

BAB II. KAJIAN TEORI

2.1 TINJAUAN TEORI

2.1.1 Homestay

Homestay merupakan hunian sewa yang ditumpangi oleh wisatawan (Chairunisa, 2015). *Homestay* menawarkan fasilitas hunian sementara dengan menawarkan pengalaman hidup bersama pemilik rumah dan dapat terlibat langsung mempelajari kebudayaan yang ada di masyarakat lokal di suatu desa wisata (ASEAN *Homestay Standard*, 2016).

Menurut ASEAN *Homestay Standard* (2016), *Homestay* memiliki 9 kriteria yakni:

1. Terdapat pemilik atau penyedia
2. Memiliki akomodasi meliputi bangunan, kamar tidur, dan kamar mandi
3. Memiliki aktivitas atau kegiatan masyarakat lokal
4. Memiliki organisasi pengelola
5. Terletak di lokasi yang mudah di akses serta memiliki papan penunjuk arah
6. Memperhatikan tingkat kebersihan yang meliputi kebersihan fasilitas menginap, kebersihan area *homestay*, dan kebersihan pembuatan makanan bagi tamu.
7. Memiliki fasilitas keamanan dan keselamatan
8. Terdapat aktivitas promosi
9. Menerapkan prinsip berkelanjutan, misalnya *environmental sustainability dan economic sustainable*.

2.1.2 Desa Wisata

2.1.2.1 Pengertian

Dalam Peraturan Menteri Kebudayaan Dan Pariwisata Nomor: KM.18/HM.001/MKP/2011 mengenai Pedoman Program Pemberdayaan Masyarakat Mandiri (PNPM) Kepariwisata, menyatakan desa wisata merupakan wujud integrasi yang terdiri dari atraksi, akomodasi dan fasilitas pendukung yang disajikan bersama adat dan tradisi yang berlaku dalam pola kehidupan masyarakat di suatu daerah tertentu. Desa Wisata merupakan sebuah kawasan yang menawarkan nuansa pedesaan lengkap dengan kearifan lokal dari pedesaan itu sendiri yang meliputi adat istiadat, budaya, arsitektur tradisional hingga kegiatan perekonomian masyarakatnya (Priasukmana &

Mulyadin). Desa wisata pun memiliki potensi untuk pengembangan komponen pariwisata, misalnya atraksi, akomodasi, cinderamata, kuliner, dan kebutuhan wisata lainnya.

Pengertian lainnya, Desa wisata adalah desa dengan daya tarik atau potensi wisata unik, baik dari kondisi fisik alam hingga pola kehidupan sosial masyarakat yang dikelola dengan matang sejalan pengembangan fasilitas pendukung wisata pada sebuah permukiman yang harmonis dan pengelolaan yang terencana serta terorganisir sehingga siap menerima wisatawan serta mampu menjadi penggerak dalam sektor ekonomi yang berpengaruh pada peningkatan kesejahteraan dan pemberdayaan masyarakat setempat.

2.1.2.2 Karakteristik Desa Wisata

Setiap desa wisata memiliki karakteristiknya masing-masing, tergantung pada potensi yang ada di desa wisata tersebut. Sebuah desa dapat dikategorikan sebagai desa wisata apabila mempunyai potensi diantaranya:

- a. Adanya daya tarik ataupun atraksi yang unik yang mampu menarik minat wisatawan.
- b. Adanya fasilitas pendukung seperti penginapan, warung makan, dan pusat cenderamata.
- c. Adanya aktifitas wisata contohnya, mengukir, menenun, wisata alam dan lain-lain.
- d. Adanya pengembangan umum, terutama pada fasilitas pendukung. Hal ini sebagai upaya dalam mewujudkan tujuan wisata yang menyuguhkan pelayanan terbaik bagi wisatawan, contohnya: pengelolaan pengunjung, dan pelayanan komunikasi.

