BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab tinjauan pustaka akan dijelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan potensi wisata budaya sebagai daya tarik wisata Kampung Pecinan di Kelurahan Pesawahan, Kecamatan Teluk Betung Selatan, Kota Bandar Lampung.

2.1 Pariwisata

Pariwisata merupakan aktivitas, pelayanan dan produk hasil industri pariwisata yang mampu menciptakan pengalaman perjalanan bagi wisatawan. McIntosh (1995: 10) dalam Muljadi (2010: 7) menyatakan bahwa pariwisata adalah

> *"... a composite of activities, services and industries the deliver a travel experience: transportation, accomodation, eating and drinking establishment, shops, entertainment, activity and other hospitality service available for individuals or group that are away from home ...".*

Menurut Pitana dan Diarta (2009) dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Pariwisata, fenomena pariwisata dapat difokuskan pada tiga unsur yaitu (1) pergerakan wisatawan, (2) aktivitas masyarakat yang memfasilitasi pergerakan wisatawan dan (3) implikasi atau akibat-akibat pergerakan wisatawan dan aktivitas masyarakat yang memfasilitasinya terhadap kehidupan masyarakat secara luas. Pergerakan atau perjalanan merupakan salah satu komponen yang utama dalam pariwisata. Terdapat beberapa pendekatan pariwisata menurut McIntosh, Goldner dan Ritchie (1995) dalam buku Pengantar Ilmu Pariwisata, yaitu:

1. Pendekatan sistem yang menekankan bahwa pergerakan wisatawan, aktivitas masyarakat yang memfasilitasinya maupun implikasi dari keduanya terhadap kehidupan masyarakat secara luas merupakan suatu kesatuan yang saling berhubungan dan mempengaruhi.
2. Pendekatan kelembagaan yang melihat pariwisata sebagai suatu hasil kerja sama berbagai aktor (*stakeholder*) secara melembaga.

3. Pendekatan produk, dimana pariwisata merupakan suatu komoditas yang sengaja diciptakan untuk merespon kebutuhan masyarakat. Konsep *triple* A (atraksi, amenitas, dan aksesibilitas) yang digunakan untuk menjelaskan elemen produk wisata.
4. Pendekatan multidisiplin sebagai realistis kehidupan manusia yang sangat kompleks, multidimensional, dan multifaset yang tidak bisa berdiri sendiri harus melibatkan disiplin lainnya.

Pariwisata memiliki kebijakan yang memberikan filsafat dasar untuk pembangunan dan menentukan arah pengembangan destinasi wisata dimasa depan. Dalam pelaksanaan pengembangan wisata diperlukan perencanaan sebagai bahan pertimbangan. Menurut Inskeep (1991:29), terdapat beberapa pendekatan yang menjadi pertimbangan dalam melakukan perencanaan pariwisata yaitu:

1. *Continuous Incremental* dan *Flexible Approach*, perencanaan dilihat sebagai proses yang akan terus berlangsung didasarkan pada kebutuhan dengan memonitor *feedback* yang ada.
2. *System Approach*, pariwisata dipandang sebagai hubungan sistem dan perlu direncanakan seperti dengan teknik analisa sistem.
3. *Comprehensive Approach*, semua aspek dari pengembangan pariwisata termasuk institusi elemen dan lingkungan serta implikasi sosial ekonomi, sebagai pendekatan holistik.
4. *Integrated Approach*, pariwisata direncanakan dan dikembangkan sebagai sistem yang terintegrasi dalam seluruh rencana dan total bentuk pengembangan pada area.
5. *Environmental and Sustainable Development Approach*, pariwisata direncanakan, dikembangkan, dan dimanajemen agar sumber daya alam dan budaya tidak mengalami penurunan kualitas dan diharapkan tetap dapat lestari sehingga analisa daya dukung lingkungan perlu diterapkan pada pendekatan ini.
6. *Community Approach*, pentingnya memaksimalkan keterlibatan masyarakat lokal dalam perencanaan dan proses pengambilan keputusan pariwisata.
7. *Implementable Approach*, kebijakan pengembangan pariwisata, rencana, dan rekomendasi diformulasikan menjadi realistis dan dapat diterapkan dengan

teknik yang digunakan adalah teknik implementasi termasuk pengembangan, program aksi atau strategi.

8. *Application of Systematic Planning Approach*, pendekatan ini diaplikasikan dalam perencanaan pariwisata berdasarkan logika dari aktivitas.

