bahwa ucapan terima kasih tidak akan mampu membalas kebaikan dan keikhlasan hati seluruh pihak terkait. Semoga Allah SWT memberikan imbalan yang berlipat ganda atas segala bantuan yang penulis dapatkan. *Amiin.*

Makassar, 28 Mei 2021

Istiqamah

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
KATA PENGANTAR	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR PETA	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Ruang Lingkup	5
1. Lingkup Wilayah.....	5
2. Lingkup Substansi.....	5
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Tinjauan Terhadap Pariwisata	6
1. Pengertian Pariwisata dan Wisatawan	6
2. Daya Tarik Wisata Budaya	8
3. Komponen Wisata.....	11
B. Tinjauan Terhadap Warisan Sejarah dan Budaya.....	21

1. Situs Cagar Budaya.....	21
2. Konsep Pariwisata Pusaka	31
C. Penelitian Terdahulu	34
D. Studi Banding	39
E. Kerangka Konsep Penelitian.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	46
1. Waktu Penelitian.....	46
2. Lokasi Penelitian.....	46
C. Jenis dan Sumber Data.....	48
D. Teknik Analisis	50
E. Variabel Penelitian.....	51
F. Definisi Operasional	54
G. Kerangka Pikir	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Gambaran Umum Wilayah Studi.....	58
1. Kabupaten Luwu.....	58
2. Kecamatan Kamanre.....	78
B. Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre.....	83
1. Nilai Penting Situs	83
2. Atraksi Wisata Budaya	89
C. Ketersediaan Komponen Penunjang Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre.....	92
1. Amenitas (Fasilitas)	92
2. Aksesibilitas.....	98
3. Kelembagaan	105
D. Arahan Pengembangan Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre.....	106

BAB V PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	115
<i>CURRICULUM VITAE</i>	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Beberapa Jenis Kendaraan Menurut Tempat Beroperasi dan Tenaga Pendorongnya	15
Tabel 2.2 Aturan Zona Inti Ruang Cagar Budaya	28
Tabel 2.3 Penelitian Terdahulu	37
Tabel 3.1 Jenis dan Kebutuhan Data.....	49
Tabel 3.2 Variabel Penelitian.....	51
Tabel 4.1 Luas Wilayah Menurut Kecamatan di Kabupaten Luwu Tahun 2020.....	58
Tabel 4.2 Panjang Jalan Kabupaten Luwu Tahun 2020 Berdasarkan Tingkat Kewenangan Pemerintah.....	62
Tabel 4.3 Panjang Jalan Kabupaten Luwu Tahun 2020 Menurut Janis Permukaan Jalan	62
Tabel 4.4 Data Penduduk Kabupaten Luwu Berdasarkan Kecamatan Tahun 2020	66
Tabel 4.5 Jumlah Sekolah dan Perguruan Tinggi Menurut Kecamatan di Kabupaten Luwu Tahun 2020	68
Tabel 4.6 PDRB Atas Dasar Harga Berlaku Menurut Lapangan Usaha di Kabupaten Luwu (miliar rupiah), 2016-2020.....	69
Tabel 4.7 Jumlah Fasilitas Rumah Makan/Restoran Menurut Kecamatan di Kabupaten Luwu Tahun 2017-2020.....	72
Tabel 4.8 Data Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Luwu Tahun 2015-2018.....	74
Tabel 4.9 Kunjungan Wisatawan Domestik Dewasa dan Anak-anak Tahun 2016-2019.....	74
Tabel 4.10 Rata-rata Lama Menginap Tamu Domestik dan Tamu Mancanegara Menurut Kecamatan di Kabupaten Luwu pada Tahun 2020	75
Tabel 4.11 Persentase Luas Wilayah Menurut Desa/Kelurahan di Kecamatan Kamanre, Kabupaten Luwu.....	78

Tabel 4.12 Kondisi Jalan Antar Desa/Kelurahan Menurut Jenis Permukaan Jalan di Kecamatan Kamanre, Kabupaten Luwu Tahun 2019	82
Tabel 4.13 Masa Pemerintahan Datu (Raja) Luwu di Cilallang-Kamanre.....	84
Tabel 4.14 Analisis Atraksi Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre.....	89
Tabel 4.15 Analisis Jarak dan Waktu Tempuh Berdasarkan Daerah Asal Wisatawan	100
Tabel 4.16 Analisis Jarak dan Waktu Perjalanan Wisata	104
Tabel 4.17 Arahan Aturan Zonasi Inti Situs Bukit Kamanre.....	107
Tabel 4.18 Arahan Aturan Zonasi Penyangga Situs Bukit Kamanre.....	109
Tabel 4.19 Arahan Aturan Zonasi Pendukung Situs Bukit Kamanre	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Contoh Deliniasi Kawasan Keraton Surakarta Hadiningrat	26
Gambar 2.2 Gambaran Singkat Pariwisata Pusaka	34
Gambar 2.3 Salekkoe	40
Gambar 2.4 Pancai	41
Gambar 2.5 Mattirowalie	41
Gambar 2.6 Kerangka Konsep Penelitian	45
Gambar 3.1 Kerangka Pikir Penelitian	57
Gambar 4.1 Meja dan Kursi Batu	85
Gambar 4.2 Altar Batu	86
Gambar 4.3 Lumpang Batu	87
Gambar 4.4 Masalah Potensi Daya Tarik Wisata Situs Bukit Kamanre di Kabupaten Luwu	88
Gambar 4.5 Tempat Makan dan Minum di Sekitar Situs Bukit Kamanre.....	93
Gambar 4.6 Layanan Perbelanjaan di Sekitar Situs Bukit Kamanre	94
Gambar 4.7 Layanan Lainnya; Pos Jaga di Sekitar Situs Bukit Kamanre.....	94
Gambar 4.8 Layanan Lainnya; Masjid di Sekitar Situs Bukit Kamanre.....	97
Gambar 4.9 Layanan Lainnya; Apotik di Sekitar Situs Bukit Kamanre.....	97
Gambar 4.10 Moda Transportasi Penunjang Wisata Situs Bukit Kamanre.....	102
Gambar 4.11 Kondisi Jalan Menuju Objek Wisata Situs Bukit Kamanre.....	102
Gambar 4.12 Visual 3D Penataan Zonasi Kawasan Situs Bukit Kamanre.....	106

Gambar 4.13 Visual 3D Ketinggian Situs Bukit Kamanre	107
Gambar 4.14 Visual 3D Area Zona Inti Penataan Kawasan Situs Bukit Kamanre.....	108
Gambar 4.15 Visual 3D Area Zona Penyangga Penataan Kawasan Situs Bukit Kamanre.....	108
Gambar 4.16 Visual 3D Area Zona Pendukung Penataan Kawasan Situs Bukit Kamanre.....	109

DAFTAR PETA

Peta 2.1 Zonasi Kawasan Situs Tana Bangkala	44
Peta 3.1 Lokasi Penelitian.....	47
Peta 4.1 Administrasi Kabupaten Luwu	60
Peta 4.2 Rencana Struktur Ruang Kabupaten Luwu.....	64
Peta 4.3 Rencana Pola Ruang Kabupaten Luwu.....	65
Peta 4.4 Administrasi Kecamatan Kamanre, Kabupaten Luwu.....	81
Peta 4.5 Analisis Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre.....	90
Peta 4.6 <i>Mapping</i> Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre.....	91
Peta 4.7 Analisis Amenitas Penunjang Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre	95
Peta 4.8 <i>Mapping</i> Amenitas Penunjang Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre	96
Peta 4.9 Analisis Aksesibilitas Makro Potensi Daya Tarik Wisata Budaya Situs Bukit Kamanre	99
Peta 4.10 Penataan Berbasis Zonasi Kawasan Situs Bukit Kamanre	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya menetapkan bahwa pemerintah dan setiap orang dapat memanfaatkan cagar budaya untuk kepentingan pariwisata. Pemanfaatan tersebut adalah salah satunya dengan melakukan pengembangan yang dapat diarahkan untuk memacu serta memberi peluang yang baik bagi pertumbuhan ekonomi.

Pariwisata tidak hanya dipandang sebagai penghasil devisa tetapi sekaligus juga berfungsi sebagai instrumen untuk menghasilkan kegiatan ekonomi, termasuk sektor lain yang terkait dengan pengembangan budaya, pemerataan, pembangunan, sekaligus sebagai instrumen untuk melestarikan lingkungan dan mendukung sumber daya manusia (NS Arida, 2017: 26). Selain itu, UNWTO (*UN World Tourism Organization*) memperkirakan bahwa sekitar 40% dari wisatawan global melakukan perjalanan wisata dengan maksud lebih mengenal keragaman budaya (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2018).

Kabupaten Luwu merupakan salah satu kabupaten di provinsi Sulawesi Selatan yang memiliki kawasan dengan potensi ODTW (Objek Daya Tarik Wisata) berbasis pusaka berupa kawasan maupun situs cagar budaya yang juga merupakan bagian penting dari sebuah jejak peradaban. Hal tersebut merupakan salah satu persoalan yang penting dalam menata ulang gambaran dinamika peradaban Luwu di masa lampau (M. Irfan Mahmud; Tanwir L; Wolman; Iwan Sumantri, 2006 dalam H.A Latief, 2016). Di sisi lain, menjaga eksistensi cagar budaya bukanlah upaya tanpa makna. Masyarakat luas dapat memaknai jejak-jejak peradaban secara komprehensif (Jurnal Widya Prabha, 2017). ODTW dijelaskan Hadiwijoyo (2012: 49) dalam (Khusnul KW dan Luchman H, 2017) bahwa ODTW menjadi alasan/sebab wisatawan mengunjungi suatu daerah atau tempat tertentu. Adanya ODTW yang potensial juga diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pemerintah maupun masyarakat setempat.

Berdasarkan RTRW (Rencana Tata Ruang Wilayah) kabupaten Luwu tahun 2011-2031, yaitu terdapat 12 (dua belas) kawasan peruntukkan cagar budaya yang salah satunya adalah Bukit Kamanre. Disamping itu, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Luwu pada tahun 2021 menegaskan bahwa status legalitas Bukit Kamanre belum tercatat secara resmi sebagai cagar budaya dalam Register Nasional di Balai Pelestarian Cagar Budaya, melainkan masih dalam tahap proses pengkajian (Hasil Wawancara Penulis, 2021). Akan tetapi, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya Pasal 20 Ayat 5 mengamanatkan bahwa selama proses pengkajian terhadap benda, bangunan, struktur, atau lokasi hasil penemuan atau yang didaftarkan, dilindungi dan diperlakukan sebagai Cagar Budaya sehingga kedudukan Bukit Kamanre saat ini dapat diperlakukan pula sebagai suatu Situs Cagar Budaya yang wajib dijaga kelestariannya. Pelabelan kata situs pada Bukit Kamanre juga didasari oleh hasil observasi awal yang telah dilakukan pada tahun 2020 yaitu dengan ditemukannya beberapa objek di puncak bukit yang diduga sebagai benda cagar budaya sesuai dengan ketentuan umum yang telah diatur dalam Pasal 9, Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya.

Sementara itu, Renstra (Rencana Strategis) Pariwisata kabupaten Luwu tahun 2019-2024 menempatkan situs Bukit Kamanre sebagai peruntukkan kawasan pariwisata sejarah sehingga dapat dikatakan bahwa situs tersebut memiliki potensi daya tarik wisata budaya. Budaya memiliki peran yang sangat penting dalam pariwisata. Industri pariwisata mengakui peran budaya sebagai faktor penarik dengan mempromosikan karakteristik budaya pada suatu daerah tujuan wisata. Sumber daya budaya dimungkinkan untuk menjadi faktor utama yang menarik wisatawan dalam melakukan perjalanan wisatanya (Pitana dan Diarta, 2009: 74). Situs Bukit Kamanre terletak di kelurahan Cilallang, kecamatan Kamanre yang merupakan bekas pusat pemerintahan kerajaan Luwu (H.A Latief, 2016). Menurut Latief (2016), Luwu adalah sebuah kerajaan tertua di Sulawesi Selatan jika merujuk pada teks klasik *I La Galigo* yang merupakan epos terpanjang di dunia dan tentunya banyak menyimpan berbagai catatan sejarah panjang serta dapat dipastikan belum seluruhnya tersentuh oleh ahli sejarah ataupun para peneliti. Oleh karenanya, eksistensi wilayah yang bernilai sejarah harus tetap dijaga guna

mempertahankan jati diri daerah melalui pengembangan potensi yang dimiliki secara berkelanjutan dan ramah lingkungan.

