

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pengertian Pariwisata

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang untuk rekreasi atau liburan yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu dan telah melakukan persiapan untuk melakukan perjalanan wisata.

Hunziker dan Kraft (dalam Isdarmanto 2017:24) “ *Tourism is the totality of relationships and phenomena arising from the travel and stay of strangers, provided the stay does not imply the establishment of a permanent residence and is not connected with a remunerated activity*”. (Pariwisata adalah keseluruhan hubungan dan gejala –gejala atau peristiwa – peristiwa yang timbul dari adanya perjalanan dan tinggalnya orang asing, dimana perjalanannya tidak untuk bertempat tinggal menetap dan tidak ada hubungan dengan kegiatan untuk mencari nafkah.)

Menurut Undang-undang RI No 10 Tahun 2009 pengertian pariwisata adalah sebagai aktivitas melakukan perjalanan, baik yang dilakukan oleh individu ataupun kelompok. Dimana tujuan mereka tidak lain untuk rekreasi, mempelajari keunikan yang ditawarkan oleh objek wisata atau sekedar untuk mengembangkan diri, selanjutnya dalam Undang Undang No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata dijelaskan kembali bahwa yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah. Sedangkan Kepariwisata adalah “seluruh kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multi disiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antar wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah daerah, dan pengusaha.

Sedangkan menurut Spillane dalam Wahid (2015), Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu.

Berdasarkan uraian pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam menyelenggarakan pariwisata harus melibatkan banyak pihak yang memiliki kewajiban dan kepentingan tertentu, lalu pariwisata dalam itu sendiri selain memiliki peran dalam beberapa aspek dalam lingkungan hidup, sosial, budaya dan alam, Pariwisata juga berperan dalam bidang ilmu, dimana wisata edukasi berperan didalamnya untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tentunya bermanfaat.

2.1.2 Pengertian Budaya

Budaya dalam KBBI diartikan sebagai pikiran, akal budi, adat istiadat yang tercipta dan berkembang di masyarakat seiring dengan berjalannya waktu, sedangkan kebudayaan merupakan hasil kegiatan dan penciptaan melalui akal sehat manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat yang merupakan bagian dari keseluruhan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang saling berinteraksi satu samalain dengan membawa kebiasaan dan akal pikiran sehingga melahirkan budaya di masyarakat baik itu berupa benda maupun non benda.

Secara etimologis, kata budaya ataupun kebudayaan yang berasal dari bahasa Sanskerta “buddhayah” yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal). Secara umum kata itu dapat diartikan sebagai setiap hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia”. Sedangkan dalam bahasa Inggris, kata kebudayaan disebut culture, yang mana secara etimologis, kata itu berasal dari bahasa latin “colere” yang artinya “mengolah atau mengerjakan”,

atau “mengolah tanah atau bertani”, lalu alam bahasa Indonesia, kata culture tersebut diterjemahkan sebagai kultur.

Sedangkan menurut para ahli, budaya didefinisikan sebagai berikut:

Clifford Geertz (dalam Tjahyadi dkk, 2019: 4) mendefinisikan kebudayaan sebagai suatu sistem makna dan simbol yang disusun yang di dalamnya mengandung pemahaman bagaimana setiap individu mendefinisikan dunianya, menyatakan perasaannya dan memberikan penilaian-penilaiannya, yang pola maknanya ditransmisikan secara historis, dan diwujudkan dalam bentuk-bentuk simbolik melalui sarana komunikasi, pengabdian, dan pengembangan pengetahuan. Maka, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan suatu sistem simbolik, yang keberadaannya haruslah dibaca, diterjemahkan dan diinterpretasikan.

Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi (dalam Tjahyadi, 2019: 5) merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa dan cipta masyarakat. Dalam artian bahwa karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah (material culture) yang diperlukan oleh manusia untuk menguasai alam sekitarnya agar kekuatan serta hasilnya dapat diabdikan untuk keperluan masyarakat.

Zoet Mulder (dalam Tjahyadi, 2020: 19) memberikan pernyataan bahwa kebudayaan dapat dipahami sebagai perkembangan berbagai kemungkinan kekuatan kodrat, terutama kodrat manusia di bawah pembinaan akal budi.