2.2 Pariwisata Perkotaan (*Urban Tourism*)

Menurut Law (1996: 1-4) dalam Adriani (2011), kota merupakan jenis destinasi pariwisata yang paling penting di dunia sejak tahun 1980-an. Sebagai fenomena kepariwisataan dunia, kota dipandang sebagai suatu proses kompleks yang berkaitan dengan budaya, gaya hidup dan sekumpulan permintaan yang berbeda terhadap liburan dan perjalanan. Pariwisata perkotaan memiliki karakteristik yang khas, berbeda dengan pariwisata pada umumnya yang daya tarik wisatanya memang ditujukan hanya untuk berwisata. Wisatawan perkotaan menggunakan fasilitas perkotaan yang juga digunakan oleh penduduk kota sebagai daya tarik wisatanya. Secara sederhana *urban tourism* merupakan kumpulan sumber daya wisata atau kegiatan yang berada di kota-kota dan ditawarkan kepada pengunjung dari tempat lain (*European Communities*, 2000 dalam Muntiaha et al., 2018: 41-50). Bentuk umum dari pariwisata perkotaan memanfaatkan unsur-unsur perkotaan (bukan pertanian) dan segala sesuatu yang berkaitan dengan aspek kehidupan kota (pusat pelayanan dan kegiatan ekonomi) sebagai daya tarik wisata (Adriani, 2011).

Konsep pariwisata perkotaan berkembang seiring dengan perkembangan pariwisata perkotaan di seluruh dunia. Konsep pariwisata perkotaan yang saat ini sedang berkembang antara lain:

1. Wisata Kota Sejarah (*Tourist Historic City*)

   Konsep pariwisata perkotaan yang menjadikan sejarah sebagai daya tarik wisatanya. Komponen dari wisata kota sejarah ini berupa lingkungan dengan arsitektur sejarah dan morfologi perkotaan serta kegiatan sejarah dan akumulasi artefak budayanya. Konsep ini harus memperhatikan upaya konservasi terhadap peninggalan sejarah di kota (Ashworth & Tunbrigde, 1990 : 72 dalam Adriani 2011).

2. Kota Budaya (*Cultural City*)

   Konsep ini sering disamakan dengan kota sejarah atau *urban heritage*, namun pada dasarnya konsep ini jauh lebih luas dari kota sejarah. Pada konsep ini, wisatawan memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan masyarakat lokal di sekitarnya. Komponen utama daya tarik wisata budaya ini berupa museum dan wisata budaya, distrik – distrik budaya (Pecinan, Kampung Arab, dan lainnya), masyarakat etnis, kawasan hiburan, wisata ziarah. Sama dengan wisata kota sejarah, kota budaya juga sangat memperhatikan konservasi aset budaya, *tangible* maupun *intangible*. (Evans dalam Richards dan Wilson, 2007: 61). *Tangible* atau warisan budaya benda dan *intangible* warisan budaya tak benda.

3. *Resort City*

   Resort city merupakan kawasan pariwisata yang menyediakan sarana dan prasarana wisata seperti penginapan, restoran, olahraga, hiburan, dan penyediaan jasa lainnya dengan luas kawasan yang lebih dari 30 hektar. *Resort city* mengandalkan pemandangan alam dan kawasan perairan yang terdapat di perkotaan sebagai ciri khasnya yang dapat berupa daerah pegunungan, tepi pantai, tepi danau serta tepi sungai. Biasanya *resort* digunakan sebagai hotel dengan aspek pelayanan *one stop service*, dimana hotel tersebut memiliki berbagai fasilitas dan layanan sehingga semua kebutuhan wisatawan dapat terpenuhi di tempat tersebut (Darsiharjo & Nurazizah , 2014).

4. Kota Fantasi (*Fantasy City*)

   Menurut Page (2003: 44) dalam Adriani (2011) konsep kota fantasi memiliki enam karakteristik yaitu:

   a. Fokusnya pada *theme centricity* berdasarkan pada tema yang telah ditentukan,
   b. *The city is aggressively branded* yang tercermin dari strategi pemasaran dan produknya,
   c. *Day and night operation is a common feature* tidak seperti pusat perbelanjaan yang waktu operasinya lebih besar disiang hari,
   d. *Modularisation of products* keberagaman komponen dirangkai untuk menghasilkan berbagai pengalaman yang lebih luas,

e. *Solipsis City*, kota secara ekonomi, budaya dan fisiknya terpisah dan terisolasi dari lingkungan sekitarnya dalam suatu kota ilusi,

f. *Postmodernity*, kota dibangun dengan teknologi simulasi, realistis virtual dan sensasi pertunjukan. Contohnya dunia fantasi *World Disney* yang menggunakan teknologi yang menciptakan kondisi hiperrealistis.

5. *Creative City*

UNESCO telah menetapkan kota-kota kreatif di dunia pada tahun 2001. Kota kreatif ditetapkan berdasarkan kriteria tertentu untuk masing – masing spektrum industri kreatif. Spektrum kota kreatif yang telah ditetapkan oleh UNESCO yaitu:

TABEL II. 1 SPEKTRUM KOTA KREATIF MENURUT UNESCO 2001

Spektrum	Kota
Literature	Edinburgh
	Iowa City
	Melbourne
	Dublin
Crafts and Folk Art	Aswan
	Kanazawa
	Santa Fe
	Icheon
Film	Bradford
Design	Berlin
	Buenos Aires
	Kobe
	Montreal
	Nagoya
	Shenzhen
	Seoul
	Shanghai
Music	Bologna
	Ghent
	Glasgow
	Seville
Media Arts	Lyon
Gastronomy	Popayan
	Chengdu
	Ostersund