2.1.2.3 Tahap Pengembangan Desa Wisata

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) pengembangan desa wisata terdiri dari 4 klasifikasi yakni Rintisan, Berkembang, Maju dan Mandiri. Klasifikasi ini menggambarkan jenis program desa wisata yang mampu dilaksanakan oleh desa tersebut. Adapun 4 tahapan tersebut meliputi:

1. Desa Wisata Rintisan

Tahap pertama dari pengembangan desa wisata adalah tahap desa wisata rintisan. Tahap ini adalah tahap di mana desa memiliki potensi wisata yang besar namun belum memiliki wisatawan, fasilitas sangat terbatas, serta belum adanya

tingkat kesadaran masyarakat dan pemerintah daerah terhadap potensi wisata di daerah tersebut. Desa wisata ini perlu “dikembangkan” dari awal.

2. Desa Wisata Berkembang

Desa yang memiliki potensi dan mulai menarik minat wisatawan. Desa wisata tahap ini banyak ditemui di Indonesia, di mana desa tersebut sudah memiliki kunjungan wisatawan namun pengelolaannya masih tergolong kurang. Salah satu faktor pengelolaan yang kurang adalah karena belum adanya kesadaran dari masyarakat.

3. Desa Wisata Maju

Pada tahap pengembangan desa wisata maju, masyarakat desa telah memiliki kesadaran akan potensi wisata, mengelola dana desa secara terorganisir, memiliki kelompok pengelola/kelompok sadar wisata, dan desa wisatanya telah dikunjungi banyak wisatawan.

4. Desa Wisata Mandiri

Pada tahap ini desa wisata secara mandiri mengembangkan potensi dan inovasi pariwisata yang ada di desanya, fasilitas wisata sesuai standar, dan dikelola secara kolaboratif pentahelix (kolaborasi antara pihak pemerintah, komunitas, pelaku bisnis, akademisi, dan media). Biasanya desa wisata yang berada di tahap ini telah diakui secara Internasional.

2.1.3 Pariwisata Heritage

2.1.3.1 Pengertian

Menurut *United Nations World Tourism Organization* (2008), pariwisata merupakan fenomena budaya, ekonomi dan sosial ditandai dengan adanya perpindahan individu/kelompok dari suatu daerah ke luar lingkungan yang biasa dikunjungi dengan tujuan pribadi atau bisnis. Pelaku pariwisata disebut pengunjung. Kegiatan pengunjung saat mengunjungi lokasi wisata dapat berdampak terhadap peningkatan ekonomi masyarakat di sekitar lokasi wisata tersebut. Selain berdampak pada ekonomi, pariwisata juga berdampak pada tata lingkungan dan bangunan, serta aktifitas sosial masyarakat sekitar lokasi wisata. Karena dampak yang dihasilkannya tersebut, masyarakat sekitar dapat menghasilkan barang dan jasa guna memenuhi kebutuhan pengunjung.

Menurut Edson (2004) *Heritage* merupakan sesuatu yang mendeskripsikan psikologi, adat istiadat, atau cita-cita masyarakat, yang diwariskan oleh generasi

sebelumnya dan dapat berwujud nyata atau pun tidak berwujud. Dari pengertian tersebut, *heritage* dapat disebut sebagai warisan. Menurut Knudsen dan Charles (2008), warisan adalah seperangkat gagasan, simbol, dan peristiwa yang membangun dan memperkuat kohesi sosial dan identitas, baik secara nyata ataupun tidak nyata, dari sekelompok individu. Menurut Murjana (2011), pariwisata *heritage* merupakan sebuah metode untuk memberdayakan dan memanfaatkan peninggalan-peninggalan sejarah baik yang bersifat *tangible* maupun *intangible* termasuk masyarakat sekitar lokasi wisata. Berdasarkan hal tersebut, bahwasanya pariwisata warisan digolongkan menjadi dua yakni berwujud (*tangible*) dan tidak berwujud (*intangible*) (Timothy dan Boyd, 2003).

2.1.3.2 Aspek Pembentuk Pariwisata *Heritage*

1. Pariwisata *Heritage Tangible* (Berwujud)

Warisan berwujud (*tangible*) digolongkan atas warisan bergerak (*movable heritage*) dan warisan tidak bergerak (*immovable heritage*). Adapun warisan bergerak merupakan objek-objek yang berada di dalam ruangan, seperti : karya seni, foto, dokumen, bahkan dapat berupa rekaman seperti kaset, film dan video. Sedangkan warisan tidak bergerak merupakan tempat atau objek di luar ruangan seperti : bentang alam, situs dan bangunan bersejarah (Galla,2001).