Dalam sebuah pengembangan industri pariwisata budaya, Utama dan Mahadewi (2012; 94) dalam Waruwu (2017; 199) menyatakan bahwa terdapat aspek/komponen penting yang menjadi dasar pelestarian seni budaya, yaitu; atraksi, amenitas (fasilitas), aksesibilitas, serta kelembagaan. Keempat komponen tersebut harus saling berkesinambungan agar supaya suatu daerah tujuan wisata dapat memiliki daya saing yang tinggi.

Atraksi atau ODTW merupakan komponen yang signifikan dalam meningkatkan kunjungan wisatawan (Suwena, 2010: 88). Selanjutnya, Sugiama (2011) menjabarkan amenitas sebagai serangkaian fasilitas yang meliputi pemenuhan kebutuhan akomodasi (tempat penginapan), penyediaan makanan dan minuman, layanan hiburan maupun perbelanjaan, dan layanan lainnya. Kemudian ditambahkan French dalam Sunaryo (2013: 173) yang menegaskan bahwa kurangnya amenitas akan membuat wisatawan menghindari daerah tujuan wisata. French dalam Sunaryo (2013: 173) juga menyebutkan faktor-faktor penting yang terkait dengan aspek aksesibilitas wisata yang meliputi petunjuk arah, bandara, terminal, waktu yang dibutuhkan, biaya perjalanan, frekuensi transportasi menuju lokasi wisata dan perangkat lainnya. Adapun peran kelembagaan cukup dibutuhkan dalam pengembangan suatu kawasan wisata khususnya dalam hal pengelolaan maupun pengawasan (Umilia dan Nastiti, 2013).

Oleh sebab itu, diperlukan keterpaduan yang tertata dalam komponen-komponen penting pariwisata agar dapat melakukan pengembangan yang berhasil dengan baik secara maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka disusunlah “Arahan Pengembangan Potensi Daya Tarik Wisata Budaya pada Situs Bukit Kamanre di Kabupaten Luwu”.

B. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana potensi daya tarik wisata budaya yang terdapat di situs Bukit Kamanre?
2. Bagaimana ketersediaan komponen penunjang potensi daya tarik wisata budaya yang terdapat di sekitar situs Bukit Kamanre?
3. Bagaimana arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada situs Bukit Kamanre di kabupaten Luwu?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengidentifikasi potensi daya tarik wisata budaya yang terdapat di situs Bukit Kamanre.
2. Mengetahui ketersediaan komponen penunjang potensi daya tarik wisata budaya yang terdapat di sekitar situs Bukit Kamanre.
3. Menyusun arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada situs Bukit Kamanre di kabupaten Luwu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi civitas akademik; sebagai bahan dukungan (referensi) dalam melakukan perencanaan terhadap kajian mengenai arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada suatu situs Cagar Budaya.
2. Manfaat bagi pemerintah; sebagai bahan kajian untuk menentukan arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada suatu situs Cagar Budaya.
3. Manfaat bagi masyarakat; sebagai bahan informasi serta dapat menambah pengetahuan mengenai arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada suatu situs Cagar Budaya.

E. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini terdiri atas 2 (dua), yaitu:

1. Lingkup Wilayah

Wilayah penelitian ini mencakup situs Bukit Kamanre serta kawasan sekitarnya, sesuai dengan penentuan batas penelitian yang terletak di kelurahan Cilallang, kecamatan Kamanre, kabupaten Luwu.

2. Lingkup Substansi

Substansi pembahasan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu berfokus dalam membuat arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada situs Bukit Kamanre di kabupaten Luwu berdasarkan nilai penting situs dan unsur atraksi wisata serta ketersediaan komponen penunjang potensi wisata tersebut.

F. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri atas 5 (lima) bagian, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bagian pertama, yaitu pendahuluan yang menjelaskan mengenai latar belakang, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bagian kedua, yaitu tinjauan pustaka yang menjelaskan mengenai studi pustaka dan referensi-referensi yang digunakan dalam menyusun tugas akhir ini, penelitian terdahulu, serta kerangka konsep penelitian.
3. Bagian ketiga, yaitu metode penelitian yang menjelaskan mengenai jenis penelitian, batasan waktu dan lokasi penelitian, jenis dan sumber data, teknik analisis data, variabel penelitian, definisi operasional, serta kerangka pikir penelitian.
4. Bagian keempat, yaitu hasil dan pembahasan yang menjelaskan mengenai gambaran umum wilayah studi, analisis, serta arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya di lokasi studi.
5. Bagian kelima, yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran mengenai penelitian ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Terhadap Pariwisata

1. Pengertian Pariwisata dan Wisatawan

Pariwisata dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan, diartikan sebagai berbagai macam kegiatan wisata yang didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Secara etimologi, pariwisata berasal dari kata *pari* yang berarti “banyak” atau “berkeliling”, dan *wisata* berarti “pergi”, sehingga pariwisata dapat diartikan menjadi; sedang “pergi berkeliling”. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi. Adapun beberapa pengertian pariwisata menurut para ahli, yaitu:

- a. Koen Meyers (2009); pariwisata adalah aktivitas perjalanan yang dilakukan oleh sementara waktu dari tempat tinggal semula ke suatu daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur, serta tujuan-tujuan lainnya.
- b. Suwanto (1997); pariwisata adalah suatu proses bepergian sementara seseorang atau lebih menuju tempat lain dari luar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kegiatan yang menghasilkan uang.
- c. Soekadijo (1996); pariwisata adalah gejala yang kompleks dalam masyarakat, di dalamnya terdapat hotel, objek wisata, *souvenir*, pramuwisata, angkutan wisata, biro perjalanan wisata, rumah makan dan banyak lainnya.
- d. Herman V. Schulard (1910); kepariwisataan merupakan sejumlah kegiatan terutama yang ada kaitannya dengan masuknya, ada pendiaman dan Bergeraknya orang-orang asing.

Sementara itu, Yoeti (1995; 109) menyebutkan bahwa terdapat beberapa faktor penting yang harus ada dalam batasan suatu definisi atau pengertian pariwisata. Faktor-faktor yang dimaksud tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Perjalanan itu dilakukan sementara waktu;
- b. Perjalanan itu dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain;
- c. Perjalanan itu, walaupun apa bentuknya, harus selalu dikaitkan dengan pertamasyaan atau rekreasi;
- d. Orang yang melakukan perjalanan tersebut tidak mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya melainkan semata-mata sebagai konsumen di tempat tersebut.

Berdasarkan pengertian-pengertian tentang pariwisata di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan suatu kegiatan perjalanan perseorangan maupun kelompok yang bukan untuk mencari nafkah melainkan dengan tujuan untuk mengunjungi daya tarik wisata guna memperoleh manfaat berupa ketenangan, hiburan, pengetahuan, dan sebagainya. Sedangkan wisatawan didefinisikan sebagai orang yang melakukan wisata (Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata).

United Nation World Tourism Organization (UNWTO) juga memberikan definisi terkait pemahaman mengenai wisatawan. UNWTO merekomendasikan bahwa kata *visitor* dapat diadopsi sebagai wisatawan. Pengunjung atau *visitor* dalam hal ini dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu wisatawan (*tourist*) dan pelancong (*excursionist*). Jika ditinjau dari sisi geografis, wisatawan dapat dibedakan lagi menjadi; wisatawan internasional (mancanegara); yaitu orang/kelompok yang melakukan perjalanan wisata ke luar negeri, dan wisatawan nasional (nusantara); yaitu orang/kelompok yang melakukan perjalanan wisata di dalam negeri (Unga, 2011).

Wisatawan adalah pengunjung sementara yang tinggal sekurang-kurangnya 24 (dua puluh empat) jam pada suatu destinasi yang dikunjungi dengan tujuan untuk bersenang-senang (*pleasure*), bisnis, keluarga, misi atau pertemuan sedangkan pelancong adalah orang yang melakukan perjalanan selama kurang dari 24 (dua

puluh empat) jam di negara yang dikunjunginya (Utama & Mahadewi, 2012 dalam Patikaisah 2017).

Jadi berdasarkan batasan-batasan yang telah dikemukakan di atas, maka disimpulkan bahwa seseorang atau sekelompok orang dapat disebut sebagai wisatawan jika memiliki kriteria; adanya perjalanan minimal 24 (dua puluh empat) jam yang dilakukan sementara waktu dan tidak sedang mencari nafkah di tempat atau negara yang sedang dikunjungi.

2. Daya Tarik Wisata Budaya

Daya tarik wisata didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan (UU RI No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata). Sementara itu, definisi daya tarik wisata menurut para ahli (Suryadana dan Octavia, 2015 dalam Patikaisah, 2017), adalah sebagai berikut:

- a. Yoeti (1985) menyatakan bahwa daya tarik wisata atau *tourist attraction*, adalah segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu.
- b. Pendit (1985) mendefinisikan daya tarik wisata sebagai segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat.
- c. Suryadana dan Octavia (2015) mengartikan daya tarik wisata sebagai suatu sifat yang dimiliki oleh suatu objek berupa keunikan, keaslian, kelangkaan, lain daripada yang lain serta memiliki sifat menumbuhkan semangat dan nilai bagi wisatawan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan sebagai daya tarik pada suatu daerah tujuan wisata yang menjadi tujuan dalam kunjungan wisatawan. Sedangkan daerah tujuan wisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat daya tarik wisata, sarana dan prasarana, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan

melengkapi terwujudnya kepariwisataan (PP No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional).

Adapun daya tarik wisata budaya menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dalam Suryadana dan Octavia (2015) dalam Patikaisah (2017) yaitu sebagai salah satu hal yang menjadi motivasi seseorang maupun sekelompok orang dalam melakukan perjalanan wisata karena adanya keinginan untuk melihat cara hidup dan budaya masyarakat di belahan dunia lain serta adanya keinginan untuk mempelajarinya. Sumber daya sosial budaya yang dapat dikembangkan menjadi sebuah daya tarik wisata adalah sebagai berikut:

- a. Bangunan bersejarah, situs, monumen, museum, galeri seni, situs budaya kuno, dan sebagainya.
- b. Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan dan seni, pusat desain, studio artis, industri film dan penerbit, dan sebagainya.
- c. Seni pertunjukan, drama, sendratasi, lagu daerah, teater jalanan, eksibisi foto, festival, dan kegiatan khusus lainnya.
- d. Peninggalan keagamaan seperti pura, candi, masjid, situs, dan sejenisnya.
- e. Kegiatan dan cara hidup masyarakat lokal, sistem pendidikan, sanggar, teknologi tradisional, cara kerja, dan sistem kehidupan setempat.
- f. Perjalanan (*trekking*) ke tempat bersejarah menggunakan alat transportasi unik, (dokar, cikar, dan sebagainya).
- g. Mencoba kuliner (masakan setempat), melihat persiapan, cara membuat, menyajikan dan menyantapnya merupakan atraksi budaya yang sangat menarik bagi wisatawan.

Suatu objek daya tarik wisata (ODTW) hendaknya memenuhi beberapa syarat untuk mendukung pengembangannya. Yoeti (1988; 206) dalam Suwena dan Widyatmaja (2017) menyebutkan syarat yang dimaksud, yaitu: (a) sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*), (b) sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*), (c) sesuatu yang dapat dilakukan (*something to do*). Namun perkembangan spektrum pariwisata semakin luas, sehingga syarat tersebut masih perlu untuk ditambah, yaitu (d) sesuatu yang dinikmati, (e) sesuatu yang berkesan, sehingga

mampu menahan wisatawan lebih lama atau membuatnya berkunjung kembali. Syarat-syarat tersebut kurang lebih sama maknanya dengan yang dikemukakan oleh Maryani (1991) dalam Suryadana dan Octavia (2015) dalam Patikaisah (2017), yaitu sebagai berikut:

a. *What to see*

Suatu destinasi wisata harus memiliki objek dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain yaitu harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan sebagai hiburan/*entertainment* bagi wisatawan. *What to see* meliputi pemandangan alam, kegiatan, kesenian, dan atraksi wisata lainnya.

b. *What to do*

Selain banyak yang dapat dilihat atau disaksikan pada suatu daerah tujuan wisata, juga harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan menjadi betah untuk berlama-lama menikmati suguhan atraksi wisatanya sehingga akan tercipta pula kegiatan wisata.

c. *What to buy*

Destinasi wisata harus menyediakan fasilitas untuk berbelanja yang dapat menjadi cinderamata wisatawan untuk dibawa pulang ke tempat asal, misalnya berupa *souvenir* atau kerajinan rakyat.

d. *What to arrived*

Di dalamnya termasuk aksesibilitas, yaitu bagaimana wisatawan dapat mengunjungi suatu daya tarik wisata, jenis kendaraan yang digunakan, serta jarak tempuh menuju daerah tujuan wisata yang diminati.

e. *What to stay*

Merupakan syarat bagaimana wisatawan dapat tinggal untuk sementara selama waktu kunjungannya, maka diperlukan akomodasi atau penginapan, baik berupa hotel maupun *homestay* dan lain sebagainya.

