

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian dan Jenis Pariwisata

Menurut UU No. 10 Tahun 2009, Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Menurut Karyono (1997, hal. 15), “Pariwisata adalah keseluruhan kegiatan pemerintah, dunia usaha dan masyarakat untuk mengatur, mengurus dan melayani kebutuhan wisatawan”.

Lebih lanjut lagi pendapat dari E. Guyer Freuler yang dikutip dalam Pendit (2002, hal. 34), pariwisata merupakan fenomena dari zaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian hawa, penilaian yang sadar dan menumbuhkan (cinta) terhadap keindahan alam dan pada khususnya disebabkan oleh bertambahnya pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat manusia sebagai hasil daripada perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan daripada alat-alat pengangkutan.

Sedangkan menurut Suwantoro (2004, hal. 3), istilah pariwisata berhubungan erat dengan pengertian perjalanan wisata yaitu “sebagai sesuatu perubahan tempat tinggal sementara seseorang di luar tempat tinggalnya karena suatu alasan dan bukan untuk melakukan kegiatan untuk menghasilkan upah. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perjalanan wisata merupakan suatu

perjalanan yang dilakukan seseorang atau lebih dengan tujuan antara lain untuk mendapatkan kenikmatan dan memenuhi hasrat ingin mengetahui sesuatu”

Menurut Yoeti (1996, hal. 119-126), pariwisata dapat diklasifikasikan menurut letak geografis, menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran, menurut alasan atau tujuan perjalanan, menurut saat atau waktu berkunjung dan menurut obyeknya. Jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut :

1. Menurut letak geografis di mana kegiatan pariwisata berkembang
 - a. Pariwisata lokal (*local tourism*)
 - b. Pariwisata regional (*regional tourism*)
 - c. Pariwisata nasional (*national tourism*)
 - d. Pariwisata *regional-internasional*
 - e. Kepariwisataaan dunia (*international tourism*)
2. Menurut pengaruhnya terhadap neraca pembayaran
 - a. *In Tourism* atau pariwisata aktif
 - b. *Out-going Tourism* atau pariwisata pasif
3. Menurut alasan atau tujuan perjalanan
 - a. *Business tourism*
 - b. *Vocation tourism*
 - c. *Educational tourism*
4. Menurut saat atau waktu berkunjung
 - a. *Seasonal tourism*
 - b. *Occasional tourism*
5. Menurut obyeknya

- a. *Cultural tourism*
- b. *Recuperational tourism*
- c. *Commercial tourism*
- d. *Sport tourism*
- e. *Political tourism*
- f. *Social tourism*
- g. *Religion tourism*

Jenis-jenis pariwisata tersebut bisa bertambah, tergantung pada kondisi dan situasi perkembangan dunia kepariwisataan di suatu daerah. Hal ini berkaitan dengan kreativitas para ahli *professional* yang berkecimpung dalam industri pariwisata. Semakin kreatif dan banyak gagasan yang dimiliki, maka semakin bertambah pula bentuk dan jenis wisata yang dapat diciptakan bagi kemajuan industri pariwisata (Pratiwi, 2015).

2.2. Pengertian dan Kriteria *Nodes* Sebagai Elemen Pembentuk Ruang Kota

Menurut Lynch (1960, hal. 47-48), *nodes* adalah suatu titik atau lokasi strategis di dalam kota yang merupakan fokus intensif dimana dan darimana pengamat dapat masuk dan bepergian. *Nodes* dapat berupa persimpangan jalan utama, pemberhentian sementara kendaraan, perpotongan dari jalur, dan tempat pergantian dari satu struktur bagian kota tertentu ke struktur yang lainnya. *Nodes* dapat berupa konsentrasi sederhana yang pertumbuhannya dimulai dari beberapa pengguna atau karakter fisik seperti sudut jalan atau lapangan tertutup. Beberapa konsentrasi *nodes* merupakan fokus atau lambang dari sebuah kawasan yang

kemudian berkembang menjadi simbol kawasan tersebut. Fokus tersebut dapat disebut inti. Banyak *nodes*, mengambil bagian dari sifat persimpangan dan konsentrasi/fokus. Konsep *nodes* berhubungan dengan konsep jalan, dari persimpangan/*node* yang tipikal dihubungkan dengan jalan. *Nodes* mirip hubungannya dengan konsep dari kawasan, dimana inti merupakan fokus intensif dari kawasan, inti tersebut membentuk pusat kutub. *Nodes* dapat berupa bintik-bintik kecil dalam sebuah kawasan, yang dapat berupa persimpangan, bintik-bintik transportasi, dan persimpangan jalan atau gabungan dari jalur sirkulasi.