2. Pariwisata *Heritage Intangible* (Tidak Berwujud)

Warisan tidak berwujud (*intangible*) sering dikaitkan dengan budaya. Budaya merupakan elemen penting dalam pariwisata *heritage* karena dapat berperan sebagai atraksi wisata yang menarik minat kunjungan wisatawan pada suatu lokasi wisata (Jansen-Verbeke, 2005). Adapun elemen yang membentuk budaya yaitu seni. Seni yang termasuk kedalam warisan *intangible* adalah sastra, bahasa, musik, tarian, bela diri, tradisi, teater dan cerita-cerita rakyat (Timothy dan Boyd,2003).

2.2 Tinjauan Penekanan Riset

2.2.3 Adaptasi

Adaptasi adalah sebuah konsep umum yang menunjukkan perubahan atau modifikasi demi menyesuaikan fungsi baru dan meninggalkan fungsi lama (Vitasurya, 2016). Adaptasi adalah usaha seseorang dalam meningkatkan kesesuaian antara lingkungan dan kebutuhannya (Ibarra, 1999).

Dalam kebudayaan, adaptasi dapat dimaknai sebagai perubahan unsur-unsur budaya yang memungkinkan kebudayaan tersebut berfungsi dengan lebih baik bagi manusia yang menjalankannya; sedangkan dalam bidang sosial, adaptasi artinya penyesuaian individu di sebuah kelompok sehingga mampu menyesuaikan diri dengan lebih baik pada lingkungannya.

Adaptasi bangunan adalah penyesuaian bangunan yang disebabkan adanya kerusakan ataupun tidak sesuai fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna. Bentuk adaptasi bangunan dapat berupa renovasi, revitalisasi, adaptive reuse, konversi, rehabilitasi, restorasi, ataupun modernisasi. Suatu bangunan umumnya akan mengalami degradasi seiring bertambahnya usia, terutama pada aspek material yang mudah mengalami penurunan performa.

Faktor yang melatarbelakangi suatu adaptasi pada bangunan dapat berupa fungsi bangunan yang sudah tidak sesuai, kualitas bangunan mengalami degradasi, serta dapat pula atas keinginan pengguna.

Adaptasi bangunan berakibat pada terjadinya perubahan fungsi, performa serta kualitas bangunan dengan tujuan pengoptimalan fungsi dan guna bangunan.

Menurut Schmidt, ada 6 strategi adaptasi bangunan, yakni perubahan pada perabotan atau furnitur (*adjustable*), perubahan tatanan ruang (*versatile*), perubahan performa komponen (*refitable*), perubahan fungsi (*convertible*), perubahan ukuran (*scalable*), serta perubahan lokasi (*movable*).

1. ***Adjustable***

Strategi *adjustable* adalah bentuk adaptasi pada bangunan berupa perubahan perabot atau furnitur karena adanya penyesuaian atau keinginan pemilik.

2. ***Versatile***

Strategi *versatile* adalah perubahan tatanan fisik ruang karena pengaruh komponen dan *furniture*.

3. ***Refitable***

Strategi *refitable* adalah bentuk adaptasi karena adanya perubahan pada komponen atau elemen arsitektur bangunan.

4. ***Convertible***

Strategi *convertible* adalah bentuk adaptasi karena adanya perubahan berupa penambahan fungsi tambahan ataupun perluasan ruang.

5. *Scalable*

Strategi *scalable* adalah bentuk adaptasi bangunan berupa adanya penambahan struktur pada bangunan.

6. *Movable*

Strategi *movable* adalah bentuk adaptasi berupa pemindahan bangunan atas keinginan pemilik.