Alfred North Whitehead (dalam Tjahyadi, 2020: 19) menyebutkan bahwa kebudayaan dapat dipahami sebagai karya akal budi manusia

Tjahyadi (2020: 19) kebudayaan adalah sesuatu yang harus ditemukan sebagai sesuatu yang baru yang sebelumnya tidak ada, sesuatu yang harus dialihkan dari generasi ke generasi, dan sesuatu yang harus diabdikan keasliannya atau dalam bentuk yang dimodifikasi.

Tjahyadi 2019: 7-8) membagi kebudayaan dalam tiga wujud sebagai berikut.

a. Wujud Kebudayaan sebagai Sistem Ide

Wujud kebudayaan sebagai sistem ide bersifat sangat abstrak, tidak bisa diraba atau difoto dan terdapat dalam alam pikiran individu penganut kebudayaan tersebut. Wujud kebudayaan sebagai sistem ide hanya bisa dirasakan dalam kehidupan sehari-hari yang mewujud dalam bentuk norma, adat istiadat, agama, dan hukum atau undang-undang.

b. Wujud Kebudayaan sebagai Sistem Aktivitas

Wujud kebudayaan sebagai sistem aktivitas merupakan sebuah aktivitas atau kegiatan sosial yang berpola dari individu dalam suatu masyarakat. Sistem ini terdiri atas aktivitas manusia yang saling berinteraksi dan berhubungan secara kontinu dengan sesamanya. Wujud kebudayaan ini bersifat konkret, bisa difoto, dan bisa dilihat.

c. Wujud Kebudayaan sebagai Sistem Artefak

Wujud kebudayaan sebagai sistem artefak adalah wujud kebudayaan yang paling konkret, bisa dilihat, dan diraba secara langsung oleh pancaindra. Wujud kebudayaan ini adalah berupa kebudayaan fisik yang merupakan hasilhasil kebudayaan manusia berupa tataran sistem ide atau pemikiran ataupun aktivitas manusia yang berpola. Misalnya, berbagai mahar yang terdapat dalam upacara perkawinan masyarakat Probolinggo berupa barang yang harus diberikan oleh pihak mempelai laki-laki kepada pihak mempelai perempuan. Benda-benda itu merupakan perwujudan dari ide dan aktivitas individu sebagai hasil dari kebudayaan masyarakat.

2.1.3 Wisata Edukasi

Wisata Edukasi adalah istilah yang menggabungkan dua kata yaitu wisata dan edukasi. Wisata menurut WTO (World Tourism Organization) yaitu aktifitas seseorang yang melakukan perjalanan dan tinggal selama beberapa saat di tempat tinggal yang bukan tempat tinggalnya, sedangkan Edukasi adalah kata serapan dari bahasa Inggris *education*. Kamus besar bahasa Inggris mengartikan *education* berarti pendidikan, secara etimologis edukasi berasal dari kata latin yaitu *educare* yang berarti memmunculkan, membawa dan melahirkan. Edukasi secara luas dapat diartikan

sebagai tindakan atau pengalaman yang memiliki pengaruh informatif pada pikiran, karakter dan kemampuan dalam individu.

Menurut Rodger (1998 dalam Priyanto, 2018: 34) mendefinisikan wisata edukasi (*education tourism*) sebagai sebuah program di mana peserta program tersebut bepergian ke suatu tempat atau daerah dalam satu kelompok dengan maksud utama adalah terlibat pengalaman belajar yang secara langsung berkaitan dengan lokasi yang dikunjungi.

Sedangkan Ritchie (dalam Fajriyah, 2018) “terdapat empat indikator dalam melihat potensi dan mengembangkan wisata edukasi yaitu atraksi, sumber daya manusia, tour planner, tour operator dan organisasi pariwisata”.