Menurut Salingeros (2000), beberapa *nodes* memiliki interaksi dengan *nodes* lain dalam skala yang lebih kecil melalui fungsi seperti pasar, sekolah, gereja, tempat kerja, dll. Tujuan dari *nodes* (Szekely, 2013), adalah untuk menciptakan sebuah sistem ekonomi lokal yang terdesentralisasi dalam struktur sosial-urban yang tangguh, sehingga dapat memberikan makna terhadap identitas budaya lokal dari evolusi sistem perkotaan. Homogenitas dapat dicapai dengan menggunakan elemen bangunan, dekorasi, dan elemen tertentu dari sebuah jalan. Tiga atau empat elemen tersebut cukup dianggap mendefinisikan identitas yang kuat dari sebuah tempat. Semakin kita berhasil untuk menciptakan citra yang beragam dan bermakna sebuah kota, semakin banyak orang akan dapat memahami ruang kota dan merasa baik ketika menggunakannya.

Nodes dapat berfungsi juga sebagai ruang yang mendorong orang untuk berhenti, menghuni dan berpartisipasi dengan kehidupan kota (Ujang & Kum, 2014). Menurut Santa Ana Planning (2010), beberapa lokasi dianggap sebagai *nodes* untuk mengantisipasi perkembangan pusat-pusat kegiatan di masa depan.

Pada kenyataannya, banyak dari daerah-daerah tersebut saat ini memiliki kehadiran yang lemah dan kurang aktivitas, intensitas dan visibilitas karakteristik *nodes*. Daerah-daerah ini dapat ditunjuk sebagai *nodes* atau landmark, tetapi mereka saat ini tidak berfungsi sebagai *nodes*.

2.3. Konsep Memori Kolektif

Menurut Seil (2010, hal. 9-10), memori awalnya disimpan dalam pikiran manusia, tetapi kemudian dikomunikasikan dengan bahasa untuk menciptakan ikatan sosial dan menciptakan pemahaman yang lebih baik dari masa lalu. Memori adalah apa yang membuat seseorang menjadi bagian dari “kelompok”, karena memungkinkan pemahaman secara kolektif bersama-sama. Kenangan secara sosial dibangun dan dinegosiasikan antara orang-orang dan kelompok-kelompok dan kontur pengembangan hidup kita. Sedangkan menurut Kansteiner (2002, hal. 180), memori kolektif adalah sebuah representasi bersama dari masa lalu oleh sebuah kelompok atau komunitas. Dalam sebuah jurnal, Ardakani & Oloonabadi (2011) menyatakan bahwa memori adalah kapasitas mental manusia untuk mempertahankan dan menghidupkan kembali fakta-fakta, peristiwa dan sebagainya dengan mengingat atau mengenali pengalaman sebelumnya. Memori kolektif adalah serangkaian peristiwa yang secara kolektif diingat oleh sekelompok orang yang berbagi dan melibatkan diri dalam membentuk ingatan itu (Misztal, 2003).

Dalam kenyataannya, orang cenderung untuk berkomunikasi tentang memori kolektif dengan mengacu pada memori individual (Thelen, 1989), dan

memori kolektif bekerja dengan cara mendorong dan menentukan identitas kelompok, asal, siapa mereka dan bagaimana mereka harus bertindak di masa sekarang dan masa depan (Gillis, 1994, hal. 7). Ketika suatu peristiwa terjadi dan waktu berlalu maka apa yang tersisa dalam pikiran adalah ruang (*space*) terjadinya peristiwa itu. Memori-memori itulah yang membuat hidup manusia bermakna, dan membuat dimensi temporal dan spasial dari hidup manusia menjadi terarah (Ahad & Lim, 2014).

