

**BADAN PERENCANAAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH
KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA**



LAPORAN AKHIR
KAJIAN STRATEGI PENGEMBANGAN WARISAN SEJARAH & BUDAYA
KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA
2021

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah Azza Wajallah yang telah memberikan karunia-Nya sehingga penulisan Laporan Akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan Akhir ini dibuat sebagai laporan final dari kegiatan ***Kajian Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya di Kabupaten Kutai Kartanegara***. Oleh karena itu laporan ini menyajikan tujuh bab, yaitu meliputi Pendahuluan, Tinjauan Pustaka dan Gambaran Umum, Metodologi, Analisis Potensi Warisan Sejarah dan Budaya, Kebijakan dan Konsep Pengembangan, dan Kesimpulan yang berisi Rekomendasi.

Kajian ini dilatarbelakangi Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, Peraturan Daerah Kutai Kartanegara Nomor 14 tahun 2014 tentang Cagar Budaya, Perda Perbub dan peraturan lain yang berkaitan dengan sejarah dan budaya.

Kajian ini dilakukan oleh Badan Perencanaan Pembangunan (Bappeda) Kabupaten Kutai Kartanegara dibantu oleh Tim Ahli dari Lembaga Kajian Teknologi dan Bisnis (LKTB) Politeknik Negeri Samarinda, sebagai Institusi Mitra Kabupaten Kutai Kartanegara melalui MOU yang telah ditandatangani sebelumnya. Selanjutnya Tim mengadakan presentasi awal pada Forum Group Discussion (FGD) dengan pihak Stakeholder untuk mendiskusikan data warisan sejarah dan budaya yang ada, infrastruktur dasar yang telah ada, arah pengembangannya menjadi warisan yang harus dilestarikan dan sebagai destinasi wisata, fasilitas penunjang; moda transport yang terintegrasi dengan destinasi wisata yang harus disiapkan. FGD kedua dilakukan untuk mempresentasikan Laporan Akhir yang berisi analisis dan rekomendasi serta konsep pengembangan.

Perlunya pelestarian dan strategi pengembangan warisan sejarah dan budaya, termasuk analisa aspek kebudayaan yang akan dikaitkan dengan: aspek pengembangan Destinasi Wisata, aspek pengembangan ekonomi, dan aspek pengembangan kota budaya. Kajian ini bertujuan memberikan gambaran profil lengkap sejarah dan budaya di Kabupaten Kutai Kartanegara atau kawasan yang terkait, seperti Kutai Lama, Loa Kulu dan Muara Kaman; memberikan analisa dan rekomendasi pengembangannya sebagai

kekayaan daerah yang harus dilestarikan; serta dikaitkan dengan tujuan destinasi wisata dan peningkatan ekonomi kreatif masyarakat.

Bagi Pemerintah Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara, khususnya Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (Bappeda), kajian ini merupakan hal yang sangat penting dan utama. Hal ini dikarenakan hasil kajian dapat digunakan sebagai pedoman dalam penetapan kebijakan dan menyediakan infrastruktur dasar dan pengembangan destinasi wisata sejarah dan budaya Kutai Kartanegara, khususnya menyambut Ibukota Negara sebagai Pusat Pemerintahan Negara.

Ucapapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Bupati Kabupaten Kutai Kartanegara, Bapak Sekretaris Daerah, Kepala Bappeda dan jajarannya, Direktur dan Wakil Direktur Politeknik Negeri Samarinda yang telah membantu fasilitas dan kerjasama.

Tenggarong, 10 Desember 2021

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	2
DAFTAR ISI	4
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR.....	10
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1. LATAR BELAKANG.....	12
1.2. MAKSUD, TUJUAN DAN SASARAN.....	14
1.2.1. Maksud	14
1.2.2. Tujuan	15
1.2.3. Sasaran.....	15
1.3. RUANG LINGKUP	16
1.3.1. Ruang Lingkup Kegiatan.....	16
1.3.2. Ruang Lingkup Lokasi.....	16
1.3.3. Lingkup Pekerjaan	16
1.4. DASAR HUKUM.....	17
1.5. SISTEMATIKA LAPORAN	18
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1. KONSEP KAJIAN SEJARAH DAN KEBUDAYAAN	20
2.1.1. Konsep Kajian Sejarah.....	20
2.1.2. Sejarah Sebagai Peristiwa	21
2.1.3. Sejarah Sebagai Kisah	23
2.1.4. Sejarah Sebagai Ilmu.....	24
2.1.5. KONSEP KAJIAN BUDAYA	25
2.1.6. Kekayaan Budaya Indonesia.....	27
2.1.7. Nilai-Nilai Penting Kebudayaan	28
2.1.8. Upaya Pelestarian Kebudayaan Indonesia.....	29
2.2. KONSEP PENGEMBANGAN DESTINASI PARIWISATA.....	34
2.2.1. Pengertian Destinasi Pariwisata	34
2.2.2. Destinasi sebagai Produk Pariwisata	36
2.2.3. Destinasi Pariwisata dalam Pola Kepariwisata Regional.....	38

2.2.4. Elemen Destinasi Pariwisata	40
2.2.5. Pembangunan Destinasi Pariwisata.....	42
2.2.6. Manajemen Destinasi Pariwisata	44
2.3. KONSEP PENGEMBANGAN PARIWISATA MELALUI EKONOMI KREATIF	44
2.3.1. Konsep Pengembangan Pariwisata Melalui Ekonomi Kreatif	44
2.3.2. Arah Pengembangan Pariwisata Melalui Ekonomi Kreatif	47
2.4. KONSEP PENGEMBANGAN KOTA BUDAYA DAN WISATA.....	53
2.4.1. Konsep Kota-Kota Sepanjang Sejarah.....	53
2.4.2. Apakah Kota Itu?	55
2.4.3. Pertumbuhan Kota dan Konsekuensinya.....	57
2.4.4. Kota dalam Konteks Budaya.....	58
2.4.5. Kota Wisata Berbasis Budaya	58
2.4.6. Kota Pariwisata Berbasis <i>Waterfront City Concept</i>	60
2.4.7. Garden City Concept (Ebenezer Howard).....	64
BAB III GAMBARAN UMUM	67
3.1. GAMBARAN UMUM KOTA TENGGARONG	67
3.1.1. Gambaran Kondisi Kota Tenggaraong	67
3.1.2. Gambaran Potensi Pengembangan Budaya dan Kepariwisataaan Kota Tenggaraong 72	
3.2. GAMBARAN UMUM KECAMATAN ANGGANA	74
3.2.1. Gambaran Kondisi Kecamatan Anggana.....	74
3.2.2. Gambaran Potensi Pengembangan Budaya dan Kepariwisataaan Kecamatan Anggana	79
3.3. GAMBARAN UMUM KECAMATAN MUARA KAMAN	80
3.3.1. Gambaran Kondisi Kecamatan Muara Kaman.....	80
3.3.2. Gambaran Potensi Pengembangan Budaya dan Kepariwisataaan Kecamatan Muara Kaman	83
3.4. POTENSI PENGEMBANGAN SEGITIGA DESTINASI WISATA (<i>INTEGRATED TOURISM DEVELOPMENT</i>).....	84
BAB IV METODOLOGI DAN PENDEKATAN	87
4.1. TAHAP PERSIAPAN.....	87
4.1.1. Perumusan Masalah	87
4.1.2. Studi Literatur (Kajian Pustaka)	87
4.2. KONSEP PENDEKATAN	88

4.2.1. Pendekatan Pariwisata Sejarah dan Budaya	88
4.2.2. Pendekatan Teoritis.....	90
4.2.2.1. Pendekatan Perencanaan Kepariwisata.....	90
4.2.2.2. Pengemasan Produk Wisata.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2.3. Inovasi Produk Wisata	Error! Bookmark not defined.
4.2.2.4. Pelaku Wisata	Error! Bookmark not defined.
4.2.2.5. Prinsip-Prinsip Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2.6. Pendekatan Pariwisata Pendidikan	92
4.2.2.7. Pendekatan Ekowisata	93
4.2.2.8. Prinsip-Prinsip Ekowisata	95
4.2.3. Pendekatan Perancangan Kawasan.....	96
4.3. METODE ANALISIS PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA	108
4.3.1. Analisis Kebijakan	108
4.3.2. Analisis Kewilayahan.....	110
4.3.3. Analisis Kepariwisata	110
4.3.4. Analisis Penentuan Sub Kawasan Prioritas	112
4.4. RENCANA KERJA	113
4.4.1. Organisasi Tim Pelaksana Kegiatan	113
4.4.2. Tahapan Program dan Pelaksanaan	114
4.4.3. Tahapan Persiapan	116
4.4.4. Tahapan Pengkajian dan Analisis Data	118
4.4.5. Tahapan Diskusi / FGD	118
4.4.6. Tahapan Finalisasi.....	118
4.5. JADWAL PELAKSANAAN.....	118
4.6. KEBUTUHAN TENAGA AHLI.....	119
BAB V ANALISIS POTENSI WARISAN SEJARAH & BUDAYA	120
5.1. HASIL ANALISIS SEJARAH KERAJAAN MARTAPURA DAN KUTAI KARTANEGARA	121
5.2. POTENSI MUARA KAMAN, ANGGANA, JEMBAYAN, DAN TENGGARONG.....	124
5.2.1. HASIL ANALISIS POTENSI.....	124
5.2.2. SIMBOL, SENI dan budaya.....	128
5.2.3. CERITA YANG BERKAITAN DENGAN KERAJAAN MARTAPURA DAN KUTAI KARTANEGARA	137
BAB VI KEBIJAKAN DAN KONSEP PENGEMBANGAN	142
6.1. ARAH KEBIJAKAN NASIONAL.....	142

6.1.1.	Undang-undang RI Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataa.....	143
6.1.2.	Undang-Undang RI Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya	145
6.1.3.	Undang-Undang RI Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif	146
6.1.4.	Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataa Nasional Tahun 2010-2025	148
6.1.5.	Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pedoman Penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataa Provinsi Dan Kabupaten/Kota.	151
6.2.	ANALISIS POTENSI TATA RUANG DAN WILAYAH.....	152
6.2.1.	KONSEP KERUANGAN TENGGARONG.....	154
6.3.	EKONOMI KREATIF	170
6.3.1.	POTENSI UMKM.....	170
6.3.2.	KOTA TENGGARONG.....	170
6.3.3.	TENGGARONG SEBERANG.....	171
6.3.4.	ANGGANA	171
6.3.5.	LOA KULU	172
6.3.6.	MUARA KAMAN.....	173
6.4.	PENGEMBANGAN DAN ANALISIS PARIWISATA.....	174
6.4.1.	ANALISIS POTENSI DAN DAYA TARIK WISATA SEJARAH DAN BUDAYA	174
6.4.2.	PEMBANGUNAN PARIWISATA BERBASIS SEJARAH DAN BUDAYA (KAWASAN PERKOTAAN DAN PERDESAAN).....	179
6.4.3.	PEMBANGUNAN PARIWISATA BERBASIS EDUKASI	183
6.4.4.	ZONASI KAWASAN PARIWISATA DAN POTENSI PENGEMBANGAN INTEGRATED TOURISM DEVELOPMENT	186
6.4.5.	PENGEMBANGAN PARIWISATA BERKELANJUTAN (SUSTAINABLE TOURISM DEVELOPMENT).....	188
6.4.6.	PENDEKATAN PROTOKOL KESEHATAN DI ERA NEW NORMAL	190
6.4.7.	KONSEP PENGEMBANGAN PEMASARAN PARIWISATA SEJARAH DAN BUDAYA KUTAI KARTANEGARA.....	193
BAB VII PENUTUP		197
7.1.	kesimpulan.....	197
7.2.	REKOMENDASI DAN KONSEP PENGEMBANGAN	198
7.2.1.	Rekomendasi KEBIJAKAN TRANSPORTASI	198
7.2.2.	KONSEP PELESTARIAN SENI dan budaya KUTAI KARTANEGARA.....	199
7.2.3.	KONSEP PELESTARIAN KULINER KHAS KUTAI KARTANEGARA	199

7.2.4.	KONSEP PELESTARIAN KUTAI adat LAWAS – desa kedang ipil.....	199
7.2.5.	DESAIN DAN MOTIF KHAS KUTAI KARTANEGARA	199
7.2.6.	DESAIN RUMAH ADAT KUTAI / museum seni & budaya kutai	201
7.2.7.	DESAIN ARSITEKTURAL GEDUNG pertunjukkan SENI DAN budaya	202
7.2.8.	KONSEP DAN DESAIN PENGEMBANGAN BANGUNAN KANTOR PEMERINTAH...	203
7.2.9.	KONSEP DAN DESAIN GAPURA / GERBANG KUKAR	204
7.2.10.	KONSEP DAN DESAIN KAPAL WISATA KUTAI KARTANEGARA.....	205
7.2.11.	KONSEP DAN DESAIN TANJUNG SEBAGAI BOATHOUSE DAN PELABUHAN WISATA 205	
	REFERENCES.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel 4.0-1 Tabel Tenaga Ahli	119
Tabel 5-0-1 Data Primer	120
Tabel 5-0-2 Data Sekunder.....	121
Tabel 5-3 Perbedaan Kerajaan Martapura dan Kutai Kartanegara.....	123
Tabel 6-1 Lokasi dan Nama Objek Peninggalan Sejarah di Kabupaten Kutai Kartanegara.....	152

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 Konsep Sejarah.....	25
Gambar 2-2 Pendekatan Spasial Wilayah Pariwisata.....	35
Gambar 2-3 Pendekatan Spasial Wilayah Pariwisata.....	36
Gambar 2-4 Produk Pariwisata sebagai Pengalaman Total Wisatawan.....	37
Gambar 2-5 Elemen Geografis dalam Sistem Kepariwisata.....	38
Gambar 2-6 Ilustrasi Elemen-Elemen Pariwisata.....	41
Gambar 2-7 Proses Pembangunan Pariwisata dan Dampaknya.....	43
Gambar 2-8 Gambaran Kota-Kota di Masa Lampau.....	54
Gambar 2-9 Pola-Pola Umum Perkembangan Perkotaan.....	56
Gambar 2-10 Kota Budaya.....	59
Gambar 2-11 Taman di Pinggir Sungai (<i>Waterfront City Concept</i>).....	60
Gambar 2-12 Konsep Kota Taman (<i>Garden City</i>) Ebenezer Howard.....	65
Gambar 2-13 Kota Letchworth (<i>Aerial View of Letchworth Garden City</i>).....	66
Gambar 3-1 Museum Mulawarman Kota Tenggarong.....	67
Gambar 3-2 Ilustrasi Permukiman Atas Air Kota Tenggarong di Masa Lalu.....	72
Gambar 3-3 Istana Kesultanan Kutai Kartanegara.....	76
Gambar 3-4 Makam Raja Mahkota Islam.....	77
Gambar 3-5 Makam Raja Aji Dilanggar.....	78
Gambar 3-6 Pendopo Makam Aji Dilanggar.....	78
Gambar 4-1 Irisan Kedudukan Ekowisata.....	93
Gambar 4-2 Pola Pikir Desain Arsitektur Ekologis.....	96
Gambar 4-3 Plaza dan Pedestrian Sebagai Ruang Terbuka.....	100
Gambar 4-4 Penataan Massa Bangunan Terkait Sirkulasi Udara.....	100
Gambar 4-5 Saluran Air Hujan dan Resapan pada Tanah.....	100
Gambar 4-6 Orientasi Matahari dan Angin.....	102
Gambar 4-7 Lubang Atap Sebagai Jalur Sirkulasi Udara.....	103
Gambar 4-8 Sirip Dinding.....	103
Gambar 4-9 Jendela Krepyak.....	103
Gambar 5-1 Skematis Kerajaan Kutai Kartanegara.....	123
Gambar 5.2 Warisan Sejarah & Budaya Kecamatan Anggana.....	126
Gambar 5-3 Potensi Kecamatan Muara Kaman.....	124
Gambar 5-4 Warisan Sejarah & Budaya Kecamatan Muara Kaman.....	125
Gambar 5-5 Warisan Sejarah & Budaya Kecamatan Muara Kaman.....	125

Gambar 6-1 Peta Sebaran 50 (Lima Puluh) Destinasi Pariwisata Nasional.....	150
Gambar 6.2 Peta DPN Tenggarong – Balikpapan dan Sekitarnya	150
Gambar 6-3 Museum Mulawarman di Kabupaten Kutai Kartanegara.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6-4 Foto pemanfaatan pinggir sungai sebagai lokasi multi fungsi.....	157
Gambar 6-5 Pinggir sungai Mahakam sebagai tempat bersantai & rest area masyarakat	157
Gambar 6-6 Konsep Garden City yang diterapkan di Kota Tenggarong.....	161
Gambar 6-7 Potensi Ekraf dan UMKM Tenggarong.....	171
Gambar 6-8 Potensi Kecamatan Anggana.....	172
Gambar 6-9 Potensi Ekraf dan UMKM Loa Kulu	173
Gambar 6-10 Potensi Ekraf dan UMKM Kecamatan Muara Kaman	173
Gambar 6-11 Peta Zonasi <i>Integrated Tourism Development</i>	186
Gambar 6-12 Seni dan Budaya Kutai Kartanegara.....	195
Gambar 7-1 Tambak karang.....	201
Gambar 7-2 Konsep Rumah Adat Kutai & Museum.....	202
Gambar 7-3 Konsep dan Desain Kantor Bupati Kutai Kartanegara dengan Tambahan Motif Tambak Karang.....	203
Gambar 7-4 Konsep dan Desain Gapura / Gerbang Kutai Kartanegara dengan Tambahan Motif Tambak Karang.....	204
Gambar 7-5 Konsep dan Desain Kapal Wisata Kutai.....	205
Gambar 7-6 Mordialloc Motor Yacht Club, Victoria Australia	206
Gambar 7-7 Dockland boathouse, Melbourne Australia	206
Gambar 7-8 Docklands Yacht Club Melbourne, Australia	206

1.1. LATAR BELAKANG

Kabupaten Kutai Kartanegara memiliki kekuatan dalam pengembangan Sejarah dan Budaya, selain wilayahnya yang luas kaya dengan sejarah serta sumber daya alam yang melimpah baik berupa potensi yang ada di dalam bumi maupun potensi wisata alam. Kabupaten Kutai Kartanegara juga merupakan wilayah yang memiliki potensi wisata sejarah karena erat hubungannya dengan sejarah Kutai Kartanegara.

Kutai sebagai Kabupaten Budaya merupakan hal yang harus dikembangkan untuk mewujudkan warisan sejarah dan budaya Kutai Kartanegara sebagai budaya yang tua dan patut dilestarikan. Bentuk dari pelestarian adalah, menggali dan memunculkan kembali warisan sejarah dan budaya tersebut dalam bentuk ikon, motif, seni, ukiran dan tarian yang ditampilkan dalam bentuk yang dapat ditampilkan dalam *Grand* Desain Kota Tenggarong sebagai ciri khas sejarah dan budaya Kutai. Oleh karena itu perlunya Kajian Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya Kutai Kartanegara yang nantinya ditampilkan sebagai ikon di Kota Tenggarong.