3. Komponen Wisata

Suatu daerah tujuan wisata yang sukses harus didukung oleh komponen wisata yang baik. Utama dan Mahadewi (2012; 94) dalam Waruwu (2017; 199) menyatakan bahwa terdapat aspek/komponen penting yang menjadi dasar pelestarian budaya, yaitu; atraksi, amenities (fasilitas), aksesibilitas, serta kelembagaan, dengan uraian sebagai berikut:

a. Atraksi

Menurut Ketut dan Widyatmaja (2017), atraksi merupakan komponen yang signifikan dalam menarik wisatawan. Alasan paling umum saat seseorang ingin berwisata ke suatu tempat adalah untuk melihat keseharian penduduk setempat, menikmati keindahan alam, menyaksikan budaya yang unik, atau mempelajari sejarah daerah tersebut. Para wisatawan datang berkunjung untuk menikmati hal-hal yang tidak dapat mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari. Atraksi disebut juga dengan objek atau daya tarik wisata yang diminati oleh wisatawan. Suatu kawasan yang memiliki potensi daya tarik wisata, dapat dikembangkan menjadi atraksi wisata dan disebut sebagai modal atau sumber kepariwisataan (*tourism resource*).

Dalam kaitannya dengan manajemen kepariwisataan, atraksi dibedakan menjadi 2 (dua) kelompok yaitu objek wisata (*site attraction*) dan atraksi wisata (*event attraction*). Atraksi wisata kemudian digolongkan lagi menjadi 2 (dua) macam yaitu atraksi asli (*real, authentic*) dan atraksi pentas (*staged, artificial*).

b. Amenitas (Fasilitas)

Secara umum, amenities adalah segala macam sarana dan prasarana yang diperlukan oleh wisatawan selama berada di daerah tujuan wisata. Sugiama (2011) menjabarkan amenities sebagai serangkaian fasilitas yang meliputi pemenuhan kebutuhan akomodasi (tempat penginapan), penyediaan makanan dan minuman, layanan hiburan maupun perbelanjaan, dan layanan lainnya. Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci mengenai sarana dan prasarana yang dimaksud, yaitu sebagai berikut:

1) Usaha Penginapan (akomodasi)

Akomodasi adalah tempat dimana wisatawan bermalam untuk sementara di suatu daerah tujuan wisata. Sarana akomodasi umumnya dilengkapi dengan prasarana untuk makan dan minum. Sarana akomodasi yang membuat wisatawan betah adalah akomodasi yang bersih, dengan pelayanan yang baik (ramah, tepat waktu), harga yang pantas sesuai dengan kenyamanan yang diberikan serta lokasi yang relatif mudah dijangkau. Jenis-jenis akomodasi berdasarkan jenis bangunan, fasilitas, dan pelayanan yang disediakan, yaitu:

- *Hotel*; merupakan sarana akomodasi (menginap) yang menyediakan berbagai fasilitas dan pelayanan bagi tamunya seperti pelayanan makanan dan minuman, layanan kamar, penitipan dan pengangkutan barang, pencucian pakaian, serta pelayanan tambahan seperti salon kecantikan, rekreasi (misalnya sarana bermain anak), olahraga (misalnya kolam renang, lokasi senam, lapangan tenis, *billiard*, dan lain-lain). Klasifikasi hotel ditandai oleh tanda bintang (*), mulai dari hotel berbintang 1 (satu) sampai dengan hotel berbintang 5 (lima). Semakin banyak bintangnya, akan semakin banyak pula persyaratan, layanan dan fasilitas dengan tuntutan yang semakin tinggi.
- *Guest house*; adalah jenis akomodasi yang bangunannya seperti tempat tinggal. Umumnya *guest house* hanya memiliki fasilitas dasar yaitu kamar dan sarapan tanpa fasilitas tambahan lainnya.
- *Homestay*; adalah jenis akomodasi yang populer di wilayah perkotaan maupun perdesaan di Indonesia dengan menggunakan rumah tinggal pribadi sebagai tempat wisatawan menginap. Umumnya, *homestay* memberikan pelayanan kamar beserta makanan dan minuman. Salah satu kelebihan dari *homestay* adalah wisatawan bisa mendapatkan kesempatan untuk mengenal keluarga pemilik. Mereka juga dapat mengenal lebih jauh tentang alam dan budaya sekitar terutama bila pemilik memiliki banyak pengetahuan tentang hal tersebut.

- Losmen; merupakan jenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau keseluruhan bangunan sebagai tempat menginap. Losmen memiliki fasilitas dan pelayanan yang jauh lebih sederhana dibandingkan hotel. Losmen tidak dirancang menyerupai tempat tinggal atau *guess house*.
- Perkemahan; merupakan sarana menginap yang memanfaatkan ruang terbuka dengan menggunakan tenda.
- Vila; merupakan kediaman pribadi yang disewakan untuk menginap. Perbedaannya dengan *homestay* yaitu tamu akan menyewa rumah secara keseluruhan dengan pemilik rumah tidak berada di tempat tersebut. Sedangkan pada *homestay*, tamu hanya menyewa kamar dan berbaur bersama dengan pemilik rumah.

2) Usaha Makanan dan Minuman

Adanya kesempatan untuk pemenuhan kebutuhan makan dan minum pada suatu daerah tujuan wisata merupakan salah satu komponen pendukung yang penting. Sarana akomodasi umumnya menyediakan fasilitas tambahan seperti makanan dan minuman untuk kemudahan para tamunya. Wisatawan akan kesulitan apabila tidak menemui fasilitas tersebut pada daerah yang mereka kunjungi. Contoh usaha makanan dan minuman yaitu; warung, restoran atau *cafe* dan sejenisnya.

Selain untuk pemenuhan kebutuhan sehari-hari, makanan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk berkunjung. Banyak wisatawan yang memiliki motivasi wisata hanya untuk mencicipi makanan lokal daerah sehingga terbuka peluang untuk memperkenalkan makanan khas dalam suatu daerah tujuan wisata. Hal-hal penting yang wajib diperhatikan dalam menjalankan usaha makanan dan minuman adalah jenis dan variasi hidangan yang disajikan, cara penyajian yang menarik, kebersihan, kualitas pelayanan, serta lokasi usaha tersebut.

3) Layanan Hiburan

Moscardo (1996) dalam Putra (2018) mengemukakan bahwa motivasi pendidikan dan hiburan atau sosialisasi adalah hal yang akan ditemukan pada kawasan bersejarah dengan orientasi kegiatan seperti mengenal adat istiadat, belajar bahasa dan sebagainya yang dapat dilakukan secara *outdoor* ataupun *indoor* (dalam sebuah ruangan), misalnya di baruga kesenian.

4) Layanan Perbelanjaan

Suatu daerah tujuan wisata mestinya menyediakan beberapa fasilitas penunjang untuk berbelanja terutama barang *souvenir* dan kerajinan rakyat yang dapat dibawa pulang ke tempat asal wisatawan (Utama, I Gusti Rai, 2015).

5) Layanan Lainnya

Layanan lainnya dapat berupa sarana-prasarana yang memudahkan wisatawan selama masa kunjungannya, seperti sarana peribadatan, kesehatan, keamanan, dan sebagainya.

c. Aksesibilitas

Jalan masuk atau pintu masuk utama ke daerah tujuan wisata merupakan akses penting dalam kegiatan pariwisata. Bandara, pelabuhan, terminal, dan segala macam jasa transportasi lainnya menjadi akses penting dalam pariwisata. Di sisi lain, akses ini diidentikkan dengan transferabilitas yaitu kemudahan untuk bergerak dari daerah yang satu ke daerah lainnya. Tanpa adanya kemudahan transferabilitas, maka tidak akan ada pula pariwisata. Adapun faktor-faktor yang memungkinkan transferabilitas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Konektivitas antar daerah yang satu dengan daerah yang lain. Konektivitas atau hubungan antar daerah tersebut ada kaitannya dengan determinan perjalanan wisata yaitu komplementaritas antara motif perjalanan dan atraksi wisata. Jika di daerah yang satu terdapat orang-orang yang mempunyai motif wisata atau motif untuk mengadakan perjalanan tertentu, sedangkan di daerah yang lain terdapat atraksi wisata yang sesuai dengan motif tersebut, maka ada kemungkinan orang akan mengadakan perjalanan ke daerah dimana atraksi

wisata tersebut berada. Konektivitas yang dimaksud ini didefinisikan dalam artian sebuah komplementaritas antar daerah.

- 2) Tidak adanya rintangan penghalang yang menghalangi adanya transferabilitas antar daerah.
- 3) Tersedianya sarana angkutan antar daerah.

Aksesibilitas juga sangat erat kaitannya dengan moda, jaringan, serta tarif transportasi (Miro, 2012 dalam Patikaisah, 2017) yang dapat dijelaskan pada uraian berikut ini:

1) Moda Transportasi

• Karakteristik Moda Transportasi

Moda transportasi atau yang secara lazim disebut sebagai “kendaraan”, seringkali difungsikan sebagai alat pengangkut suatu objek baik berupa barang maupun manusia dari titik asal ke titik tujuan. Jenis dan jumlah kendaraan yang digunakan juga relatif beragam, disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Karakteristik kendaraan yang dimaksud tersebut adalah keunggulan dan kekurangan yang terdapat pada suatu jenis kendaraan tertentu dan tidak dimiliki kendaraan lain (Miro, 2012). Menurut propulsi dan tempat beroperasinya secara geografis, identifikasi kendaraan dapat dilihat pada **Tabel 2.1** di bawah ini:

Tabel 2.1. Beberapa Jenis Kendaraan Menurut Tempat Beroperasi dan Tenaga Pendorongnya

No.	Tempat Beroperasi	Tenaga Pendorong	
		Alamiah	Buatan
1.	Di jalan raya	<ul style="list-style-type: none"> • Jalan kaki • Gerobak • Sepeda • Becak • Kuda • Unta 	<ul style="list-style-type: none"> • Sepeda motor (becak motor) • Bemo atau bajaj • Mobil penumpang • Mobil barang • Bus

No.	Tempat Beroperasi	Tenaga Pendorong	
		Alamiah	Buatan
2.	Di jalan baja	<ul style="list-style-type: none"> • Gajah • Dokar • Pedati • Tidak ada 	<ul style="list-style-type: none"> • Truk • Kereta api
3.	Di air	<ul style="list-style-type: none"> • Perahu dayung • Rakit • Gelondongan kayu 	<ul style="list-style-type: none"> • Perahu motor tempel • Kapal kecil/besar
4.	Di udara	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada 	<ul style="list-style-type: none"> • Pesawat terbang
5.	Di jalan khusus	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada 	<ul style="list-style-type: none"> • Ban berjalan • Eskalator • <i>Lift</i> • Kereta gantung

Sumber: Miro (2012) dalam Patikaisah (2017)

- Di Jalan Raya

Kendaraan yang dapat digunakan di jalan raya adalah:

a) Mobil Penumpang Pribadi

Keunggulan mobil penumpang pribadi, yaitu; fleksibel (pelayanan dari pintu ke pintu), kecepatan dapat diatur (rendah/tinggi), lebih nyaman dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dapat digunakan di perkotaan maupun perdesaan. Sementara itu, mobil penumpang pribadi memiliki kelemahan, yaitu; tarif dapat dipengaruhi oleh stok bahan bakar, dalam jumlah banyak dapat menyebabkan kemacetan, polusi udara dan kebisingan, memerlukan biaya pembangunan dan perawatan jalan, kapasitas angkut rendah serta memerlukan tempat parkir yang cukup luas.

b) Mobil Penumpang Taksi

Taksi memiliki keunggulan, yaitu: pengoperasiannya fleksibel dengan pelayanan dari pintu ke pintu, menguntungkan terhadap perjalanan dekat maupun sedang, tersedia kapan saja dan dapat kemana saja, tidak perlu jumlah pengguna yang besar. Adapun kelemahan moda transportasi ini, yaitu: biaya mahal (ongkos angkut tinggi), dapat menimbulkan kemacetan di ruas jalan dan menghasilkan polusi udara dalam jumlah besar, serta dapat menurunkan pelayanan angkutan umum lain.

c) Bus Umum

Bus memiliki keunggulan, yaitu: biaya modal dan ongkos angkut murah, kapasitas angkut lebih besar daripada mobil penumpang pribadi dan taksi, daerah jangkauan pelayanan bebas dan luas mulai dari jarak dekat, sedang, hingga jarak jauh atau dari tingkat lokal hingga internasional, dampaknya terhadap lingkungan lebih baik daripada kendaraan pribadi, hemat energi dan tidak terlalu banyak menghasilkan polusi udara atau suara. Namun moda transportasi ini memiliki kelemahan, yaitu: sulit ditemukan pada jam sibuk, rute dan jadwal tetap sesuai ketentuan trayek sehingga penumpang harus mengatur diri sendiri dan jika perlu masih harus berganti-ganti kendaraan agar dapat tiba di lokasi tujuan, dianggap sebagai kendaraan kelas dua pada kota-kota besar karena kenyamanannya kadang kurang diperhatikan, sulit digunakan oleh kaum difabel, lansia, balita, dan orang-orang yang membawa barang dalam jumlah besar.

