

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teori-teori yang Menunjang Penulisan**

##### **2.1.1 Pengertian Pariwisata**

Menurut etimologi kata, pariwisata berasal dari dua suku kata bahasa Sanskerta, “pari” yang berarti banyak atau berkali-kali dan “wisata” yang berarti perjalanan atau bepergian. Jadi, pari-wisata diartikan sebagai suatu perjalanan yang dilakukan berkali-kali. Secara umum pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan meninggalkan tempat semula dan dengan suatu perencanaan atau bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beraneka ragam.

Menurut Cooper dalam Heriawan (2004), pariwisata adalah serangkaian kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh perorangan atau keluarga atau kelompok dari tempat tinggal asalnya ke berbagai tempat lain dengan tujuan melakukan kunjungan wisata dan bukan untuk bekerja atau mencari penghasilan di tempat tujuan. Kunjungan yang dimaksud bersifat sementara dan pada waktunya akan kembali ke tempat tinggal semula. Hal tersebut memiliki dua elemen yang penting, yaitu: perjalanan itu sendiri dan tinggal sementara di tempat tujuandengan berbagai aktivitas wisatanya.

Heriawan (2004) mengomentari uraian tersebut memiliki pengertian bahwa tidak semua orang yang melakukan perjalanan dari suatu tempat (tempat asal) ke tempat lain termasuk kegiatan wisata.

Perjalanan rutin seseorang ke tempat bekerja walaupun mungkin cukup jauh dari segi jarak tentu bukan termasuk kategori wisatawan, dengan kata lain kegiatan pariwisata adalah kegiatan bersenang-senang (*leisure*) yang mengeluarkan uang atau melakukan tindakan konsumtif.

Sedangkan menurut Gamal (2004), Pariwisata didefinisikan sebagai bentuk suatu proses kepergian sementara dari seorang, lebih menuju ketempat lain di luar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain.

Sedangkan menurut Undang - Undang RI nomor 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan dijelaskan bahwa wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam waktu sementara.

### **2.1.2 Pengertian Analisa**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dsb) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya dsb) (KBBI, 2008).

Analisa berasal dari kata Yunani Kuno “*analisis*” yang berarti melepaskan. Analisis terbentuk dari dua suku kata yaitu “*ana*” yang berarti kembali dan “*luein*” yang berarti melepas. Sehingga pengertian analisa yaitu suatu usaha dalam mengamati secara detail pada suatu hal atau benda dengan cara menguraikan komponen-komponen pembentuknya atau menyusun komponen tersebut untuk dikaji lebih lanjut.

### 2.1.3 Pengertian Komponen Daya Tarik Wisata

Menurut Cooper pada Febrina (2015), daya tarik wisata harus mempunyai empat komponen yaitu: *Attraction* (Atraksi), *accessibilities* (Aksesibilitas), *amenities* (Amenitas atau fasilitas), dan *ancillary service* (jasa pendukung pariwisata)”.

a. Atraksi wisata / daya tarik

Adalah sesuatu yang menjadi daya tarik dan dapat membuat wisatawan terkesan yang berupa rasa puas, rasa nyaman, dan rasa nikmat pada wisatawan yang melihatnya atau melaksanakannya. Dalam hal ini dapat berupa daya tarik alam, budaya, dan daya tarik buatan manusia.

b. Aksesibilitas (kemudahan)

Sarana yang memberikan kemudahan mencapai daerah tujuan wisata. Tempat tersebut mudah dijangkau, sarana yang diperlukan wisatawan mudah ditemukan, misalnya transportasi ke tempat tujuan, jalan yang akan dilewati aman atau nyaman. Hal itu harus dipertimbangkan dengan mendalam karena itu sangat membantu kemudahan wisata.

c. Amenitas

Tersedianya fasilitas-fasilitas seperti penginapan, restoran, tempat hiburan, transportasi lokal, alat-alat transportasi, fasilitas perbankan, fasilitas kesehatan dan lain-lain.

d. Ansilieri

Aktifitas adalah jasa pendukung yang ada di destinasi wisata. Jasa pendukung ini dapat berupa guide lokal, pijat, penyewaan alat dan lain sebagainya

Sedangkan menurut pendapat Yoeti (2002) Daya tarik atau atraksi wisata adalah segala sesuatu yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata, seperti: atraksi

alam (landscape, pemandangan laut, pantai, iklim dan fitur geografis lain dari tujuan), daya tarik budaya (sejarah dan cerita rakyat, agama, seni dan acara khusus, festival), atraksi sosial (cara hidup, populasi penduduk, bahasa, peluang untuk pertemuan sosial), dan daya tarik bangunan (bangunan, arsitektur bersejarah dan modern, monumen, taman, kebun, marina).

Pengertian daya tarik wisata menurut Undang-undang Republik Indonesia No.10 tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab I, pasal 5, juga mengemukakan pengertian dari daya tarik wisata yaitu 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 atau tujuan kunjungan wisatawan. Sementara dalam Bab I, pasal 10, disebutkan kawasan strategis pariwisata adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan.