Sumber: unesco.org, 2019

6. *Urban Ecotourism*

   Menurut Adriani (2011) *urban ecotourism* merupakan konsep pariwisata perkotaan yang berwawasan lingkungan. Konsep ini dikembangkan dengan tujuan sebagai berikut:

   a. Memulihkan dan mengkonservasi warisan alam dan budaya termasuk lanskap alam dan keanekaragaman hayati serta budaya asli.
   b. Memaksimalkan manfaat lokal dan melibatkan masyarakat kota sebagai pemilik, investor, tamu, dan pemandu.
   c. Memberikan pembelajaran kepada pengunjung dan penduduk tentang lingkungan, sumber daya *heritage* serta keberlanjutan dan mengurangi jejak ekologis.

2.3 Pariwisata Berkelanjutan (*Sustainable Tourism*)

Pariwisata berkelanjutan merupakan salah satu proses pembangunan pariwisata yang berorientasi pada pelestarian sumber daya yang mendukung pembangunan dimasa mendatang. *Sustainable tourism* di Indonesia sudah diaplikasikan di berbagai wilayah, Kementerian Pariwisata telah menggagas program pendampingan destinasi melalui *Sustainable Tourism Observatory* (STO). Hal ini berkaitan dengan Peraturan Menteri Nomor 14 Tahun 2016 yang membahas tentang pedoman penerapan *Sustainable Tourism for Development* (STDev) di Indonesia dalam pariwisatasumut.net (2019). *United Nation World Tourism Organization* (UNWTO) menjelaskan bahwa pariwisata berkelanjutan merupakan pariwisata yang menghitung sepenuhnya dampak ekonomi, sosial, dan lingkungan saat ini dan masa depan, menangani kebutuhan pengunjung, industri, lingkungan serta komoditas suatu wilayah.

Penerapan konsep pariwisata berkelanjutan adalah untuk memberikan dampak positif serta manfaat terhadap lingkungan dan ekonomi masyarakat. Menurut Suwena (2010: 279) dalam Beramas (2019) suatu kegiatan wisata dianggap berkelanjutan apabila memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Secara ekologi berkelanjutan, dimana pembangunan pariwisata tidak menimbulkan efek negatif terhadap ekosistem setempat.

2. Secara sosial dapat diterima dengan mengacu pada kemampuan penduduk setempat dalam menyerap usaha pariwisata tanpa menimbulkan konflik sosial.
3. Secara kebudayaan dapat diterima, dimana masyarakat lokal mampu beradaptasi dengan budaya wisatawan yang berbeda.
4. Secara ekonomi kegiatan pariwisata dapat menguntungkan dan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

2.4 Pariwisata Budaya (*Culture Tourism*)

Pitana dan Diarta (2009) menyatakan bahwa budaya sangat penting perannya dalam pariwisata, salah satu hal yang menyebabkan orang ingin melakukan perjalanan wisata adalah adanya keinginan untuk melihat cara hidup dan budaya orang lain di belahan dunia lain serta keinginan untuk mempelajari budaya orang lain. Dalam pariwisata, jenis pariwisata yang menggunakan sumber daya budaya sebagai modal utama dalam atraksi wisata dikenal sebagai pariwisata budaya. Jenis pariwisata ini memberikan variasi yang luas menyangkut budaya mulai dari seni pertunjukan, seni rupa, festival, makanan tradisional, sejarah, pengalaman nostalgia serta cara hidup yang lainnya. Menurut Pitana dan Diarta dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Pariwisata, sumber daya budaya yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata diantaranya sebagai berikut:

1. Bangunan bersejarah, situs, monumen, museum, galeri seni, situs budaya kuno dan sebagainya.
2. Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan dan seni, pusat desain, industri film dan sebagainya.
3. Seni pertunjukan, drama, lagu daerah, teater jalanan, festival dan sebagainya.
4. Peninggalan keagamaan seperti pura, candi, masjid, situs dan sejenisnya.
5. Kegiatan dan cara hidup masyarakat lokal, sistem pendidikan, sanggar dan sistem kehidupan setempat.
6. Perjalanan (*trekking*) ke tempat bersejarah menggunakan alat transportasi unik (dokar, cikar dan lainnya).
7. Mencoba kuliner (masakan) setempat dengan melihat cara membuat, menyajikan, dan menyantapnya merupakan atraksi budaya yang sangat menarik bagi wisatawan.

Menurut Pendit (1999: 42-48) dalam Dermatoto (2008), pariwisata budaya merupakan perjalanan wisata yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan seseorang dengan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke tempat lain atau ke luar negeri dengan mempelajari keadaan masyarakat, kebiasaan serta adat istiadat pada suatu wilayah. Pariwisata budaya adalah salah satu jenis pariwisata yang menjadikan budaya sebagai daya tarik utama, dimana dalam pariwisata budaya tersebut wisatawan akan mengenali dan memahami budaya dan kearifan lokal yang ada. Selain itu, wisatawan dapat menikmati pemandangan dari bangunan bersejarah, representasi nilai dan sistem hidup masyarakat lokal melalui seni pertunjukan atau pun seni lainnya serta kuliner khas dari masyarakat asli atau masyarakat lokal yang bersangkutan (Nafila, 2013 dalam Prasodjo, 2017). Pariwisata budaya juga dapat berupa perpaduan antara dua industri, dimana warisan budaya yang berperan untuk merubah sebuah lokasi menjadi destinasi dan pariwisata merupakan aktivitas ekonomi (Kirschenblatt-Gimblett, 1998 :155 dalam Astiti, 2017).