- Di Jalan Baja (Rel)

Keunggulan moda kereta api, yaitu: kecepatan rata-rata tinggi utamanya pada jarak sedang maupun jarak jauh, jalan rel pada umumnya dibangun melalui pusat kota, efektif dalam penggunaan lahan, tingkat polusi rendah, kapasitas angkut dalam sekali perjalanan besar sehingga biaya angkut murah, efisien dalam penggunaan energi (bahan bakar), lebih aman dan nyaman khususnya pada perjalanan jauh serta dilengkapi dengan fasilitas restoran, kompartemen tidur, dan lain-lain, serta tidak terlalu dipengaruhi kondisi iklim. Selain itu, kelemahan pada kereta api yaitu; operasi perjalanan tidak fleksibel karena cakupan antar

jemputnya hanya sebatas stasiun, memerlukan kendaraan lain (jalan raya/darat) untuk dapat tiba di tujuan akhir perjalanan dan rentan terhadap pemogokan.

- **Di Air**

Kendaraan air (kapal) memiliki keunggulan; kapasitas angkut (sekali perjalanan) besar sehingga biaya angkutnya murah dan untuk angkutan penumpang cukup nyaman jika perjalanan jarak jauh. Adapun kelemahan jenis moda transportasi ini, yaitu; pengoperasian dalam perjalanannya tidak fleksibel karena hanya mengangkut dari dan ke pelabuhan saja, memerlukan kendaraan lain (jalan raya/darat) untuk dapat tiba di tujuan akhir perjalanan, frekuensi pengoperasian moda juga rendah (tidak setiap hari).

• **Integrasi Moda Transportasi**

Integrasi atau keterpaduan moda transportasi merupakan gabungan antara dua atau lebih jenis moda transportasi dalam melayani perjalanan sebanyak satu kali dari daerah asal ke daerah tujuan. Integrasi tersebut biasanya sering dijumpai pada titik-titik pemberhentian atau pemberangkatan seperti garasi rumah, halte, terminal, stasiun, pelabuhan dan sarana penyeberangan (Miro, 2012). Integrasi juga dalam prakteknya terlihat dalam 2 (dua) bentuk, yaitu:

- **Integrasi Intra-moda (keterpaduan dua kendaraan sejenis)**

Keterpaduan antara dua atau lebih pada moda transportasi yang sejenis dalam melayani sekali perjalanan dari titik asal ke titik tujuan, dapat disebabkan oleh beberapa faktor berikut:

- a) Kondisi rute (trayek) transportasi di suatu daerah, wilayah, atau kota.
- b) Kondisi pola ruang dan tata guna lahan suatu wilayah atau kota.
- c) Penyebaran lokasi kegiatan yang tidak berimbang mendapatkan pelayanan sistem transportasi.
- d) Karakteristik yang berbeda dan kondisi teknis setiap jenis alat transportasi dan lain-lain.

- **Integrasi Antar-moda (keterpaduan dua atau lebih kendaraan berlainan jenis)**

Keterpaduan antara dua atau lebih pada moda transportasi yang berlainan jenis dalam melayani sekali perjalanan dari titik asal ke titik tujuan, dapat disebabkan oleh beberapa faktor berikut:

- a) Karakteristik alat transportasi; baik dari segi teknis, ekonomis dan praktis.
- b) Kondisi geografis wilayah tempat beradanya perjalanan manusia atau barang.
Lokasi tujuan perjalanan.

2) Jaringan Transportasi

Analisis transportasi adalah kegiatan penelitian terhadap atribut-atribut rute atau ruas jalan dalam sebuah jaringan transportasi. Atribut-atribut ini merupakan faktor yang dapat memengaruhi orang yang melakukan perjalanan dalam memilih rute/jalur yang akan dilewatinya dalam sepasang lokasi asal dan lokasi tujuan perjalanan yang sama (Miro, 2012). Atribut rute tersebut adalah seluruh karakteristik yang melekat pada suatu rute dalam jaringan, diantaranya yang paling utama adalah:

- Jarak, yaitu panjang ruas/rute yang dilewati (km)
- Waktu, yaitu perjalanan pada ruas/rute yang dilewati (s)
- Biaya, yaitu besaran yang harus dikeluarkan pada ruas/rute yang dilewati (Rp)

Secara umum, perpindahan manusia atau barang dari titik A ke titik B (melakukan perjalanan) biasanya didahului dengan pertimbangan dan dipengaruhi oleh ruas/rute terbaik jika jaraknya dekat, waktunya singkat, biaya transportasi/biaya perjalanan yang lebih murah.

3) Tarif Transportasi

Secara sederhana, tarif pada sistem jasa transportasi merupakan nilai (harga) pelayanan pindah dari tempat asal ke tempat tujuan tertentu yang diberikan oleh pihak penyedia jasa sistem transportasi, yang berupa moda tertentu kepada pelaku perjalanan (Miro, 2012).

- **Dasar Penetapan Tarif Jasa Sistem Transportasi**

Tarif jasa dapat ditentukan atas dasar:

- Total biaya penyediaan jasa sistem transportasi ditambah dengan laba maksimum.
- Perilaku pasar dalam menjual jasa sistem transportasi. Misalnya; pasar persaingan penuh, monopoli, oligopoli dan lain-lain.
- Kebijakan tarif atau campur tangan pemerintah.
- Tujuan manajemen perusahaan penyedia jasa sistem transportasi (keuntungan maksimum atau jumlah pembeli maksimum).
- Pertimbangan tujuan-tujuan sosial kemasyarakatan.

- **Bentuk-bentuk Tarif Jasa Sistem Transportasi**

- **Tarif Menurut Skala Jarak Asal-Tujuan**

Besaran tarif transportasi berbanding lurus dengan jarak tempuh asal-tujuan yang perhitungannya berbasis rupiah per km untuk setiap penumpang atau Rp/km/ton. Basis tersebut dapat dikonversikan menjadi tarif berdasarkan halte.

- **Tarif Menurut Zona**

Di kota-kota metropolitan dunia, tarif biasanya ditentukan berdasarkan zona. Tarif akan berubah jika penumpang keluar dari zona sarana transportasi yang telah digunakan.

- **Tarif Menurut Golongan Barang**

Berdasarkan golongan barang, tarif angkutan ditentukan atas golongan barang yang akan dipindahkan (berlaku untuk angkutan barang/truk saja). Hal tersebut telah mendapatkan negosiasi antara penyedia jasa dengan pengguna jasa/pengirim barang.

- **Tarif Menurut Jasa Tertentu dan Persaingan**

Untuk jenis tarif ini, besar kecilnya tarif angkutan sangat tergantung pada kelompok pelaku perjalanan tersebut. Misalnya, jika kelompok pelaku perjalanan adalah langganan tetap penyedia jasa, maka penyedia jasa akan memberikan potongan tarif kepada pelaku perjalanan. Sedangkan dengan bentuk tarif

persaingan, jika kondisi pasar (permintaan) sedang sepi, maka tarif jauh lebih murah dari standar yang berlaku.

d. Kelembagaan

Kelembagaan kepariwisataan adalah kesatuan unsur beserta jaringannya yang dikembangkan secara terorganisasi; meliputi pemerintah, pemerintah daerah, swasta dan masyarakat, sumberdaya manusia, regulasi dan mekanisme operasional, yang secara berkesinambungan guna menghasilkan perubahan ke arah pencapaian tujuan di bidang kepariwisataan (PP RI No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025).

Sistem kelembagaan diperlukan untuk membangun dan mengelola kegiatan wisata, termasuk perencanaan tenaga kerja dan program pendidikan atau pelatihan, menyusun strategi *marketing* dan program promosi, menstrukturisasi organisasi wisata sektor umum serta swasta, peraturan dan perundang-undangan yang berhubungan dengan wisata, berperan dalam menentukan kebijakan penanaman modal bagi sektor publik dan swasta, mengendalikan program ekonomi, lingkungan dan sosial kebudayaan (Inskeep, 1991 dalam Suryadana dan Octavia, 2015).

B. Tinjauan Terhadap Warisan Sejarah dan Budaya

1. Situs Cagar Budaya

Cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sehingga perlu dilestarikan dan dikelola secara tepat melalui upaya perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan dalam rangka memajukan kebudayaan nasional untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan,

pendidikan, agama dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Sedangkan yang dimaksud dengan situs cagar budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu (UU RI No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya).

Sesuai dengan amanat Undang-undang RI No. 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya, bahwa:

- a. Benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, atau struktur cagar budaya apabila memenuhi kriteria; 1) Berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih, 2) Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh tahun), 3) Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan, 4) Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.
- b. Benda cagar budaya, dapat meliputi; 1) berupa benda alam dan atau benda buatan manusia yang dimanfaatkan oleh manusia serta sisa-sisa biota yang dapat dihubungkan dengan sejarah manusia, 2) Bersifat bergerak atau tidak bergerak, 3) Merupakan kesatuan atau kelompok.
- c. Lokasi dapat ditetapkan sebagai situs cagar budaya apabila; 1) Mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, dan/atau struktur cagar budaya, 2) menyimpan informasi kegiatan manusia pada masa lalu.
- d. Satuan ruang geografis dapat ditetapkan sebagai kawasan cagar budaya apabila; 1) Mengandung 2 (dua) situs cagar budaya atau lebih yang letaknya berdekatan, 2) Berupa lanskap budaya hasil bentukan manusia berusia paling sedikit 50 (lima puluh) tahun, 3) Memiliki pola yang memperlihatkan fungsi ruang pada masa lalu berusia paling sedikit 50 (lima puluh) tahun, 4) Memperlihatkan pengaruh manusia masa lalu pada proses pemanfaatan ruang berskala luas, 5) Memperlihatkan bukti pembentukan lanskap budaya, 6) memiliki lapisan tanah terbenam yang mengandung bukti kegiatan manusia atau endapan fosil.

Cagar budaya tidak menjadi bernilai karena sifat intrinsiknya, akan tetapi berdasarkan nilai dan makna yang diberikan oleh manusia. Nilai dan makna tersebut biasanya bersumber dari identifikasi tinggalan budaya. Tinggalan budaya (*heritage*) merupakan proses dan aktivitas kultural yang saat ini dilakukan pada benda yang dianggap berharga dan bermakna yang kemudian menjadi bagian tak terpisahkan dari pemaknaan cagar budaya, yang merefleksikan nilai dan aspirasi kultural dan sosial kontemporer. Nilai penting juga bersifat dinamis dan dapat berubah sesuai relasinya dengan unsur waktu dan tempat (Ardiyansyah, Panggah 2019).

Salah satu contoh tinggalan budaya yaitu berasal dari zaman prasejarah; misalnya pada masa megalitik. Masa megalitik adalah suatu masa yang menghasilkan benda-benda atau bangunan dari batu yang berhubungan dengan upacara keagamaan. Tinggalan megalitik banyak ditemukan di atas bukit. Keberadaan tinggalan megalitik menunjukkan bahwa dahulu manusia memilih lokasi tempat tinggal di atas bukit (dataran tinggi) dikarenakan alasan keamanan dan tempat yang cocok untuk kegiatan ritual. Bangunan-bangunan monumental yang dihasilkan biasanya berkaitan dengan usaha-usaha para pimpinan, raja dan ketua adat untuk menjaga harkat dan martabat mereka (Siregar, M. Sondang, 2014).