Yoeti (2002) berpendapat bahwa berhasilnya suatu tempat wisata hingga tercapainya kawasan wisata sangat tergantung pada 3A yaitu atraksi (*attraction*), mudah dicapai (*accessibility*), dan fasilitas (*amenities*). Sedangkan Middleton (2001) memberikan pengertian produk wisata lebih dalam yaitu produk wisata dianggap sebagai campuran dari tiga komponen utama daya tarik, fasilitas ditempat tujuan dan aksesibilitas tujuan, yaitu:

Pertama, atraksi: elemen-elemen didalam suatu atraksi wisata yang secara luas menentukan pilihan konsumen dan mempengaruhi motivasi calon-calon pembeli diantaranya: atraksi wisata alam (meliputi bentang alam, pantai, iklim dan bentukan geografis lain dari

suatu destinasi dan sumber daya alam lainnya), atraksi wisata buatan/binaan manusia (meliputi bangunan dan infrastruktur pariwisata termasuk arsitektur bersejarah dan modern, monument, trotoar jalan, taman dan kebun, pusat konvensi, marina, ski, tempat kepurbakalaan, lapangan golf, toko-toko khusus dan daerah yang bertema), atraksi wisata budaya, (meliputi sejarah dan cerita rakyat (legenda), agama dan seni, teater musik, tari dan pertunjukkan lain, museum dan beberapa dari hal tersebut dapat dikembangkan menjadi even khusus, festival, dan karnaval), atraksi wisata sosial, meliputi pandangan hidup suatu daerah, penduduk asli, bahasa, dan kegiatan-kegiatan pertemuan sosial.

Kedua, amenities/fasilitas: terdapat unsur-unsur didalam suatu atraksi atau berkenaan dengan suatu atraksi yang memungkinkan pengunjung untuk menginap dan dengan kata lain untuk menikmati dan berpartisipasi didalam suatu atraksi wisata. Hal tersebut meliputi: akomodasi (hotel, desa wisata, *apartment*, *villa*, *caravan*, *hostel*, *guest house*), restoran, transportasi (taksi, bus, penyewaan sepeda dan alat ski diatraksi yang bersalju), aktivitas (sekolah ski, sekolah berlayar dan klub golf), fasilitas-fasilitas lain (pusat-pusat bahasa dan kursus keterampilan), retail outlet (toko, agen perjalanan, souvenir, produsen camping), pelayanan-pelayanan lain (salon kecantikan, pelayanan informasi, penyewaan perlengkapan dan kebijaksanaan pariwisata).

Ketiga, aksesibilitas: elemen-elemen ini adalah yang mempengaruhi biaya, kelancaran dan kenyamanan terhadap seorang wisatawan yang akan menempuh suatu atraksi, seperti infrastruktur, Jalan, bandara, jalur kereta api, pelabuhan laut, perlengkapan (ukuran, kecepatan, jangkauan dari sarana transportasi umum) faktor-faktoroperasional seperti jalur/rute operasi, frekuensi pelayanan, dan

harga yang dikenakan, peraturan pemerintah yang meliputi pengawasan terhadap pelaksanaan peraturan transportasi.

Walaupun beberapa ahli di atas menyebutkan ada tiga sampai empat produk atau komponen wisata yang harus dimiliki, namun Direktorat Jendral Pariwisata Republik Indonesia yang menyebutkan perkembangan produk wisata dikaitkan atas 4 faktor yaitu: (1) Pertama, *attractions* (daya tarik): *site attractions* (tempat-tempat bersejarah, tempat dengan iklim yang baik, pemandangan indah), *event attractions* (kejadian atau peristiwa misalnya kongres, pameran, atau peristiwa lainnya) ; (2) Kedua, *amenities* (fasilitas) tersedia fasilitas yaitu: tempat penginapan, restoran, transport lokal yang memungkinkan wisatawan berpergian, alat-alat komunikasi; (3) Ketiga, *accessibility* (aksesibilitas) adalah tempatnya tidak terlalu jauh, tersedia transportasi ke lokasi, murah, aman, dan nyaman; (4) Keempat, *tourist organizaion* untuk menyusun kerangka pengembangan pariwisata, mengatur industri pariwisata dan mempromosikan daerah sehingga dikenal banyak orang.

#### **2.1.4 Pengertian Objek dan Daya Tarik Wisata**

Menurut Peraturan Pemerintah No. 24/1979 menjelaskan bahwa objek wisata adalah perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi (Frans, 2012). Marpaung dalam Prasetyo (2013) menyatakan bahwa “Objek wisata adalah dasar bagi kepariwisataan. Tanpa adanya objek wisata disuatu daerah kepariwisataan sulit untuk dikembangkan”. Objek daya tarik sangat erat hubungannya dengan *Travel motivation* atau *travel fashion*, karena wisatawan ingin mengunjungi serta mendapatkan suatu pengalaman tertentu dalam kunjungannya.