1. Atraksi dan kegiatan merupakan suatu objek yang menjadi wadah pengalaman berkreasi dan belajar dengan melakukan kegiatan edukasi tertentu, Yoeti 1985 mendefinisikan bahwa kegiatan wisata harus ada *Something to see, something to do, dan something to buy*.
2. Sumber daya manusia merupakan mereka yang bertanggung jawab untuk mengelola dan memberikan pengalaman belajar baik itu pengajar atau pemandu.
3. *Tour Planner* merupakan suatu individu/ agen maupun organisasi yang merencanakan dan merancang program pembelajaran bagi peserta. *Tour Operator* merupakan mereka yang berperan untuk berinovasi dengan mengemas dan menyajikan pengalaman belajar kepada wisatawan dengan menggunakan keahlian, pengetahuan, pengalaman serta melakukan pemasaran.
4. Organisasi industri pariwisata yang berperan untuk mendukung kelancaran dan kenyamanan dalam melakukan wisata edukasi bagi wisatawan baik berupa jasa transportasi, jasa perjalanan, penyedia akomodasi, konsumsi, rekreasi, hiburan dan jasa pemasaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa wisata edukasi merupakan kegiatan perjalanan ke suatu tempat yang bertujuan untuk memperoleh pengalaman belajar yang membangun karakter, pikiran, atau kemampuan terkait dengan objek wisata yang dikunjungi tersebut, wisata edukasi juga merupakan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk

meningkatkan kecerdasan dan kreativitas, dimana dalam pelaksanaannya melibatkan berbagai komponen yang saling bersinergi seperti atraksi, sumber daya manusia, perencana perjalanan, operator perjalanan dan berbagai organisasi pariwisata yang berperan dalam memenuhi kepuasan wisatawan selama berwisata edukasi.

2.1.4 Potensi Pariwisata

Menurut KBBI Potensi adalah suatu kemampuan yang ada pada suatu objek dengan kemungkinan untuk dikembangkan, sedangkan pariwisata adalah semua hal yang berkaitan dengan turisme atau kegiatan perjalanan wisata.

Pendit dalam Supriadi, 2017:151. Mendefinisikan Potensi wisata sebagai berbagai sumber daya yang ada di suatu daerah tertentu yang dapat dikembangkan untuk dijadikan suatu atraksi wisata dan dimanfaatkan untuk menjadi salah satu aspek penunjang kepentingan ekonomi namun tetap memperhatikan berbagai aspek lainnya.

Potensi wisata merupakan kekuatan atau kemampuan dari berbagai sumber daya pada suatu tempat atau daerah yang dapat dikembangkan sebagai objek daya tarik wisata, dan dapat dimanfaatkan untuk kepentingan dalam berbagai aspek ekonomi daerah tersebut.

Sujali (dalam Ridwan, 2012) menyatakan bahwa:

1. Potensi wisata adalah kemampuan dalam suatu wilayah yang mungkin dapat dimanfaatkan untuk pembangunan, mencakup alam dan manusia serta hasil karya manusia itu sendiri.
2. Potensi internal objek wisata adalah potensi wisata yang dimiliki objek itu sendiri yang meliputi komponen kondisi fisik objek, kualitas objek, dan dukungan bagi pengembangan.
3. Potensi eksternal objek wisata adalah potensi wisata yang mendukung pengembangan suatu objek wisata yang terdiri dari aksesibilitas, fasilitas penunjang dan fasilitas pelengkap.

Potensi obyek dan daya tarik wisata dibedakan menjadi tiga (Hadiwijoyo, 2012:49) yaitu:

1. Obyek wisata alam Obyek wisata alam adalah sumber daya alam yang berpotensi serta memiliki daya tarik bagi pengunjung baik

dalam keadaan alami maupun setelah ada usaha budidaya. Contohnya :pengelolaan dan pemanfaatan taman nasional, taman wisata, taman hutan raya, dan taman laut.

2. Obyek wisata sosial budaya Obyek wisata sosial budaya dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai obyek dan daya tarik wisata meliputi museum, peninggalan sejarah, situs arkeologi, upacara adat, kerajinan dan seni pertunjukan.
3. Obyek wisata minat khusus Obyek wisata minat khusus merupakan jenis wisata yang baru dikembangkan di Indonesia. Wisata ini lebih diutamakan pada wisatawan yang mempunyai motivasi khusus. Contohnya : wisata agro, wisata kesehatan.

