

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Usaha Pariwisata

Dalam Undang-Undang No.10 Tahun 2009 Bab I Pasal 1 No. 7 Usaha Pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata. Pada Bab II Pasal 2 kepariwisataan diselenggarakan berdasarkan asas salah satunya kelestarian dan Pada Pasal 4 kepariwisataan bertujuan yang salah satunya untuk melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya. Pada Bab VI Pasal 14 No. 1 terdapat Jenis Usaha pariwisata yaitu:

1. Daya tarik wisata
2. Kawasan pariwisata
3. Jasa transportasi wisata
4. Jasa perjalanan wisata
5. Jasa makanan dan minuman
6. Penyediaan akomodasi
7. Penyelenggaraan kegiatan hiburan dan rekreasi
8. Penyelenggaraan pertemuan, perjalanan insentif, konferensi, dan pameran
9. Jasa informasi pariwisata
10. Jasa konsultan pariwisata
11. Jasa pramuwisata
12. Wisata tirta
13. Spa

2.2 Jasa Makanan dan Minuman

Pada UU No. 10 Tahun 2009 Bab VI Pasal 14 No.1 tentang Usaha Pariwisata yang telah disebutkan, yang akan diteliti oleh peneliti adalah jasa makanan dan minum. Dalam Permenpar 10/2018 tentang Pelayanan Berusaha

Terintegrasi Secara Elektronik Sektor Pariwisata pada bidang jasa makanan dan minuman terdapat berbagai macam usaha yaitu:

1. Restoran
2. Rumah Makan
3. Jasa Boga
4. Pusat Penjualan Makanan
5. Bar/Pub
6. Kafe

Dari berbagai macam usaha diatas beserta konsumen atau wisatawan berkewajiban untuk menjaga dan memelihara lingkungan. Pada Undang-Undang No.10 Tahun 2009 pada Bab VII Pasal 25 poin b setiap wisatawan berkewajiban memelihara dan melestarikan lingkungan, Pasal 26 poin k setiap pengusaha pariwisata berkewajiban untuk memelihara lingkungan yang sehat, bersih, dan asri.

2.3 Pariwisata Berkelanjutan

Pembangunan berkelanjutan (*sustainable development*) merupakan perpaduan dari kata pembangunan (*development*) dan berkelanjutan (*sustainability*). Pariwisata berkelanjutan adalah pariwisata yang memperhitungkan penuh dampak ekonomi, sosial, serta lingkungan saat ini dan masa depan, mengatasi kebutuhan pengunjung, industry, lingkungan dan masyarakat tuan rumah. Dalam dampak lingkungan adanya pengembangan lingkungan dalam konteks pariwisata berkelanjutan diantaranya yaitu, pengelolaan limbah (Noor & Pratiwi, 2016:180).

Menurut Kurniawati (2015:29) pembangunan pariwisata yang berkelanjutan dapat dikenali melalui prinsip-prinsipnya yang dielaborasi berikut ini. Prinsip-prinsip tersebut antara lain 1) partisipasi, 2) keikutsertaan para pelaku (*stakeholder*), 3) kepemilikan lokal, 4) penggunaan sumber secara berkelanjutan, 5) mewadahi tujuan-tujuan masyarakat, 6) perhatian terhadap daya dukung, 7) monitor dan evaluasi, 8) akuntabilitas, 9) pelatihan serta 10) promosi.

1. Partisipasi

Masyarakat setempat harus mengawasi atau mengontrol pembangunan pariwisata dengan ikut terlibat dalam menentukan visi pariwisata, mengidentifikasi sumber-sumber daya yang akan dipelihara dan ditingkatkan, serta mengembangkan tujuan-tujuan dan strategi-strategi untuk pengembangan dan pengelolaan daya tarik wisata. Masyarakat juga harus berpartisipasi dalam mengimplementasikan strategi-strategi yang telah disusun sebelumnya.