Di dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya disebutkan bahwa definisi Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda, Bangunan, Struktur, Situs dan Kawasan di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya, karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan.

Kebudayaan merupakan pondasi pembangunan martabat bangsa. Kebudayaan bangsa Indonesia dalam eksistensinya membutuhkan sinergi antara pemerintah dengan masyarakat. Pasal 32 UUD 1945 mengamanatkan bahwa “Pemerintah memajukan Kebudayaan Nasional Indonesia” merupakan potensi bahwa kebudayaan membutuhkan upaya pemertahanan dan perkembangan. Pemertahanan kebudayaan membutuhkan potensi-potensi budaya yang masih eksis dan membutuhkan pembinaan sebagai sebuah sumber daya kultural. Potensi sumber daya kultural merupakan sebuah usaha dalam membentuk karakter bangsa. Karakter memberikan warna keaslian budaya dan etika bangsa yang digali melalui nilai-nilai budaya lokal yang adi luhung. Nilai-nilai

budaya lokal yang terpendam pada budaya kultur masyarakat tradisional membutuhkan penggalian dan pengembangan. Pemerintah bertanggungjawab dalam usaha penggalian dan pengembangan budaya bangsa tersebut.

Kebudayaan digambarkan sebagai piramida yang berlapis tiga: (1) Lapisan Atas adalah hal yang kasat mata, berupa: tarian, bangunan, pakaian, musik, hasil teknologi, dan benda lainnya; (2) lapisan Tengah berupa: perilaku, gerak-gerik dan adat istiadat; dan (3) Lapisan bawah meliputi kepercayaan, asumsi dan nilai-nilai (Koentjaraningrat, 1998). Perwujudan dan kebudayaan berupa benda-benda yang dibuat oleh manusia sebagai insan berbudaya, berupa perilaku dan benda yang dapat diraba, termasuk pola perilaku, bahasa, peralatan kehidupan sehari-hari, organisasi, religi, seni guna berkehidupan yang lebih baik (Liliweri, 2003)

Sejarah dan budaya perlu dikelola secara tepat melalui upaya perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan dalam rangka memajukan kebudayaan nasional untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Sejarah dan budaya sangat erat hubungannya dengan kepariwisataan yang mempunyai nilai-nilai penting didalam masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia umumnya sangat menghormati dan mempunyai jiwa untuk melestarikan nilai sejarah dan nilai budaya yang ada didalam kehidupan masyarakat. Konteksnya dengan hal tersebut juga tetap terjaga pada wilayah-wilayah yang mempunyai nilai-nilai sejarah dan budaya yang punya ciri khas, salah satunya adalah adanya Sejarah Kerajaan Kutai di Kalimantan Timur yang diiringi dengan nilai-nilai budaya masyarakatnya.

Warisan sejarah dan budaya diartikan sebagai produk hasil budaya fisik yang bersumber dari tradisi yang khas dan prestasi spiritual yang berbentuk nilai dari masa lalu. Hal ini merupakan bagian pokok dalam pembentukan jati diri suatu kelompok atau bangsa (Astuti, 2018; Lipe, 1989). Walaupun banyak pengaruh dari budaya luar, Budaya asli Kutai Kartanegara masih dipertahankan sampai sekarang, yaitu hidup rukun bergotong-royong dan menerima kemajemukan. Oleh karena itu kita dapat melihat sampai saat ini masyarakat Kutai hidup berdampingan dengan berbagai agama dan etnis/suku.

Konsep sumberdaya arkeologi memiliki makna *intangibile* (tidak teraba) dan *tangible* atau kebudayaan materi dan peninggalan sejarah dari bangsa di masa lampau (Sedyawati, 2003). Dalam hal identitas jati diri bangsa dapat dikategorikan dalam dua

hal, yaitu (1) warisan budaya masa lalu; dan (2) pengembangan atau hasil teknologi rekayasa pada masa sekarang. Dua hal ini hendaknya hidup berdampingan dalam tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara yang tetap mewarisi nilai-nilai luhur budaya bangsa masa lalu.

Saat ini wisatawan mempunyai kecenderungan memilih destinasi yang dapat dipelajari dari segi sisi sejarah dan budayanya. Mereka sangat senang dengan pengetahuan baru yang asing dan ditampilkan dengan sederhana tetapi berkualitas orisinal. Oleh karena itu wisata budaya sangat bernilai dan potensi untuk dikembangkan. Namun demikian, perlu dihindari eksploitasi secara besar-besaran warisan budaya semata-mata hanya untuk kepentingan ekonomi saja. Oleh karena itu perlunya pengelolaan atau manajemen pariwisata yang bijaksana. Selain bertujuan memberikan nilai kepuasan kepada wisatawan, pihak pengelola dan pengambil kebijakan juga harus terus memelihara atau melestarikan warisan budaya sebagai komoditas pariwisata yang berkesinambungan (Rai utama, 2015).

Sumberdaya warisan budaya dan arkeologi Kutai Kartanegara merupakan asset dan potensi dalam pengembangan pariwisata. Pariwisata Kutai Kartanegara harus dikemas dalam rangkaian budaya berupa: pelestarian bangunan bersejarah, atraksi wisata (event Erau), Kegiatan keagamaan pada waktu-waktu tertentu yang diagendakan oleh Dinas Pariwisata juga sangat diperlukan. Namun demikian aspek manajemen tata kelola dan pelestarian warisan budaya tetap dilakukan dan tidak boleh diabaikan.

Pengembangan sumberdaya arkeologi untuk daya Tarik pariwisata merupakan hal yang strategis karena selain bernilai ekonomi juga sebagai pelestarian warisan sejarah dan budaya. Kekuatan sosial budaya masyarakat Kutai menjadi daya Tarik yang luar biasa karena bersifat authentic dan original dengan ciri khas budaya pengaruh Hindu dan Islam. Hal ini juga dapat digunakan sebagai pemahaman lintas budaya atau sara diplomasi budaya dan memperkuat semangat berkebangsaan dan identitas daerah.

1.2. MAKSUD, TUJUAN DAN SASARAN

1.2.1. MAKSUD

Maksud dari kegiatan ini adalah untuk menggali warisan sejarah dan budaya serta mendapat gambaran tentang potensi-potensi pengembangan pariwisata

yang berbasiskan terhadap nilai-nilai sejarah yang ada dan nilai-nilai budaya yang turun-temurun yang telah tumbuh didalam kehidupan masyarakat Kabupaten Kutai Kartanegara.

1.2.2. TUJUAN

Tujuan Kegiatan Penyusunan Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya di Kabupaten Kutai Kartanegara adalah:

- a. Identifikasi warisan sejarah dan budaya yang dapat dikembangkan memperkuat tujuan/destinasi wisata sejarah dan budaya di wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara.
- b. Identifikasi pola tata ruang kota yang berkaitan dengan destinasi wisata sejarah di situs budaya;
- c. Indentifikasi dan rekomendasi potensi pengembangan ekonomi kreatif penunjang destinasi wisata sejarah dan budaya;
- d. Membentuk model sinergitas pengelolaan destinasi wisata sejarah dan budaya di Kabupaten Kutai Kartanegara;
- e. Merancang pengembangan jaringan destinasi wisata sejarah dan budaya di kota Tenggarong dan secara terbatas di Kabupaten Kutai Kartanegara;
- f. Merancang dan membuat *website* sebagai database sejarah dan budaya Kabupaten Kutai Kartanegara;
- g. Mempromosikan wisata sejarah dan budaya Kabupaten Kutai Kartanegara kepada masyarakat dunia.

1.2.3. SASARAN

Sasaran Penyusunan Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya di Wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara adalah:

- a. Terwujudnya Kajian sejarah dan Budaya Kabupaten Kutai Kartanegara.
- b. Teridentifikasinya sejarah dan Budaya Kabupaten Kutai Kartanegara.
- c. Terwujudnya website database sejarah dan budaya sebagai acuan bagi arah kebijakan Pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara dalam pengembangan wisata sejarah dan budaya.

- d. Terealisasinya pengembangan tujuan/destinasi wisata sejarah dan budaya yang layak dikunjungi oleh wisata dalam dan luar negeri.
- e. Tereksposnya sejarah dan budaya Kabupaten Kutai Kartanegara melalui promosi secara offline dan online di media masa dan media sosial *online*.

Dari tujuan di atas, diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar penentuan kebijakan Pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara sebagai **Kabupaten Berbudaya** dengan kekayaan sejarah yang patut dikembangkan sebagai pelestarian sejarah dan sekaligus destinasi wisata karena sebagai Kabupaten Kutai Kartanegara adalah salah satu kabupaten Penyangga Ibukota Negara Indonesia.

1.3. RUANG LINGKUP

1.3.1. RUANG LINGKUP KEGIATAN

Kegiatan direncanakan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Persiapan Kegiatan (Administrasi Kegiatan)
- b. Tahap Kompilasi Data (Survey lapangan)
- c. Tahap Pengolahan Data
- d. Pembuatan *website* dan *creative content*
- e. Promosi di media masa *offline*, elektronik dan media sosial *online*
- f. Penyusunan Laporan Akhir Kegiatan
- g. Penggandaan Laporan Akhir Kegiatan

1.3.2. RUANG LINGKUP LOKASI

Wilayah Kegiatan Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya di Wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara terdiri dari survei lapangan di wilayah di Tenggarong dan *hinterland*-nya. Pengkajian dan penyusunan *database* sejarah dan budaya Kutai Kartanegara di Website. Promosi di media masa *offline*, elektronik dan media sosial *online*.

1.3.3. LINGKUP PEKERJAAN

Lingkup pekerjaan yang dilakukan meliputi beberapa tahapan berikut:

- a. Tahap Persiapan Kegiatan

1. Pembuatan dan Penyampaian Surat tentang Kegiatan Survei atau Pengambilan Data Penyusunan Kajian Sejarah dan Situs Budaya untuk Pengelola/Pihak Yang berkaitan yang akan ditujukan di Kota Tenggarong.
2. Pembentukan Tim yang akan melaksanakan Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya di Wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara.
3. Pembentukan Jadwal Tim ke Lapangan

b. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. Penyusunan Data Sekunder
2. Pengumpulan Data Primer
3. Pengolahan Data hasil dari data Sekunder dan Primer
4. FGD/Rapat-rapat membahas hasil Kegiatan Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya.

c. Tahapan Penyusunan Laporan

1. Penyusunan Laporan Akhir Kegiatan
2. Pembuatan *website database* dan promosi
3. Penggandaan Laporan Akhir Kegiatan

1.4. DASAR HUKUM

Adapun landasan hukum yang akan digunakan sebagai dasar kajian ini adalah sebagai berikut:

- a. Undang-undang Nomor 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang;
- b. Undang-undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya;
- c. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan;
- d. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan;
- e. Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataaan Nasional tahun 2010 – 2025;
- f. Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara Nomor 9 Tahun 2013 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara;

- g. Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara Nomor 14 tahun 2014 tentang Cagar Budaya.
- h. Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara Nomor 2 Tahun 2016 tentang Pelestarian Adat Istiadat Kesultanan Kutai Kartanegara Ing Martadipura;
- i. Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara No. 19 Tahun 2016 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara tahun 2016-2025;
- j. Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara Nomor 4 tahun 2018 tentang Pemajuan Kebudayaan dan Identitas Daerah;
- k. Peraturan Bupati Kutai Kartanegara Nomor 121 tahun 2016 tentang Rencana Tata bangunan dan Lingkungan Kawasan Pasar Seni dan sekitarnya.

1.5. SISTEMATIKA LAPORAN

Adapun sistematika penulisan laporan pendahuluan ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan yang berisi tentang latar belakang penulisan, maksud, tujuan dan sasaran yang hendak dicapai, ruang lingkup penulisan, dasar hukum yang digunakan, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka yang mereview dari beberapa kajian dan literature tentang konsep kajian sejarah dan budaya, konsep pengembangan destinasi pariwisata, konsep pengembangan ekonomi kreatif berbasis pariwisata, dan pengembangan kota wisata dan budaya.

Bab 3 Gambaran Umum yang meliputi Gambaran Umum Kota Tenggarong, Gambaran Umum Kecamatan Anggana, Gambaran Umum Kecamatan Muara Kaman dan Potensi Pengembangan Segitia Destinasi Wisata.

Bab 4 Metodologi dan Pendekatan yang berisi tentang tahap persiapan, konsep pendekatan, pengembangan ide/gagasan awal, rencana kerja, jadwal pelaksanaan dan kebutuhan tenaga ahli.

Bab 5 Analisis Warisan Sejarah dan Budaya yang berisi tentang hasil analisis terhadap warisan sejarah Kerajaan Martapura dan Kerajaan Kutai Kartanegara, kebudayaan dan kesenian lokal masyarakat yang berkembang dan terwariskan sampai saat ini.

Bab 6 Konsep dan Kebijakan Pengembangan yang berisi tentang arah kebijakan pengembangan tata ruang dan wilayah, ekonomi kreatif, kepariwisataan, dan sub kawasan prioritas di Kabupaten Kutai Kartanegara

Bab 7 Penutup yang berisi tentang kesimpulan serta rekomendasi konsep dan kebijakan pengembangan warisan sejarah dan budaya Kabupaten Kutai Kartanegara

2.1. KONSEP KAJIAN SEJARAH DAN KEBUDAYAAN

2.1.1. KONSEP KAJIAN SEJARAH

Tinjauan terhadap konsep sejarah dilakukan untuk menjawab pertanyaan umum “Apakah itu sejarah?”. Sehingga tinjauan terhadap etimologi dan terminologi sejarah menjadi penting untuk melihat definisi sejarah secara umum. Diketahui bahwa sejarah berasal dari Bahasa Arab yaitu “*Syajara*” yang artinya terjadi, dan “*Syajaratun*” yang berarti pohon kayu yang mempunyai cabang, dahan, daun, bunga, dan buah, sehingga kata ini mengandung makna pertumbuhan dan kejadian (Ismaun, 2019).

Pohon juga dapat diartikan sebagai cabang keturunan, asal-usul, atau silsilah. Bahkan secara etimologi, sejarah menggambarkan sifat seperti pohon kayu, namun bukan dalam arti biologis. Sehingga, sejarah dapat dianalogikan dengan tonggak-tonggak kehidupan yang tumbuh hidup, berkembang dan bergerak terus sepanjang masa selama tonggak itu ada yang memelihara. Kata silsilah merujuk pada pengertian keluarga atau nenek moyang yang merupakan asal-usul kehidupan manusia sehingga menjadi bersuku-suku dan berbangsa-bangsa (Ismaun, 2019).

Kata riwayat dikaitkan dengan cerita yang diambil dari kehidupan manusia yang mengarah pada perseorangan ataupun keluarga. Hikayat lebih merujuk pada cerita tentang kehidupan yang menjadikan manusia sebagai objek disebut sebagai “biografi”, namun jika merujuk pada cerita seseorang disebut sebagai “autobiografi” (Ismaun, 2019). Kata "kisah" dalam bahasa Arab yang sangat umum menunjuk ke masa lampau, justru yang lebih mengandung arti cerita tentang kejadian yang benar-benar terjadi pada masa yang lampau, yaitu sejarah. Sedangkan kata “tarikh” yang menunjukkan tradisi dalam sejarah Islam, seperti tarikh Nabi dan sebagainya, sebenarnya berasal dari bahasa Turki.

Istilah-istilah di Nusantara ada beberapa yang merujuk pada arti sejarah seperti babad (bahasa Jawa), tambo (bahasa Minangkabau), *tutui teteek* bahasa Roti. Babad ada hubungannya dengan kata "babad" bahasa Jawa dalam arti "memangkas". Hasil

pembabadian ialah suasana terang, mungkin babad dalam arti sejarah ini bertugas untuk menerangkan suatu keadaan. Memang dalam beberapa sejarah rakyat di Nusantara, yang menjelaskan tentang suatu desa yang dihuni masyarakat di Pulau Jawa, kemudian berkembang menjadi kota atau keraton, mula-mula dimulai dengan jalan membabad hutan (Ismaun, 2019).

Kebanyakan buku yang mengungkapkan arti istilah sejarah menyatakan bahwa arti istilah “sejarah” tergantung pada pemikiran barat. Kata Inggris *history* (sejarah) berasal dari kata benda dalam bahasa Yunani Kuno *historia* (baca: istoria) yang kurang lebih berarti “belajar” dengan cara “bertanya-tanya”. Dalam penggunaannya oleh filsuf Yunani Aristoteles, *historia* berarti pertelaan sistematis mengenai seperangkat gejala alam, tanpa mempersoalkan susunan kronologis. Rekonstruksi masa lampau umat manusia secara keseluruhan, meskipun menjadi tujuan sejarawan, merupakan suatu tujuan yang sepenuhnya mereka sadari tidak akan mungkin mereka capai. Dari penelusuran kata-kata yang berhubungan dengan sejarah, dapat ditarik benang merah bahwa kata sejarah berarti cerita atau kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi atau berlangsung pada waktu yang lalu (Gottschalk, 1975).

2.1.2. SEJARAH SEBAGAI PERISTIWA

Sejarah sebagai peristiwa ialah kejadian, kenyataan, aktualitas, sejarah *in concreto* atau *an sich* yang sebenarnya telah terjadi atau berlangsung pada waktu yang lalu, sejarah sebagai *res gestae* atau menurut Mohammad Ali disebut sejarah-serba objek. Sebagai contoh yang diungkapkan secara umum dalam bahasa sehari-hari, misalnya: “Pada tanggal 14 Agustus 1945 Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu Amerika dan kawan-kawannya”. Contoh lain misalnya “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dilakukan oleh Soekarno-Hatta atas nama bangsa Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945 di Jalan Pegangsaan Timur No. 56 Jakarta” (Ismaun, 2019).

Peristiwa atau kejadian ada yang bersifat *alamiah*, misalnya gunung meletus, banjir, kemarau panjang, gerhana matahari dan sebagainya. Selain itu ada peristiwa yang bersifat *insaniah*, yakni berkaitan dengan manusia, baik angan-angan, gagasan, pikiran, sikap, perilaku, tindakan dan hasil karya manusia, baik yang bersifat materiil maupun spiritual yakni kebudayaan. Sejarah sebagai peristiwa menyangkut peran

manusia baik sebagai objek maupun sebagai subjek pelaku dalam peristiwa sejarah dalam dimensi waktu dan ruang, yakni kurun waktu dan lingkungan alamnya.

Untuk dapat hidup langsung manusia bergaul dengan sesamanya, membuat perkakas-perkakas, menjinakkan hewan dan memelihara tumbuh-tumbuhan. Itu semuanya adalah perbuatan yang harus kita golongkan ke dalam “kejadian”. Sehingga, apa saja yang terjadi dan terbentuk dalam masa yang lampau adalah kejadian. Semua kejadian terutama yang menyangkut kehidupan manusia termasuk sejarah. Dengan demikian tidak terhitunglah jumlah kejadian di masa yang lampau itu. Jumlah kejadian-kejadian itu akan lebih besar lagi bila kita ketahui, bahwa yang dimaksud dengan kejadian itu bukan saja hal-hal yang dapat ditangkap dengan pancaindra manusia, tetapi juga apa saja yang pernah dicita-citakan manusia atau yang ditakutinya.