Menurut Aylin (2008) dalam Tania (2015) mengenai nilai-nilai penting dari benda, situs, kawasan cagar budaya, yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. *Age and Rarity Value*, nilai yang terkait di periode kapan bangunan tersebut dibangun, bila tidak ada gambar atau foto atau dokumen tertulis lainnya dapat dilihat dari fisik bangunan dan kelangkaan yang dilihat dari tipe bangunan dan teknologi bangunan.
- b. *Architectural Value*, terkait kualitas desain dan kontribusi terhadap lingkungan binaan, langgam desain yang diterapkan, karya dari arsitek yang dianggap baik, atau sebagai pelopor penggunaan suatu teknologi bangunan.
- c. *Artistic Value*, terkait kualitas karya seni misalnya lukisan mural.

- d. *Cultural Value*, memiliki informasi mengenai banyak aspek dari masa lampau, mulai dari penggunaan material, kerajinan tangan, teknik konstruksi yang mempunyai peran penting pada tradisi dan budaya.
- e. *Economic Value*, keuntungan ekonomi bangunan bersejarah terutama melalui pariwisata.
- f. *Educational Value*, apa yang bisa dipelajari dari bangunan bersejarah, misalnya periode sejarah, kehidupan, hubungan sosial, teknik konstruksi di masa lampau.
- g. *Emotional Value*, terkait ikatan emosi yang terjadi antara manusia dengan bangunan sebagai rasa kagum dan hormat terhadap desain dan karya seni.
- h. *Historic Value*, bukti fisik tentang masa lampau yang juga memiliki peran penting dalam sejarah atau bangunan yang terhubung dengan periode tertentu dalam sejarah.
- i. *Landscape Value*, monumen/bangunan atau tata kota atau tata kawasan yang saling melengkapi.
- j. *Local Distinctiveness*, bangunan *heritage* yang berkontribusi dan menjadi ciri khas dengan keunikannya yang tidak terdapat di tempat lain misalnya dari material atau teknologi maupun karakter bangunan.
- k. *Public Value*, ruang publik yang menjadi tempat demonstrasi, unjuk rasa, atau revolusi.
- l. *Religious and Spiritual Value*, dimana menjadi tempat perziarahan misalnya gereja, mesjid, candi, gunung, sungai dan lain sebagainya.
- m. *Scientific, Research and Knowledge Value*, dilihat dari teknologi bangunan yang diterapkan, material yang dipakai, darimana material didatangkan, peralatan apa saja yang dipakai, penyebab kerusakan.
- n. *Social Value*, sebagai bagian dari pertukaran sosial atau hubungan sosial, misalnya taman.
- o. *Symbolic Value*, sebagai simbol peristiwa bersejarah misalnya monumen, dan sebagainya.
- p. *Technical Value*, teknologi yang dipakai dalam konstruksi suatu bangunan dan kontribusinya terhadap teknologi bangunan di masa mendatang.

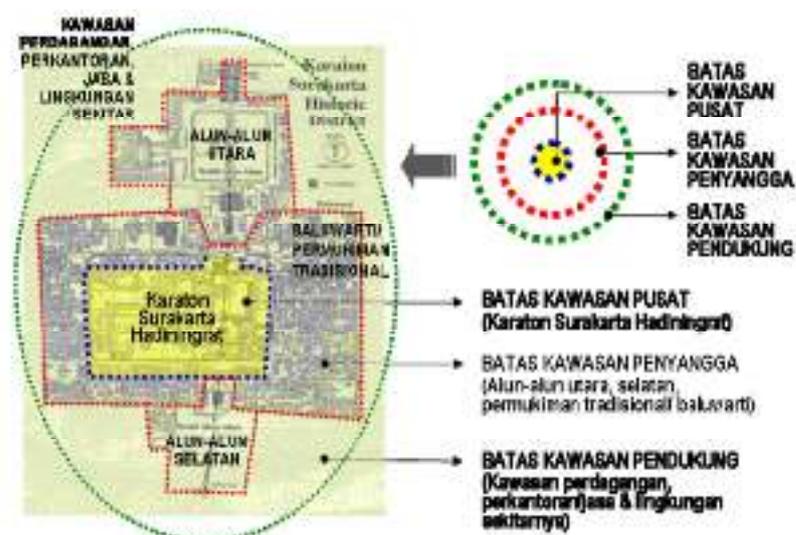
q. *Townscape Value*, kontribusinya terhadap kelompok bangunan, jalan, *townscape*, karena bangunan tidak bisa berdiri sendiri tanpa melihat sekelilingnya.

Pengembangan cagar budaya dilakukan dengan memerhatikan prinsip kemanfaatan, keamanan, keterawatan, keaslian, dan nilai-nilai yang melekat padanya. Revitalisasi adalah salah satu instrumen pendekatan dalam upaya pengembangan dengan tujuan agar terjadi peningkatan potensi nilai, informasi, dan promosi serta pemanfaatan suatu kawasan cagar budaya. Revitalisasi cagar budaya harus memberi manfaat untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan mempertahankan ciri budaya lokal. Revitalisasi potensi situs cagar budaya atau kawasan cagar budaya juga harus memerhatikan tata ruang, tata letak, fungsi sosial dan penguatan informasi tentang cagar budaya itu sendiri (UU RI No.11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya).

Menurut Permen PU No. 18 Tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan, bahwa revitalisasi adalah upaya untuk meningkatkan nilai lahan /kawasan melalui pembangunan kembali dalam suatu kawasan yang dapat meningkatkan fungsi kawasan sebelumnya. Sedangkan menurut Rais (2007), revitalisasi merupakan upaya untuk memvitalkan kembali suatu kawasan atau bagian kota yang dulunya pernah hidup, namun kemudian mengalami kemunduruan. Pada proses revitalisasi suatu kawasan, aspek yang dicakup diantaranya adalah perbaikan di aspek fisik, ekonomi, sosial. Sementara itu, Danisworo (2002) menyebutkan bahwa pendekatan revitalisasi harus mampu mengenali dan juga memanfaatkan potensi lingkungan yang ada, misalnya pada lingkungan sekitar seperti sejarah, makna, serta keunikan dan citra lokasi. Revitalisasi yang dimaksud tersebut bukan hanya merupakan sesuatu yang berorientasi pada penyelesaian keindahan fisik saja akan tetapi juga harus dilengkapi dengan peningkatan ekonomi kemasyarakatan serta pengenalan budaya setempat. Laretna (2002) mengemukakan bahwa dalam pelaksanaan revitalisasi dibutuhkan juga keterlibatan masyarakat. Keterlibatan tersebut tidak hanya melibatkan masyarakat yang ada di lingkungan itu saja namun dapat melibatkan masyarakat dalam arti luas (Ali, *dkk.* 2016).

Studi dan pengembangan konsep revitalisasi kawasan sesuai dengan amanat Permen PU No. 18 tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan, terdiri atas kajian kebijakan, identifikasi potensi dan masalah dari segi fungsi strategis, vitalitas ekonomi kawasan, kondisi sosial dan budaya, kejelasan kepemilikan dan nilai lahan, akses dan transportasi dari pusat kota, keterkaitan kawasan dengan sistem kota secara spasial, jaringan sarana-prasarana dan kegiatan, kepadatan fisik dan penduduk, kualitas lingkungan, fasilitas kenyamanan, pelayanan sarana-prasarana serta kelembagaan, identifikasi signifikansi budaya dan historis masa lalu yang pernah dimiliki kawasan baik dari segi fungsi kawasan, *setting* kawasan (tipe bangunan dan bentuk ruang kawasan) maupun adat istiadat, identifikasi prioritas revitalisasi kawasan, deliniasi kawasan.

Selain itu, dapat dilakukan kegiatan penyusunan skenario yang mampu meningkatkan produktivitas ekonomi, kualitas ruang, bentuk dan lingkungan yang memberdayakan aktivitas sosial, ekonomi dan budaya serta pengelolaan kawasan agar berkelanjutan. Adapun pada rancangan tapak kegiatan perancangan di kawasan revitalisasi dengan lingkup kegiatan yang setidaknya meliputi perancangan tapak yang mendetail. Berikut ini merupakan contoh diagram penentuan deliniasi kawasan cagar budaya yang direvitalisasi dengan membagi kawasan menjadi beberapa zona yaitu zona inti, zona penyangga dan zona pendukung.



Gambar 2.1. Diagram Contoh Deliniasi Kawasan Keraton Surakarta Hadiningrat
Sumber: Permen PU No. 18 Tahun 2010 tentang Pedoman Revitalisasi Kawasan

Menurut Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar (2015), zonasi pada situs atau kawasan cagar budaya meliputi penentuan batas-batas keruangan dan fungsi masing-masing ruang. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya Pasal 72; mengatur mengenai penetapan batas-batas keluasaan dan pemanfaatan ruang dalam situs dan kawasan berdasarkan kajian, sedangkan Pasal 73 Ayat (3); mengatur sistem zonasi yang dapat terdiri atas zona inti, zona penyangga, zona pengembangan, dan/atau zona penunjang. Zonasi dibuat berdasarkan kriteria lokasi atau satuan ruang geografis yang telah ditetapkan sebagai situs cagar budaya dan/atau kawasan cagar budaya dengan kriteria rawan ancaman yang disebabkan faktor alam maupun manusia, mempunyai potensi pengembangan dan pemanfaatan, serta pengelolaan khusus. Cara penentuan zonasi dapat dilakukan dengan; teknik blok, teknik sel, teknik gabungan. Teknik blok dapat diterapkan jika zonasi mencakup keseluruhan situs atau kawasan cagar budaya menjadi satu kesatuan, teknik sel diterapkan pada wilayah yang mengandung sebaran situs cagar budaya yang jaraknya relatif dekat dan tidak teratur, teknik gabungan diterapkan pada satu kawasan cagar budaya jika persebaran situs cagar budaya tidak merata, yaitu letaknya relatif berjauhan masing-masing menggunakan sistem sel namun karena memiliki hubungan konstektual secara keseluruhan, sehingga dapat disatukan dalam sistem blok.

Adapun zonasi cagar budaya wajib digunakan sebagai acuan dalam penyusunan dan penetapan rencana umum tata ruang dan rencana rinci sesuai dengan peringkat cagar budaya. Berikut ini merupakan uraian dari setiap pembagian zonasi ruang tersebut, yaitu:

a. Zona Inti

Zona inti merupakan perlindungan utama untuk menjaga bagian dari situs cagar budaya dan/atau kawasan cagar budaya yang mengandung benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya yang paling penting. Zonasi pada suatu kawasan cagar budaya dapat terdiri atas atau lebih dari satu zona inti. Secara teknis, tidak ada kegiatan yang dapat dilakukan pada lahan ini, kecuali dalam rangka perawatan dan pengamanannya, termasuk fasilitas yang menunjang kegiatan perawatan dan pengamaman situs (Said, 2000; 136). Namun,

dalam rangka pemanfaatannya, beberapa kegiatan diperbolehkan seperti kunjungan sebagai objek apresiasi wisatawan, penelitian atau kegiatan lain yang sejenisnya dan tidak bertentangan dengan kaidah pelestarian (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2015).

Pemanfaatan zona inti didasarkan pada kriteria; mengutamakan untuk mempertahankan keaslian cagar budaya, tidak boleh merusak atau mencemari cagar budaya maupun nilainya, boleh mengubah fungsi dengan tetap mempertahankan prinsip pelestarian cagar budaya, tidak boleh untuk kepentingan komersial, kecuali memenuhi kepatutan, boleh mendirikan fasilitas pendukung pelestarian cagar budaya dan tidak menjadi ruang kegiatan yang bertentangan dengan nilai kesakralan. Adapun rangkuman aturan dalam pemanfaatan di dalam zona inti, yaitu sebagai berikut (**lihat Tabel 2.2**).

Tabel 2.2. Aturan Zona Inti Ruang Cagar Budaya

No.	Boleh Dilakukan	Persyaratan	Tidak Boleh Dilakukan
1.	Penambahan bangunan tidak permanen yang bersifat <i>reversible</i> atau mudah dibongkar dan dipindahkan.	Konsultasi dengan BPCB terkait harus didahului dengan kajian atau penelitian.	Penambahan/pendirian bangunan permanen.
2.	Penataan situs dan lingkungannya.	Konsultasi dengan BPCB terkait harus didahului dengan kajian atau penelitian.	Melakukan penebangan pohon jika tidak membahayakan kelestarian cagar budaya.
3.	Kegiatan yang bersifat keagamaan, pendidikan, pengembangan ilmu pengetahuan dan	Konsultasi dengan BPCB terkait harus didahului dengan kajian atau	Kegiatan yang melanggar norma dan etika masyarakat, khususnya masyarakat

No.	Boleh Dilakukan	Persyaratan	Tidak Boleh Dilakukan
	teknologi, pengembangan kebudayaan, sosial dan ekonomi yang tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pelestarian.	penelitian.	setempat.