2. Keikutsertaan Para Pelaku (*Stakeholder Involvement*)

Para pelaku yang ikut serta dalam pembangunan pariwisata meliputi kelompok dan institusi LSM (Lembaga Swadaya Masyarakat), kelompok sekarelawan, pemerintah daerah, asosiasi wisata, asosiasi bisnis dan pihak-pihak lain yang berpengaruh dan berkepentingan serta yang akan menerima dampak dari kegiatan pariwisata.

3. Kepemilikan Lokal

Pembangunan pariwisata harus menawarkan lapangan pekerjaan yang berkualitas untuk masyarakat setempat. Fasilitas penunjang kepariwisataan seperti hotel, restoran, dsb. Seharusnya dapat dikembangkan dan dipelihara oleh masyarakat setempat. beberapa pengalaman menunjukkan bahwa pendidikan dan pelatihan bagi penduduk setempat serta kemudahan akses untuk para pelaku bisnis/wirausahawan setempat benar-benar dibutuhkan dalam mewujudkan kepemilikan lokal. Lebih lanjut, keterkaitan (*linkages*) antara pelaku-pelaku bisnis dengan masyarakat lokal harus diupayakan dalam menunjang kepemilikan lokal tersebut.

4. Penggunaan Sumber Daya yang Berkelanjutan

Pembangunan pariwisata harus dapat menggunakan sumber daya dengan berkelanjutan yang artinya kegiatan-kegiatannya harus menghindari penggunaan sumber daya yang tidak dapat diperbaharui (*irreversible*) secara berlebihan. Hal ini juga didukung dengan ketertarikan lokal dalam tahap perencanaan, pembangunan dan pelaksanaan sehingga pembagian keuntungan yang adil dapat diwujudkan. Dalam pelaksanaannya, kegiatan

pariwisata harus menjamin bahwa sumber daya alam dan buatan dapat dipelihara dan diperbaiki dengan menggunakan kriteria-kriteria dan standar-standar internasional.

5. Mewadahi Tujuan-tujuan Masyarakat

Tujuan-tujuan masyarakat hendaknya dapat diwadahi dalam kegiatan pariwisata agar kondisi yang harmonis antara pengunjung/wisatawan, tempat dan masyarakat setempat dapat terwujud. Misalnya, kerja sama dalam wisata budaya atau *cultural touris partnership* dapat dilakukan mulai dari tahap perencanaan, manajemen, sampai pada pemasaran.

6. Daya Dukung

Daya dukung atau kapasitas lahan yang harus dipertimbangkan meliputi daya dukung fisik, alami, sosial dan budaya. Pembangunan dan pengembangan harus sesuai dan serasi dengan batas-batas lokal dan lingkungan. Rencana dan pengoperasiannya seharusnya dievaluasi secara reguler sehingga dapat ditentukan penyesuaian/perbaikan yang dibutuhkan. Skala dan tipe fasilitas wisata harus mencerminkan batas penggunaan yang dapat ditoleransi (*limits of acceptable use*).

7. Monitor dan Evaluasi

Kegiatan monitor dan evaluasi pembangunan pariwisata berkelanjutan mencakup penyusunan pedoman, evaluasi dampak kegiatan wisata serta pengembangan indikator-indikator dan batasan-batasan untuk mengukur dampak pariwisata. Pedoman atau alat-alat bantu yang dikembangkan tersebut harus meliputi skala nasional, regional dan lokal.

8. Akuntabilitas

Perencanaan pariwisata harus memberi perhatian yang besar pada kesempatan mendapatkan pekerjaan, pendapat dan perbaikan kesehatan masyarakat lokal yang tercermin dalam kebijakan-kebijakan pembangunan. Pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya alam seperti tanah, air, dan udara harus menjamin akuntabilitas serta memastikan bahwa sumber-sumber yang ada tidak dieksploitasi secara berlebihan.