2.1.5 Daya Tarik Wisata

Menurut Undang undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, menyatakan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran tujuan kunjungan wisatawan.

Isdarmanto(2017:14-15). Menyebutkan bahwa Setiap destinasi pariwisata memiliki daya tarik berbeda-beda sesuai dengan kemampuan atau potensi yang dimiliki. Di bawah ini adalah jenis daya tarik wisata yang biasanya ditampilkan di destinasi pariwisata :

1. Daya tarik wisata alam (*natural tourist attractions*), segala bentuk daya tarik yang dimiliki oleh alam, misalnya: laut, pantai, gunung, danau, lembah, bukit, air terjun, ngarai, sungai, hutan
2. Daya tarik wisata buatan manusia (*man-made tourist attractions*), meliputi: Daya tarik wisata budaya (*cultural tourist attractions*), misalnya: tarian, wayang, upacara adat, lagu, upacara ritual dan daya tarik wisata yang merupakan hasil karya cipta, misalnya: bangunan, seni kerajinan, seni pahat, ukir, lukis

Utama dalam Ayu Listyaningrum 2019: 18, elemen di dalam suatu daya tarik wisata secara luas meliputi:

- a. Objek wisata alam, meliputi pemandangan alam, pantai, gunung, danau, flora dan fauna, gua, kawasan hutan lindung, cagar alam.
- b. Objek wisata budaya. Meliputi upacara kelahiran bayi, tarian tradisional, baju adat, pernikahan adat, upacara laut, upacara turun kesawah, cagar budaya, bangunan bernilai sejarah, peninggalan masa lalu, festival budaya, kain tenun tradisional, tekstil lokal, pertunjukan tradisional, adat-istiadat lokal, dan lainnya.
- c. Obyek wisata buatan, meliputi sarana dan fasilitas kebugaran jasmani, wahana permainan, hiburan (komedi, sirkus, theater) ketangkasan (pacu kuda, memanah), taman rekreasi, taman nasional, pusat-pusat perbelanjaan dan lain-lain.

Menurut Maryani Dalam Utama 2017:141, terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi untuk menjadi daya tarik wisata pada suatu obyek wisata yaitu :

- a. Daya tarik wisata dapat dilihat (*What to See*)
Hal ini menjelaskan bahwa harus ada suatu objek atau atraksi wisata yang dapat disaksikan dan menjadi tujuan wisatawan untuk datang, baik sebagai sarana hiburan ataupun untuk mengembangkan diri. *What to see* dapat meliputi pemandangan alam, kegiatan, kesenian dan atraksi wisata.
- b. Aktivitas wisata yang dapat dilakukan (*What to do*)
Selain menyaksikan sesuatu yang menarik dari obyek atau atraksi wisata, wisatawan yang berkunjung harus disediakan fasilitas rekreasi yang dapat dilakukan baik aktivitas untuk bersenang-senang maupun aktivitas untuk mengembangkan diri dan mempelajari keunikan dari tradisi, seni, maupun budaya setempat.
- c. Sesuatu yang dapat dibeli (*What to buy*)
Daerah tujuan wisata seharusnya menyediakan fasilitas pendukung untuk berbelanja oleh-oleh khas yang dapat menjadi daya tarik, kebutuhan konsumsi makanan lokal, serta kerajinan rakyat yang diproduksi oleh masyarakat sekitar yang dapat dijadikan sebagai cinderamata untuk dibawa pulang ke tempat asal wisatawan.
- d. Alat Transportasi (*What to arrived*)
Daerah tujuan wisata harus memiliki aksesibilitas atau sarana bagi wisatawan untuk mengunjungi daerah tersebut, hal ini diperlukan untuk menunjang kemudahan wisatawan untuk menjangkau setiap daya tarik yang tersedia di daerah tersebut sehingga wisatawan merasa nyaman untuk

melakukan perjalanan wisata ke daerah tersebut dan berkeinginan untuk datang lagi di kemudian hari .

e. *Penginapan (Where to stay)*

Ketersediaan tempat tinggal yang nyaman untuk wisatawan akan menjadi faktor daya tarik wisata. Untuk memenuhi keperluan tempat tinggal sementara waktu bagi wisatawan yang berkunjung, daerah tujuan wisata perlu mempersiapkan penginapan, seperti hotel sejenisnya agar wisatawan dengan mudah untuk bermalam.