Sumber: Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2015

b. Zona Penyangga

Zona penyangga merupakan area yang menyangga dan melindungi zona inti dari berbagai macam/jenis, arah dan besarnya ancaman yang disebabkan oleh faktor alam ataupun faktor manusia. Pemanfaatan zona penyangga harus memenuhi ketentuan; untuk melindungi zona inti, tidak boleh untuk kepentingan komersial, kecuali memenuhi kepatutan, tidak boleh mendirikan fasilitas lain kecuali taman, fasilitas pendukung dan fasilitas pengamanan dan dapat digunakan untuk ruang kegiatan yang tidak bertentangan dengan kelestariannya (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2015).

Balai Cagar Budaya Makassar (2015) mengemukakan beberapa aspek pengembangan secara fisik pada zona penyangga ini dapat dilakukan pengembangan fasilitas dengan syarat sebagai berikut:

- Tidak mengganggu habitat asli lahan penyangga, termasuk vegetasi yang terjadi di dalamnya.
- Tidak mengganggu siklus dan keseimbangan alami lingkungan lahan, terutama ekosistem sebagai lingkungan mikro-siklus.
- Bentuk dan konstruksi bersifat sederhana, non semi permanen dan tidak mengganggu kelayakan pandang lahan inti situs, keserasian lingkungan, tidak menyolok dan tidak mendominasi pandangan. Hal ini perlu dipertimbangkan dengan baik mengingat situs yang dilindungi merupakan situs tinggalan yang sedapat mungkin ditampilkan menyerupai lingkungan asli pada masanya.

- Penggunaan material bangunan menuntut perubahan lanskap, terutama merubah lapisan tanah, vegetasi dan sebagainya, terlebih dahulu diadakan penelitian secara arkeologis dan bidang lain yang dianggap perlu.

c. Zona Pengembangan

Zona pengembangan merupakan area yang diperuntukkan bagi pengembangan potensi cagar budaya untuk kepentingan rekreasi, konservasi dan lingkungan alam, lanskap budaya, kehidupan budaya tradisional, keagamaan dan kepariwisataan. Zona pengembangan didasarkan pada kriteria; mengutamakan nilai manfaat dari cagar budaya, dapat dipergunakan sebagai tempat fasilitas umum, dapat dipergunakan untuk kawasan permukiman dan fasilitas pendukung, dan atau/ dapat untuk kepentingan komersial dengan mempertahankan nilai lingkungan budaya (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2015). Adapun beberapa aturan yang dapat diterapkan pada lokasi pengembangan yang telah ditetapkan, antara lain:

- Aktivitas fisik maupun non fisik yang berhubungan dengan rekreasi, daerah konservasi lingkungan alam, lanskap budaya, kehidupan budaya tradisional, keagamaan, kepariwisataan dan lainnya.
- Bentuk pengembangan tidak mengganggu struktur sosial maupun sistem pencaharian masyarakat setempat.
- Pengembangan yang dilakukan hendaknya melibatkan masyarakat setempat dan mampu mendukung laju pertumbuhan ekonominya.
- Pengembangan tidak menyebabkan kualitas lingkungan menurun termasuk perubahan kelembaban dan penyinaran matahari dalam wilayah inti dan penyangga situs.
- Pembangunan yang dilakukan secara fisik dilakukan sesuai dengan aturan yang berlaku.
- Pembangunan fasilitas dapat berupa bangunan permanen dan semi permanen sepanjang tidak mengganggu lahan penyangga dan inti situs, tidak mengganggu keserasian pandang terhadap lanskap yang ada.
- Arsitektur bangunan sebaiknya mengikuti arsitektur lokal dan tidak kontras dengan lingkungan masyarakat maupun alam di sekitarnya.

- Tinggi bangunan tidak boleh melebihi tinggi lajur pohon setempat.

d. Zona Penunjang

Zona penunjang merupakan area yang diperuntukkan bagi penempatan sarana dan prasarana penunjang untuk mendukung kegiatan usaha dan/atau rekreasi umum. Pemanfaatan zona penunjang didasarkan pada kriteria; diperuntukkan bagi penempatan sarana dan prasarana penunjang, untuk kegiatan komersial dan rekreasi umum serta luas zona penunjang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan setempat (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2015). Adapun aturan dalam pemanfaatan area dalam zona penunjang harus mengikuti ketentuan sebagai berikut:

- Pembangunan dan pengembangan harus sesuai nilai, tema dan nuansa objek yang akan dikembangkan.
- Pendirian bangunan yang memiliki ketinggian tidak melebihi dari ketentuan tata ruang yang berlaku.
- Kegiatan menyesuaikan norma dan etika masyarakat, khususnya masyarakat setempat.
- Tidak menutup akses publik terhadap masyarakat di sekitarnya.
- Memberi kontribusi terhadap pelestarianinggalan yang terdapat di lokasi cagar budaya.

2. Konsep Pariwisata Pusaka

Menurut Cahyadi, *dkk.* (2009) dalam Buklet UNESCO yang berjudul “Pariwisata Pusaka: Masa Depan bagi Kita, Alam dan Warisan Budaya Bersama”, pusaka adalah segala sesuatu (baik yang bersifat materi maupun non materi) yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang ingin dijaga eksistensinya. Dalam undang-undang, pariwisata pusaka yang bersifat material disebut sebagai benda cagar budaya dan dapat berupa hasil kebudayaan manusia maupun alam beserta isinya. Pariwisata pusaka merupakan salah satu bentuk pariwisata minat khusus yang menggabungkan berbagai jenis wisata (seperti wisata bahari, alam, wisata *trekking*, wisata budaya, wisata ziarah, dan sebagainya) ke dalam satu paket kegiatan yang bergantung pada sumber daya

alam dan budaya pada suatu daerah. Pariwisata pusaka atau *heritage tourism* biasanya juga disebut dengan lebih spesifik sebagai pariwisata sejarah dan warisan budaya (*cultural heritage tourism*).

Selain itu, beberapa lembaga lainnya di dunia juga memberi batasan definisi terkait pariwisata pusaka dengan beragam titik berat misalnya pada Organisasi Wisata Dunia (*World Tourism Organization*) mendefinisikan pariwisata pusaka sebagai kegiatan untuk menikmati sejarah, alam, peninggalan budaya manusia, kesenian, filosofi, dan pranata dari wilayah lain. Adapun Badan Preservasi Sejarah Nasional Amerika (*The National Trust For Historic Preservation*) mengartikannya sebagai perjalanan untuk menikmati tempat-tempat, artefak-artefak dan aktifitas-aktifitas yang secara otentik mewakili cerita/sejarah orang-orang terdahulu maupun saat ini. Sedangkan pada suatu negara bagian di Amerika, yaitu Texas (*Texas Historical Commission*) mengartikannya sebagai perjalanan yang diarahkan untuk menikmati peninggalan-peninggalan yang terdapat di suatu kota, daerah, provinsi atau negara. Kegiatan tersebut dapat membuat wisatawan mempelajari, dan dilingkupi oleh adat-istiadat lokal, tradisi, sejarah dan budaya.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pariwisata pusaka atau *cultural heritage tourism* adalah kegiatan wisata yang menyuguhkan pengalaman terhadap adat-istiadat lokal, benda-benda cagar budaya dan alam beserta isinya dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan atau pemahaman keanekaragaman budaya maupun alam bagi wisatawan yang melakukan kunjungan.

Berdasarkan karakteristiknya sebagai produk budaya, pemahaman atas produk budaya khususnya yang berkaitan dengan pariwisata pusaka (*cultural heritage tourism*) menurut UNESCO dalam Pedoman Pengembangan Wisata Sejarah dan Warisan Budaya oleh Kemenparekraf (2018), yaitu sebagai berikut:

- a. Produk budaya yang berwujud atau warisan budaya benda (*tangible cultural heritage*) yang dipahami sebagai warisan artefak fisik dan atribut tak berwujud dari kelompok atau masyarakat yang diwariskan dari generasi masa lalu dan

dipertahankan hingga saat ini, serta dilanjutkan untuk kepentingan generasi mendatang. Produk budaya benda ini terdiri atas:

- 1) Warisan budaya bergerak (*moveable cultural heritage*) seperti lukisan, patung, manuskrip, dan lain-lain.
 - 2) Warisan budaya takbergerak (*immoveable cultural heritage*) seperti monumen, situs arkeologis, bangunan bersejarah dan lain-lain.
- b. Produk budaya yang tidak berwujud atau warisan budaya takbenda (*intangible cultural heritage*) yang dipahami sebagai praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, atau keterampilan, serta instrumen, benda, artefak, dan ruang budaya yang dianggap menjadi bagian dari warisan budaya suatu tempat. Warisan budaya takbenda ini diwariskan dari generasi ke generasi yang secara terus-menerus diciptakan kembali oleh masyarakat dan kelompok-kelompok sebagai respon terhadap lingkungan, serta interaksi dengan alam dan sejarah setempat. Produk warisan budaya takbenda meliputi; tradisi dan ekspresi lisan, seni drama, praktik sosial, ritual dan festival, pengetahuan dan praktik tentang alam dan alam semesta, serta keahlian kerajinan tradisional.

Adapun keuntungan pada pengembangan pariwisata pusaka (Walker, 1996 dalam Cahyadi, *dkk.* 2009), yaitu sebagai berikut:

a. Aspek ekonomi

- 1) Tersedianya kesempatan kerja.
- 2) Keragaman lapangan pekerjaan.
- 3) Peningkatan pendapatan penduduk maupun daerah.

b. Aspek Fisik

- 1) Mempertahankan bangunan bersejarah dan pusaka budaya/alam.
- 2) Peningkatan infrastruktur.
- 3) Meningkatkan upaya-upaya konservasi flora/fauna dan ekosistemnya.

c. Aspek Sosial

- 1) Masyarakat semakin mengenal daya tarik wisata di suatu daerah.
- 2) Meningkatnya upaya-upaya menjaga nilai-nilai budaya setempat.

- 3) Meningkatnya kebanggaan warga; meningkatnya kesempatan akan pendidikan lebih tinggi.
- 4) Membantu warga untuk lebih memahami diri sendiri (siapa mereka, dimana mereka berada serta apa keunikan mereka).

Gambar 2.2. Gambaran Singkat Pariwisata Pusaka

Internasional

Menurut Departemen Perdagangan Amerika, pada tahun 2004, terdapat lebih dari 10,6 juta wisatawan yang melakukan kunjungan antar negara dan berpartisipasi dalam kegiatan wisata pusaka selama mereka berada di negara tujuan wisata. Lima negara yang wisatawannya paling banyak melakukan kegiatan wisata jenis ini adalah Inggris, Jepang, Jerman, Perancis, dan Australia. (Sumber: Departemen Perdagangan Amerika, 2005).

Di Amerika Serikat

81% dari total 146,4 juta orang dewasa yang melakukan perjalanan wisata di Amerika adalah mereka yang melakukan kegiatan pariwisata pusaka. (Sumber: Asosiasi Industri Perjalanan Amerika dan Majalah Smithsonian “*The Historical Cultural Traveler*”, edisi tahun 2003).

Di Indonesia

Jumlah kunjungan wisatawan (nusantara maupun mancanegara) ke daerah-daerah di Indonesia yang menawarkan keanekaragaman budaya dan bentang alam dipercaya terus mengalami peningkatan. (Sumber: Buku Saku Statistik Kebudayaan dan Pariwisata, 2007).

Sumber: Cahyadi, dkk. (2009)

C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terkait yang dijadikan acuan pada penelitian ini dapat ditinjau pada uraian berikut:

1. Dani Adiatama (2018) “Pengembangan Produk Wisata *Heritage* Situs Megalitik Gunung Padang”.

Penelitian terkait ini bertujuan untuk menganalisis komponen pariwisata yang berpengaruh terhadap pengembangan produk wisata *heritage* di situs megalitik Gunung Padang. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada hasil analisis berupa komponen pariwisata yang dijadikan sebagai acuan dalam

menilai pengembangan produk wisata *heritage* di situs megalitik Gunung Padang. Perbedaan dari penelitian terkait ini yaitu hanya menganalisis komponen atraksi, amenitas, serta aksesibilitas penunjang wisata sedangkan pada penelitian ini menganalisis komponen kelembagaan penunjang wisata, sehingga pengembangan pada penelitian kedepannya diharapkan dapat mempertimbangkan aspek kelembagaan wisata.