Kejadian-kejadian di masa lampau itu walaupun sudah tidak ada lagi, hanya kesan-kesannya (untuk sebagian atau seluruhnya) yang membekas pada ingatan manusia, tetapi ingatan manusia terbatas, manusia pada umumnya tidak dapat mengingat-ingat seluruh kejadian yang dialaminya dan tidak selamanya ia dapat mengingat satu kejadian secara lengkap. Maka dari itu, banyak kejadian di masa lampau yang “hilang” dan sebagian besar belum dapat ditemukan kembali. Apalagi pada waktu manusia belum mengenal tulisan, banyak sekali kejadian-kejadian yang berlalu tanpa berkesan. Memang kejadian-kejadian yang penting ada yang disampaikan kepada anak cucu melalui cerita-cerita dan dongeng-dongeng oleh orang-orang yang mengalaminya. Tetapi kebenaran dongeng-dongeng dan cerita-cerita itu banyak yang harus kita sangsikan. Sebab, di dalam dongeng-dongeng dan cerita-cerita itu sering ditambahkan hal-hal yang digemari oleh orang yang bercerita, sedangkan hal-hal yang kurang disenangi tidak disebutkan sama sekali. Akibatnya sering terjadi bahwa satu dongeng atau cerita yang asli menjadi berbagai cerita atau dongeng-dongeng yang tidak sama satu dengan yang lainnya. Zaman ketika manusia belum mengenal tulisan, dalam bahasa Sansekerta dinamakan zaman Nirleka (nir = tidak, leka = aksara) (Ismaun, 2019).

Tulisan adalah alat yang diciptakan manusia untuk menyatakan pikirannya. Berbeda dengan ucapan, tulisan itu dapat bertahan jauh lebih lama. Apalagi kalau tulisan itu dicantumkan pada bahan yang sangat tahan terhadap kekuatan alam dan masa. Dengan tulisan orang dapat mencatat pengalaman-pengalamannya. Jika diperhatikan pendapat-pendapat di atas maka tulisan itu menolong manusia dalam

mengingat-ingat. Manusia dengan ingatannya yang terbatas, dapat menyimpan kejadian-kejadian yang dialaminya di dalam tulisan. Dalam sejarah dengan sendirinya tulisan menduduki tempat yang penting. Dalam arti yang sempit sejarah juga berarti zaman ketika manusia telah mengenal tulisan. Kejadian-kejadian pada waktu yang lampau tidak dapat disangsikan lagi.

Kejadian di dalam sejarah harus disusun secara teratur. Biasanya kejadian yang lebih dahulu terjadi ditaruh di muka, sedangkan kejadian yang menyusul diletakkan di belakangnya. Kejadian yang terakhir akan lebih jelas diketahui terlebih dahulu kejadian-kejadian sebelumnya. Kejadian-kejadian pada masa yang lampau sebagian ada yang menarik perhatian dan ada yang tidak. Menarik atau tidaknya suatu kejadian itu bergantung pada keyakinan dan sikap seseorang memandangnya.

Hal ini nampak jelas di dalam buku-buku sejarah. Seorang penulis sejarah akan menumpahkan segala pengetahuan dan kepandaianya terhadap suatu kejadian yang menarik minatnya dengan uraian sejelas-jelasnya. Sebaliknya ia hanya mempergunakan sebagai uraian sebaris atau dua baris kalimat saja untuk menerangkan peristiwa-peristiwa yang tidak menarik perhatiannya. Sehingga, kejadian itu berbeda-beda dan dapat berubah-ubah. Berbeda menurut orang yang meninjaunya, orang yang mengalaminya sendiri, menyaksikan serta dapat berubah menurut kemajuan berpikir kita sebagai manusia. Hal ini akan dijelaskan dalam uraian sejarah sebagai kisah atau cerita.

2.1.3. SEJARAH SEBAGAI KISAH

Sejarah sebagai kisah ialah cerita berupa narasi yang disusun dari memori, kesan atau tafsiran manusia terhadap kejadian-kejadian atau peristiwa yang terjadi atau berlangsung pada waktu yang lampau, yaitu sejarah sebagai *rerum gestarum* atau menurut Moh. Ali disebut sejarah serba subjek. Secara tertulis cerita sejarah itu dapat kita baca dalam buku-buku sejarah, majalah-majalah dan surat-surat kabar. Sejarah secara lisan dapat diketahui dalam narasi, ceramah, percakapan-percakapan, penyajian pelajaran sejarah di sekolah-sekolah atau kuliah-kuliah di perguruan tinggi dan dari siaran radio atau TV. Karena sejarah itu suatu cerita, sifatnya bergantung kepada siapa yang menceritakannya.

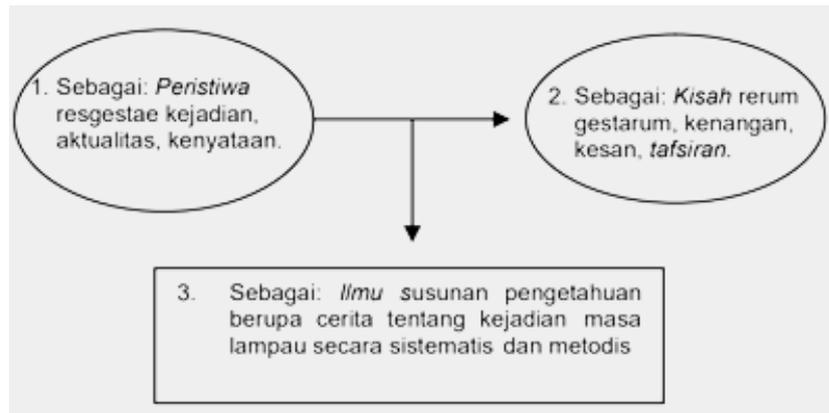
Pencerminan kepribadian manusia itu nampak jelas pada buku-buku sejarah yang disusunnya. Sehingga akan ditemukan di sini hanyalah sifat-sifat yang mempengaruhi dalam ia menyusun cerita sejarah, seperti keadaan pribadinya, cita-cita dan pergaulannya, perbendaharaan pengetahuannya di dalam sejarah dan lingkungannya. Tiap orang yang akan menyusun cerita sejarah biasanya berpendirian agar ceritanya itu benar-benar dapat dipercayai dan objektif, tetapi setelah ia mulai dengan pekerjaannya, mau tidak mau ia dipengaruhi oleh sifat-sifatnya. Setelah kita selesai membaca karya tulisan secara teliti, kita akan dapat menerka bagaimanakah kira-kira keadaan si penyusun. Siswa yang agak dewasa tentu akan mengenal kepribadian gurunya setelah mereka mendapat pelajaran dari guru tersebut untuk beberapa waktu lamanya.

2.1.4. SEJARAH SEBAGAI ILMU

Sejarah sebagai ilmu dalam susunan pengetahuan (*a body of knowledge*) tentang peristiwa dan cerita yang terjadi dalam masyarakat manusia pada masa lampau yang disusun secara sistematis dan metodelis berdasarkan asas-asas, prosedur dan metode serta teknik ilmiah yang diakui oleh para pakar sejarah. Sejarah sebagai ilmu akan mempelajari sejarah sebagai aktualitas dan mengadakan penelitian serta pengkajian tentang peristiwa dan cerita sejarah. Sejarah sebagai ilmu ialah suatu ilmu disiplin cabang pengetahuan tentang masa lalu, yang berusaha menentukan dan mewariskan pengetahuan mengenai masa lalu suatu masyarakat tertentu. Sejarah selain mempunyai objek, metode juga mempunyai pokok persoalan serta pengertian tersendiri.

Sejarah sebagai ilmu adalah susunan pengetahuan dalam suatu sistem tertentu (*a body knowledge*) yang disusun menurut sistem metode khusus, dengan tujuan untuk memperoleh kebenaran tentang sesuatu. Karena yang menentukan sesuatu pengetahuan itu ilmu atau bukan ilmu, ialah terletak pada metode ilmiah yang dipergunakan untuk mencari kebenaran atau cara untuk mendekatinya sehingga sampai pada suatu kebenaran. Seperti yang dikemukakan oleh K. Pearson, bahwa: "*The field of science is unlimited, its materials is endless. The unity of science consists alone in its method, not in its materials.*" (Lapangan yang diteliti oleh ilmu tidak terbatas,

bahan-bahan yang diteliti adalah juga tidak ada habis-habisnya. Kesatuan ilmu hanya berkat metodenya, bukan mengenai bahan-bahan yang diselidikinya) (Ismaun, 2019).



Gambar 2-1 Konsep Sejarah

2.1.5. KONSEP KAJIAN BUDAYA

Cultural Studies atau kajian budaya merupakan bidang yang majemuk dengan perspektif dan produksi teori yang kaya dan beraneka ragam. Dalam ranah keilmuan para pengkaji budaya meyakini bahwa tidaklah mudah untuk menentukan batas-batas dan wilayahwilayah kajian budaya secara khas dan komprehensif, terlebih ditengah perkembangan globalisasi diberbagai bidang dimana batasan-batasan kultural, politik, dan ekonomi semakin kabur, selain juga karena wilayah kajian budaya bersifat *multidisipliner/interdisipliner* atau *pascadisipliner* sehingga mengaburkan batas-batas antara kajian budaya dengan subyek-subyek lain. Suatu arena interdisipliner dimana perspektif dari disiplin yang berlainan secara selektif dipergunakan dalam rangka menguji hubungan antara kebudayaan dan kekuasaan, kebutuhan akan perubahan dan representasi atas kelompok-kelompok sosial yang terpinggirkan, khususnya kelas, gender, dan ras, dengan demikian *Cultural Studies* adalah suatu teori yang dibangun oleh para pemikir yang memadamng produksi pengetahuan teoritis sebagai praktik politik (Hasyim, 2016).

Pengetahuan tidak pernah menjadi fenomena netral atau objektif, melainkan soal posisionalitas, soal dari mana orang berbicara, kepada siapa, dan untuk tujuan apa. Maka merupakan pekerjaan rumit dan butuh keseriusan yang mendalam untuk dapat menguraikan kajian budaya secara komprehensif, apalagi menentukan wilayah pokok penyelidikan intelektual dan argumenargumen utamanya. Permasalahan inilah yang

coba dipaparkan dan dijawab oleh Chris Barker, ia ingin menguraikan secara komprehensif tentang kajian budaya, termasuk ringkasan dan pembahasan mengenai argumen-argumen utama dan wilayah-wilayah pokok penyelidikan intelektualnya (Hasyim, 2016).

Bidang ilmu pengetahuan yang relatif baru ini dengan sengaja mengambil kata majemuk sebagai penamaan diri, yakni *studies* (kajian-kajian), bukannya *study* (kajian). Penamaan ini dengan sendirinya menyiratkan sikap dan *positioning* para penggagas *cultural studies* terhadap kondisi ilmu pengetahuan di era modern yang terkotak-kotak, saling mengklaim kebenaran, meskipun lambat laun dimengerti juga bahwa kebenaran yang dihasilkan disiplin ilmu pengetahuan bersifat parsial. Kondisi semacam itu dijawab oleh *cultural studies* dengan menempuh strategi *inter* dan *multidisipliner*. *Cultural studies* memasukkan kontribusi teori maupun metode dari berbagai disiplin ilmu yang dipandang strategis untuk mengedepankan realita kehidupan umat manusia maupun representasinya yang dipandang krusial dalam kehidupan mutakhir.

Cultural Studies etnografis terpusat pada eksploitasi kualitatif tentang nilai dan makna dalam konteks cara hidup, yaitu pertanyaan tentang kebudayaan, dunia-kehidupan, dan identitas. Pendekatan tekstual, menggunakan tiga cara analisis yaitu semiotika, teori narasi, dekonstruksionisme. Semiotika mengeksplorasi bagaimana makna yang terbangun oleh teks didapat melalui penataan tanda dengan cara tertentu dan melalui penggunaan kode-kode budaya, analisis tersebut banyak mengambil ide dari ideologi, atau mitos teks. Narasi adalah penjelasan yang tertata urut yang mengklaim sebagai rekaman peristiwa. Narasi merupakan bentuk terstruktur dimana kisah mengungkapkan penjelasan tentang bagaimana dunia ini.

Sedangkan, *dekonstruksionisme* diasosiasikan sebagai pelucutan yang dilakukan Derrida atas oposisi biner dalam filsafat barat, mendekonstruksi berarti ambil bagian, membongkar kembali, demi menemukan dan menampilkan asumsi suatu teks. Tujuan dekonstruksi bukan hanya membalik urutan oposisi biner tersebut, melainkan juga menunjukkan bahwa mereka saling berimplikasi, saling berhubungan satu sama lain. Dekonstruksi berusaha menampakkan titik-titik kosong teks, asumsi yang tak dikenal yang melandasi gerakan sistem kerja mereka. Kajian resepsi/kajian konsumsi, menyatakan bahwa apapun yang dilakukan analisis makna tekstual sebagai kritik masih jauh dari kepastian tentang makna yang teridentifikasi yang akan didapat oleh pembaca

/audien/konsumen, dimana audien merupakan pencipta aktif makna dalam kaitannya dengan teks (Hasyim, 2016).

Dalam hal metodologi, *cultural studies* secara garis besar ditandai dengan gabungan antara metode dekonstruktif (mengurai unsur-unsur pembentuk struktur) dengan analisis teksual (membedah struktur teks/bentuk ekspresi), metode etnografi (penggambaran rinci berdasarkan kaca mata pemilik budaya), analisa respesi (komunikasi dipahami sebagai peristiwa interaktif antara sender dan reseptor yang dijumpai oleh media tertentu dalam konteks tertentu), dan meletakkan teori pada tingkatan praxis ('teori' yang dipraktikkan – *theory of practice*) (Hasyim, 2016).

2.1.6. KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Kekayaan budaya Indonesia dapat dilihat dari warisan budayanya. Warisan budaya adalah warisan artefak fisik dan atribut tidak berwujud dari suatu kelompok dan masyarakat yang diwarisi dari generasi masa lalu, dipelihara di masa sekarang dan dianugerahkan untuk kepentingan generasi mendatang (UNESCO). Berdasarkan definisi sebelumnya, secara umum warisan budaya dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar; warisan berwujud dan tidak berwujud. Sejalan dengan UNESCO, Davidson (1991) mendefinisikan warisan budaya adalah produk atau karya budaya konkret yang dihasilkan dari sejumlah tradisi (*tangible heritage*) dan nilai-nilai spiritual dari masa lalu (*intangible heritage*) yang menjadi identitas suatu kelompok atau bangsa. banyak budaya berwujud seperti candi, artefak, bangunan bersejarah dan tempat-tempat yang tersebar di seluruh negeri. Tidak hanya budaya berwujud, Indonesia juga memiliki banyak budaya tidak berwujud seperti lagu, cerita, norma dan nilai.

Keragaman dan kekayaan budaya Indonesia tidak terjadi tanpa alasan. Ada beberapa alasan terkait keragaman budaya (Permadi dan Fauzi, 2011). Faktor geografis menjadi faktor utama keragaman budaya Indonesia. Kondisi geografis setiap daerah mempengaruhi gaya hidup dan tradisi masyarakat yang menjadi budaya masyarakat. Orang-orang yang tinggal di pegunungan, misalnya, memiliki cara hidup yang berbeda dengan orang-orang yang tinggal di dekat laut. Faktor kedua adalah pengaruh budaya lain akibat perdagangan pada zaman sejarah. Karena letak Indonesia yang merupakan pusat perdagangan dunia, banyak pedagang dari negara lain melakukan perdagangan

di Indonesia. Banyak dari mereka tinggal di Indonesia dan menikah dengan wanita Indonesia; sehingga terjadi asimilasi budaya yang menjadi budaya Indonesia. Selanjutnya, faktor lain dari keragaman budaya di Indonesia adalah sejarah. Setiap daerah di Indonesia memiliki sejarahnya masing-masing. Dahulu kala, ada banyak kerajaan di Indonesia. Setiap kerajaan dipengaruhi oleh agama yang berbeda yang mempengaruhi budaya masyarakat di wilayah tersebut.

Kekayaan budaya Indonesia dilambangkan dengan suku bangsa. Suku bangsa di Indonesia sangat banyak, paling tidak ada 300 suku yang tersebar di seluruh Indonesia. Setiap suku bangsa memiliki budayanya masing-masing yang berbeda dengan suku bangsa lainnya. Suku Batak Toba, misalnya, memiliki tradisi, tarian, dan bahasa yang berbeda dengan suku Minang, sunda, dan suku lainnya. Keanekaragaman budaya di Indonesia ini tidak hanya mencakup tradisi, dan bahasa, tetapi juga mencakup banyak aspek lainnya; makanan tradisional, lagu tradisional, tari, alat musik, arsitektur, karya sastra, gaya hidup dan nilai.

2.1.7. NILAI-NILAI PENTING KEBUDAYAAN

Aspek kehidupan manusia yang dianut oleh kebudayaan menjadi karakter suatu bangsa. Warisan budaya di setiap bangsa memiliki nilai dan keunikan yang tinggi. Hasibuan (2011:460) menyatakan bahwa “warisan budaya dan sejarah alam berwenang membentuk jati diri suatu bangsa dan sekaligus membangun karakter bangsa”. Identitas itu sendiri, sebagaimana disebutkan Hall dalam Vesajoki (2002), dibentuk melalui cara-cara manusia direpresentasikan dan disapa oleh masyarakat sekitarnya. Manusia dalam hal ini mengacu pada suatu bangsa secara keseluruhan dan masyarakat sekitarnya mengacu pada bangsa lain dalam konteks global. Apalagi didukung oleh tradisi erikson-psikososial bahwa identitas melibatkan perasaan kontinuitas, identifikasi dan penerimaan.

Selain itu, Hall secara singkat menekankan bahwa identitas tidak didefinisikan secara biologis; Namun, itu dibangun secara sosial dan historis. Antropologi juga telah mengaitkan identitas dengan beberapa istilah seperti "etika, "pandangan dunia" dan "nilai". Karena kebudayaan membangun jati diri bangsa sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya, maka istilah-istilah tersebut berhubungan dengan

kebudayaan. Etika, pandangan dunia, dan nilai-nilai suatu bangsa dipersepsikan sebagai budaya bangsa.

Lebih lanjut Mahmood (2015:66) menyatakan bahwa budaya adalah cara hidup yang meliputi kepercayaan, konsep, prinsip, pola perilaku, kebiasaan, dan segala sesuatu yang dipelajari manusia untuk dilakukan. Aspek kehidupan manusia yang dianut oleh budaya antara lain pengetahuan, seni, tradisi, sejarah, agama, adat istiadat, norma, dan nilai. Setiap bangsa memiliki warisan budaya yang unik. Indonesia merupakan salah satu negara di dunia yang memiliki banyak warisan budaya.