Menurut UU Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata, menyatakan bahwa Objek dan Daya Tarik Wisata terdiri atas :

- a. Objek dan daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, serta flora dan fauna.
- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, wisata agro, wisata.

## 2.2 Penelitian Terdahulu

**Tabel 2.2**  
**Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Penulis**

No	Nama Penulis	Tahun	Judul	Isi	Perbandingan
1	Gugun Gunardi	2010	Identifikasi Potensi Kawasan Wisata Kali Pasir, Kota Tangerang	Studi ini mencoba menemukan potensi wisata di kawasan Kali Pasir, khususnya pariwisata budaya di kawasan pecinan kali pasir untuk dijadikan sebagai suatu kawasan wisata.	Pendekatan penelitian yang digunakan menggunakan penelitian PASOLP ( <i>Product Analysis Sequence for Outdoor Leisure Procedure</i> ) Pendekatan PASOLP sendiri merupakan pendekatan perencanaan kawasan wisata modern yang menyertakan antara kebijakan nasional/daerah, lingkungan dan sektor ekonomi yang terkait

					dengan perencanaan.
2	Diah Ayu Wanaputri	2015	Kajian Ornamen Pagoda Cina di Pulau Kemaro Palembang Sumatera Selatan	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai-nilai estetika dari ornamen Pagoda Cina di Pulau Kemaro, Palembang, Sumatera Selatan. Objek penelitian ini adalah ornamen Pagoda Cina yang berdiri di Pulau Kemaro, Palembang. Hasil penelitian terkait dengan ornamen Pagoda Cina di Pulau Kemaro, Palembang yang dibagi menjadi dua bagian yaitu ornamen eksterior dan ornamen interior. Ornamen dikaji menggunakan unsur-unsur estetika yaitu wujud atau rupa (<i>appearance</i>), bobot atau isi (<i>content, substance</i>) dan penampilan atau penyajian (<i>presentation</i>). Pada bagian ornamen eksterior terdapat enam bagian yang</p>	<p>Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif, yaitu reduksi data, kategorisasi data, penyajian data, pengambilan kesimpulan dan verifikasi.</p>

				<p>meliputi;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ornamen Gapura atau pintu masuk Pulau Kemaro;</li> <li>2. Batu prasasti Pulau Kemaro;</li> <li>3. Ornamen naga pada pintu masuk Pagoda;</li> <li>4. Ornamen Pemandangan;</li> <li>5. Ornamen Patung Budha tertawa;</li> <li>6. Ornamen Patung singa.</li> </ol> <p>Kemudian pada bagian ornamen interior terdapat sembilan bagian yang meliputi;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Simbol <i>Yin</i> dan <i>Yang</i> di atap Pagoda;</li> <li>2. Lampion;</li> <li>3. Ornamen Naga dan burung phoenix;</li> <li>4. Ornamen <i>Qilin</i> atau Kirin;</li> <li>5. Ornamen Pangeran Tan Bun An dan Siti Fatimah;</li> <li>6. Ornamen Gunung dan Awan;</li> <li>7. Ornamen Kuda;</li> <li>8. Ornamen Bunga lotus dan</li> <li>9. Ornamen Roda matahari.</li> </ol>	
3	Stevanius	2014	Pengaruh Atraksi Wisata,	Penelitian ini dilatarbelakangi	Analisis data yang diperoleh

			<p>Fasilitas dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Pengunjung di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta</p>	<p>oleh tingkat pertumbuhan wisata di Jakarta yang tinggi yang tidak diimbangi dengan peningkatan jumlah wisatawan yang seimbang. Masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh atraksi wisata, fasilitas dan kualitas pelayanan terhadap kepuasan pengunjung di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta, yang secara khusus difokuskan pada tiga variabel yaitu atraksi wisata, fasilitas dan kualitas pelayanan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat mempelajari pengaruh tiga variable tersebut dalam mempengaruhi kepuasan pengunjung di Taman Margasatwa Ragunan Jakarta.</p>	<p>dengan menggunakan analisis regresi berganda. Analisis ini mencakup: validitas dan reliabilitas, uji asumsi klasik, analisis regresi berganda, pengujian hipotesis melalui uji t dan F, dan analisis koefisien determinasi (R<sup>2</sup>).</p>
--	--	--	--	---	--

4	Fernando Ariatama	2017	Analisa Kelayakan Komponen Daya Tarik Destinasi Wisata Pulau Kemaro	Peneliti mengukur kelayakan komponen daya tarik wisata berupa komponen atraksi, komponen aksesibilitas dan komponen amenitas yang ada di Pulau Kemaro.	Peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode interpretasi skor, didukung dengan metode kualitatif berupa wawancara.
---	-------------------	------	---	--	---