2. Pangah Ardiyansyah (2019) “Analisis Nilai Penting Situs-Situs di Kawasan Cagar Budaya Borobudur.

Penelitian terkait ini bertujuan untuk menganalisis nilai penting situs-situs kawasan cagar budaya dengan ruang lingkupnya yang berada di kawasan Borobudur. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada metode analisisnya yang menggunakan kajian deskriptif kualitatif dengan pendekatan historis dan arkeologis. Perbedaan spesifik penelitian terkait ini yaitu terletak pada skala kawasan yang terdiri atas banyak situs sebagai lokasi penelitian sehingga akan dihasilkan penelitian mengenai nilai penting yang lebih variatif. Sedangkan pada penelitian ini hanya menggunakan 1 (satu) objek situs sebagai lokasi penelitian sehingga skalanya lebih kecil.

3. Mira Hafizhah T (2018) “Kajian Zonasi Kawasan Cagar Budaya di Kecamatan Siak, Kabupaten Siak.

Penelitian terkait ini bertujuan untuk merumuskan strategi pengembangan cagar budaya di kecamatan Siak dimasa yang akan datang dengan mengidentifikasi serta menentukan batas deliniasi zona inti, zona pendukung dan penyangga cagar budaya. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada metode analisisnya dalam mengidentifikasi cagar budaya dengan mengacu UU RI No. 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan pendapat ahli. Adapun perbedaan penelitian terkait terletak pada tujuannya yaitu mengenai perumusan strategi pengembangan cagar budaya sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk membuat arahan pengembangan potensi daya tarik wisata budaya pada suatu situs cagar budaya.

4. Khusnul Khotimah Wilopo dan Luchman Hakim (2017) “Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Budaya (Studi Kasus pada Kawasan Situs Trowulan sebagai Pariwisata Budaya Unggulan di Mojokerto).

Penelitian terkait ini bertujuan untuk membuat strategi pengembangan destinasi pariwisata budaya yang terkait dengan potensi daya tarik wisata, aksesibilitas, amenitas, fasilitas pendukung dan kelembagaan pada situs Trowulan di Mojokerto. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada komponen penunjang pariwisata yang digunakan sebagai variabel analisis pendukung strategi pengembangan wisata. Perbedaan penelitian terkait yaitu pada aspek pengembangan promosi yang dibuat, sedangkan pada penelitian ini belum mengkaji aspek promosi sebagai penunjang potensi daya tarik wisata yang ada.

5. Titing Kartika, Khoirul Fajri dan Robi'al Kharimah (2017) “Pengembangan Wisata *Heritage* Sebagai Daya Tarik Kota Cimahi”.

Penelitian terkait ini bertujuan untuk mengetahui potensi wisata *heritage* yang ada serta menjadikan potensi wisata ini sebagai daya tarik wisata kota Cimahi. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada penggunaan teori pengembangan yang mencakup komponen wisata berupa atraksi, aksesibilitas, amenitas dan kelembagaan. Perbedaan penelitian terkait ini yaitu tidak menggunakan analisis nilai penting dalam mengidentifikasi potensi wisata *heritage* di lokasi penelitian, sedangkan penelitian ini dilengkapi dengan analisis nilai penting yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya jual sejarah yang dimiliki.

Berikut diuraikan pada **Tabel 2.3** mengenai ringkasan penelitian terkait yang dijadikan referensi dalam penelitian ini, yaitu:

Tabel 2.3. Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Sumber
1.	Dani Adiatama	Pengembangan Produk Wisata <i>Heritage</i> Situs Megalitik Gunung Padang.	Menganalisis komponen pariwisata yang berpengaruh terhadap pengembangan produk wisata <i>heritage</i> di situs megalitik Gunung Padang.	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis deskriptif kualitatif. 	Hasil penelitian menunjukkan pengembangan wisata <i>heritage</i> di lokasi penelitian telah didukung oleh pembangunan komponen pariwisata penunjang seperti atraksi, amenitas dan aksesibilitas serta telah mengalami peningkatan melalui rencana konsep penataan terpadu situs dengan menentukan zona penyangga, zona inti maupun zona pengembangan.	Jurnal Penelitian Pariwisata Vol. 4, No. 1, halaman 23-47 (2018).
2.	Panggah Ardiyansyah	Analisis Nilai Penting Situs-Situs di Kawasan Cagar Budaya Borobudur.	Menganalisis nilai penting situs-situs kawasan cagar budaya dengan ruang lingkungannya yang berada di kawasan Borobudur.	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis deskriptif kualitatif. 	Hasil penelitian menunjukkan kehadiran nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, agama dan kebudayaan yang tetap perlu memerhatikan partisipasi masyarakat.	Jurnal Borobudur, Vol. 13, No. 1, halaman 55-82 (2019).
3.	Mira Hafizhah T	Kajian Zonasi Kawasan Cagar Budaya di Kecamatan Siak, Kabupaten Siak.	Merumuskan strategi pengembangan cagar budaya di kecamatan Siak dimasa yang akan datang dengan mengidentifikasi serta menentukan batas	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis deskriptif kualitatif. 	Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat delapan situs cagar budaya yang sesuai kriteria perundang-undangan terkait di lokasi penelitian dengan masing-masing terdiri atas dua zona inti, zona pendukung dan	Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota, Vol.7, No. 1, halaman 46-58 (2018).

No.	Peneliti	Judul	Tujuan Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Sumber
			deliniasi zona inti, zona pendukung dan penyangga cagar budaya.		zona penyangga.	
4.	Khusnul Khotimah Wilopo dan Luchman Hakim	Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Budaya (Studi Kasus pada Kawasan Situs Trowulan sebagai Pariwisata Budaya Unggulan di Kabupaten Mojokerto)	Membuat strategi pengembangan destinasi pariwisata budaya yang terkait dengan potensi daya tarik wisata, aksesibilitas, amenitas, fasilitas pendukung dan kelembagaan pada situs Trowulan di Mojokerto.	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis deskriptif kualitatif. 	Hasil penelitian menghasilkan penyusunan strategi yang dapat digunakan dalam pengembangan destinasi pariwisata budaya di lokasi penelitian dengan memerhatikan aspek daya tarik wisata, promosi, aksesibilitas, amenitas, fasilitas pendukung, kelembagaan dan pengembangan SDM di bidang pariwisata.	Jurnal Administrasi Bisnis, Vol. 41, No. 1, halaman 56-65 (2017).
5.	Titing Kartika, Khoirul Fajri dan Robi'al Karimah	Pengembangan Wisata <i>Heritage</i> Sebagai Daya Tarik Kota Cimahi	Penelitian terkait ini bertujuan untuk mengetahui potensi wisata <i>heritage</i> yang ada dan menjadikan potensi wisata ini sebagai daya tarik wisata kota Cimahi.	<ul style="list-style-type: none"> • Analisis Unsur Wisata • Analisis deskriptif kualitatif. 	Hasil penelitian menunjukkan penilaian terhadap kelayakan serta ketersediaan aspek atraksi, amenitas, aksesibilitas, serta kelembagaan yang dapat mendukung pengembangan wisata <i>heritage</i> di lokasi penelitian.	Jurnal Manajemen <i>Resort dan Leisure</i> , Vo. 14, No. 2, halaman 35-46 (2017).

Sumber: Peneliti; Adiatama, Dani, 2018, Ardiyansyah, Panggah 2019, Hafizhah, Mira, 2018, Wilopo, Khusnul Khotimah dan Luchman Hakim, 2017, Kartika, Titing. dkk. 2017; Dirangkum oleh Penulis, 2021

D. Studi Banding

Studi banding diambil berdasarkan contoh kawasan yang memiliki karakteristik fisik dan kasus yang sama dengan penelitian ini, antara lain; **Situs Tana Bangkala (Salekkoe, Pancai dan Mattirowalie)**, dengan uraian sebagai berikut:

Latar Sejarah

Tana Bangkala merupakan tempat bersejarah yang berkaitan langsung dengan prosesi pelantikan Datu Luwu. Tana Bangkala terdiri atas tiga tempat penting, yaitu; Salekkoe, Pancai dan Mattirowalie. Salekkoe merupakan tanah lapang yang berfungsi sebagai tempat ujian fisik dan mental Datu Luwu sebelum dinobatkan menjadi raja yang berkuasa penuh dengan gelar Pajung Luwu. Di Salekkoe inilah datu yang menjadi kandidat Pajung bersemedi dalam rangka menghayati prinsip bahwa; pemerintah adalah pengayom rakyat. Masa pengujian berlangsung tujuh hari tujuh malam. Datu yang diuji berbaring dengan menggunakan buah kelapa dan buah nangka sebagai bantal. Tempat ini merupakan daerah terbuka sehingga bila hujan dan panas tidak ada tempat untuk berteduh. Datu juga diwajibkan untuk berpuasa selama masa pengujian. Setelah menjalani masa pengujian, Datu dibawa Attoriolong ke Pancai dengan jarak antara Salekkoe sepanjang 300 meter. (Mahmud, 2003; 75-76) dalam (Balai Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

Pelaksanaan upacara dan pelantikan serta pengukuhan Pajung Luwu di Mattirowalie memiliki dua unsur pelengkap yaitu; pertama batu tuppuppu dan kedua sumur. Berdasarkan hasil wawancara serta sumber pustaka dalam Buku Kota Kuno Palopo yang ditulis oleh M. Irfan Mahmud, disebutkan bahwa batu tuppuppu terletak di tengah area dan memiliki bentuk persegi, di batu tersebut Pajung Luwu dilantik. Sayangnya saat ini batu tersebut sudah tidak ada. Adapun sumur terletak sejauh 2,4 meter di sisi timur dengan diameter 50 *cm* dan dinding menggunakan bahan batu bata. Masyarakat percaya bahwa ini merupakan sumur suci yang digunakan dalam mensucikan Pajung Luwu yang sedang dilantik (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

Deskripsi Arkeologis

Menurut Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar (2013), bahwa selain pusat dan kampung-kampung, kota tua Palopo memiliki daerah sakral yang terkait dengan sejarah kerajaan Luwu, yaitu: Salekkoe pada sisi Utara dan pada sisi Selatan adalah Pancai. Pada puncak segitiga yang terletak di sebelah barat disebut Mattirowalie. Jarak antara tiap tempat tersebut adalah 300 meter. Untuk lebih jelasnya, uraian ketiga bagian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Salekkoe

Salekkoe terletak di kelurahan Salekoe, kecamatan Wara Timur, kota Palopo tepatnya di jalan Jenderal Sudirman (Poros Makassar-Palopo). Secara astronomis terletak pada $3^{\circ}0'29.48''$ Lintang Selatan dan $120^{\circ}12'6.50''$ Bujur Timur. Salekkoe terbentuk dari gundukan tanah berbentuk bulat dengan diameter 8,5 meter dan tinggi 1 meter. Di sekeliling pinggiran gundukan terdapat 6 (enam) tingkat undakan yang nampakannya berfungsi sebagai tangga.



Gambar 2.3. Salekkoe

Sumber: Zonasi Istana Datu Luwu; Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013

2. Pancai

Pancai terletak di kelurahan Salekoe kecamatan Wara Timur, kota Palopo tepatnya di jalan Sudirman (Poros Makassar-Palopo). Secara astronomis terletak pada $3^{\circ}0'37.65''$ Lintang Selatan dan $120^{\circ}12'11.41''$ Bujur Timur. Pancai adalah tempat yang ditinggikan berbentuk lingkaran sama dengan bentuk Salekkoe. Namun sekarang kondisinya tidak begitu tampak akibat pengerjaan manusia yang telah membangun rumah di atas lokasi Pancai. Fungsi Pancai adalah sebagai

posko pengamanan Salekkoe dan tempat Dewan Adat bersidang dalam rangka pengambilan keputusan (pengangkatan Pajung).



Gambar 2.4. Pancal

Sumber: Zonasi Istana Datu Luwu; Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013

3. Mattirowalie

Mattirowalie terletak di kelurahan Salekoe kecamatan Wara Timur, kota Palopo. Secara astronomis terletak pada $3^{\circ}0'37.65''$ Lintang Selatan dan $120^{\circ}12'11.41''$ Bujur Timur. Fitur Mattirowalie terletak di sebelah Barat fitur Salekkoe dan Pancal. Mattirowalie secara bebas dapat diartikan “melihat sebelah menyebelah” adil atau seimbang. Pada tempat ini raja disucikan kemudian dilantik sebagai Pajung setelah bersumpah akan mengukuhkan kerajaan. Air suci diambil dari sumur yang berada disebelah Timur, sekitar 2,4 meter dari arah monumen yang dibangun oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Palopo.