9. Pelatihan

Pembangunan pariwisata berkelanjutan membutuhkan pelaksanaan program-program pendidikan dan pelatihan untuk membekali pengetahuan masyarakat dan meningkatkan topik tentang pariwisata berkelanjutan, manajemen perhotelan, serta topik-topik lain yang relevan

10. Promosi

Pembangunan pariwisata berkelanjutan juga meliputi promosi penggunaan lahan dan kegiatan yang memperkuat karakter lansekap, sense of place, dan identitas masyarakat setempat. kegiatan-kegiatan dan penggunaan lahan tersebut seharusnya bertujuan untuk mewujudkan pengalaman wisata yang berkualitas yang memberikan kepuasan bagi pengunjung.

2.4 Tingkat Kesadaran

Kesadaran adalah tingkat psikologis seseorang dalam mengenali, memahami serta menyikapi bermacam-macam peristiwa yang terjadi, baik peristiwa di lingkungannya maupun peristiwa yang terjadi di dalam dirinya. Menurut definisi Solso (dalam Kuntarto dan Murnisari, 2016:39) mengenai kesadaran, “kesiagaan (*awareness*) seseorang terhadap peristiwa-peristiwa di lingkungannya serta peristiwa-peristiwa kognitif yang meliputi diantaranya: pikiran dan perasaan”. Setiap manusia pasti memiliki tingkat kesadaran yang berbeda-beda, tingkat kesadaran bisa timbul secara naluriah juga bisa timbul karena adanya pengaruh dari luar diri.

Tingkat kesadaran dalam penelitian ini menjadi variabel independen yaitu tingkat kesadaran terhadap limbah makanan. Contohnya, sebagaimana telah disebutkan dari hasil penelitian terdahulu diantaranya, konsumen menyadari limbah makanan berbahaya bagi lingkungan dan menciptakan kerusakan ekonomi bagi masyarakat sehingga penting tidak membuang-buang makanan. Hal tersebut didasarkan pengaruh lingkungan sekitar dan kesadaran konsumen (Juliana et al., 2020:1234).

Mengenai limbah makanan, pemborosan makananlah penyebabnya. Pemborosan makanan terjadi setiap hari hampir di setiap rumah dan ini adalah masalah yang perlu diperhatikan karena pada informasi yang didapat

selalu merupakan tentang gaya hidup konsumen (Juliana et al., 2020:1232). Makanan diproses melalui dari beberapa tahap, sebelum akhirnya sampai ke konsumen. Stenmark et al., (dalam Lemly et al., 2020:329) mengatakan, begitu makanan tiba di depan pelanggan, makanan apa pun yang disajikan dan tidak dikonsumsi oleh konsumen maka dapat dikatakan sebagai limbah piring.

Menurut Gilli et al., pembuangan makanan hampir pasti terjadi pada setiap langkah prosedur. Kemudian menurut Heller & Keoleian, Stefan et al., persentase limbah tertinggi, menurut literatur yang tersedia adalah persentase dan jumlah yang mencengangkan adalah di tingkat konsumen. Jumlah makanan yang terbuang yang dibuang ditemukan pada banyak hal yang saling terkait yaitu tujuan dengan tingkat kepentingan rumah tangga yang berbeda yang terdiri dari profil demografi ekonomi-budaya, sosial dan ekonomi dari pola makan atau pelatihan pengolahan makanan dapat secara signifikan mempengaruhi jumlah makanan yang dibuang (Juliana et al., 2020:1232).

2.5 Standar Hidup

Standar hidup atau taraf hidup (*living standard*) pada prinsipnya adalah kemampuan ekonomi untuk menghasilkan barang dan jasa yang digunakan konsumen untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan mereka (Agnes, 2017:17; Indriana 2007:2). Standar hidup menunjuk ke kualitas dan kuantitas barang-barang maupun jasa-jasa yang tersedia bagi orang. Biasanya diukur oleh pendapatan nyata per orang, meskipun beberapa pengukuran lain juga dapat digunakan. Ide standar hidup ini dapat berlawanan dengan kualitas hidup, yang memperhitungkan tidak hanya standar hidup material, tetapi juga faktor subyektif lainnya yang menyumbang bagi kehidupan seseorang, seperti hiburan, keamanan, sumber budaya, kehidupan sosial, dll.