> "Dalam perspektif budaya, aktivitas kepariwisataan merangsang tumbuh kembangnya kreasi seni budaya yang dapat diperkenalkan kepada para wisatawan. Untuk itu, kebudayaan daerah (lokal) perlu digali, dikembangkan bahkan dilestarikan." (Munawaroh et al., 1999: 93-94 dalam Simanjuntak, Silva G., 2014).

2.5 Pariwisata Pusaka (*Heritage Tourism*)

Organisasi Wisata Dunia (WHO) mendefinisikan pariwisata pusaka sebagai kegiatan untuk menikmati sejarah, alam, peninggalan budaya manusia, kesenian, filosofi dan pranata dari suatu wilayah. Pariwisata pusaka merupakan sebuah kegiatan wisata untuk menikmati berbagai adat istiadat lokal, benda-benda cagar budaya dan alam beserta isinya pada suatu tempat yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman akan keanekaragaman budaya dan alam bagi pengunjungnya (Gunawijaya dan Cahyadi, 2009). Dalam UU No.11 tahun 2011 tentang Cagar Budaya pasal 1, cagar budaya merupakan warisan budaya yang bersifat kebendaan berupa benda, bangunan, struktur, situs serta kawasan cagar budaya yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi

sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, serta kebudayaan melalui proses penetapan. Pada pasal 5 suatu benda, bangunan maupun struktur dapat dikatakan sebagai cagar budaya apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Berusia lebih dari 50 tahun
2. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan kebudayaan
3. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Heritage tourism juga dikatakan "*is a personal encounter with traditions, history and culture. Heritage tourism is based upon the concept that each community had a story to tell*" (Green, B. 2010:4) dimana pariwisata pusaka didasarkan pada tradisi, sejarah dan budaya suatu komunitas tertentu. Manfaat pengembangan pariwisata pusaka menurut *The National Trust* dalam hotel-management.binus.ac.id (2014) yaitu: menarik investasi baru, menciptakan lapangan pekerjaan baru, revitalisasi pusat perkotaan dan lingkungan, membangun masyarakat dan kewarganegaraan, serta mendidik anak-anak tentang pusaka mereka.

2.6 Komponen Penawaran Pariwisata

Menurut UU No.10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan, daerah tujuan wisata adalah kawasan geografis yang spesifik berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang didalamnya terdapat kegiatan kepariwisataan dan dilengkapi dengan ketersediaan daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas serta masyarakat yang saling terkait. Komponen dalam pariwisata menurut Pitana dan Diarta (2009) terbagi 5 yaitu:

1. Atraksi destinasi yang merupakan elemen yang terkandung dalam destinasi wisata dan lingkungan di dalamnya secara individual atau kombinasinya memiliki peranan penting dalam memotivasi wisatawan untuk berkunjung ke destinasi wisata tersebut. Atraksi destinasi dapat berupa atraksi alam seperti landscape, pantai, pegunungan, atraksi buatan seperti kota bersejarah, atraksi budaya, atraksi sosial dan sebagainya.
2. Fasilitas destinasi yang merupakan elemen dalam destinasi atau berhubungan dengan destinasi yang memungkinkan wisatawan tinggal untuk menikmati atau

berpartisipasi dalam atraksi yang ditawarkan. fasilitas destinasi bisa berupa akomodasi, rumah makan, transportasi termasuk penyewaan alat transportasi dan taksi serta pelayanan lain termasuk toko, salon, dan sebagainya.

3. Aksesibilitas berkaitan dengan infrastruktur transportasi transportasi, seperti bandar udara, terminal bus, kereta api, jalan tol dan sejenisnya. Dalam komponen aksesibilitas teknologi transportasi yang mampu menghemat waktu dan biaya untuk menjangkau destinasi wisata tersebut juga diperhatikan.
4. *Image* merupakan ide atau kepercayaan yang dimiliki wisatawan tentang produk atau pelayanan yang akan dibeli. Image destinasi wisata tidak selalu berdasarkan pengalaman atau fakta tetapi dapat berbentuk faktor motivasi atau pendorong yang kuat untuk melakukan perjalanan wisata ke destinasi tersebut.
5. Harga merupakan jumlah keseluruhan dari biaya-biaya selama perjalanan wisata yang mencangkup akomodasi, makan dan minum, biaya perjalanan dan partisipasi dalam pelayanan yang dikonsumsi selama berada di destinasi yang dituju. Harga yang dikeluarkan beragam sesuai dengan aktivitas yang dipilih.