Karena nilai-nilai budaya yang sangat penting, masyarakat Indonesia harus sadar akan pentingnya budaya. Kebudayaan mengandung nilai sejarah. Melalui pembelajaran budaya, masyarakat dapat mengetahui apa yang terjadi di masa lalu dan bagaimana nilai, norma, dan kepercayaan masyarakat berubah dari waktu ke waktu. Beberapa norma dalam masyarakat telah mengalami beberapa kali perubahan.

Kesadaran masyarakat dalam keragaman budaya dapat menghindari konflik yang mungkin akan terjadi di masa depan antara dua kelompok etnis yang berbeda. Karena keragaman budaya, konflik dapat terjadi antar masyarakat antar etnis. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, budaya berakar dari gaya hidup, interaksi, dan kepercayaan masyarakat yang akan berbeda dari satu etnis ke etnis lainnya. Untuk menghindari terjadinya tindakan seperti itu, masyarakat, terutama generasi muda, harus menyadari bahwa keragaman budaya ini bukan untuk memisahkan masyarakat menjadi satu kelompok; namun, itu untuk mengajarkan orang-orang untuk mentoleransi orang-orang yang tidak memiliki perspektif yang sama dengan mereka.

Budaya adalah kekuatan bangsa. Kekayaan budaya Indonesia menjadi kebanggaan tersendiri bagi masyarakatnya. Tidak banyak negara yang memiliki keragaman ini. Hal ini menjadi daya tarik, terutama warisan yang berwujud, bagi orang-orang dari negara lain untuk melihatnya sendiri dengan mengunjungi negara ini. Ini bisa menjadi keunggulan Indonesia karena menjadi objek wisata yang terkenal di dunia.

2.1.8. UPAYA PELESTARIAN KEBUDAYAAN INDONESIA

Salah satu negara yang dapat menjadi model yang baik dalam mempertahankan kebudayaannya di dunia global dengan kemajuan teknologinya adalah Jepang. Jepang

adalah negara kuat yang maju dalam teknologi dan sektor ekonomi. Sebagian besar perangkat elektronik diproduksi di negara ini. Dalam semua perkembangannya, Jepang tidak terpengaruh oleh budaya lain. Orang Jepang dapat mempertahankan budaya mereka sendiri dan mempromosikan budaya mereka ke dunia global.

Identitas budaya sangat penting bagi setiap bangsa, begitu juga bagi Indonesia. Ini membangun kerjasama damai peradaban dalam bangsa. Oleh karena itu, budaya Indonesia harus dilestarikan agar tidak punah; itu harus ada dan dikenal tidak hanya oleh pemilik budaya tetapi juga oleh orang-orang di negara lain di dunia global. Semua keragaman budaya menjadi aset Indonesia yang harus dilestarikan di era global (Manuaba, 1999). Hal ini didukung oleh Vesajoki (2002:11) yang mengatakan bahwa “kebudayaan dan pemahaman budaya berada dalam keadaan fluktuasi, perubahan dan perkembangan yang terus menerus”. Dengan kata lain, fluktuasi, perubahan, dan perkembangan budaya sangat bergantung pada bagaimana orang memahami budaya itu sendiri, mengenal diri mereka sendiri, dan memperhatikan lingkungan di dunia yang terus berubah. Oleh karena itu, banyak upaya yang harus dilakukan untuk mempertahankan eksistensi warisan budaya Indonesia di dunia global. Cara-cara berikut dapat sangat diperhitungkan.

a. Mengenalkan Seni Tradisional Melalui Media Secara Luas

Mengenai kekayaan dan keragaman seni dan budaya tradisional Indonesia, agak menyedihkan bahwa mereka kurang mendapat perhatian dari media yang ada. Memang agak sulit untuk menemukan produk musik tradisional di toko musik yang lengkap. Demikian pula, kesenian tradisional yang autentik jarang ditayangkan di televisi nasional. Namun, di beberapa daerah seperti Sumatera Barat, popularitas kaba genre naratif tradisional Minangkabau telah ditopang oleh siaran mingguan reguler melalui radio pemerintah daerah. Mereka cukup efektif dalam menjaga kesadaran dan minat masyarakat terhadap bentuk seni budaya ini. Para pelaku memuji ketersediaan ekspos media reguler ini dengan membantu memastikan kelangsungan kaba sebagai tradisi artistik yang hidup.

Selain itu, melihat kembali ke masa lalu, terlihat jelas bahwa ada beberapa ekspos media untuk seni tradisional, seperti: produksi Megalitikum Kuantum 2005 yang memadukan pertunjukan otentik oleh seniman pertunjukan tradisional dengan

kontribusi dari musisi kontemporer populer, berjanji untuk mempromosikan rasa hormat dan pemahaman tentang seni budaya tradisional Indonesia; Festival Indonesia 1990-1991 di AS menghasilkan beberapa buku seni yang didistribusikan sebagai inisiatif berbagi. Melihat kenyataan tersebut, maka perlu ada generasi Indonesia saat ini untuk melakukan hal yang sama. Pameran seni budaya Indonesia di luar negeri mungkin bermanfaat jika dipasangkan dengan versi dan tempat lokal, yang dapat berkontribusi lebih jauh untuk pendidikan dan kesadaran dalam negeri. Selain itu, akan membantu untuk mensponsori kontes film dokumenter atau proyek video yang mengambil tema seni budaya dan seniman tradisional.

Contoh ekspos media untuk melestarikan warisan budaya Indonesia di dunia global ini adalah "Media Sosial Berbasis Komunitas "LiveAndTell """. Biagio A., Robert EM, Joe F. dan Alan BC mengusulkan media sosial berbasis komunitas bernama "LiveAndTell" untuk digunakan untuk melibatkan masyarakat dan membawa kesadaran dan minat tentang warisan budaya di Indonesia. Ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan lingkungan yang unik untuk berbagi tentang budaya. Masyarakat dapat melibatkan generasi muda karena mereka sudah familiar dengan apapun yang berhubungan dengan teknologi digital. Lebih lanjut Copse, dkk (2011:23) menyatakan bahwa pelibatan pemuda dalam pelestarian budaya penting dilakukan karena pemuda memiliki kekuatan untuk memajukan pelestarian budaya. Oleh karena itu, berbagi tentang budaya melalui "Live And Tell" tidak hanya membangun kesadaran dan pengakuan tentang budaya oleh generasi muda, tetapi mereka juga dapat memperkenalkan dan mempromosikan budaya ke lingkungan mereka.

b. Penguatan dan Integrasi Kurikulum dalam Pendidikan Seni

Di Indonesia, seni umumnya diajarkan oleh guru seni khusus. Guru-guru seni ini umumnya ahli dalam satu disiplin ilmu, seperti seni rupa, musik, dan sebagainya. Sebagian besar sekolah hanya memiliki satu guru seni, oleh karena itu umumnya hanya ada satu jenis seni yang diajarkan. Hal ini bermasalah karena siswa sebenarnya perlu disadarkan tentang seluruh ragam seni, terutama seni tradisional atau budaya. Profesor Suanda, seorang seniman, guru, dan etnomusikolog terkemuka yang memimpin

Pendidikan Seni Nusantara nirlaba, sebagaimana dikutip dalam Jaszi (2009) menyatakan:

“Pada saat ini, budaya tradisional yang hidup tidak dibawa ke sekolah dan kurikulum tidak mencerminkan realitas kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan alat dan sarana untuk menjembatani kesenjangan antara masyarakat dan siswa sekolah untuk mempelajari dan menghargai budaya dan warisan mereka sendiri.”

c. Revitalisasi Budaya Melalui Proyek

Pendekatan revitalisasi budaya mungkin tampak sebagai cara yang tepat sasaran dan efisien untuk mendukung seni budaya tradisional. Contoh proyek revitalisasi budaya untuk melestarikan warisan budaya Indonesia adalah “Proyek Pelestarian Digital”. Proyek ini dapat dilakukan oleh mahasiswa Universitas. Mereka didorong untuk melestarikan budaya dengan melakukan mini project. Mereka diminta untuk memfilmkan upacara adat di kampung halaman mereka ketika mereka sedang berlibur. Upacara termasuk tradisi pernikahan dan acara khusus seperti lagu tradisional dan tarian tradisional. Film ini tidak hanya tentang upacara tetapi juga tentang permainan tradisional. Selanjutnya, jika filmnya bagus; mereka dapat diunggah ke internet untuk mempromosikan budaya dan mencegah budaya tersebut dari kepunahan. Proyek ini bukan hanya tentang dokumentasi video atau film; namun, pengembangan dan eksplorasi ide dan tujuan terlibat dalam proyek ini.

d. Berbagai Inisiatif Inovatif Tambahan dalam Mendukung Kesenian Tradisional

Sebenarnya ada ruang untuk upaya yang lebih praktis untuk mempromosikan minat dan penghormatan terhadap seni budaya tradisional Indonesia – baik dalam komunitas tradisi atau budaya tertentu maupun untuk lingkup yang lebih umum. Inisiatif baru perlu dilakukan untuk menyebarkan pengetahuan tentang seni budaya tradisional kepada masyarakat. Misalnya, inisiatif untuk mengadakan kompetisi budaya lokal dan regional terdengar menjanjikan untuk menjadi wahana promosi seni budaya; inisiatif untuk mendorong (atau bahkan mewajibkan) pejabat lokal untuk memasukkan bahan-bahan budaya lokal ke dalam seragam resmi mereka mungkin juga merupakan ide yang baik untuk mendukung dan mempromosikan budaya Indonesia; inisiatif kelembagaan lainnya adalah mendorong pengembangan sanggar tambahan yang diyakini memiliki potensi luar biasa dalam pengembangan warisan budaya Indonesia.

Contoh lain dari inisiatif inovatif dalam mendukung seni budaya tradisional untuk melestarikan warisan budaya Indonesia adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis permainan yang disebut “game simulasi”. Karena perkembangan teknologi, sebagian besar siswa sekolah dasar dan menengah dapat dianggap sebagai pembelajar digital, dan beberapa di antaranya dianggap sebagai penduduk asli digital. Mereka sudah akrab dan tumbuh dengan itu. Brown juga menyatakan "menggunakan teknologi baru sama alaminya dengan bernapas" bagi mereka. Cara inovatif untuk memperkenalkan budaya Indonesia adalah dengan menggunakan pembelajaran berbasis game, yang disebut “game simulasi”. Game ini dibuat untuk memperkenalkan budaya kepada anak-anak sebagai salah satu alternatif untuk melestarikan warisan budaya Indonesia. Menurut Hasibuan, dkk (2011:460), “permainan dan simulasi dapat menyediakan lingkungan untuk konstruksi peserta didik dari pengetahuan baru”. Permainan ini menggunakan lagu daerah, dan warisan budaya Indonesia.

e. Upaya Lain untuk Menghubungkan Budaya dengan Masyarakat

Salah satu upaya untuk menghubungkan budaya dan masyarakat adalah dengan mengadakan acara budaya. Menurut Irina, dkk (2012:19), acara budaya memegang peranan penting untuk melestarikan budaya karena merupakan strategi yang baik untuk mempromosikan budaya. Pelestarian dan promosi budaya tidak hanya membutuhkan kesadaran dan upaya dari masyarakat tetapi juga tanggung jawab dari pemerintah. Seharusnya pemerintah memiliki kebijakan untuk membuat *event* budaya sebagai upaya menjaga eksistensi warisan budaya Indonesia di dunia global.

Upaya lain adalah menyaring budaya lain secara efisien. Seperti yang dikemukakan oleh Spencer (2012:13), ketika dua atau lebih dari dua budaya bersentuhan, ada satu kondisi, yang disebut difusi budaya, dimana budaya satu negara menyebar ke negara lain. Jika negara itu menerima segalanya tanpa pandang bulu, budayanya sendiri bisa hilang. Oleh karena itu, masyarakat Indonesia harus menyaring budaya dari negara lain.

f. Peningkatan Kapasitas dalam Lembaga Adat

Lembaga adat memainkan peran penting dalam pengembangan dan keberlanjutan warisan budaya Indonesia. Ini mungkin menyangkut kepemilikan tanah, penggunaan

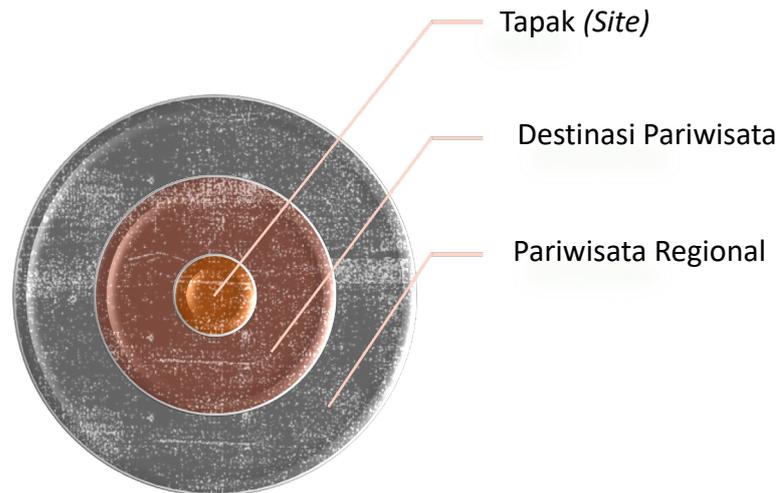
sumber daya, atau pembentukan keluarga. Lembaga adat juga terlibat dalam memediasi secara efektif antara pihak-pihak yang bersengketa yang mungkin timbul dalam masyarakat tentang penggunaan bahan tradisional yang tepat. Lembaga-lembaga ini dapat memainkan peran yang lebih aktif dan positif dalam perlindungan dan promosi praktek seni lokal atau warisan budaya tradisional secara umum.

2.2. KONSEP PENGEMBANGAN DESTINASI PARIWISATA

2.2.1. PENGERTIAN DESTINASI PARIWISATA

Secara bahasa, destinasi pariwisata sering disebut sebagai *“a place to which a person is going or something is being sent”* yang memiliki implikasi pemahaman terhadap tempat atau tujuan. Tempat tersebut dapat berupa sebuah ruang imajinasi (*spatial imager*) yang terbentuk karena adanya keyakinan, ruang fisik geografis, dan ruang sosial sebagai representasi adanya interaksi sosial masyarakat (Hermantoro, 2015). Eksistensi sebuah destinasi dihadirkan oleh persepsi pasar atau kesepakatan bersama (*common sense*). Persepsi pasar dibentuk dengan kekuatan citra destinasi (*destination image*), seperti halnya Yogyakarta yang terkenal sebagai Kota Gudeg, Jember yang dikenal sebagai Kota Karnaval, Samarinda dikenal sebagai Kota Tepian, dan Tenggara yang juga dikenal sebagai Kota Raja. Citra dan persepsi ini melekat dengan sangat kuat dalam memori pasar yang tidak tergoyahkan meskipun ada daerah lain yang meniru jenis produk-produknya (Hermantoro, 2015).

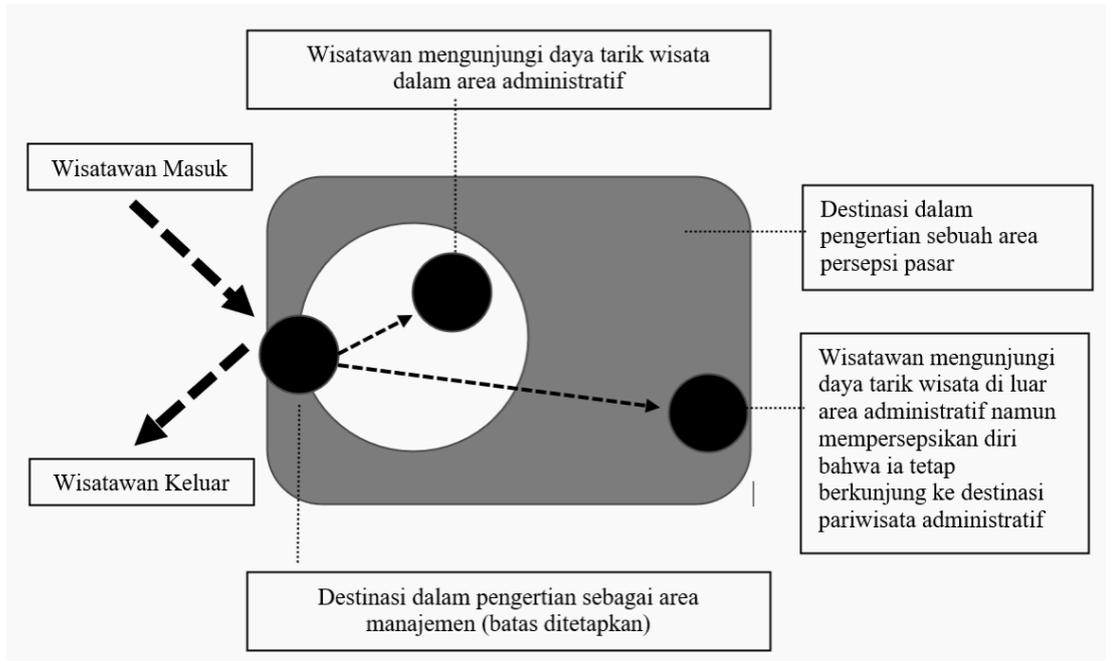
Selain itu, destinasi juga dapat berupa sebuah entitas yang ditetapkan berdasarkan kebutuhan dan kepentingan tertentu, seperti dasar efisiensi pemerintahan melalui penetapan batas secara administratif. Secara spesifik, pengertian destinasi pariwisata merujuk pada *“The place where tourists intends to spend their time away from home”* (Jafari, 2000). Destinasi pariwisata dapat diamati sebagai sebuah wilayah perencanaan dalam lingkup *community tourism* atau *destination zone* (Gunn & Var, 2002).



Sumber: Gun & Var (2002)

Gambar 2-2 Pendekatan Spasial Wilayah Pariwisata

Argumentasi lain menyatakan bahwa area destinasi pariwisata bersifat borderless karena pengaruh dari persepsi pasar yang secara alamiah tidak terlalu mempedulikan batas wilayah secara administratif (Hermantoro, 2015). Meskipun demikian, Pemerintah dapat menetapkan area destinasi pariwisata sesuai dengan kebutuhan dan kepentingannya yang tidak terikat pada satu batas administratif saja, sehingga dapat mencakup lebih dari satu provinsi atau kabupaten/kota. Hal ini sejalan dengan pengertian yang ditetapkan oleh Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, yaitu Daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009, 2009).