Standar hidup sebagai faktor subjektif. Contohnya, sebagaimana telah disebutkan dari hasil penelitian terdahulu yang diantaranya, konsumen tidak keberatan membelanjakan uangnya untuk makanan dan mereka lebih suka menghabiskan uang untuk makanan baru daripada makan makanan sisa

(Juliana et al., 2020:1234). Hal ini mencerminkan masalah pengukuran makanan, bahwa makan makanan sisa berarti standar hidup yang rendah dan hal tersebut menyebabkan adanya pemborosan makanan.

Pemborosan makanan memang merupakan kejadian global yang perlu ditangani sebagai elemen kunci dari gerakan pemanfaatan berkelanjutan. Menurut Gunders & Bloom, Gustavsson et al., secara keseluruhan, juga telah diprediksi bahwa 30 hingga 50 persen makanan yang diproduksi di dunia untuk asupan manusia akan hilang atau terbuang melalui rantai pasokan setiap tahun. Kemudian menurut Kummu, et al., secara teoritis, kehilangan pangan adalah akumulasi selama produksi pangan, sub-panen dan manufaktur, sedangkan pemborosan pangan adalah kemunduran selama periode distribusi dan pemanfaatan. Selain itu, di beberapa negara berkembang, khususnya di negara industri, konsumen juga telah diakui sebagai kelompok terbesar yang dianggap bertanggungjawab atas lebih dari setengah total pemborosan pada sekuen, dalam teknik yang relevan untuk meminimalkan pemborosan makanan (dalam Juliana et al., 2020:1233).

2.6 Limbah Makanan (*Food Waste*)

Menurut Purwiyatno ada 2 (dua) istilah yaitu *food loss* dan *food waste* dan kedua istilah tersebut mendeskripsikan hal yang berbeda. Pada dasarnya *food loss* adalah kehilangan pangan yang utamanya terjadi karena produksi. Proses produksi tersebut meliputi tahap panen, pasca-panen, dan distribusi (Khairunnisa & Agmasari, 2020).

Sementara *food waste* merupakan pangan yang terbuang atau limbah pangan. Biasanya *food waste* terjadi di tingkat retail dan konsumsi. *Food waste* ini berhubungan dengan kebiasaan dan perilaku konsumen dalam menilai dan menghargai pangan. Konsumen seringkali menilai pangan hanya berdasarkan sensori saja. Hal-hal yang terlihat bagus, seperti warna dan bentuknya. Sehingga jika ada produk yang bentuknya tidak sesuai dengan keinginan atau ekspektasi konsumen, seringkali produk tersebut disisihkan dan akhirnya terbuang. Berdasarkan laporan dari *Food and Agriculture*

Organization of the United Nations (FAO), secara umum jumlah *food waste* cenderung lebih besar daripada *food loss* (Khairunnisa & Agmasari, 2020).

Lebih lanjut, Menurut FAO (dalam Ramadhita et al., 2021:88), penyebab timbulnya *food loss and waste* dapat ditemukan dari tingkat produksi hingga konsumsi. Pada tingkat konsumsi, pengetahuan konsumen merupakan salah satu faktor yang berperan dalam menentukan perilaku konsumen. Menurut Aktas et al., (2018:658), konsumen merupakan kontributor signifikan terhadap *food waste* karena memiliki berbagai macam perilaku yang dapat mempengaruhi tingkat *food waste* yang diproduksi.

Adapun perilaku konsumen dapat dipengaruhi oleh pengetahuan konsumen mengenai isu *food waste*. Apabila mengacu pada konsep *Food Recovery Hierarchy* oleh US EPA (2017) terkait pemulihan makanan, pilihan konsumen untuk mengurangi jumlah makanan yang dikonsumsi merupakan langkah yang paling disarankan. Selain itu, dari penelitian Fox et al., mengenai tingkat pengetahuan konsumen dapat memberikan persepsi perilaku *food waste* (dalam Ramadhita et al., 2021:89).