Olick (1999, p. 337) berpendapat bahwa memori kolektif dapat dianalisa dengan memasukkan faktor-faktor seperti representasi kolektif (simbol-simbol, makna, narasi, dan ritual yang tersedia bagi publik), struktur kebudayaan (sistem peraturan atau pola yang memproduksi representasi), konstruksi sosial (pola interaksi), dan memori-memori individual yang terbentuk secara kultural dan sosial. Masih menurut Olick (1999, p. 336) terdapat tiga prinsip dalam menganalisa memori kolektif dan mengolah materi yang ditemukan didalamnya. Pertama memori kolektif tidak bersifat monolitik. Peningatan kolektif merupakan proses yang sangat kompleks, melibatkan banyak orang, praktik, materi, dan tema. Yang kedua, konsep memori kolektif mendorong untuk melihat memori sebagai residu otentik akan masa lalu atau sebaliknya sebagai konstruksi yang sifatnya dinamis dalam masa kini. Proses mengingat-ingat yang kompleks selalu merupakan proses negosiasi yang cair antara hasrat dimasa kini dan peninggalan dari masa lalu. Ketiga, harus diingat bahwa memori adalah sebuah proses, dan bukan sebuah benda. Memori kolektif adalah sesuatu yang dilakukan

bukan sesuatu yang dimiliki. Oleh karenanya diperlukan perangkat analisis yang sensitif terhadap keberagaman, kontradiksi, dan dinamikanya.

2.4. Konsep *Place Attachment*

Place attachment mengacu pada emosional atau ikatan afektif antara individu dan tempat tertentu sebagaimana ikatan fungsional yang terjadi secara berulang atau interaksi antara orang dan tempat (Oh, Lyu, & Hammitt, 2012). *Place attachment* adalah sebuah simbol hubungan dengan tempat yang terbentuk oleh pemberian makna emosional dan akal sehat. *Place attachment* juga merupakan batasan yang menjelaskan bagaimana orang mempersepsikan tempat tersebut dan berinteraksi dengannya (Altman & Low, 1992).

Di bidang psikologi lingkungan, *place attachment* didefinisikan sebagai keterkaitan sosial antara individu dengan tempat (Hidalgo & Hernandez, 2001) menyangkut perilaku, afektif dan komponen kognitif (Kyle, Mowen, & Tarrant, 2004). Dalam bidang rekreasi dan olah raga, *place attachment* digambarkan sebagai ikatan emosional antara individu dan aturan tertentu (Williams, Patterson, & Roggenbuck, 1992). Dalam psikologi, *place attachment* mengacu pada ikatan emosional antara orang dengan pengaturan lingkungan mereka (Mazumdar, 2005). Sementara itu dalam bidang pariwisata, *place attachment* mengacu pada emosi dan bentuk ikatan psikologi antara individu dan aturan tertentu (Tsai, 2012).

Menurut Rubinstein & Parmelee (1984), intensitas "*Place Attachment*" dibagi dalam 4 *level*, yaitu:

1. *Level 1*, manusia hanya tahu tentang suatu tempat dan memikirkannya tanpa mengalami perasaan/memori pribadi yang kuat.
2. *Level 2*, “*personalized attachment*”, bila manusia mempunyai memori tentang suatu tempat yang tidak dipisahkan dari pengalaman pribadinya.
3. *Level 3*, “*extention*”, bila suatu tempat memberikan memori emosional atau secara psikologi melibatkan individu dengan berbagai cara.
4. *Level 4*, “*embodiment*”/pengejawantahan, bila batas antara diri (*the self*) dengan lingkungan menjadi kabur bahkan bagi beberapa individu identitas pribadi & identitas tempat lebur menjadi satu.

Menurut Oz (2014), *place attachment* dapat dilihat dari seringnya kata yang muncul. Ini dapat diartikan bahwa kata yang sering digunakan seseorang dalam mengungkapkan kondisi suatu tempat, orang tersebut sudah memiliki keterikatan dengan tempat tersebut. *Level of place attachment* ditunjukkan adanya keterkaitan dengan frekuensi kata yang digunakan.

2.5. Media Sosial

Perkembangan di bidang teknologi informasi komputer dari masa ke masa, sangat pesat dan peranannya dalam kehidupan manusia dapat dirasakan dalam berbagai bidang kegiatan kehidupan manusia, baik secara individu maupun kelompok. Interaksi antar pengguna kemudian menciptakan istilah lain sebagai *social media* (media sosial) lantaran keterhubungan yang terjadi diantara penggunanya. Kehadiran media sosial jenis ini diantaranya *friendster*, *multiply*, dan belakangan *facebook* mengubah tatanan interaksi sosial antar manusia.

Menurut Syaifuddin (2013), keterhubungan bukan lagi diartikan sebagai pertemuan tatap muka atau kehadiran secara fisik, namun dimungkinkan melalui perantara teknologi. Kedua belah pihak atau banyak pihak tak perlu ada di satu lokasi untuk saling terhubung. Jarak bukan lagi menjadi persoalan. Keterpisahan adalah keterhubungan dalam konteks media sosial.