Sumber: (Hermantoro, 2016)

Gambar 2-3 Pendekatan Spasial Wilayah Pariwisata

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan sebuah destinasi pariwisata harus memiliki elemen-elemen yang berupa daya tarik wisata (alam, budaya, buatan), fasilitas umum (bank, kantor pos, ATM, dll), fasilitas pariwisata (akomodasi, tempat makan dan minum), aksesibilitas (infrastruktur, moda transportasi, dan komunikasi), serta masyarakat (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009, 2009). Sehingga, dapat dikatakan bahwa destinasi pariwisata sebagai sebuah zona yang lebih dikenal *community-attraction complex*, yaitu sebuah ruang geografis yang dilengkapi dengan fasilitas layanan jasa, atraksi wisata, infrastruktur, serta berada di bawah pengelolaan manajemen terpadu di atasnya. Implikasinya, secara implisit destinasi pariwisata memerlukan kepastian batas wilayah yang jelas karena akan menyangkut pada wewenang dan tanggung jawab pengelola atau *stakeholder* wilayahnya.

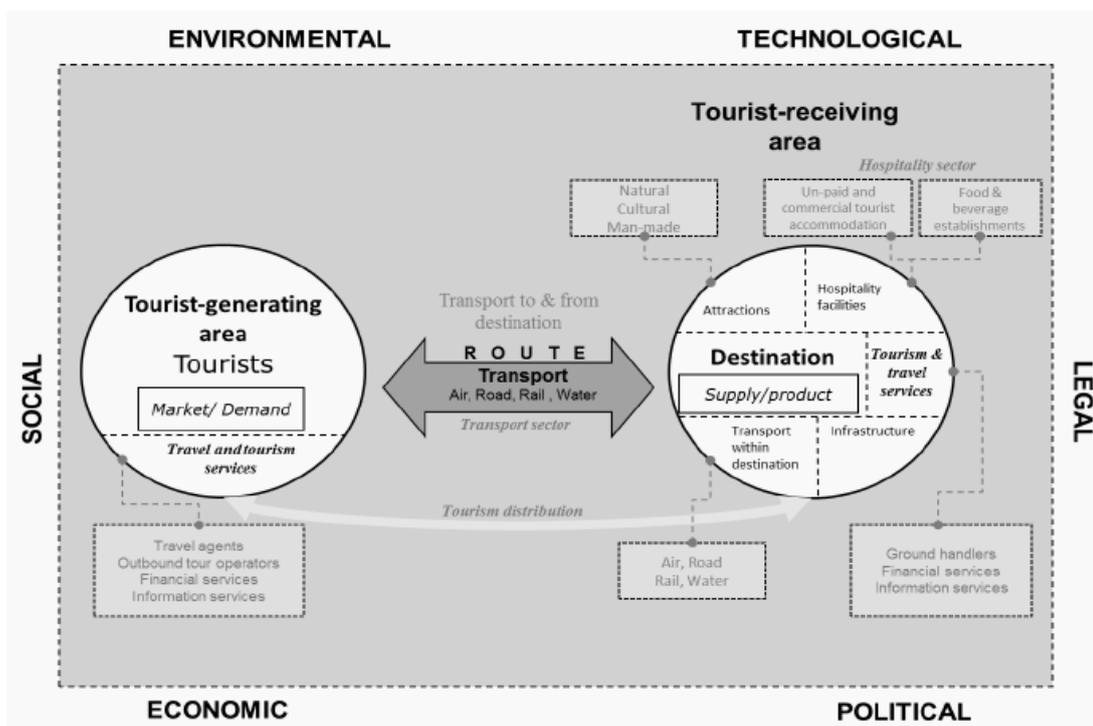
2.2.2. DESTINASI SEBAGAI PRODUK PARIWISATA

Penjelasan sebelumnya menjabarkan bahwa destinasi pariwisata adalah sebuah kawasan geografis yang memberikan pengalaman berwisata kepada wisatawan semenjak mereka masuk sampai keluar. Dalam kaca mata para peneliti, destinasi

pariwisata dijelaskan sebagai “a well-defined geographical area within which the tourist enjoy various types of tourism experience” (Ritchie & Crouch, 2003). Hal ini tentunya menegaskan bahwa destinasi pariwisata merupakan bagian dari produk pariwisata, secara substansi produk pariwisata didefinisikan sebagai “a combination of different aspects (characteristics of the places visited, modes of transport, types of accomodation, specific activities at destinations, etc) around a specific center of interest such as nature tours, life on farms, visits to historical and cultural sites, visits to a particular city, the practice of specific sport, the beach, etc”. sehingga kombinasi tersebut membentuk sebuah pengalaman total yang didapatkan oleh wisatawan semenjak mereka keluar sampai kembali ke tempat tinggalnya (UNWTO, 2008).

Produk pariwisata telah memposisikan dirinya sebagai produk yang berbeda dengan produk industri lainnya, seperti mobil, handphone, dan lain sebagainya. Produk pariwisata bersifat *memorable* dan tidak dapat dikonsumsi di luar destinasi pariwisata yang dikunjungi, menysar sisi emosional wisatawan, dan tidak dapat dibagi dengan orang lain. Sehingga produk pariwisata tidak bisa direplikasi secara persis oleh destinasi lain, akan tetap ada pembeda yang tidak bisa ditiru oleh pengelola destinasi lain.

Pengalaman total tersebut digambarkan pada bentuk pola sebagai berikut:



Sumber: (Morrison, Marsongko, & Salam, 2017)

Gambar 2-4 Produk Pariwisata sebagai Pengalaman Total Wisatawan

2.2.3. DESTINASI PARIWISATA DALAM POLA KEPARIWISATAAN REGIONAL

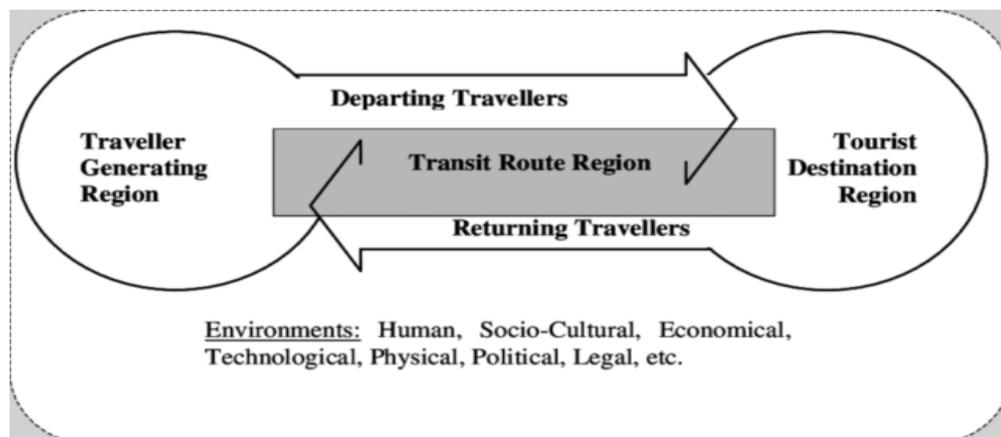
Kepariwisata digerakkan oleh 2 (dua) kekuatan besar yaitu penawaran (*supply*) dan permintaan (*demand*). Faktor permintaan (*demand*) ditimbulkan oleh kebutuhan dan kemampuan wisatawan sedangkan faktor penawaran (*supply*) berupa produk-produk pariwisata dan fasilitas yang dibangun berdasarkan kebutuhan wisatawan. Sistem *supply* dan *demand* digerakkan oleh 3 (tiga) elemen dasar kepariwisataan, yaitu:

a. Elemen Dinamis

- 1) *Actual Demand (effective demand)* merupakan permintaan pariwisata yang riil yang benar-benar terjadi dan wisatawan hadir ke destinasi pariwisata
- 2) *Potential Demand*, yaitu permintaan potensial yang terjadi ketika calon wisatawan memiliki motivasi untuk melakukan perjalanan wisata namun belum melakukannya karena berbagai kendala, seperti dana, waktu, transportasi, dan lain sebagainya.
- 3) *Deferred Demand*, yaitu permintaan tertunda yang terjadi ketika calon wisatawan yang sudah siap untuk melakukan perjalanan wisata namun belum memiliki motivasi wisata, hal ini terjadi karena calon wisatawan belum memiliki informasi yang baik tentang destinasi dan produk pariwisata secara keseluruhan.

b. Elemen Geografis

Elemen geografis merupakan penjabaran dari sistem pariwisata sebagaimana gambar di bawah ini:



Sumber: (Cooper & al, 2005)

Gambar 2-5 Elemen Geografis dalam Sistem Kepariwisataaan

- 1) *Traveller Generating Region*, yaitu daerah asal wisatawan
- 2) *Transit Route Region*, merupakan area transit atau tujuan sementara sebelum tiba di destinasi pariwisata yang dituju
- 3) *Tourist Destination Region*, merupakan area destinasi pariwisata yang dituju oleh wisatawan.

c. Elemen Sektor Pariwisata

Elemen ini merepresentasikan bisnis dan organisasi yang terlibat dalam proses kepariwisataan yang ada dalam *frame* sistem pariwisata di atas. Misalnya, di wilayah *traveller generating region* terdapat usaha biro perjalanan wisata (*travel agent*) dan operator perjalanan wisata (*tour operator*), kemudian di wilayah *transit route region* terdapat industri transportasi yang menghubungkan daerah asal wisatawan dengan destinasi wisata, sedangkan di wilayah destinasi pariwisata terdapat atraksi dan fasilitas-fasilitas pariwisata seperti akomodasi, restoran, pusat perbelanjaan souvenir dan cinderamata.

Jika diperhatikan ketiga elemen tersebut berada pada 3 (tiga) wilayah geografis yang berbeda, yaitu wilayah atau *region* (negara atau provinsi), destinasi (komunitas dan area sekitarnya), dan tapak atau *site* (lahan pembangunan pariwisata). Kajian wilayah kepariwisataan dalam perspektif skala regional meliputi 3 (tiga) unit fungsional, yaitu zona destinasi (*community-attraction complex*), koridor atau sirkuit (*circulation corridor*), dan area non atraksi (*non-attraction hinterland*). Model regional ini menunjukkan bahwa dalam satu satuan wilayah kepariwisataan dapat ditemui beberapa destinasi pariwisata yang dihubungkan oleh koridor sirkulasi. Zona destinasi (*community-attraction complex*) merupakan ruang spasial yang memiliki pelayanan jasa pariwisata yang diakomodir oleh komunitas (masyarakat dan pengelola destinasi), memiliki beberapa atraksi wisata, kondisi infrastruktur yang baik dan layak, dan eksistensi komunitas dan pengelola dalam memenuhi kebutuhan wisatawan. Zona ini memiliki 3 (tiga) zona spasial yaitu zona atraksi wisata utama (*nucleus*), zona inti (*inviolable belt*), dan zona luar (*zone of closure*). Pembagian zonasi ini diadopsi oleh pemerintah melalui Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang perencanaan kepariwisataan nasional,

yang menjelaskan bahwa di dalam zona destinasi ditetapkan kawasan pariwisata sebagai kawasan geografis yang memiliki potensi dan daya tarik wisata yang mendukung terbentuknya destinasi pariwisata secara holistik (Hermantoro, 2015).

Koridor sirkulasi (*circulation corridor*) merupakan unsur pengikat hubungan antar destinasi pariwisata yang direpresentasikan oleh bidang aksesibilitas tentunya berkaitan dengan kondisi infrastruktur, moda transportasi, dan sistem transportasi. Sehingga kondisi koridor sirkulasi ini menjadi salah satu faktor pendorong perkembangan destinasi pariwisata yang dapat menjamin keterbukaan hubungan eksternalitas dengan pasar wisatawan dan pemerataan kesempatan yang sama bagi zona-zona destinasi lainnya untuk berkembang dan menghindari terbentuknya destinasi wisata tertutup (*enclave tourism*).

Area non atraksi (*non-attraction hinterland*) merupakan area yang baru memiliki potensi-potensi pariwisata dan belum dikembangkan menjadi daya tarik wisata, sehingga potensi wisata pada zona ini memicu terbentuknya jenis pariwisata minat khusus (*special interest of tourism*) karena unsur kekhasnya tersebut, zona non atraksi menjadi *hidden gems* yang selayaknya mendapatkan perhatian dan pengembangan unsur-unsur pendukung kegiatan pariwisata, namun tidak disarankan untuk jenis pariwisata massal. Sehingga hanya orang dengan kapasitas dan kemampuan tertentu saja yang diijinkan untuk berwisata ke zona ini, contohnya adalah panjat tebing, eksplorasi gua, arung jeram, pengamatan terhadap hewan liar, dan lain sebagainya (Hermantoro, 2015).

2.2.4. ELEMEN DESTINASI PARIWISATA

Sebagaimana diketahui bahwa destinasi pariwisata merupakan ruang geografis yang menawarkan berbagai macam produk pariwisata untuk memenuhi permintaan wisatawan. Secara kontekstual dan kondisional, destinasi pariwisata dituntut untuk memiliki elemen-elemen pariwisata yang menjadi unsur penawaran (*supply*) sebagai upaya pemenuhan *demand* wisatawan. Elemen-elemen pokok yang wajib tersedia pada suatu destinasi pariwisata yaitu, elemen daya tarik wisata (*tourist attraction*), fasilitas pariwisata, fasilitas umum (*public facilities*), dan aksesibilitas (Hermantoro, Kepariwisataan, Destinasi Pariwisata, Produk Pariwisata, 2015).



Sumber: (PngWing, 2020)

Gambar 2-6 Ilustrasi Elemen-Elemen Pariwisata

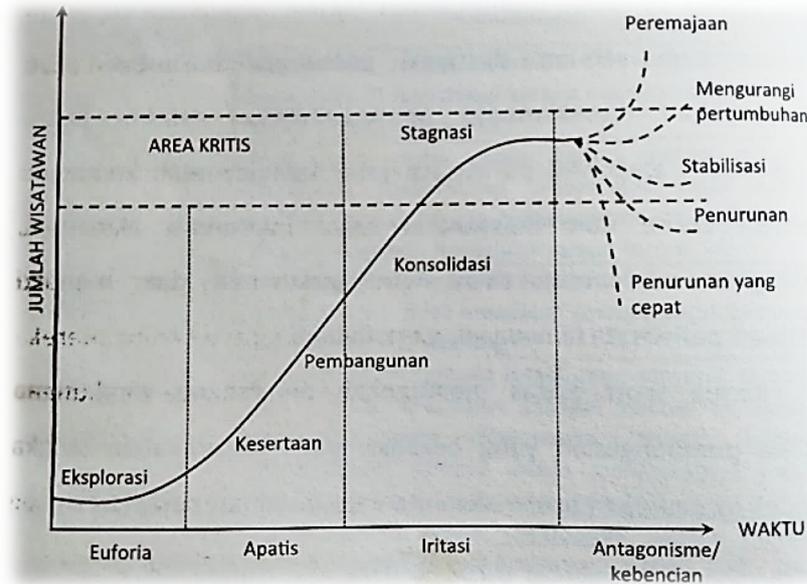
Elemen daya tarik wisata merupakan faktor penarik utama (*pull factor*) yang idealnya mampu menghadirkan wisatawan dengan menawarkan keunikan dan keunggulan sebagai ciri khasnya. Daya tarik wisata tidak hanya menawarkan “sesuatu untuk dilihat” namun juga harus memberikan “sesuatu untuk dikerjakan dan dirasakan” sebagai representatif pengalaman bagi wisatawan. Elemen kedua yaitu fasilitas pariwisata yang erat kaitannya dengan kebutuhan pokok wisatawan selama melakukan perjalanan wisata dan tinggal di suatu destinasi pariwisata. Elemen ini berupa industri jasa akomodasi, restoran, pusat informasi pariwisata, agen perjalanan, pramuwisata, dan lain-lain. Evolusi unik yang terjadi pada elemen ini dimana awalnya hanya untuk pemenuhan kebutuhan wisatawan, namun dalam perkembangannya, beberapa fasilitas pariwisata menjadi daya tarik wisata karena berhasil menyuguhkan keunikan dan ciri khasnya yang berbeda dengan tempat lain (Hermantoro, 2015).

Elemen fasilitas umum (*public facilities*) yang dapat berupa Kantor Bank, Kantor Pos, Kantor Polisi, Rumah Sakit, Tempat Perbelanjaan, Money Changer, dan lain-lain. Pergeseran fasilitas umum juga terjadi pada beberapa destinasi pariwisata yang kemudian dapat dikategorikan sebagai fasilitas pariwisata, seperti halnya pembentukan Polisi Pariwisata dan Pecalang di Bali. Bahkan beberapa pusat perbelanjaan seperti pasar tradisional dapat di-*upgrade* menjadi daya tarik wisata. Elemen keempat yaitu aksesibilitas yang dapat berupa infrastruktur jalan, moda transportasi, dan sistem transportasi yang berlaku di suatu destinasi. Aksesibilitas juga berkembang pada kemudahan akses jaringan telekomunikasi dan internet (Hermantoro, 2015).

2.2.5. PEMBANGUNAN DESTINASI PARIWISATA

Istilah pembangunan yang dimaksud pada sub-bab ini berkaitan dengan sebuah proses untuk membuat suatu kondisi menjadi lebih baik dengan sentuhan kreatifitas, loyalitas, dan pembaharuan yang dapat berupa pembangunan fisik, pembangunan sosial, maupun ekonomi. Bagi sektor pariwisata, pembangunan diartikan sebagai upaya untuk menjadikan kehidupan di lingkungan destinasi pariwisata menjadi lebih baik, berdampak positif untuk masyarakat dan kepuasan wisatawan sehingga pembangunan yang dilakukan menjadi *sustainable* (berkelanjutan). Dalam retorika pembangunan pariwisata ditemui berbagai persoalan yang sampai saat ini menjadi mitos dan diyakini oleh sebagian besar pengelola destinasi pariwisata, yang sebenarnya tidak sepenuhnya benar.

Mitos-mitos tersebut diantaranya yaitu, (1). Kehadiran wisatawan mancanegara dianggap lebih penting dibandingkan wisatawan domestik; (2). Wisatawan dianggap sebagai tersangka utama yang menyebabkan kerusakan lingkungan, padahal kenyataannya tidak sepenuhnya tepat; (3). Usaha skala besar (Hotel dan Restoran Internasional) diyakini dapat memberikan manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan usaha lokal (UMKM); (4). Keberhasilan pembangunan kepariwisataan hanya diukur dari kedatangan wisatawan; (5). Pembangunan pariwisata dianggap tidak terlalu penting karena hanya mengganggu ekosistem yang sudah ada seperti alam, kawasan konservasi, dan lain-lain; (6). Konsumen benar-benar diyakini sebagai raja mutlak yang harus dilayani secara berlebihan (Hermantoro, 2015).



Sumber: (Hermantoro, 2015)

Gambar 2-7 Proses Pembangunan Pariwisata dan Dampaknya

Atas dasar persoalan-persoalan di atas, pembangunan destinasi pariwisata dikritisi agar mengimplementasikan pendekatan yang berbasis pada keberlanjutan (*sustainable tourism development*). Sebuah pembangunan kepariwisataan yang berupaya untuk memenuhi kebutuhan masa kini namun dengan tetap memperhitungkan kondisi sumber daya yang tersedia. Konsep ini dilakukan dengan beberapa pendekatan, sebagai berikut:

- a. Meminimalkan dampak pada lingkungan fisik, ekonomi, sosial, dan budaya
- b. Meningkatkan *environment awareness*
- c. Menghargai dan melestarikan kearifan lokal
- d. Memelihara keberagaman sumber daya, dan
- e. Memberikan manfaat yang lebih besar terhadap komunitas dan masyarakat lokal.