Komponen yang harus dimiliki oleh sebuah obyek wisata menurut Cooper et al., (1995: 81) dalam Setiawan (2015) terbagi menjadi 4 A yaitu:

1. Atraksi (*attraction*)

   Atraksi merupakan komponen yang signifikan dalam menarik wisatawan, terdapat modal utama dari atraksi untuk menarik wisatawan yaitu:

   - *Natural Resources* (alami)
   - Atraksi wisata budaya
   - Atraksi buatan manusia

   Dengan adanya atraksi akan menjadikan alasan serta motivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu daya tarik wisata
2. Aksesibilitas (*accessibility*)

   Akses merupakan hal yang paling penting dalam kegiatan pariwisata. Aksesibilitas diidentikkan dengan transferabilitas, yaitu kemudahan untuk bergerak dari daerah yang satu ke daerah yang lain. Jika suatu daerah tidak tersedia aksesibilitas yang baik seperti bandara, pelabuhan dan jalan raya, maka tidak akan ada wisatawan yang mempengaruhi perkembangan aksesibilitas di daerah tersebut. Jika suatu daerah memiliki potensi pariwisata, maka harus

disediakan aksesibilitas yang memadai sehingga daerah tersebut dapat dikunjungi.

3. Fasilitas pendukung (*amenity*)

   Amenitas merupakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh wisatawan selama berada di daerah tujuan wisata. Prasarana merupakan syarat untuk sarana dan sebaliknya sarana dapat menyebabkan perbaikan prasarana.

4. Pelayanan tambahan (*ancillary*)

   Ancillary merupakan hal-hal yang mendukung sebuah kepariwisataan seperti lembaga pengelolaan, *tourist information*, *travel agent* dan *stakeholder* yang berperan dalam kepariwisataan.

2..7 Kampung Kota

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kampung merupakan kelompok rumah yang merupakan bagian kota yang biasanya dihuni oleh masyarakat yang berpenghasilan rendah. Bentuk permukiman yang terdapat di perkotaan terdiri dari permukiman formal dan informal. Permukiman formal dirancang dan direncanakan oleh para perencana kota modern dengan menyesuaikan *master plan* yang telah direncanakan, sedangkan permukiman dengan tatanan permukiman informal disebut dengan kampung. Kampung dalam bahasa melayu yang berarti sebuah komponen tertutup (*enclosed compound*) di dalam sebuah kota memiliki karakteristik tersendiri, dimana masih terdapat sistem sosial dan budaya yang mengikatnya (Nugroho, 2009). Sedangkan menurut Heryati (2013), kampung merupakan lingkungan tradisional khas Indonesia yang memiliki ciri kehidupan terjalin dalam kekeluargaan yang erat. Fungsi penting dari kampung sejak zaman pra-kolonial adalah untuk mengakomodasi para pendatang (Santoso, 2009 dalam Fatimah, 2014).

Pada awal masa pemerintahan Belanda, kota dibangun dengan mengikuti pola pembagian wilayah pada zaman pra-kolonial seperti pembagian permukiman berdasarkan etnis seperti Pecinan untuk etnis Cina/Tionghoa, Pekojaan untuk kaum muslim dari Asia Selatan (Kampung Arab), Kampung Melayu untuk etnis Melayu dan kampung-kampung lainnya yang hingga saat ini masih banyak terdapat pada kota – kota di Indonesia (Lombard, 1990 dalam Fatimah, 2014). Sehingga dapat

dikatakan bahwa kampung adalah suatu bentuk permukiman yang khas di wilayah perkotaan Indonesia yang memiliki ciri tersendiri, dimana masyarakat yang ada didalamnya masih membawa sifat dan perilaku kehidupan pedesaan yang terjalin dalam ikatan kekeluargaan yang kuat. Kampung yang terdapat di suatu kota dapat membentuk suatu citra kota dimana harus memperhatikan rasa, pengalaman dan persepsi masyarakat terhadap lingkungannya (Lynch, 1990 dalam Wardhani at al., 2016).

2.8 Kampung Pecinan

Kampung pecinan merupakan kawasan yang merujuk pada suatu bagian kota dimana penduduk, bentuk hunian, koridor jalan, tatanan sosial serta suasana lingkungannya memiliki ciri khas karena pertumbuhan bagian suatu kota berakar secara historis dari masyarakat berkebudayaan Tionghoa (Lilananda, 1998 dalam Fatimah, 2014). Pada umumnya pada kawasan ini terdapat deretan ruko (rumah toko/*shophouses*) sebagai tempat tinggal sekaligus bekerja, serta vihara atau kelenteng sebagai tempat ibadah dan kegiatan sosial. Identitas pecinan tapak pada bangunan – bangunan yang memiliki ciri atau karakter khas Cina dengan berbagai dekorasi dan elemen arsitekturnya. Kawasan ini bisanya berfungsi sebagai tempat aktivitas perdagangan (bisnis) retail seperti restoran, pertokoan, teater dan bangunan rekreasi lainnya (Widayati, 2004 dalam Fatimah, 2014).