Menurut Avenzora (dalam Eviana,2016) menjelaskan bahwa untuk menilai potensi suatu daya tarik dalam ranah kepariwisataan terdapat indikator yang mencakup keunikan, keindahan, kelangkaan, sesinitas dan aksesibilitas.

1. Keunikan

Keunikan adalah suatu ciri khas yang dimiliki suatu objek benda maupun non benda baik berupa hasil seni kerajinan ciptaan tangan manusia,kegiatan kebudayaan dan keunikan yang ada di alam.

2. Kelangkaan

Kelangkaan adalah kondisi dimana ketersediaan untuk memenuhi kebutuhan yang terbatas atau hanya dapat ditemukan di tempat tertentu saja dan tidak mudah ditemukan ditempat lain.

3. Keindahan

Keindahan dapat merujuk kepada penilaian terhadap suatu objek yang dapat dilihat yang diartikan sebagai keadaan yang enak di pandang, cantik, atau elok dan merupakan bagian dari nilai estetika objek tersebut.

4. Seasonalitas

Seasonalitas adalah ketersediaan atas suatu objek yang dapat diperoleh dan dinikmati pada waktu tertentu dalam tahun tertentu.

5. Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah sarana untuk menuju atau mencapai suatu daerah atau tempat yang akan dikunjungi.

2.1.5 Batik

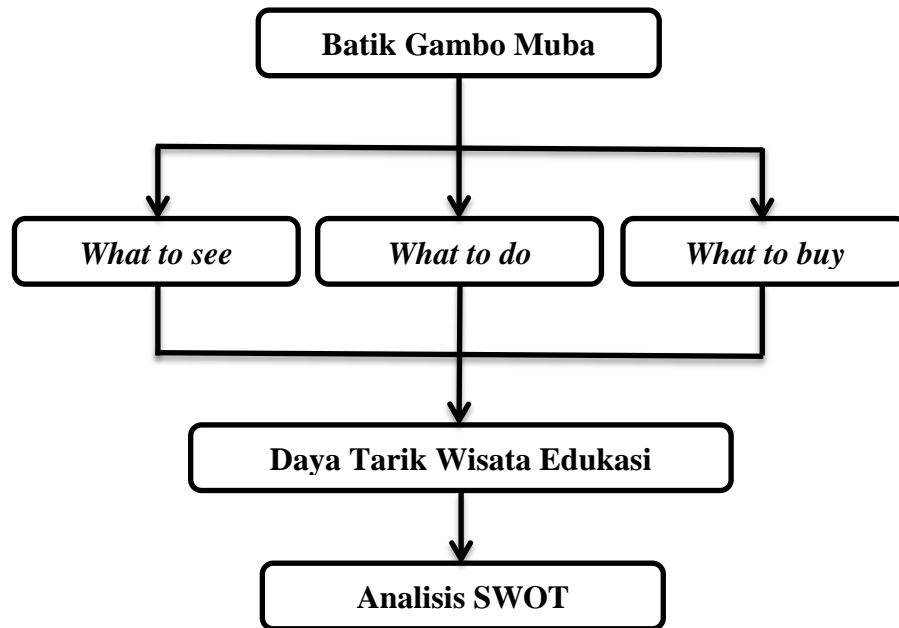
Batik Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kain bergambar corak atau motif tertentu yang pembuatannya secara khusus dilakukan dengan dengan menuliskan atau menerakan malam pada kain.

Menurut Jusri dan Idris dalam Kudiya (2019:1) Kata „batik“ adalah wujud kata benda, sedangkan kata kerjanya adalah „membatik“. Secara etimologi kata batik berasal dari bahasa jawa yaitu “ambhatik” dimana terdapat dua kata yaitu “amba” yang berarti lebar atau luas kain dan “matik” berarti membuat titik sehingga kemudian berkembang menjadi istilah batik.