Pembangunan destinasi pariwisata tidak boleh dibatasi hanya pada *single destination*, artinya dalam skala kebijakan tidak terjadi regionalisasi destinasi utama dan penyangga. Sehingga tidak menyebabkan adanya migrasi sumber daya dari destinasi penyangga ke destinasi utama. Hal ini tentunya harus disikapi serius bagi para pemangku kepentingan untuk memberikan kebijakan yang adil dan membuka peluang bagi destinasi pariwisata lain untuk berkembang bersama.

2.2.6. MANAJEMEN DESTINASI PARIWISATA

Mengapa diperlukan sebuah manajemen pada destinasi pariwisata? Manajemen destinasi pariwisata diperlukan untuk menjawab dan mengelola kompleksitas persoalan-persoalan yang ada di dalam rangka industri pariwisata, wisatawan, dan hubungan dengan masyarakat lokal. Hubungan ini membutuhkan pembangunan jaringan koordinasi yang tinggi antar pemangku kepentingan untuk mencapai kepuasan wisatawan dan komunitas lokal, hal ini termasuk dalam kajian manajemen melalui cara-cara yang efektif (*doing the right things*) dan efisien (*doing the things right*). Fungsi manajemen destinasi pariwisata ialah mengelola dan mengintegrasikan sumber daya, aktivitas, dan pengelola melalui serangkaian kebijakan dan tindakan timbal balik.

Secara spesifik, manajemen destinasi pariwisata memiliki 5 (lima) tujuan, yaitu: (1). Kemampuan untuk menciptakan produk untuk pasar yang spesifik; (2). Preservasi sumber daya lokal; (3). Promosi pembangunan berkelanjutan; (4). Memelihara daya saing pengelola destinasi pariwisata; (5). Dan menjamin kualitas kunjungan wisatawan. Sebuah manajemen yang baik harus mampu mengsinergikan dan mengharmonisasikan fungsi-fungsi manajemen dari dalam secara optimal. Sehingga, mampu menyusun sebuah perencanaan destinasi pariwisata yang mampu diterjemahkan oleh pengelola sebagai rencana induk untuk menjawab persoalan-persoalan teknis di lapangan (Ritchie J. R., 2013).

2.3. KONSEP PENGEMBANGAN PARIWISATA MELALUI EKONOMI KREATIF

2.3.1. KONSEP PENGEMBANGAN PARIWISATA MELALUI EKONOMI KREATIF

Ekonomi kreatif telah berkembang dan menjadi penting selama dua dekade terakhir, batas-batas antara sektor-sektor kreatif telah melunak dan pengetahuan serta keterampilan kreatif diterapkan di ekonomi yang lebih luas. Perubahan tersebut juga tercermin dalam hubungan yang berkembang antara pariwisata dan industri kreatif. Konsep awal pariwisata kreatif didasarkan pada pengalaman belajar yang berkaitan dengan bidang budaya dan kreativitas tradisional. Model yang lebih baru didasarkan pada integrasi pariwisata dan industri kreatif secara keseluruhan, yang melibatkan tidak hanya konsumen tetapi juga produsen, pembuat kebijakan, dan lembaga pengetahuan.

Sektor kreatif seperti desain, mode, game, dan animasi kini menyediakan akses ke pasar baru dan permintaan yang beragam. Mereka juga menawarkan kemungkinan baru untuk terlibat secara interaktif dengan audiens dan memfasilitasi kreasi bersama dengan konsumen, meningkatkan keterlibatan, dan mengembangkan pengetahuan baru tentang kebutuhan pelanggan.

Potensi nyata penciptaan nilai dari hubungan yang muncul ini terletak pada integrasi pengalaman wisata dengan konten dan konsep kreatif lainnya yang dapat menjangkau kelompok sasaran baru, membantu meningkatkan citra dan daya saing destinasi, serta mendukung pertumbuhan industri kreatif dan ekspor kreatif. Model pariwisata kreatif memiliki potensi untuk mempengaruhi banyak bidang pengembangan dan pemasaran pariwisata karena menyiratkan pendekatan pariwisata yang lebih inovatif, dengan pergeseran dari infrastruktur "keras" ke "lunak" dan pengembangan model bisnis baru. Model konvensional dari produksi dan konsumsi pengalaman, seperti wisata budaya, akan dilengkapi dengan model baru berdasarkan distribusi konten kreatif tidak berwujud, serta kunjungan in situ.

Teknologi baru menciptakan peluang untuk persilangan inovatif antara pariwisata dan industri kreatif. Teknologi ini dapat memfasilitasi pengalaman wisata baru, serta menawarkan cara baru untuk mengembangkan dan menyebarkan pengalaman ini melalui jejaring sosial. Masukan kreatif juga dapat menambah nilai dan meningkatkan aksesibilitas teknologi dengan menyediakan antarmuka konsumen yang efektif dan desain yang menarik untuk pengalaman pariwisata. Teknologi telah memungkinkan perantara kreatif baru, seperti blogger dan produsen konten kreatif, untuk terlibat dalam penciptaan dan distribusi pengalaman pariwisata kreatif. Perantara baru ini sebagian besar beroperasi di luar sistem distribusi pariwisata konvensional dan cenderung memiliki pengaruh yang semakin besar terhadap pilihan pariwisata konsumen di masa depan. Oleh karena itu, organisasi pariwisata perlu menerapkan strategi pemasaran baru, seperti melibatkan jaringan dan kluster yang menjadi ciri industri kreatif.

Mengembangkan hubungan semacam itu berpotensi menghasilkan manfaat yang signifikan. Menyadari manfaat ini sebagian besar didasarkan pada kolaborasi antara pariwisata dan industri kreatif, serta antara sektor publik dan swasta. Sebagaimana dicatat dalam laporan UNESCO baru-baru ini, peningkatan industri kreatif

membutuhkan “pengintegrasian semua aktor dalam kerangka kebijakan yang terstruktur. Ini harus terjadi di tingkat pemerintah dan dalam konteks kebijakan, tindakan dan mekanisme pendanaan antar kementerian, serta di tingkat lokal melalui kewirausahaan budaya, dan akhirnya di tingkat kemitraan dengan konsultan internasional dan pembangunan kapasitas yang berpengalaman” (2013 : 103).

Untuk menangkap lebih banyak nilai tambah dari menghubungkan pariwisata dan industri kreatif, beberapa negara sedang mengembangkan pendekatan kebijakan terpadu yang mengakui konvergensi bidang-bidang ini dan berbagai sinergi yang dapat dihasilkan. Di Korea, pendekatan terpadu untuk ekonomi kreatif dan pariwisata telah menghasilkan peningkatan arus pariwisata dan ekspor produk budaya dan kreatif Korea, dengan pariwisata Hallyu saja bernilai USD 1,5 miliar pada tahun 2010. Kebutuhan untuk mengintegrasikan dan merangsang konvergensi antara sektor kreatif dan antara pariwisata dan industri kreatif secara eksplisit diakui dalam pendekatan Korea terhadap pariwisata kreatif. Nilai diciptakan tidak hanya dengan menarik wisatawan, tetapi juga dengan mengembangkan konten kreatif yang dapat disebarluaskan melalui berbagai platform media yang berbeda dan dengan membangun sejumlah besar keahlian kreatif yang dapat membantu menarik aktivitas bisnis kreatif lebih lanjut. Pendekatan kebijakan terpadu juga dapat merangsang inovasi baik di bidang pariwisata maupun industri kreatif. Sampai saat ini, bagaimanapun, pendekatan seperti itu relatif jarang. Kebijakan telah terkonsentrasi pada sektor-sektor tertentu, terutama film, televisi dan musik. Hal ini sampai batas tertentu mencerminkan perpecahan yang bertahan antara sektor kreatif yang berbeda, di mana ada "efek silo" tertentu dan kesulitan memobilisasi dukungan di semua bidang pemerintahan.

Kemudahan untuk menghubungkan berbagai sektor kreatif dengan pariwisata juga bervariasi. Di beberapa area, seperti film, hubungan ekstensif sudah ada, dengan penggunaan bangunan dan lanskap sebagai latar belakang produksi film yang memberikan masukan langsung ke pemasaran tempat. Bahkan di sini, tautannya cenderung terbatas pada penggunaan konten kreatif untuk menarik wisatawan. Ada beberapa tanda bahwa ini berubah ketika bisnis kreatif sendiri mengembangkan atraksi yang menawarkan keterlibatan lebih kreatif bagi pengunjung. Selandia Baru, misalnya, telah berhasil menarik perhatian dari hubungannya dengan film-film seperti *The Hobbit Trilogy* untuk menumbuhkan kedatangan pengunjung. Salah satu perusahaan efek

digital terkemuka di dunia, Weta Digital, berbasis di Wellington dan menawarkan tour pengunjung ke studio dan fasilitas produksinya. Perusahaan juga telah ditugaskan oleh dewan kota untuk memproduksi instalasi seni untuk dipajang di sekitar kota.

Sektor kreatif lainnya, seperti animasi, game atau desain, memiliki keterkaitan yang lebih terbatas dengan pariwisata, setidaknya sebagian karena ini cenderung merupakan sektor kreatif yang baru muncul. Namun, sektor-sektor baru ini sekarang mulai muncul sebagai generator pariwisata yang penting. Saat ini, sinergi utama antara sektor tersebut dan pariwisata tampaknya terkait dengan acara, seperti dalam kasus SXSW, yang dimulai sebagai acara musik tetapi sekarang mencakup banyak sektor yang berbeda, termasuk SXSW Gaming yang dihadiri oleh 45.500 orang pada tahun 2014 .

Hal ini muncul hubungan antara pariwisata dan kreatif industri berbeda dari hubungan antara budaya dan pariwisata. Pariwisata kreatif tidak hanya didasarkan pada warisan budaya, tetapi juga pada pengetahuan yang dihasilkan oleh kreativitas kontemporer baik oleh produsen maupun konsumen. Pengetahuan kreatif ini sangat longgar dan perlu berlabuh di destinasi tertentu untuk menarik wisatawan mengunjungi tempat konten kreatif diproduksi. Pendekatan pariwisata kreatif menambah fisik, sistem pariwisata berbasis atraksi yang terkait dengan pariwisata budaya dengan konten tak berwujud baru dan pengalaman kreatif. Ini menyiratkan peran yang lebih besar bagi sektor komersial dalam mengembangkan konten budaya dan kreatif, seiring dengan tingkat inovasi dan penerapan teknologi yang lebih tinggi. Untuk memanfaatkan secara efektif peluang yang diciptakan melalui perkembangan teknologi, ekonomi dan sosial, pembuat kebijakan perlu bekerja sama dengan pelaku di sektor kreatif dan pariwisata, serta dengan penduduk dan wisatawan sebagai “warga sementara” dari tempat yang mereka kunjungi. Oleh karena itu, pendekatan kebijakan yang aktif diperlukan untuk menghasilkan sinergi.

2.3.2. ARAH PENGEMBANGAN PARIWISATA MELALUI EKONOMI KREATIF

Kerangka kebijakan yang memadai untuk pariwisata kreatif menghadirkan sejumlah tantangan. Menghubungkan pariwisata dan industri kreatif bersama-sama dalam kerangka kebijakan adalah perkembangan yang relatif baru dan hubungan seperti itu belum umum. Kesadaran akan potensi pertumbuhan dan inovasi melalui

hubungan semacam itu masih rendah. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan kerangka kerja terpadu yang dapat menyatukan berbagai sektor dan mendukung inovasi. Studi kasus dalam laporan ini menunjukkan bahwa kepemimpinan sektor publik di bidang ini penting, terutama dalam menciptakan kesadaran. Namun, sebagian besar konten kreatif dan pengembangan pengalaman disediakan oleh sektor swasta; dan kedua sektor tersebut sangat terfragmentasi. Oleh karena itu, jaringan dan hubungan lintas sektor sangat penting, dan ini mungkin memerlukan pengembangan model tata kelola baru.

Laporan ini mengidentifikasi sejumlah area yang mungkin penting bagi administrasi pariwisata nasional, otoritas pariwisata regional dan organisasi pemasaran destinasi yang ingin mengembangkan pariwisata kreatif dalam waktu dekat, termasuk pengembangan konten kreatif, menghubungkan kreativitas dengan tempat, mempromosikan sumber-sumber baru nilai tambah, membangun pengetahuan dan jaringan pendukung. Dalam jangka panjang, tren yang muncul akan berimplikasi pada kebijakan, termasuk tumbuhnya peran perantara kreatif baru, kedatangan ekonomi “berbagi”, munculnya pariwisata relasional, dan pengembangan ruang pariwisata baru.

Area kebijakan ini saling terkait, karena pengembangan konten kreatif memberikan dasar bagi pengalaman kreatif yang perlu ditanamkan di tempat-tempat tertentu untuk menarik wisatawan dan membangun merek kreatif. Untuk memaksimalkan nilai dari pengalaman ini, mereka perlu dikembangkan di berbagai saluran nilai tambah yang berbeda, yang membutuhkan pengetahuan tentang penawaran dan permintaan kreatif. Semua elemen ini perlu dihubungkan bersama dalam jaringan yang secara efektif menggabungkan keterampilan dan pengetahuan sektor pariwisata dan kreatif untuk mengembangkan dan memasarkan proposisi nilai tambah yang kreatif. Mengembangkan arah kebijakan tersebut membutuhkan kreativitas dan imajinasi serta visi jangka panjang. Dengan kombinasi yang tepat antara keahlian pariwisata dan industri kreatif, setiap negara, wilayah atau kota harus dapat memanfaatkan potensi yang ditawarkan oleh pengembangan pariwisata kreatif.

a. Mengembangkan Konten Kreatif

Industri kreatif merupakan sumber konten yang berharga untuk pengalaman pariwisata, pemasaran dan pengembangan. Produksi dan distribusi konten tersebut kemungkinan menjadi lebih penting untuk tujuan wisata di masa depan.

Konten dapat digunakan dengan cara yang berbeda dan kuncinya adalah membuat konten yang menarik dan menarik untuk membujuk pengunjung agar datang ke tujuan tertentu. Konten kreatif dapat disuntikkan ke dalam produk dan pengalaman pariwisata dan didistribusikan kepada pengunjung. Ini juga dapat digunakan untuk mengembangkan ekspor konten di berbagai platform, menambahkan dimensi baru pada produk pariwisata fisik dan menawarkan potensi pertumbuhan ekonomi, penciptaan lapangan kerja, dan diversifikasi ekonomi nasional dan regional.

Fleksibilitas konten kreatif memberikan peluang untuk kolaborasi baru antara organisasi pariwisata dan perusahaan media dan periklanan, sebagaimana dibuktikan oleh **Creative Austria**. Berfokus pada pembuatan konten telah memungkinkan Creative Austria untuk mengembangkan hubungan yang kuat dengan produsen kreatif dan pemimpin industri tidak hanya di Austria, tetapi juga secara internasional, meningkatkan kesadaran merek dan mendukung pemasaran pelanggan.

Format industri kreatif, seperti video game dan animasi, dapat digunakan untuk membingkai dan memasarkan tujuan. Mungkin juga menjadi lebih umum bagi organisasi pariwisata untuk mendekati pemasaran dan branding konten dengan cara yang mirip dengan industri kreatif. Proses “bercerita”, misalnya, dapat digunakan sebagai sarana untuk mengatur, menyusun, dan menyajikan konten kreatif dengan cara yang melibatkan konsumen. Branding dan *story telling* dapat didukung oleh teknologi baru dan kampanye pemasaran kreatif.

Pendekatan dan langkah-langkah kemitraan publik-swasta yang efektif untuk mendukung usaha kecil dan menengah (UKM) dan kewirausahaan juga penting, karena tanggung jawab inti untuk pengembangan konten berada di tangan sektor swasta. Pembiayaan pengembangan konten merupakan masalah penting bagi sektor pariwisata dan kreatif karena skala yang relatif kecil dari sebagian besar perusahaan. Mekanisme keuangan seperti insentif pajak atau hibah dapat mendukung perkembangan inovatif dan proyek lintas sektoral. Insentif juga dapat digunakan untuk mengarahkan inovasi kreatif ke dalam produk dan lokasi di mana perkembangan baru paling dibutuhkan.

b. Menghubungkan Kreativitas dengan Destinasi

Pergeseran ke konten kreatif berarti bahwa pengalaman wisata kreatif akan lebih bebas dari produk wisata budaya. Produk kreatif seringkali dapat dikonsumsi di mana saja melalui media digital. Mobilitas ini menawarkan kesempatan untuk meningkatkan kesadaran budaya nasional dan regional dan merangsang kunjungan. Namun, ini menciptakan tantangan dalam menghubungkan produk dan pengalaman kreatif ke tempat-tempat tertentu. Oleh karena itu perlu ditemukan cara untuk menanamkan kreativitas di destinasi sehingga wisatawan mengunjungi tempat di mana kreativitas itu dihasilkan.

Hubungan antara kreativitas dan tempat telah dikembangkan di Jepang, misalnya, dengan menugaskan karya seni khusus tempat di Kepulauan Setouchi. Ini telah membentuk dasar untuk acara seni yang sangat sukses, yang telah membantu menarik banyak pengunjung ke tujuan pulau yang relatif terpencil, merevitalisasi kawasan dan membantu menggantikan pekerjaan yang hilang melalui restrukturisasi industri.

Cluster materi iklan, seperti distrik desain atau mode, juga dapat digunakan untuk menambatkan dan menyematkan konten materi iklan di tempat tertentu. Memerlukan perusahaan baru yang kreatif dalam menerima pendanaan atau dukungan publik untuk beroperasi di suatu lokasi untuk jangka waktu tertentu atau untuk menghubungkan merek mereka dengan kuat ke lokasi dapat membantu menciptakan hubungan antara produk dan tempat tersebut.

Strategi branding yang menghubungkan kreativitas dengan tempat akan menjadi lebih penting, menciptakan visibilitas destinasi dan industri kreatif mereka. Elemen konten yang berbeda perlu dihubungkan bersama melalui cerita dan narasi yang menghubungkan aktivitas kreatif ke tempat tertentu. Branding kreatif dapat membantu membuat tempat lebih menarik bagi pekerja kreatif dan juga pengunjung, mendukung strategi *“live-work-visit-invest”* yang lebih luas, sementara branding juga dapat meningkatkan kesadaran akan hubungan antara pariwisata dan industri kreatif.

c. Mempromosikan Sumber Nilai Tambah Baru

Menyatukan pariwisata dan usaha kreatif dapat merangsang inovasi dan mendorong pengembangan produk baru melintasi batas-batas sektoral.