Kampung Pecinan menjadi pusat perkembangan suatu kota yang dipengaruhi oleh aktivitas perdagangan dari kebanyakan masyarakat etnis Tionghoa yang memiliki karakter fisik dan non fisik (Handimoto, 1999). Karakteristik kawasan pecinan dapat dilihat dari aspek fisik (*tangible*) dan non fisik (*intangible*). Karakteristik Kampung Pecinan dari sisi *tangible* atau warisan budaya benda merupakan warisan budaya yang dapat di indrawi sebagai benda bangunan, struktur buatan manusia maupun alamiah yang dapat memberikan nilai budaya berupa candi, benteng, situs alam, komplek *landscape* budaya dan lainnya. Sedangkan karakteristik Kampung Pecinan dari sisi *intangible* atau warisan budaya tak benda merupakan representasi, ekspresi, keterampilan serta ruang budaya yang diakui sebagai warisan budaya bagi suatu kelompok orang atau komunitas. Hal ini dapat berupa seni pertunjukan, kerajinan tradisional, tradisi, adat istiadat serta

perayaan tertentu. Selain itu, terdapat karakteristik Kampung Pecinan secara umum menurut Pratiwo (2010) yang terbagi menjadi 7 antara lain:

1. Memiliki peran dan kedudukan yang cukup penting dalam sebuah kota.
2. Memiliki pola permukiman dan karakter bangunan yang khas.
3. Pemerintah setempat melakukan tindakan penataan dan peremajaan kawasan sebagai obyek wisata (*urban heritage tourism*).
4. Berkonsep jalur pejalan kaki terbuka (*open mall* atau *city walk*).
5. Terdapat *landmark* berupa patung, kelenteng, pintu gerbang, kuil dan bangunan berarsitektur lainnya.
6. Adanya akulturasi budaya dan penerapan nilai budaya seperti China, Arab, India, dan kaum pribumi.
7. Ukuran luasan kawasan (*district*) tidak menjadi tolak ukur pembentukan dan perkembangan kawasan pecinan.

2.9 Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merupakan penggerak utama yang memotivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat (McGath et al., 2017; Vuuren dan Slabbert, 2011; Yiamjanya et al., 2010 dalam Riswato dan Andriani, 2018: 149). Setiap destinasi wisata memiliki daya tarik yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan atau potensi yang dimiliki. Menurut UU No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Daya tarik wisata terbagi menjadi:

1. Daya tarik wisata ciptaan Tuhan YME yang berwujud keadaan alam, flora dan fauna
2. Daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan sejarah, seni dan budaya, wisata agro, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan kompleks hiburan
3. Daya tarik minat khusus seperti berburu, mendaki gunung, gua, industri dan kerajinan, tempat perbelanjaan, sungai, tempat ibadah, dan lainnya.

Suatu daya tarik wisata harus memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya, menurut Maryani (1991:11) dalam Kirom et al., (2016) syarat-syarat tersebut, yaitu:

a. *What to see* dimana ditempat tersebut harus ada obyek dan atraksi wisata yang berbeda dengan yang dimiliki daerah lain. Dengan kata lain daerah tersebut harus memiliki daya tarik khusus dan atraksi budaya yang dapat dijadikan "*entertainment*" bagi wisatawan. *What to see* meliputi pemandangan alam, kegiatan, kesenian dan atraksi wisata.
b. *What to do* yaitu selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat membuat wisatawan betah tinggal lama di tempat itu.
c. *What to buy* yaitu tempat tujuan wisata harus tersedia fasilitas untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal.
d. *What to arrived* termasuk aksesibilitas, bagaimana kita mengunjungi daya tarik wisata tersebut, kendaraan apa yang akan digunakan dan berapa lama tiba ke tempat tujuan wisata tersebut.
e. *What to stay* yaitu bagaimana wisatawan akan tinggal untuk sementara selama dia berlibur. Diperlukan penginapan baik hotel berbintang atau hotel non berbintang dan sebagainya.

Menurut Lundberg (1976: 102) pembangunan industri pariwisata tidak hanya dengan keindahan alam dan keragaman budaya saja, namun juga harus didukung oleh sarana lainnya seperti jasa usaha, transportasi dan yang terpenting adalah faktor kesiapan sumber daya manusia dalam menunjang pariwisata. Daya tarik dan potensi daerah tujuan wisata akan berhasil dengan dukungan sarana, prasarana dan keterlibatan masyarakat dalam industri pariwisata karena kegiatan pariwisata merupakan pariwisata sosial budaya yang melibatkan unsur manusia di dalamnya.