Batik merupakan sebuah tradisi melukis di atas kain asli Indonesia yang telah ditetapkan oleh UNESCO sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non bendawi (*Masterpieces of the Oral and Tangible Heritage of Humanity*) sejak 2 Oktober 2009. Sejak saat itu kain tradisional batik telah diakui dunia menjadi milik indonesia dimana setiap kerajinan batik yang ada di setiap daerah di indonesia memiliki ciri khas masing-masing dengan beragam motif, corak, warna dan teknik pembuatan yang disesuaikan dengan adat ataupun kebudayaan dari setiap daerah.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan maka penulis akan menganalisis dengan menerangkan mengenai seni kerajinan batik Gambo Muba dan menjabarkannya kedalam 3 dimensi yaitu *What to See, What to Do*, dan *What to Buy*, lalu ketiga dimensi tersebut akan dikaitkan dengan indikator untuk menilai potensi daya tarik wisata. Penulis selanjutnya akan menganalisis potensi daya tarik wisata edukasi budaya menggunakan teknik analisis SWOT untuk mengetahui apakah seni kerajinan Gambo Muba berpotensi untuk dijadikan sebagai daya tarik wisata edukasi budaya.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.3 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

PENELITIAN TERDAHULU

NO	Judul	Penulis	Metode	Hasil	GAP
1	Potensi Batik Bakaran Dalam Pengembangan Pariwisata Kabupaten Pati	Nurina Eggar Purwani ngtyas, dkk (2014)	kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data studi kepustakaan, observasi, wawancara serta dokumentasi.	Hasil penelitian: Batik bakaran memiliki potensi dalam usaha pengembangan sektor pariwisata di kabupaten pati, dimana desa bakaran berpotensi menjadi tempat tujuan wisata dan tentunya hal ini berdampak positif dalam membantu meningkatkan perekonomian.	Penelitian terdahulu: potensi batik untuk mengembangkan wisata Penelitian ini: potensi aspek daya tarik dan wisata edukasi serta berlokasi di musi banyuasin, menggunakan tambahan metode kuisisioner dan analisis SWOT
2	Potensi Batik	Hery Kristanto	deskriptif kualitatif	Batik memiliki potensi sebagai	Penelitian terdahulu:

	Sebagai Daya Tarik Desa Wisata Studi Kasus Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten Provinsi Jawa Tengah	(2018)	dengan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi	daya tarik untuk desa wisata di desa Jarum, dengan potensinya yaitu batik canting, motif batik berbayar dan batik kayu Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten Jawa Tengah.	meneliti daya tarik Penelitian ini: potensi dengan menggabungkan aspek daya tarik dan wisata edukasi serta berlokasi di musibanyuasin, dan menggunakan tambahan metode Kuisisioner dan analisis SWOT
3	Potensi Batik Kujur Sebagai Daya Tarik Wisata di Kelurahan Tanjung Enim Kecamatan Lawang Kidul Kabupaten Muara Enim.	Ristia Selviyanti (2020)	Deskriptif kualitatif pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi	Kerajinan seni Batik Kujur khad Tanjung Enim memiliki potensi untuk dapat dikembangkan menjadi destinasi atau daya tarik wisata karena memenuhi aspek-aspek dimensi daya tarik wisata yang meliputi aspek keunikan, keindahan, kelangkaan, seasonitas, sensitivitas, aksesibilitas dan fungsi sosial.	Penelitian terdahulu: meneliti daya tarik Penelitian ini: potensi dengan menggabungkan aspek daya tarik dan wisata edukasi serta berlokasi di musibanyuasin, menggunakan Tambahan Metode kuisisioner dan analisis SWOT
4	Membangun desa wisata batik sebagai daya tarik wisata	Ihsan Budi Santoso (2018)	Kualitatif dengan metode pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi.	Promosi sangat berpengaruh dalam membangun desa batik sebagai daya tarik wisata. Desa wisata Jarum menerapkan strategi promosi yang sangat bagus, terbukti	Penelitian terdahulu: meneliti daya tarik Penelitian ini : potensi dengan menggabungkan aspek daya tarik dan wisata edukasi