Pengetahuan kreatif dan teknologi baru dapat mendukung desain pengalaman pariwisata yang lebih menarik dan pendekatan pemasaran inovatif yang menjangkau audiens baru, seperti yang terlihat misalnya dalam pengembangan aplikasi seluler dan sistem pemesanan. Masukan kreatif dapat memberikan konten dan mendukung desain antarmuka yang berfokus pada wisatawan yang lebih mudah diakses dan menarik bagi konsumen, menambah nilai dan utilitas pada teknologi dasar dan mempromosikan penggunaan teknologi dan aplikasi media baru. Konsumen juga dapat berperan aktif dalam mengembangkan pengalaman kreatif dan konten kreatif buatan pengguna. Organisasi pariwisata perlu menyadari potensi perkembangan tersebut. Demikian pula, mereka yang berada di sektor kreatif perlu menyadari potensi pariwisata dari produk dan pengalaman mereka.

Hubungan dengan sektor kreatif juga dapat memberikan peluang untuk mengidentifikasi cara-cara baru melakukan bisnis dalam ekonomi pariwisata. Ekonomi relasional sudah mapan dalam ekonomi kreatif dan perantara baru memfasilitasi pembentukan hubungan antara turis dan penduduk lokal, seringkali melalui Internet. Sistem relasional berbasis web seperti Couchsurfing (www.couchsurfing.org) atau Airbnb (www.airbnb.com), misalnya, melengkapi fasilitas pariwisata tradisional dan mengubah cara berbisnis, dengan implikasi bagi pembuat kebijakan yang harus berurusan dengan model bisnis baru sebagai pariwisata kreatif berkembang.

Membangun hubungan yang lebih erat antara pariwisata dan industri kreatif berpotensi menjadi sumber pertumbuhan dan penciptaan lapangan kerja baru di daerah dengan aset pariwisata terbatas. Pariwisata kreatif tidak mengandalkan keberadaan situs warisan atau aset budaya berbasis lokasi lainnya. Potensi daerah untuk mengambil langkah-langkah menciptakan lingkungan yang menarik untuk menarik dan mendukung industri kreatif dan mengembangkan klaster kreatif yang kemudian dapat digunakan untuk menarik pariwisata. Dengan cara ini, baik daerah perkotaan maupun pedesaan dapat memanfaatkan kreativitas untuk mendukung pembangunan lokal dan membangun destinasi pariwisata yang kreatif.

d. Mengembangkan Pengetahuan dan Membangun Kapasitas

Kolaborasi antara pariwisata dan industri kreatif menyiratkan proses pengembangan pengetahuan bagi orang-orang yang terlibat di kedua sektor

tersebut. Ini melampaui peningkatan kesadaran untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan kreatif baru dalam organisasi pariwisata, termasuk penggunaan teknologi baru dan produksi dan distribusi konten, serta pemikiran kreatif yang lebih luas. Industri kreatif memiliki konten pengetahuan dan keterampilan yang tinggi dan ada hubungan yang kuat antara pengembangan industri kreatif dan penyediaan pendidikan dan pelatihan khusus. Membangun kapasitas dan membangun hubungan yang lebih erat antar aktor diperlukan untuk mendorong konvergensi dan mewujudkan manfaat bersama dari integrasi yang lebih erat dari kedua sektor.

Di banyak lokasi, lembaga pengetahuan di bidang seperti seni, desain atau arsitektur berfungsi sebagai simpul penting dalam kelompok kreatif, menarik orang berpendidikan tinggi dan bisnis kreatif. Ada kebutuhan untuk meningkatkan tingkat keterampilan dan mengembangkan bakat di industri kreatif dan pariwisata. Salah satu contohnya adalah mendorong arsitek dan desainer untuk lebih memperhatikan fasilitas dan produk pariwisata serta mendorong produsen pariwisata untuk memasukkan nilai desain yang lebih tinggi ke dalam produk mereka. Pada tingkat yang lebih umum, ada argumen bahwa "*design thinking*" harus diperkenalkan ke pariwisata dan bidang lainnya sebagai strategi untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi (Cunningham, 2013).

Ekonomi kreatif menawarkan peluang besar untuk pengembangan pengetahuan dan transformasi ekonomi melalui penerapan ide-ide kreatif. Pariwisata dilihat terutama sebagai arena penerapan pengetahuan dan ide-ide kreatif saat ini. Namun, pariwisata memainkan peran penting dalam menyatukan orang-orang di dunia yang mengglobal dan ada potensi kuat untuk menggunakan pariwisata sebagai sumber pengetahuan dan kreativitas.

e. Penguatan Jaringan dan Pengembangan Klaster

Pengetahuan dan nilai dapat dihasilkan melalui pengoperasian jaringan. Nilai yang diciptakan oleh dan di sekitar pariwisata tidak lagi sekedar ekonomi tetapi juga relasional, emosional dan kreatif. Hal ini dicontohkan dalam kooptasi wisatawan sebagai warga sementara dan meningkatnya peran industri kreatif dalam pembuatan destinasi melalui citra, branding, dan blog. Pemahaman yang diperluas tentang pariwisata sebagai jaringan, bukan industri, menggarisbawahi perlunya

pendekatan seluruh pemerintah dan pengembangan program *live-work-visit-invest* sebagai pengganti pariwisata sempit atau kampanye pemasaran kota.

Beberapa negara secara aktif mengambil langkah untuk mengembangkan jaringan kreatif nasional atau regional. Berlin, misalnya, telah menjadi tujuan kreatif utama berkat citra kreatifnya dan komunitas pekerja kreatif yang terus berkembang. Pertumbuhan ini sengaja dirangsang oleh kebijakan publik yang dirancang untuk memperkuat jaringan kreatif di kota.

Mendorong pertumbuhan jaringan informal juga dapat membantu merangsang pariwisata. Banyak kasus dalam laporan ini menggarisbawahi pentingnya mengembangkan aktivitas kreatif akar rumput sebagai sumber inovasi dan pertumbuhan berkelanjutan. Kreativitas lokal ini perlu dikaitkan dengan “jaringan visibilitas” yang dapat menarik arus pariwisata dan mendukung branding destinasi. Acara juga dapat bertindak sebagai hub sementara di jaringan global, menarik perhatian anggota jaringan di luar negeri. Untuk meningkatkan nilai tambah yang ditawarkan oleh klaster kreatif sementara tersebut, fasilitas kreatif permanen perlu dikembangkan untuk menambatkan jaringan ke tujuan dan memastikan manfaat sepanjang tahun dan jangka panjang. Langkah-langkah untuk mendukung dan memperkuat pengembangan jaringan dan klaster serta mengembangkan kualitas tempat juga dapat mendukung strategi pengembangan dan regenerasi lokal.

2.4. KONSEP PENGEMBANGAN KOTA BUDAYA DAN WISATA

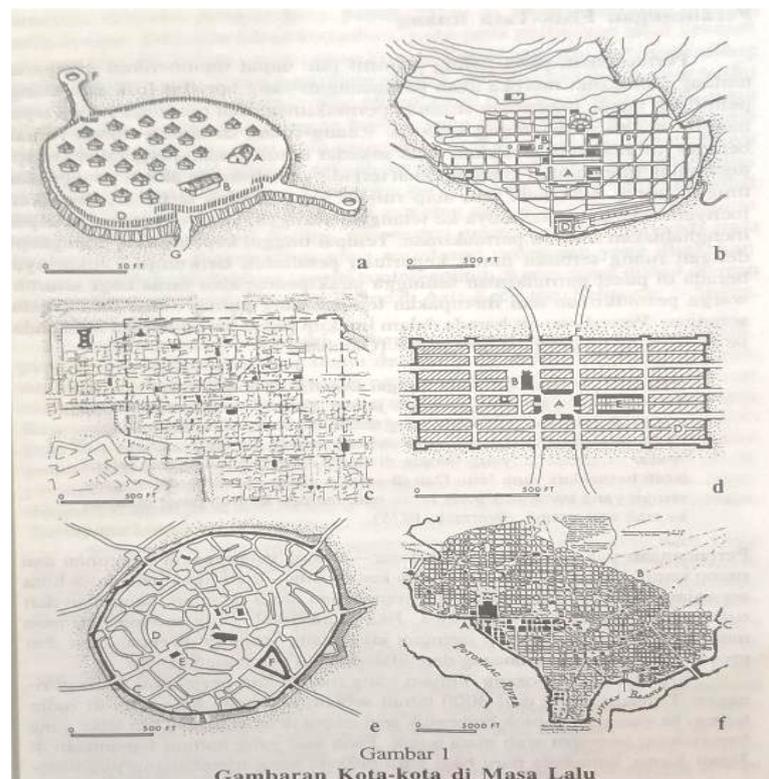
2.4.1. KONSEP KOTA-KOTA SEPANJANG SEJARAH

Permukiman telah ada sejak ribuan tahun yang lalu dengan tujuan untuk memberikan perlindungan yang lebih kuat kepada sejumlah besar penduduk berbagai kelompok masyarakat yang memiliki hubungan keluarga untuk mengabadikan garis keturunannya. Pada awal mulanya permukiman merupakan tempat tinggal sementara untuk tinggal yang ditempati selama lingkungannya sekitar permukiman tersebut dapat menyediakan kebutuhan akan air dan makanan. Kemajuan dalam bidang pertanian dan peternakan memberikan kemungkinan tergesernya cara hidup mengembara dan berpindah-pindah (nomadis) oleh kehidupan yang bersifat menetap dan akhirnya terbentuk sistem masyarakat yang mapan.

Jumlah kehidupan yang bersifat menetap tersebut meningkat terutama dari sisi jumlahnya. Sejalan dengan berkembangnya pertanian dengan penanaman secara kolektif, bahasa tertulis, spesialisasi tenaga kerja dan kepemimpinan yang memberikan peluang akan meluasnya kegiatan komersial, kerajinan dan fabrikasi.

Permukiman yang paling primitifpun dapat memberikan gambaran tentang pemikiran perancangan kota yang bersifat fisik tata ruang, pemilihan tapak, penentuan susunan permukiman dan penataan secara tepat bangunan dan ruang-ruang terbuka.

Ruang-ruang diantara rumah-rumah beratap sederhana perlu diadakan tidak hanya sekedar untuk wadah pergerakan, tetapi juga untuk mengurangi kemungkinan terjadinya kebakaran akibat penggunaan tungku untuk memasak dan atap rumah yang mudah terbakar yang akan menghabiskan seluruh permukiman. Tempat tinggal kepala suku dilengkapi dengan ruang terbuka untuk keperluan penduduk berkumpul, lokasinya berada di pusat permukiman sehingga jarak pencapaian menjadi sama bagi seluruh warga permukiman dan merupakan tempat yang paling aman dari segala serangan. Persediaan air berada dalam lingkup pagar perlindungan atau pada jarak yang cukup dekat dengan pagar.



Gambar 1
Gambaran Kota-kota di Masa Lalu

Sumber: Melville C. Branch 1996

Gambar 2-8 Gambaran Kota-Kota di Masa Lampau

Perencanaan yang masih bersifat dasar berupa penempatan bangunan dan ruang untuk pergerakan manusia dan kendaraan ditemukan pada kota-kota sepanjang sejarah. Tanpa adanya perencanaan dasar tersebut, bangunan dan ruang tidak akan berfungsi. Jika pemerintah yang sedang berkuasa menghendaki, maka sistem jaringan jalan yang lengkap harus direncanakan dan dilaksanakan pembangunannya.

Secara umum kota-kota di India zaman dahulu menerapkan pada konsep blok-blok berbentuk segiempat (pola *gridiron*) dengan jalan-jalan lebar yang berorientasi keempat arah angin. Pada saat yang hampir bersamaan di Mesir Kuno, kota-kota baru bagi pekerja yang membangun piramida-piramida disusun dengan pola yang sama, namun disebut dengan pola papan catur di dalam lingkup dinding perlindungan. Dua ribu tahun kemudian, yaitu pada permulaan abad ke enam sebelum masehi, koloni orang-orang Yunani Kuno yang terdapat di sekeliling lingkaran Mediteranian Timur juga diatur dengan pola kisi-kisi (*grid*) yang terdiri dari blok-blok kota berbentuk segiempat kecil dengan ukuran yang sama, yang dibatasi oleh dinding kota dengan bentuk yang tidak teratur atau dilindungi oleh sebuah akropolis atau kota yang dibangun di atas bukit dekat tempat tersebut. Penataan fisik jaringan jalan utama yang dijumpai pada kota-kota lama yaitu kota-kota dari zaman pertengahan yang telah terbangun sangat berbeda dengan *bastide-bastide*.

2.4.2. APAKAH KOTA ITU?

Salah satu cara untuk memahami kompleksitas suatu kota adalah dengan cara meninjau secara sepintas melalui pandangan orang-orang dari bidang-bidang yang berlainan, baik yang memiliki hubungan langsung dengan perencanaan kota maupun yang memiliki pengaruh tidak langsung pada kegiatan perkotaan.

Pakar geografi menitikberatkan unsur-unsur fisik kota dan lingkungan sekitarnya seperti: situasi (gambaran tata letak, keterkaitan dengan sekitarnya, serta suasana suatu tempat), tapak (*site*), kemiringan tanah, iklim, vegetasi dan jalan. Pakar geografi "*fisik*" umumnya memikirkan pengaruh unsur keruangan terhadap disposisi (kecenderungan), fungsional komponen-komponen kota. Pakar geografi "*ekonomi*" menaruh perhatian pada keterkaitan antar karakteristik keruangan pada lahan perkotaan dan pada keberadaan dan penyelenggaraan industri, komersial, pelayanan

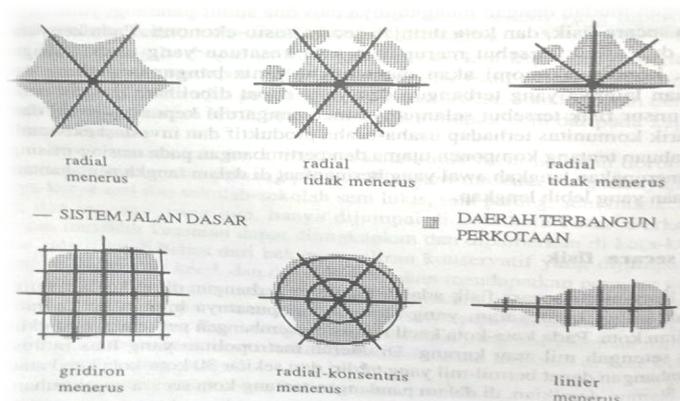
dan berbagai kegiatan ekonomi lainnya dalam perkotaan. *Pakar geografi "sosial"* mempelajari pengaruh lingkungan pada komposisi, distribusi, sikap dan perilaku penduduk perkotaan. Masing-masing pandangan dapat membantu untuk memahami lebih lanjut tentang kota dan perencanaan kota secara efektif.

Pakar Geologi mengamati muka tanah dan lapisan-lapisan di bawahnya yang mempengaruhi drainase dan pembuangan limbah, kemantapan permukaan tanah, penggunaan tanah maupun formasi lapisan tanah.

Pakar Ekonomi mengamati fungsi-fungsi suatu kota dalam kegiatan produksi dan pemasaran barang-barang yang menghasilkan keuntungan dan penyediaan berbagai pelayanan, penanaman modal, perpajakan, keseimbangan antara ekspor dan impor pada perdagangan kota, atau ketergantungan suatu kota dari bantuan pemerintah pada tingkat yang lebih tinggi. Perhatian mereka juga berkaitan dengan suku bunga, penyusunan peringkat saham atas dasar pelayanan investasi, standar harga barang dan jasa serta berbagai peraturan yang berlaku di dalam lingkup kota berkaitan dengan harga-harga yang tidak dapat dikendalikan secara langsung.

Kota secara fisik terdiri atas 3 (tiga) tingkatan, yaitu: bangunan-bangunan dan kegiatannya yang berada di atas permukaan tanah, instalasi-instalasi di atas dan di bawah tanah, dan kegiatan-kegiatan di dalam ruangan "kosong" di angkasa.

Pada skala yang luas, bentuk kota secara fisik keseluruhan mencerminkan posisinya secara geografis dan karakteristik tempatnya. Pola-pola perkembangan kota di atas tanah digambarkan dengan bantak pola-pola umum yang sampai saat ini masih digunakan.



Sumber: *Melville C. Branch 1996*

Gambar 2-9 Pola-Pola Umum Perkembangan Perkotaan

2.4.3. PERTUMBUHAN KOTA DAN KONSEKUENSINYA

Hingga abad X pertumbuhan penduduk dunia dapat dikatakan lamban dan bertahap, hal ini disebabkan oleh alasan sekedar bertahan hidup. Pertumbuhan penduduk semakin cepat segera setelah era kemajuan yang dicapai dalam bidang pertanian dan perkembangan peralatan seperti ditemukannya konsep kincir air.

Pola pertumbuhan secara kumulatif dimulai/ditunjukkan dengan perhitungan kasar jumlah penduduk pada tahun 1845 dan kemudian jumlah penduduk diproyeksikan ke tahun 1929, 1960 dan 1980, meskipun demikian tidak ditemukan tersedianya data jumlah kira-kira penduduk dunia sebelum abad ke XX.

Masalah yang dihadapi ditingkat nasional yang berkaitan dengan pertumbuhan penduduk antara lain adalah: penyediaan bahan makanan, perumahan, pendidikan dan penyediaan pelayanan kesehatan dan lainnya, dimana jumlah penduduk semakin meningkat. Selain itu dengan bertambahnya jumlah penduduk, maka kota/permukiman semakin padat dan banyak terjadi kemacetan, peningkatan pencemaran lingkungan dan ketegangan masyarakat.

Berlangsungnya ledakan penduduk perkotaan, pada mulanya sebagian besar disebabkan oleh perpindahan penduduk dari perdesaan ke kota-kota untuk mendapatkan pekerjaan di pabrik-pabrik kayu. Urbanisasi seperti ini hampir seluruhnya tumbuh proporsional dengan peningkatan industrialisasi (*Mumford, 1938*), kemudian kota-kota menjadi padat dan memunculkan banyak masalah.

Kota-kota pada negara berkembang adalah salah satu contoh terjadinya proses urbanisasi yang paling besar. Peningkatan kepadatan perkotaan yang dinyatakan dalam jumlah penduduk per satuan luas wilayah, menyertai pertumbuhan perkotaan dan peningkatan ukuran kota.

Masyarakat perkotaan yang didalamnya terdapat sejumlah besar penduduk hidup bersama di kota-kota kecil, menunjukkan adanya langkah baru dan mendasar di dalam evolusi sosial manusia (*Davis, 1965* dalam *Melville C. Branch, 1996*). Semakin meluasnya kota dan semakin tingginya angka kepadatan penduduk menciptakan berbagai permasalahan kota. Manajemen kota sehari-hari merupakan pekerjaan yang rumit, dengan sebagian besar upaya penyediaan berbagai pelayanan dasar kota seperti: ketersediaan air bersih dan lokasi pembuangan sampah, yang semakin sulit disiapkan.