Menurut Cahyono (2016), media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Berdasarkan Kaplan & Haenlein (2010), media sosial didefinisikan sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”.

Teknologi media sosial mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, *weblog*, *blog sosial*, *microblogging*, *wiki*, *podcast*, foto atau gambar, video, peringkat dan *bookmark* sosial. Menurut Kaplan & Haenlein (2010), dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang penelitian media (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self presentasi*, *self-disclosure*), maka media sosial dapat diklasifikasikan menjadi enam jenis media sosial:

1. Proyek kolaborasi

Website mengizinkan *user*-nya untuk dapat mengubah, menambah, ataupun *me-remove* konten-konten yang ada di *website* ini. Contohnya: *Wikipedia*.

2. *Blog* dan *microblog*

User lebih bebas dalam mengekspresikan sesuatu di *blog* ini seperti curhat ataupun mengkritik kebijakan pemerintah. Contohnya: *Twitter*.

3. Konten

Para *user* dari pengguna *website* ini saling membagi (*share*) konten-konten media, baik seperti video, e-book, gambar, dan lain-lain. Contohnya: *Youtube*.

4. Situs jejaring sosial

Aplikasi yang mengizinkan *user* untuk dapat terhubung dengan cara membuat informasi pribadi sehingga dapat terhubung dengan orang lain. Informasi pribadi itu bisa seperti foto-foto. Contohnya: *Facebook*.

5. *Virtual game world*

Dunia *virtual* mereplikasikan lingkungan 3D, dimana *user* bisa muncul dalam bentuk *avatar-avatars* yang diinginkan serta berinteraksi dengan orang lain selayaknya didunia nyata. Contohnya: *Game Online*.

6. *Virtual social world*

Dunia *virtual* dimana penggunaanya merasa hidup didunia *virtual*, sama seperti *virtual game world*, berinteraksi dengan yang lain. Namun, *virtual social world* lebih bebas, dan lebih kearah kehidupan. Contohnya: *Second Life*.

2.6. Kualitas Perkotaan (*Urban Qualities*)

Kualitas perkotaan tidak hanya ditentukan dari komponen fisik bentuk perkotaan, namun komponen fisik tersebut juga penting untuk menghubungkan elemen spasial dengan prinsip aspek kualitatif dari bentuk perkotaan dan untuk menilai bagaimana orang menghargai kualitas hubungan tersebut. Mengkaji beberapa teori dan prinsip konseptual Barat yang terkait dengan kualitas desain perkotaan diperlukan untuk merumuskan kerangka kerja yang lebih tepat untuk menganalisis kualitas desain untuk bentuk perkotaan.

Desain ruang perkotaan sengaja dimaksudkan untuk menyajikan keterkaitan antar tempat, untuk menekankan bangunan tertentu di ruang tertentu, dan untuk menunjukkan arah gerak yang jelas. Oleh karena itu, untuk menjadi perhatian disain ruang perkotaan berarti menghasilkan berbagai macam pola ruang di dalam kota dengan lapisan perkotaan (*urban fabric*) yang berkesinambungan (*coherent*). Ruang semacam itu dilihat dari tingkat ruang, antara ruang terbuka dan bangunan sekitarnya, yang dapat menciptakan pandangan, pemandangan dan cakrawala yang berbeda (Commission For Architecture & The Built Environment, 2000). Pembentukan dari bentuk lingkungan bangunan dan struktur perkotaan ditransformasikan dari waktu ke waktu sepanjang konteks historis dari bentuk fisik dan fungsi lingkungan.

Menurut Lynch (1981) dalam bukunya yang berjudul *Good City Form*, dalam mengevaluasi kualitas perkotaan dapat dilihat dari 5 poin sudut pandang, yaitu:

1. *Vitality*

Tingkat dimana bentuk penyelesaian mendukung fungsi yang *vital*, persyaratan biologis dan kemampuan dari manusia, bagaimana melindungi kelangsungan hidup spesies. Disebutkan tiga prinsip dalam vitalitas, yaitu:

- a. sumber energi (*sustenance*); ketersediaan seluruh elemen untuk keberlanjutan kehidupan. Harus ada persediaan makanan yang cukup, energi, air dan udara pada saat bersamaan ketersediaan pembuangan limbah yang benar.
- b. keamanan (*safety*); ini mempertimbangkan keamanan psikologis, keselamatan sosial dan keamanan fisik. Harus ada elemen keamanan fisik seperti bahaya, racun, dan penyakit, juga keselamatan sosial dan psikologis seperti pembelaan terhadap serangan pelanggaran, pencegahan dari api, ketahanan terhadap gempa.
- c. persesuaian (*consonance*); lingkungan harus sesuai dengan struktur dasar biologi manusia. Ini harus mendukung ritme alami, dan harus memberikan masukan sensorik yang optimal.