Gambar 2.5. Mattirowalie

Sumber: Zonasi Istana Datu Luwu; Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013

Ancaman

Kondisi secara umum Tana Bangkala yaitu; tidak terawat dan terancam dari berbagai pembangunan fisik di sekitarnya. Salekkoe; berada di dalam kompleks kantor Walikota Palopo merupakan fitur atau hanya menyisakan lokasi yang di atasnya telah dibuatkan bangunan permanen sebagai tanda sehingga tidak lagi menyisakan unsur kuno. Hal yang sama terlihat pada fitur Pancai; bangunan baru berupa monumen penanda terhadap lokasi berdirinya, berada di halaman rumah masyarakat. Kemudian fitur Mattirowalie tidak jauh berbeda kondisinya; berada di dalam area perumahan dalam kondisi kurang terawat dan terhimpit bangunan yang ada di sekitarnya. Ketiga elemen yang merupakan bagian tidak terpisahkan dalam sejarah dan eksistensi Kedatuan Luwu dalam kondisi terancam dan memerlukan penanganan berupa perluasan area dan penataan lingkungan di sekitarnya (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

Nilai Penting Sejarah dan Budaya

Situs ini terdiri dari 3 (tiga) fitur (Salekkoe, Pancai dan Mattirowalie) yang terpisah dan membentuk segitiga. Fitur Salekkoe berfungsi sebagai tempat ujian fisik dan mental Datu Luwu sebelum dinobatkan menjadi raja yang berkuasa penuh dengan gelar 'Pajung Luwu'. Di Salekkoe, Datu yang menjadi kandidat Pajung bersemedi dalam rangka menghayati prinsip bahwa 'pemerintah adalah pengayom rakyat'. Selama bersemedi, kandidat Pajung diwajibkan bersemedi. Fitur Pancai adalah posko pengamanan Salekkoe dan tempat Dewan Adat bersidang (musyawarah) dalam rangka pengambilan keputusan pengangkatan Pajung (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

Kata Pancai mengandung makna 'keputusan'. Sesuai dengan makna yang dikandung, di fitur ini, Dewan Adat (semacam DPR) mengutarakan kehendak rakyat kepada Opu Canning. Bila Opu Canning sepakat, maka Dewan Adat membuat keputusan bahwa Opu Canning berhak dilantik menjadi Pajung di Mattirowalie, disertai dengan pemberian payung kebesaran kerajaan Luwu. Dari Pancai, Dewan Adat dan pengawal membawa Datu ke Mattirowalie. Sepanjang jalan, Datu yang akan dilantik dihadang oleh pasukan lain sebagai ujian fisik dan psikis sebelum dilantik. Fitur Mattirowalie, terletak di sebelah barat fitur Salekkoe

dan fitur Pancai. Mattirowalie secara bebas diartikan ‘melihat sebelah-menyebelah; adil; seimbang’. Pada tempat ini, raja disucikan kemudian dilantik sebagai Pajung setelah bersumpahkan ‘menguukuhkan kerajaan’ (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

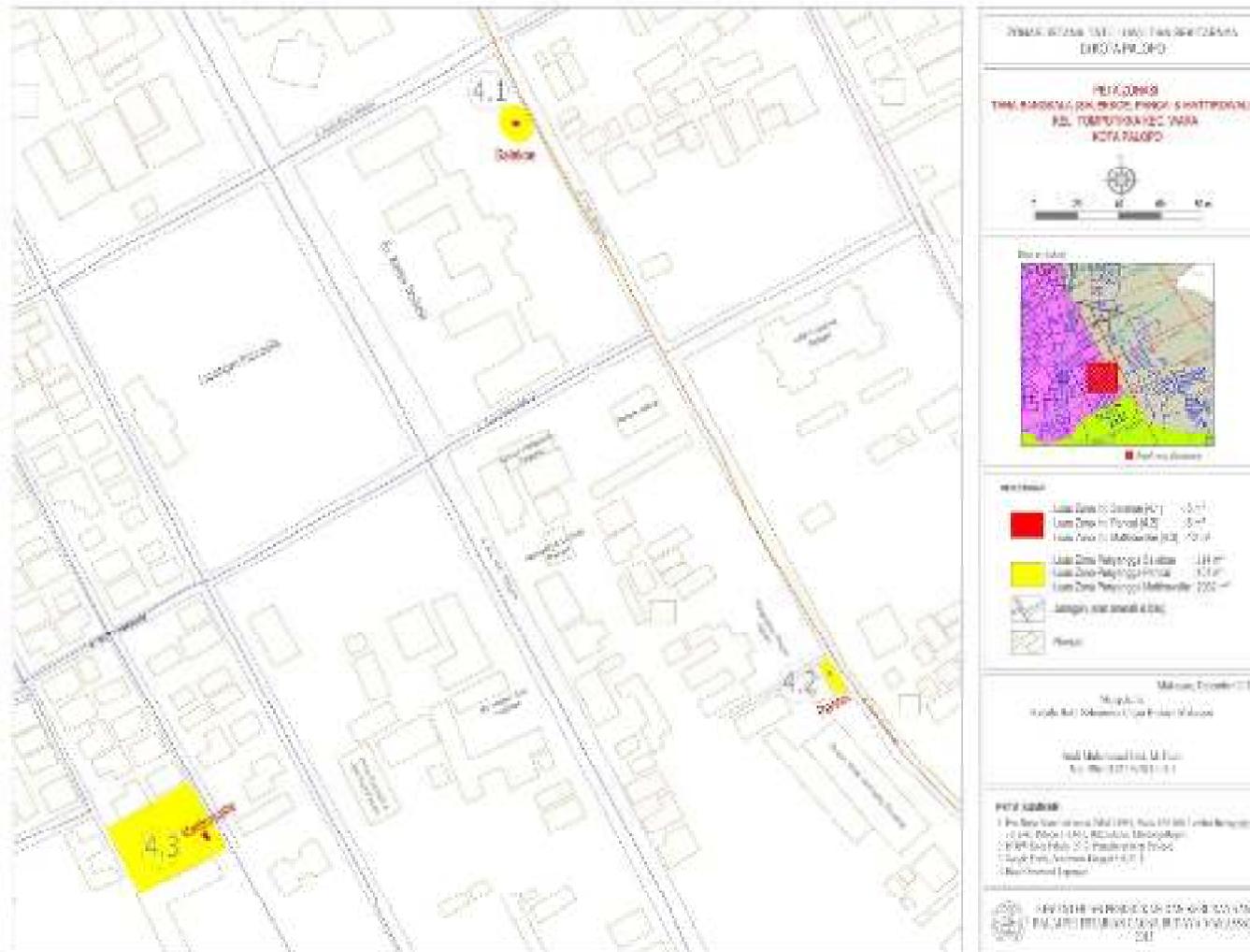
Kawasan situs Tana Bangkala memiliki fitur yang masih lengkap. Kawasan ini merupakan satu-satunya kawasan tempat pelantikan raja-raja di nusantara yang mencerminkan gagasan ideologi monarki konstitusional yang menjadi akar demokrasi lokal (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

Zonasi Kawasan

Berdasarkan hasil kajian, zonasi di situs ini terdiri atas zona inti dan penyangga yang cukup mendesak karena adanya ancaman dari pertumbuhan kawasan di sekitar situs. Oleh karena itu, zona inti yang ditentukan; diarahkan pada upaya mempertahankan karakter situs (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

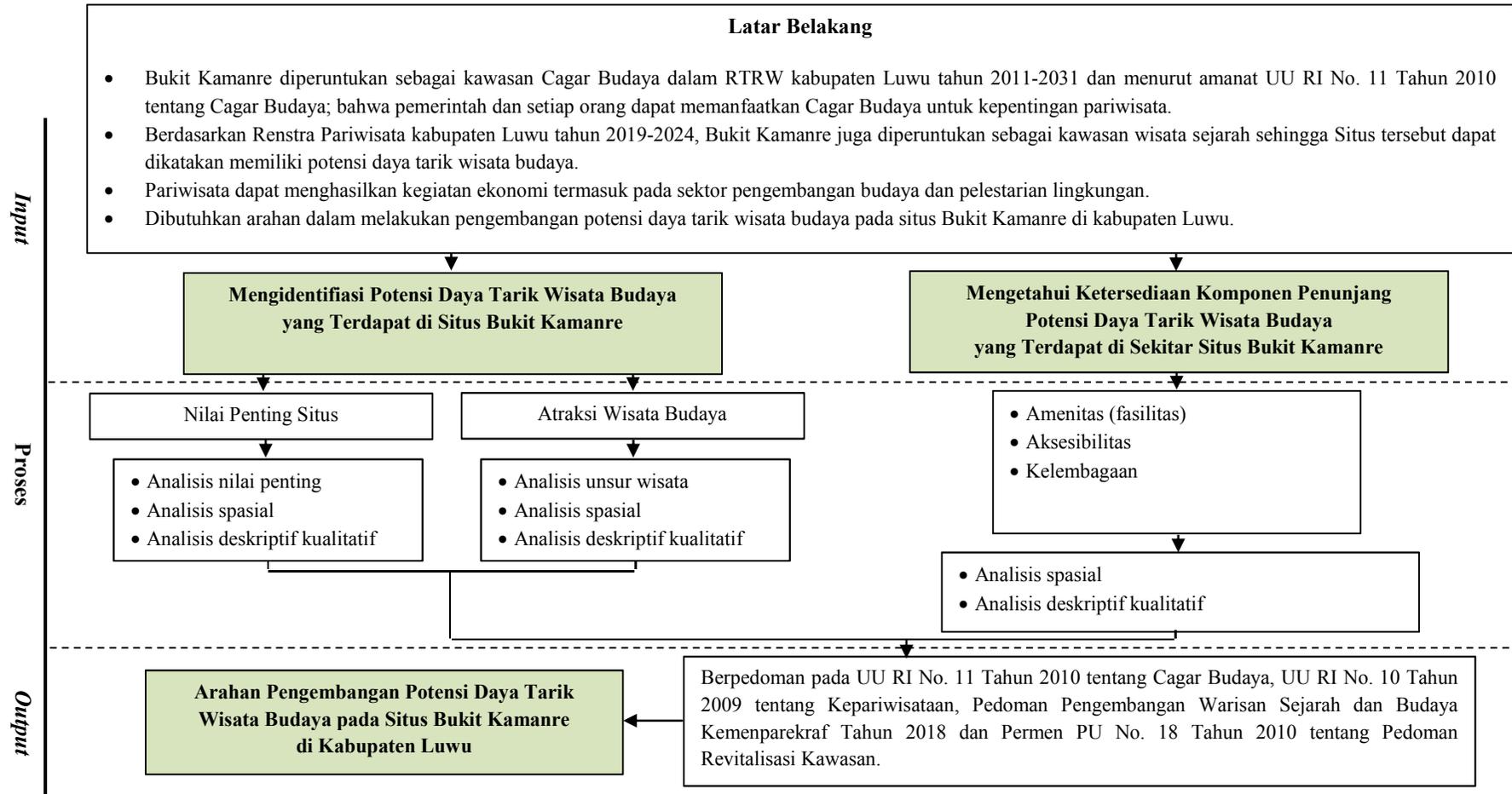
Zona inti yang dimaksud meliputi area terbuka di 3 (tiga) titik yaitu; Salekkoe, Pancai dan Mattirowalie. Luas zona inti ketiga fitur yang merupakan bagian dari Tana Bangkala adalah; luas zona inti Salekkoe 5 m², kemudian Pancai seluas 6 m² dan yang terakhir Mattirowalie seluas 12 m². Luas keseluruhan zona inti adalah 23 m². Kemudian untuk zona penyangga mengikuti batas lingkaran monumen fitur Salekkoe yaitu seluas 214 m², kemudian zona penyangga fitur Pancai membentuk persegi panjang dengan luas 107 m² dan batas zona penyangga fitur Mattirowalie pada bagian Utara berbatasan dengan perumahan dengan bentuk serupa pada bagian Selatan sedangkan pada bagian sisi bagian Barat dan Timur mengikuti batas lorong. Luas zona penyangganya seluas 2.032 m². Luas keseluruhan zona penyangga adalah 2.353 m² (Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013).

Secara spasial, zonasi kawasan Tana Bangkala (Salekkoe, Pancai dan Mattirowalie) dapat dilihat pada **Peta 2.1** berikut ini:



Peta 2.1 Zonasi Kawasan Situs Tana Bangkala
Sumber: Balai Pelestarian Cagar Budaya Makassar, 2013

E. Kerangka Konsep Penelitian



Gambar 2.6 Kerangka Konsep Penelitian

Sumber: Hasil Interpretasi Penulis, 2021