2.7 Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penulisan ini antara lain sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Teknik Analisis	Hasil Penelitian	Research Gap
1.	<i>Food Wastage Awareness Among Restaurant Consumers In Subang Jaya</i> (Juliana et al., 2020)	1. Tingkat kesadaran tentang limbah makanan 2. Persepsi mengenai aturan dan	Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif	1. hasil dari seluruh penelitian ini berpotensi mempengaruhi penurunan limbah makanan	Persamaan: 1. Sama-sama meneliti tentang tingkat kesadaran dan standar hidup Perbedaan: 1. Dipenelitian ini meneliti aturan

		peraturan tentang limbah makanan 3. Standar hidup pengguna jasa restoran			dan peraturan sedangkan dipenelitian saya tidak meneliti tentang aturan dan peraturan. 2. Menggunakan 384 responden dari 400 responden yang cocok untuk dianalisis dengan menggunakan teknik pengambilan sampel acak sederhana.
2.	<i>A Consumer Behavioural Approach to Food Waste</i> (Aktas et al., 2018)	1. Sikap pribadi terhadap limbah makanan 2. Norma subjektif pada limbah makanan 3. Kontrol perilaku yang dirasakan untuk mengurangi limbah makanan 4. Niat untuk mengurangi limbah makanan	Model penelitian ini adalah menggunakan penerapan TPB (<i>personal attitudes, subjective norms, perceived behavioural control, intentions, behaviour</i>) dan menggunakan SmartPLS 3 Untuk menganalisis data kuisioner	1. hasil dari penelitian ini mengkonfirmasi adanya hubungan yang signifikan antara limbah makanan dan faktor-faktor diantaranya yaitu: motif, surplus pangan, dan hubungan sosial	Persamaan: 1. sama-sama meneliti perilaku konsumen terhadap pengurangan limbah makanan. Perbedaan: 1. Merancang kuisioner yang menggabungkan faktor kontekstual untuk menjelaskan perilaku limbah makanan. 2. menggunakan teori perilaku terencana.
3.	<i>Consumers Food Waste Behaviour in Restaurants</i>	1. sikap 2. keyakinan 3. Perilaku	Kuantitatif	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sikap dan	Persamaan: 1. Sama-sama meneliti perilaku

	(Laven & Ambrecht, 2017)	membuang makanan		keyakinan mengenai lingkungan merupakan variabel yang mempengaruhi perilaku membuang makanan, selain faktor-faktor situasional dan niat untuk menghindari membuang makanan.	konsumen Perbedaan: 1. Memilih pengunjung restoran secara acak 2. memiliki variabel yang berbeda.
4.	Apakah Konsumen Resto Hotel Mengetahui Isu <i>Food Waste</i> ? (Nafira et al., 2021)	1. Konsep prasmanan hotel 2. alasan konsumen menyisakan makanan 3. upaya pengurangan food waste di resto hotel 4. pengetahuan mengenai food waste 5. karakteristik responden secara demografi.	Penelitian ini menggunakan pendekatan eksploratori kuantitatif dengan desain <i>cross sectional study</i>	1. hasil studi menunjukkan rata-rata timbulan food waste di akhir pekan lebih banyak dibanding dengan hari biasa selaras dengan jumlah konsumen. 2. ditemukan karbohidrat berupa nasi dan turunannya merupakan komponen yang paling banyak terbuang di resto hotel. 3. hampir setiap hari roti yang gosong terbuang karena kurangnya pengetahuan ataupun keterampilan konsumen terhadap alat pembakar yang disediakan.	Persamaan: 1. salah satu variabelnya meneliti perilaku konsumen 2. memilih responden yang pernah mengunjungi restoran. 3. menggunakan responden mahasiswa Perbedaan: 1. Menggunakan teknik <i>snowball sampling</i> 2. meneliti karakteristik dan pengetahuan objek konsumen resto hotel terhadap isu <i>food waste</i> . 3. menggunakan responden pekerja
5.	Analisis Tingkat Kesadaran Generasi Z	1. persepsi generasi Z terhadap	Menggunakan metode <i>non-probability</i>	Hasil dari penelitian ini adalah peneliti menemukan bahwa	Persamaan: 1. Sama-sama meneliti tingkat