2. *Sense*

Ini adalah gabungan antara bentuk lingkungan dan proses persepsi dan kognisi manusia. Itu tergantung dari bentuk ruang, kualitas dan aktivitas manusia. Karakteristik dari sense meliputi:

- a. identitas (*identity*); ini adalah sejauh mana orang dapat mengenali atau mengingat suatu tempat yang berbeda dari tempat lain, memiliki karakter unik tersendiri.

- b. struktur (*structure*); dimana pada skala tempat kecil ada kepekaan bagaimana bagian itu cocok bersama dalam pemukiman besar yang disebut kepekaan orientasi.
- c. kesesuaian (*congruence*); identifikasi/mengenalinya dari tempat oleh bentuk kota atau bangunan.
- d. keterbacaan (*legibility*); penghuni dapat saling berkomunikasi secara akurat melalui fitur fisik simbolisnya.
- e. transparansi (*transparency*); seseorang dapat secara langsung melihat operasi dari berbagai fungsi teknis, aktivitas, dan proses sosial & alami yang terjadi dalam penyelesaian

Perasaan *visual* yang serupa ini juga dihadirkan di *The Concise Townscape*, oleh Cullen (1961).

3. *Fit*

Ini menjadi cocok antara tempat dan keseluruhan pola perilaku. Hal ini terkait dengan karakteristik tubuh manusia dan sistem fisik pada umumnya. Kemampuan beradaptasi, manipulabilitas, kemampuan reversibilitas berlebih, meningkatkan aksesibilitas, pemisahan bagian, modular dan standarisasi, pengurangan biaya daur ulang adalah karakteristik kecocokan.

4. *Access*

Ini adalah sejauh mana barang, layanan, tempat dan informasi dapat diakses dengan waktu dan usaha yang minimum. (paling tidak jalur perlawanan). Diklasifikasikan sebagai akses terhadap orang lain, akses

terhadap aktivitas manusia, akses terhadap layanan, akses terhadap sumber daya material, akses terhadap lingkungan alam, akses terhadap informasi.

Akses tidak hanya dalam hal permeabilitas fisik, tapi juga mencakup konektivitas *visual*.

5. *Control*

Ini mengacu pada fenomena *pervasif* dari penguasaan wilayah ruang dan waktu untuk melaksanakan aktivitas sehari-hari. Itu berhubungan dengan kepemilikan. Ada beberapa hak spasial seperti hak kehadiran, hak untuk berada di tempat, hak penggunaan dan tindakan, hak modifikasi, hak disposisi. Berikut aspek yang mempengaruhi:

- a. kesesuaian (*congruence*); sejauh mana pengguna aktual atau penghuni suatu ruang mengendalikannya dalam proporsi derajat dari kepemilikan didalamnya. Kesesuaian pengguna memungkinkan kecocokan dan keamanan, kepuasan dan kebebasan yang lebih baik sebagai konsekuensinya.
- b. tanggung jawab (*responsibility*); adalah kriteria penyeimbangan dan anggapan bahwa mereka yang mengendalikan suatu tempat harus memiliki motif, informasi dan kekuatan untuk melakukannya dengan baik.
- c. kepastian (*certainty*); sejauh mana orang memahami sistem kontrol, dapat memprediksi ruang lingkungannya, dan merasa aman dengan itu.

Kualitas suatu perkotaan dinilai juga dari ruang perkotaan yang ramah terhadap orang. Menurut Tibbalds (1992), dalam hal kualitas tempat, produk desain perkotaan akan menyenangkan jika menarik orang yang berbeda pada waktu yang berbeda dan untuk tujuan yang berbeda. Masih dalam tulisan yang sama, bahwa penggunaan dan aktivitasnya lebih penting daripada bangunan, oleh karena itu ruang publik yang lebih banyak digunakan dan beragam, semakin mereka cenderung lebih ramah untuk orang.