2.2.2 Tripartite Attraction Concept

Dalam *Vacationscape* (1972: 40-42) Gunn memaparkan sebuah atraksi wisata perlu memperhatikan 3 zona bagian. Tiga zona tersebut adalah zona inti (*nucleus*) zona penyangga (*inviolable belt*), dan zona pemanfaatan (*zone of closure*) (Gunn, 1972). Teori digunakan dalam menentukan kawasan yang memiliki potensi pembangunan sarana dan prasarana pariwisata contohnya akomodasi berupa *homestay*, *villa*, dan hotel. Teori pun membantu dalam menentukan batas kawasan konservasi sehingga mampu mewujudkan pembangunan pariwisata berkelanjutan (*Sustainable Tourism Development*).

a. *Nucleus*

Merupakan zona inti atau atraksi utama pariwisata yang harus terjaga keasliannya. Zona ini adalah bagian terpenting suatu kawasan pariwisata karena memberi kekhas atau tema kawasan pariwisata tersebut.

b. *Inviolable Belt*

Merupakan penghubung (*bridging*) zona inti dan zona fasilitas publik. Kawasan ini memiliki peran menjaga citra, daya tarik wisata, serta kenyamanan wisatawan.

c. *Zone of Enclosure*

Merupakan area fasilitas pendukung atau saran-prasarana wisata berada. Seperti toko cinderamata, rumah makan, penginapan atau *homestay*, dan lain sebagainya.

2.2.3 Variabel Riset

2.2.3.1 Daya Tarik Wisata (Konsep 4A)

Daya Tarik Wisata menurut Cooper dkk (1995: 81) ada 4 (empat) komponen wajib untuk dimiliki objek wisata, yakni: *Attraction*, *Amenity*, *Accessibility*, dan *Ancillary*.

a. Atraksi (*Attraction*)

Attraction adalah komponen terpenting untuk menarik minat kunjungan wisatawan. Sebuah kawasan mampu menjadi destinasi wisata apabila memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi suatu atraksi wisata.

Atraksi wisata adalah modal awal suatu pariwisata. Potensi pariwisata pada suatu daerah dapat ditemukan apabila berpedoman pada minat wisatawan. Modal atraksi yang menarik minat dan kunjungan wisatawan ada tiga, yakni 1) Atraksi alami (*Natural Resources*), 2) Atraksi wisata budaya, dan 3) Atraksi buatan manusia. Modal kepariwisataan ini dapat ditingkatkan sesuai minat dan lama kunjungan wisatawan. Kehadiran atraksi wisata merupakan alasan serta motivasi wisatawan berkunjung pada suatu daya tarik wisata (DTW).

b. Fasilitas (*Amenity*)

Amenity adalah sarana dan prasarana yang dibutuhkan wisatawan guna meningkatkan kualitas wisata di kawasan kunjungan wisata. Sarana dan prasarana pariwisata meliputi: penginapan, transportasi, restoran, dan agen perjalanan.

c. Aksesibilitas (*Accessibility*)

Accessibility berkaitan dengan akses dan moda transportasi yang tersedia untuk mencapai tujuan atau tempat wisata. Aksesibilitas identic dengan transferabilitas, yakni kemudahan dalam berpindah dari lokasi yang satu ke tempat lainnya. Aksesibilitas yang buruk, seperti tidak tersedianya transportasi umum bandara, pelabuhan atau jalan raya, berdampak pada minimnya jangkauan wisatawan di daerah tersebut.

d. Pelayanan Tambahan (*Ancillary*)

Ancillary merupakan pelayanan yang disediakan oleh pihak/pelaku yang terlibat dan mendukung aktivitas pariwisata, seperti kelompok pengelola, pusat informasi turis, agen perjalanan dan stakeholder yang berperan dalam aktivitas wisata.

Contohnya Pemda suatu daerah tujuan wisata diharapkan mampu memberi pelayanan baik untuk wisatawan ataupun pelaku wisata lainnya. Pelayanan yang disediakan meliputi pembangunan sarana (jalan raya, rel kereta, listrik, telepon, PDAM, dan lain-lain), pemasaran, serta koordinator beragam kegiatan wisata yang berkenaan dengan peraturan perundang-undangan baik di objek wisata ataupun di sekitar objek wisata.