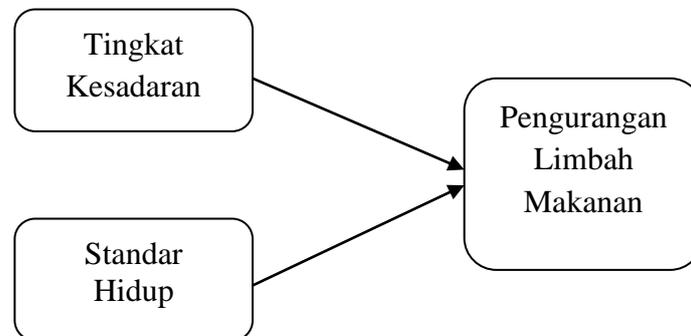
Terhadap Makanan Sisa (Studi Terhadap Generasi Z di Wilayah Tangerang) (Lemy et al., 2020)	masalah makanan sisa 2. kesadaran generasi Z terhadap masalah makanan sisa	(<i>purpose sampling</i>) dan menggunakan alat bantu SPSS	sebagian besar generasi Z belum memiliki persepsi yang benar terhadap limbah makanan	kesadaran konsumen terhadap limbah makanan 2. menggunakan teknik sampel yaitu <i>purposive sampling</i> dan menggunakan SPSS. Perbedaan: 1.Studi kasus pada generasi Z.
--	--	---	--	--

Sumber : (juliana et al., 2020), (Aktas et al., 2018), (Laven & Armbrecht, 2017),(Nafira et al., 2021), dan (Rahardja et al., 2020).

Dari data diatas ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini. Pertama, pada *Food Wastage Awareness Among Restaurant Consumers In Subang Jaya* menganalisis pengguna jasa di restoran dan diyakini bahwa membuang sisa makanan berkaitan dengan perilaku pelanggan saat mengkonsumsi makanan sehingga penelitian bertujuan untuk mengetahui diantaranya, sejauh mana kesadaran mengenai pemborosan makanan dan mengidentifikasi adanya standar hidup yang dijalani. Kedua, *A Consumer Behavioural Approach to Food Waste* bertujuan untuk memahami perilaku membuang makanan dan mendukung meminimalkan limbah makanan. Ketiga, *Consumers Food Waste Behaviour in Restaurants* bertujuan untuk menguji hubungan dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku membuang makanan. Dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku membuang makanan menunjukkan sikap dan keyakinan terhadap lingkungan sehingga mempengaruhi perilaku membuang makanan. Keempat, *Apakah Konsumen Resto Hotel Mengetahui Isu Food Waste?* bertujuan untuk menganalisis karakteristik dan pengetahuan objektif konsumen resto hotel terhadap *food waste* dan hasil dari penelitian hanya sebagian responden yang mengetahui tentang isu *food waste*. Dan yang terakhir penelitian dengan judul Analisis Tingkat Kesadaran Generasi Z

Terhadap Makanan Sisa (Studi Terhadap Generasi Z di Wilayah Tangerang) bertujuan untuk menganalisis hubungan antara isu mengenai limbah makanan dengan generasi Z, faktor apa saja yang mempengaruhi limbah makanan, serta dapat membangunkan kesadaran dan pedulinya masyarakat Indonesia terhadap limbah makanan. Dan hasil dari penelitian ini menemukan sebagian besar generasi Z belum adanya persepsi yang benar mengenai limbah makanan.

2.8 Kerangka Pemikiran



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber : disesuaikan dengan kebutuhan penelitian (Juliaana et al., 2020)

2.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 134). Berdasarkan pengertian tersebut, maka hipotesis dari penelitian ini adalah:

- H₁ : Diduga tingkat kesadaran wisatawan yang menggunakan jasa restoran berpengaruh terhadap pengurangan limbah makanan.
- H₂ : Diduga standar hidup wisatawan yang menggunakan jasa restoran berpengaruh terhadap pengurangan limbah makanan.