2.10 Preseden

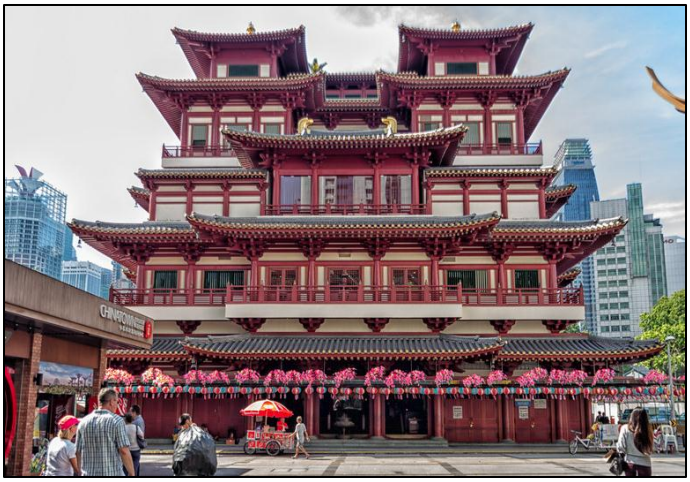
Preseden merupakan suatu hal yang telah terjadi terlebih dahulu dan dapat digunakan sebagai contoh. Dalam penelitian ini terdapat dua kampung pecinan atau Chinatown yang perencanaan dan karakteristiknya dapat dijadikan contoh, yaitu:

A. *Chinatown* Singapura

Chinatown Singapura merupakan kawasan yang menampilkan unsur budaya khas Tionghoa. Selain menjadi kawasan cagar budaya, *chinatown* juga dijadikan sebagai lokasi peribadatan, perdagangan serta obyek wisata bagi penduduk sekitar maupun wisatawan yang berkunjung ke Singapura. Akses untuk menuju chinatown ini dapat dijangkau dengan menggunakan transportasi umum seperti MRT dan bus. Hal tersebut dapat menjadi daya tarik wisatawan mancanegara. *Chinatown* Singapura terdiri dari 4 (empat) district yaitu:

1. Telok Ayer berada di Ann Siang *Hill*, dimana pada tempat ini terdapat tempat ibadah khas Tionghoa dan toko-toko unik yang menjual berbagai cinderamata dan makanan serta minuman.
2. Bukit Pasoh yang merupakan perpaduan antara kota tua dan kota baru Singapura.
3. Tanjong Pagar yang terdiri dari bangunan komersil untuk kegiatan perdagangan dan jasa seiring dengan perkembangan *chinatown*.
4. Kreta Ayer merupakan jantung dari *Chinatown* Singapura dimana terdapat berbagai macam pusat perbelanjaan tradisional.

Selain keempat distrik tersebut, chinatown Singapura juga memiliki gedung bersejarah yaitu *Chinatown Heritage Center* yang merupakan tempat peninggalan sejarah (seperti museum) yang berisikan foto – foto, rekaman wawancara lisan, pameran serta perjalanan yang dilakukan para imigran pertama Tionghoa di Singapura.



Sumber: live.staticfickr.com, 2019

GAMBAR 2.1 *CHINATOWN SINGAPORE*

Sumber: visitsingapore.com, 2019

GAMBAR 2.2 *CHINATOWN HERITAGE CENTER*

B. Pecinan Surya Kencana, Bogor

Kota Bogor merupakan salah satu kota yang berada di Indonesia dengan sejarah serta keragaman sosial budaya yang tinggi, hal ini dapat tercermin dari adat masyarakat yang berbeda-beda sesuai dengan etnis dan bentuk bangunannya menonjolkan keunikan budayanya. Salah satu keragaman sosial budaya tersebut dapat terlihat jelas pada kawasan pecinan yang terletak di Jalan Surya Kencana – Siliwangi. Kota Bogor yang termasuk dalam salah satu penerima pendampingan untuk Program Penataan dan Pelestarian Kota Pusaka

(P3KP) sudah mencantumkan arahan Rencana Penataan Kawasan Pusaka Kota dalam RTRW Kota Bogor. Berdasarkan hasil identifikasi aset pusaka tahun 2013 oleh Direktorat Jenderal Penataan Ruang, terdapat 6 (enam) kawasan yang disepakati menjadi kawasan bersejarah di Kota Bogor. Diantaranya Kawasan Perluasan Barat, Kawasan Permukiman Eropa, Kawasan Karsten Plan, Istana dan Kebun Raya Bogor, Kawasan Pecinan dan Kawasan Empang. Dalam RTBL untuk pencetusan kawasan pusaka ini akan difokuskan pada 2 (dua) kawasan pusaka di Kota Bogor, yaitu Kawasan Pecinan Surya Kencana dan Kawasan Permukiman Eropa di sekitar Kebun Raya (Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, 2015).