			Penelitian ini dilakukan di desa wisata Jarum Bayat	dengan prestasi yang diperoleh ketika mengikuti sebuah pameran, selain itu promosi media sosial juga sangat berpengaruh dalam memperkenalkan daya tarik wisata.	serta berlokasi di musi banyuasin, menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan tambahan metode kuisisioner dan analisis SWOT
5	Kuliah Kerja Nyata Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat. Pengembangan Kerajinan Batik Sebagai Wisata Edukasi Di Desa Kebon, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten	Sahabudin Sidiq (2018)	Metode yang digunakan adalah metode pengembangan, dengan mengembangkan pengelolaan batik dan pusat edukasi batik, pengembangan transformasi pengetahuan dan dasar manajemen, menyediakan alat dukung dan melakukan pendampingan.	Edukasi batik menjadi lebih berarti dari sekedar menjual produk, menjadi sinergi dalam pengembangan wisata edukasi bagi masyarakat luas dan masyarakat dengan skill terbatas masih dapat menghasilkan produk batik dengan metode berbeda dan memberikan nilai ekonomi bagi masyarakat terutama para pengrajin yang memiliki keterbatasan kemampuan	Penelitian bertujuan untuk meneliti potensi dengan menggabungkan aspek daya tarik dan wisata edukasi serta berlokasi di musi banyuasin, menggunakan analisis SWOT
6	Implementasi <i>Good Housekeeping</i> (Ghk) Untuk Pengembangan	Mutadin (2020)	Deskriptif Kualitatif dengan analisis data primer dan sekunder	Desa Kalipucang Kabupaten Batang masih perlu dilakukan pembenahan infrastruktur yang	Penelitian bertujuan untuk meneliti potensi dengan menggabungkan aspek daya

	ngan Potensi Desa Wisata Melalui Paket Wisata Dan Edukasi Batik Di Desa Kalipucan g Kabupaten Batang		yang diperoleh melalui survey	ada guna mendukung wisata edukasi kampung batik. minimnya regenerasi keahlian dalam bidang pelekatan malam dan pewarnaan menjadi persoalan yang harus segera di selesaikan dan perlu dibangunnya satu rumah produksi dalam kawasan Desa Wisata Kalipucang sebagai sarana edukasi batik	tarik dan wisata edukasi serta berlokasi di musi banyuasin, menggunakan analisis SWOT Dengan metode wawancara, do kumentasi, stud i pustaka dan kuisisioner untuk mengumpulka n data.
7	Potensi Objek Wisata Edukasi di Kabupaten Gianyar	Devi (2018)	Deskriptif,ku antitatif dengan menggunaka n cluster sampling untuk menentukan jumlah objek yang akan di teliti.	Potensi objek wisata di kabupaten gianyar yaitu: Elephan safari park dengan prsentase 80% Keramas Park 74% Taman Nusa 89% Buterfly park 59% Menjelaskan bahwa objek wisata Elephan Safari Park, Keramas Park, dan Taman Nusa Berpotensi tinggi untuk memberikan edukasi kepada wisatawan, sedangkan Buterfly Park cukup berpotensi untuk memberikan edukasi kepada karyawan.	Penelitian bertujuan untuk meneliti potensi dengan menggabunga n aspek daya tarik dan wisata edukasi serta berlokasi di musi banyuasin, menggunakan analisis SWOT Dengan metode wawancara, dokumentasi, st udi pustaka dan kuisisioner untuk mengumpulka n data.

Penelitian terdahulu dilakukan untuk mengetahui potensi batik hanya sebagai daya tarik wisata, batik sebagai edukasi dan potensi batik dalam mengembangkan pariwisata pada suatu daerah. Penelitian yang akan penulis lakukan bertujuan untuk mengetahui potensi batik sebagai daya tarik wisata edukasi, dimana penulis menggabungkan aspek daya tarik dan wisata edukasi, serta berfokus untuk meneliti potensi pada kerajinan batik itu sendiri sebagai tujuan dari penelitian ini. Penulis menggunakan metode penelitian Deskriptif Kualitatif dengan metode wawancara, dokumentasi, studi pustaka dan kuisioner untuk mengumpulkan data, selanjutnya penulis akan menggunakan analisis SWOT untuk mengetahui potensi batik jumputan Gambo Muba sebagai daya tarik wisata edukasi budaya di Musi Banyuasin.