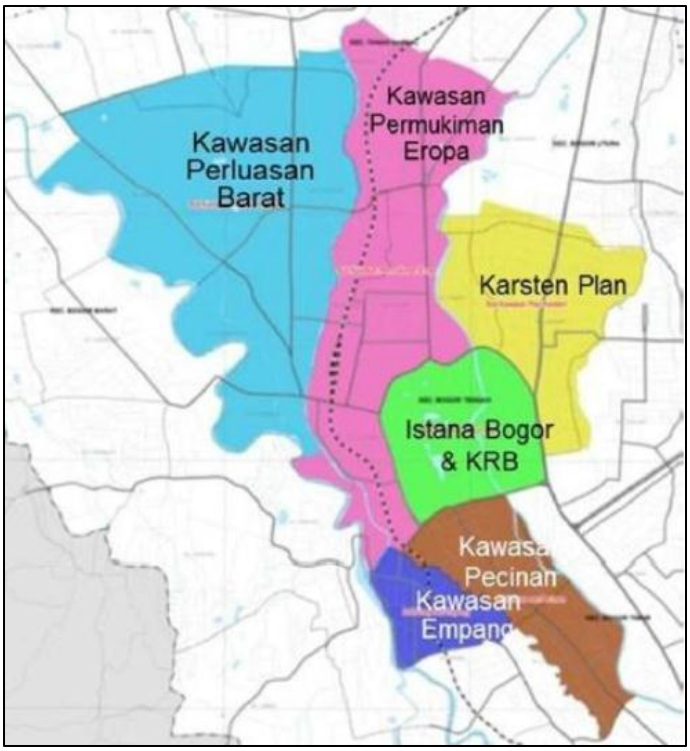
Dalam Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Bogor tahun 2011-2031 Kawasan Surya Kencana ditetapkan sebagai Kawasan Strategis Kota (KSK) dalam sudut kepentingan cagar budaya dan diperuntukkan sebagai kawasan wisata budaya, khususnya diarahkan menjadi Kawasan Pecinan Kota Bogor. Handinoto (1999) menyatakan bahwa kawasan pecinan (*China town* atau *Chinezen Wijk*) merupakan kawasan yang memiliki atmosfer khas dengan pola yang diatur sesuai *feng shui*, diperkuat dengan kehadiran kelenteng sebagai pusat ibadah dan sosial, adanya rumah toko (ruko) serta bentuk-bentuk bangunan yang khas lainnya. Kawasan pecinan sendiri terbentuk akibat migrasi masyarakat Tionghoa. Perkembangan kawasan pecinan di Kota Bogor berpusat pada koridor Jalan Surya Kencana - Siliwangi.

Jalan yang memiliki hirarki jalan kolektor sekunder ini merupakan penghubung antar kecamatan dan merupakan jalan alternatif menuju Kabupaten Bogor dan Kabupaten Sukabumi. Kentalnya ciri khas budaya China di kawasan pecinan ini dapat terlihat dari keberadaan vihara dan kelenteng Hok Tek Bio yang terletak di sudut timur persimpangan Jalan Surya Kencana dan bentuk arsitektur bangunan-bangunan ruko yang menunjukkan ciri khas pecinan. Sesuai dengan karakter daerah pecinan yang umumnya kawasan perdagangan (Dewi et al., 2005), kawasan pecinan Kota Bogor juga merupakan daerah sentra perdagangan dengan skala pelayanan kota, disamping itu dalam menjaga kentalnya ciri khas kawasan Jalan Surya Kencana – Siliwangi ini sebagai kawasan pecinan, masyarakat pada kawasan ini setiap tahunnya

mengadakan aktivitas budaya Cap Go Meh dalam rangka meriahkan dan penutupan hari raya imlek.

Sumber: kebudayaan.kemdikbud.go.id, 2019

GAMBAR 2.3 KAWASAN PECINAN SURYA KENCANA BOGOR



Sumber: Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, 2015

GAMBAR 2.4 PETA PUSAT KAWASAN BERSEJARAH KOTA BOGOR

2.11 Sintesa Variabel

Sintesa variabel merupakan ringkasan variabel yang akan digunakan sebagai dasar dalam penelitian dimana variabel-variabel tersebut diperoleh dari beberapa literatur pada sintesa literatur sebelumnya, sintesa variabel yang digunakan seperti pada tabel berikut:

TABEL II. 2 SINTESA VARIABEL

Sasaran	Variabel	Komponen	Sumber
Arahan kebijakan pengembangan pariwisata budaya	Kesesuaian dengan arahan kebijakan	*Implementable Approach*	Inskeep (1991:29)
Karakteristik Kampung Pecinan	*Intangible*	Peran dan kedudukan	Pratiwo (2010)
		Akulturasi budaya dan penerapan nilai budaya China	
		Tindakan penataan dan peremajaan pemerintah setempat	
	Tangible	Pola permukiman	
		Landmark	
		Karakter bangunan	
		Jalur pejalan kaki	
Potensi Kampung Pecinan sebagai daya tarik wisata budaya	*Attraction*	Keunikan daya tarik wisata	Cooper et al., (1995: 81)
		Nilai daya tarik wisata	
		Tradisi	
		Festival	
		Kuliner	
	Accessibility	Jarak terhadap jalan raya	
		Waktu tempuh dari pusat kota	
		Jenis jalan	
		Kondisi jalan	
		Jenis angkutan umum	
		Intensitas ketersediaan angkutan umum	

Sasaran	Variabel	Komponen	Sumber
	Amenity	Tempat parkir	
		Tempat ibadah	
		Penginapan	
		Tempat makan	
		Pusat perbelanjaan	
	Ancillary	Pengelola	
		Komunitas	
		Jasa perjalanan	

Sumber: Hasil pengolahan, 2019