Konsentrasi penduduk dan bangunan dalam jumlah yang besar secara kuantitatif lebih rentan terhadap bencana alam dan gangguan kemasyarakatan. Kualitas lingkungan akan semakin menurun dengan semakin berkurangnya ruang-ruang terbuka, semakin tinggi tingkat kebisingan, serta polusi udara dan polusi terhadap air bersih.

2.4.4. KOTA DALAM KONTEKS BUDAYA

Menurut *Kuntjoroningrat* (dalam *Kusumastuti, 1916*), kebudayaan dibedakan menjadi tiga unsur, yaitu ide/norma, perilaku dan karya/artefak. Sedangkan Kuntowijono membedakan menjadi dua unsur, yaitu nilai dan simbol. Nilai merupakan kebudayaan yang tidak kasat mata, sedangkan simbol merupakan perwujudan nilai yang kasat mata.

Menurut *Jo Santoso, 2002* (dalam *Kusumastuti, 1916*), kota adalah *oikos*, yang didalamnya terdapat empat komponen pokok, yaitu *humus* adalah tempat produksi, *home* adalah tempat berlindung, *homo* adalah tempat untuk mengembangkan diri, serta *habitat* adalah tempat yang digunakan untuk menjalankan proses produksi dan reproduksi. Sementara itu kota adalah sebuah sistem yang didalamnya terdiri dari komponen-komponen sistem dengan fungsinya masing-masing untuk mendukung fungsi kota. Maka dapat disimpulkan bahwa keempat komponen pembentuk kota yang akan tumbuh dan berkembang seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan kota. Tumbuh dan berkembangnya kota terwujud dalam bentuk berbagai macam simbol kebudayaan sebagai perwujudan dari nilai budaya yang dianut oleh pemerintah seperti pola bentuk ruang kota dan bangunan-bangunan yang ada di pusat kota.

2.4.5. KOTA WISATA BERBASIS BUDAYA

Menurut *Trimanto B. Ngaderi*, ada tiga indikator yang perlu dijadikan acuan dalam pembangunan infrastruktur suatu kota, yaitu kebutuhan manusia, jumlah penduduk, dan aktivitas manusia itu sendiri. Pembangunan kota dimulai dari perencanaan tata ruang, penyusunan program, detail desain hingga penetapan biaya. Termasuk berbagai pertimbangan, baik dari aspek ekonomi, sosial, budaya, keamanan, dan lingkungan.

Dalam pembangunan prasarana dan sarana perkotaan, aspek budaya terkadang kurang mendapat perhatian yang proporsional; bahkan di beberapa kota pertimbangan budaya menjadi terabaikan.



Foto by: fifa_yudhistira

Gambar 2-10 Kota Budaya

Budaya dalam konteks tata ruang kota meliputi perilaku, kebiasaan, tatacara, pandangan hidup, nilai yang dianut dalam kehidupan sehari-hari; yang nantinya akan berkaitan dengan bagaimana ia bersikap, merespon, dan memanfaatkan ruang publik yang tersedia. Hal ini akan sangat berpengaruh terhadap apakah ruang publik tersebut tepat sasaran, sesuai dengan budaya setempat, serta memberikan nilai tambah bagi masyarakat. Bukan ruang publik yang hanya sekedar sebagai pelengkap sarana kota, yang kotor tak terawat, fasilitasnya rusak, dan jarang sekali dikunjungi/dipakai oleh orang.

Sebagai contoh di beberapa kota, disepanjang jalan protokol biasanya dibuat *city walk*, area khusus bagi pejalan kaki. Area ini cukup representatif dan nyaman, ruang yang cukup lega, tidak terganggu oleh pedagang kaki lima atau parkir kendaraan, ditambah segarnya rimbunnya pepohonan.

Hal ini memang cocok dengan budaya masyarakat yang umumnya suka berjalan-jalan, bersantai dan tidak tergesa-gesa dalam melakukan aktifitas. Dalam jarak tertentu, disediakan pula ruang publik kota biasanya disediakan pusat-pusat jajanan khas kota tersebut.

2.4.6. KOTA PARIWISATA BERBASIS *WATERFRONT CITY CONCEPT*

Waterfront City adalah konsep pengembangan daerah tepian air baik itu tepi pantai, sungai ataupun danau. Pengertian “*waterfront*” dalam Bahasa Indonesia secara harafiah adalah daerah tepi laut, bagian kota yang berbatasan dengan air, daerah pelabuhan (Echols, 2003). *Waterfront City Development* juga dapat diartikan suatu proses dari hasil pembangunan yang memiliki kontak visual dan fisik dengan air dan bagian dari upaya pengembangan wilayah perkotaan yang secara fisik alamnya berada dekat dengan air dimana bentuk pengembangan pembangunan wajah kota yang terjadi berorientasi ke arah perairan.

Konsep ini berawal dari pemikiran seorang ‘*urban visioner*’ Amerika yaitu *James Rouse* di tahun 1970-an. Saat itu, kota-kota bandar di Amerika mengalami proses pengkumuhan yang mengkhawatirkan. Kota *Baltimore* merupakan salah satunya. Karena itu penerapan visi *James Rouse* yang didukung oleh pemerintah setempat akhirnya mampu memulihkan kota dan memulihkan *Baltimore* dari resesi ekonomi yang dihadapinya. Dari kota inilah konsep pembangunan kota pantai/pesisir dilahirkan.



Foto by: fifa_yudhistira

Gambar 2-11 Taman di Pinggir Sungai (*Waterfront City Concept*)

Berdasarkan pengertiannya, kawasan *waterfront* memiliki beberapa pengertian. Berdasarkan sudut pandang pengertiannya maka kawasan *waterfront* dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. *The Dynamic area of the cities and towns where land and water meet. (Breen, Ann dan Rigby, Dick, 1994)*
- b. Tanah atau tepi sungai, pelabuhan atau tanah semacam itu di sebuah kota dengan dermaganya. (*Salim Peter, 1993*)

- c. Tepian laut atau bagian kota yang berbatasan dengan air atau daerah pelabuhan.
- d. Lahan atau area-area yang terletak berbatasan dengan air terutama merupakan bagian kota yang menghadap ke arah perairan baik berupa laut, sungai, danau, dan sejenisnya.

Pengertian *waterfront* adalah suatu area yang berbatasan dengan air yang memiliki kontak fisik dan visual dengan air laut, sungai, danau dan badan air lainnya. Sedangkan yang dimaksud dengan pengembangan *waterfront* adalah suatu usaha penataan dan pengembangan bagian atau kawasan kota yang skala kegiatan dan fungsi yang ada sangat beragam dengan intensitas tinggi sebagai kegiatan perkotaan baik untuk fungsi perumahan, pelabuhan dan perdagangan komersial dan industri hingga kawasan wisata.

Secara umum *waterfront* berfungsi sebagai tempat dimana *komunitas berkumpul untuk mengadakan suatu event atau festival*, biasanya diadakan pada lapangan terbuka atau berumput dimana semua orang merasa diterima untuk datang. Semua kawasan yang memiliki batasan antara daerah perairan dengan daratan dapat disebut sebagai kawasan waterfront. Dalam konteks yang lebih luas, daerah perairan tersebut meliputi laut maupun sungai yang merupakan wadah aktivitas penduduk sekitarnya.

Batasan-batasan yang dipakai dalam menentukan *kawasan waterfront* sangat beragam. Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk membantu menentukan batas perencanaan pengelolaan kawasan *waterfront* antara lain seperti yang diungkapkan *Chua Thia-Eng dan Scura (1992)* berikut:

- a. Kriteria ke-khas-an kondisi fisik yang paling menonjol maupun kondisi fisik lainnya. Kriteria ini mendelineasikan kawasan *waterfront* berdasarkan kesamaan kondisi fisik tertentu yang memiliki kekhasan tertentu dibandingkan kawasan lain.
- b. Kriteria politis
- c. Kriteria administratif
- d. Batas yang diambil secara fungsional (*arbitrary distances*)
- e. Unit lingkungan terpilih yang biasa digunakan.
- f. Tipologi *Waterfront City*

a. Berdasarkan Pertemuannya dengan Badan Air

Breen (1994) membedakan *waterfront* berdasarkan pertemuannya dengan badan air sebagai berikut:

1) *Waterfront Tepian Sungai*

Merupakan *waterfront* yang terjadi karena adanya pertemuan langsung antara daratan dengan badan air yang berupa tepian sungai, secara umum memiliki ciri sebagai berikut:

- a) Umumnya sebagai jalur transportasi
- b) Digunakan sebagai irigasi lahan pertanian dan perkebunan
- c) Pengembangannya sangat tergantung pada kondisi lingkungan sekitar dan musim

2) *Waterfront Tepi Laut*

Merupakan area *waterfront* yang terjadi karena pertemuan langsung antara daratan dengan badan air yang berupa pantai dan tepian laut, secara umum memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Umumnya sebagai daerah pelabuhan samudera
- b) Sebagai area permukiman bagi nelayan
- c) Sebagai muara dari berbagai aliran sungai
- d) Pengembangannya dapat didominasi oleh karakteristik laut itu sendiri

3) *Waterfront Tepi Danau*

Merupakan area *waterfront* yang terjadi karena adanya pertemuan langsung antara daratan dengan badan air yang berupa tepian air yang berupa tepian danau, pada umumnya pengembangannya sebagai fungsi khusus.

b. Berdasarkan Aktivitas

Kegiatan yang berkembang pada suatu area *waterfront* sangat bergantung pada potensi yang ada pada kawasan atau area yang dikembangkan. Berdasarkan aktivitas-aktivitas yang dikembangkan di dalamnya, *waterfront* dapat dikategorikan sebagai berikut:

a. *Cultural Waterfront*

Cultural waterfront mewadahi aktivitas budaya, pendidikan dan ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari beberapa fasilitas yang ada pada kawasan *waterfront* tersebut seperti aquarium (*Baltimore, Maryland, dan Monterey California*),

- Memorial Fountain (Detroit Michigan), waterfront* dengan program/event khusus (*Ontario, Kanada*).
- b. *Environmental Waterfront*
Environmental waterfront yaitu pengembangan *waterfront* yang bertumpu pada usaha peningkatan kualitas lingkungan yang mengalami degradasi, memanfaatkan potensi dari keaslian lingkungan yang tumbuh secara alami, seperti hutan di *Lake Forest, Lilionis*, rawa, dan sungai di *Portland, Oregon* dan *Maryland*. Kegiatan yang dapat dilakukan adalah berjalan-jalan menikmati keaslian alam, rekreasi, taman bermain.
- c. *Historical Waterfront*
Historical waterfront pada umumnya berkembang sebagai upaya konservasi dan restorasi bangunan bersejarah di kawasan tepi air. Konteks kesejarahan yang dapat dikembangkan dapat berupa dermaga tua seperti di *Baltimore, Maryland* dan *Boston*, Museum Kapal seperti di *Galvastone, Texas*, bendungan dan jembatan kuno seperti di *Pennsylvania*, bangunan tua di *New Orleans*, jalur transportasi tua sepanjang perairan *Seattle* dan *Washington*.
- d. *Mixed-Use Waterfront*
Pengembangan *Mixed-Used waterfront* diarahkan pada penggabungan fungsi perdagangan, relaeasi, perumahan, perkantoran, transportasi, wisata dan olahraga.
- e. *Recreational Waterfront*
Pengembangan *waterfront* dengan fungsi aktivitas rekreasi dapat didukung dengan berbagai fasilitas antara lain: taman bermain, taman air, taman duduk, taman hiburan, area untuk memancing, *riverwalk, amphilhealre, dam, diving*, pelabuhan, gardu pandang, fasilitas perkapalan, paviliun, fasilitas olah raga, marina, museum, hotel, restoran, dan aquarium
- f. *Residential Waterfront*
Pengembangan *waterfront* dengan fungsi utama sebagai perumahan. Fasilitas yang dibangun berupa kampung nelayan, *apartement, town house, fat, row, house*, rumah pantai, villa rekreasi dan kesehatan
- g. *Working waterfront*

Kawasan *waterfront* yang menampilkan sisi kelautan. Aktivitas yang diwadahi umumnya berhubungan dengan perikanan, penangkapan, penyimpanan dan pengolahan. Aktivitas pembuatan kapal dan terminal angkutan air merupakan ciri utama *waterfront* ini.

2.4.7. GARDEN CITY CONCEPT (EBENEZER HOWARD)

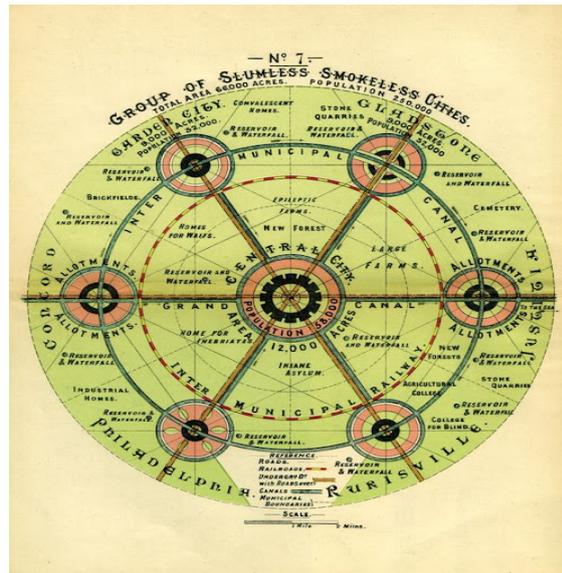
Industrialisasi telah menarik banyak penduduk masuk ke dalam kota, dengan daya tarik upah lebih baik, kesempatan kerja dan aktivitas sosial. Akibatnya kota penuh sesak, perumahan, persediaan air dan drainase tidak memadai lagi, sewa dan harga-harga barang melambung tinggi.

Di sisi lain, desa menjadi gundul, tak sanggup menopang populasi, karena tekanan ekonomi, kampung menjadi sepi ditinggalkan penduduknya yang berbondong-bondong masuk ke dalam pemukiman berkualitas rendah di kota. Tekanan ini diperhebat dengan berkurangnya akomodasi hidup para petani. Bekerja dengan upah rendah dan waktu panjang membuat warga hanya mampu menyewa kamar murah, sehingga tak cukup dana untuk membangun rumah baru.

Urbanisasi menimbulkan petaka bagi kota maupun desa. Kesengsaraan bagi mereka yang tak punya cukup uang. Kemiskinan, kepadatan permukiman, polusi industri, minimnya drainase dan air bersih, kekumuhan, praktek penguburan yang buruk, menjadi penyebab timbulnya penyakit. Wabah kolera membunuh ratusan ribu jiwa antara tahun 1831-1854. Tragedi ini menjadi perhatian nasional.

Sejak itu, secara bertahap diperkenalkan peraturan kesehatan publik dan pengawasan perencanaan bangunan. Namun disadari Ebenezer Howard (1850-1928), semua pedoman ini hanya mengatur pembangunan yang sudah ada di sekitar kota, bukan mengatasi masalah migrasi yang menjadi asal muasal kekumuhan kota.

Ebenezer Howard dipilih sebagai ketua Garden Cities and Town Planning Federation yang baru terbentuk tahun 1913. Howard menjadi sosok internasional yang berpengaruh, menjadi anggota kehormatan Town Planning Institute tahun 1914.



Sumber: Nikhil Nadh VS, 2021

Gambar 2-12 Konsep Kota Taman (*Garden City*) Ebenezer Howard

a. Prinsip *Garden City*

Terminologi *Garden City* adalah dasar-dasar estetik Howard dalam melakukan reformasi sosial. Dengan mendalami isu sosial, menerapkan pemikiran praktisnya dengan memadukan bermacam elemen konsep dan proyek, menyaring teori dan filosofi sampai menjadi masterplan. Perpaduan antara reformasi sosial kota kumuh dan integrasi alami.

Garden City merupakan bagian dari pembangunan yang lebih besar, yang mengusulkan kota-kota taman sekitar pusat kota. Semua terhubung dan berbagi pelayanan/fasilitas hiburan. Gagasan ini menuntut pembentukan kota-kota suburban baru, yang direncanakan dalam ukuran terbatas, dikelilingi sabuk hijau berupa tanah pertanian. Kota-kota ini akan tumbuh secara mandiri, dikelola dan dibiayai warga kota yang punya kepentingan ekonomi di sana.

b. *Garden City* Pertama, Kota Letchworth

Pada 16 Juli 1902, *Garden City Pioneer Company Limited* didaftarkan dengan modal £20.000 dengan gagasan membangun *Garden City* sekitar London. Beberapa desainer didekati dan kompetisi terbatas diadakan untuk memilih yang terbaik.

Gagasan *Garden City* aslinya bukan untuk membangun kota artistik, namun untuk menyediakan rumah layak dan terjangkau oleh masyarakat, menurut Raymond Unwin, sang arsitek di Letchworth. *Garden City* dan daerah pinggiran mempunyai banyak

kemiripan estetika. Gaya tersebut adalah abad pertengahan, dalam bentuk kumpulan pondok indah yang mengitari kehijauan alami dalam sebuah grup yang tak terlalu besar sehingga tak kehilangan karakter desanya dan tak terlalu kecil hingga tak mengurangi peluang interaksi sosial antar warganya.

Setiap rumah memiliki kebun sendiri, diletakkan agar seluruh ruangan dilimpahi cahaya alami, tak terhalang rumah tetangga atau bangunan tambahan. Pandangan lebih ke arah dalam dengan sistim kuldesak. Jalan setapak berkerikil menyempit di antara jalur berpohon adalah estetika terbaik di Garden City.



Sumber: Jim Dunton

Gambar 2-13 Kota Letchworth (*Aerial View of Letchworth Garden City*)

Letchworth tahun 1903, diwujudkan di atas area seluas 1.250 acre untuk 30.000 penduduk (24 jiwa/acre) dengan 2.500 acre disediakan untuk sabuk pertanian. Sumbu kota Letchworth sengaja dibuat untuk mempertahankan tiga pohon oak tua yang sudah ada di tapak. Sebuah langkah penting bagi perencanaan masa depan, dimana potensi alam bisa menginspirasi penataan kota yang elegan. Ada pelajaran yang bisa dipetik pada aspek penataan di Letchworth.

Belajar dari kekurangan Letchworth, di Hampstead, keseragaman elemen hanya diterapkan di unit yang lebih kecil. Karena lebih banyak aspek alami di sini maka terasa lebih menyenangkan dan lebih menyatu secara keseluruhan. Ada keluwesan dan ketidakberaturan dalam mendesain, misalnya jalan yang semula lurus kemudian dibuat berliku dan tidak membosankan.

3.1. GAMBARAN UMUM KOTA TENGGARONG

3.1.1. GAMBARAN KONDISI KOTA TENGGARONG

a. Umum

Kota Tenggarong adalah Ibukota Kabupaten Kutai Kartanegara yang terbagi dalam 12 kelurahan dan 2 desa. Kota Tenggarong memiliki luas wilayah sekitar 270,00 km² dengan jumlah penduduk sebanyak 108.539 jiwa (2020). Pada awalnya kota Tenggarong merupakan Ibukota Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martadipura, yang didirikan pada tanggal 28 September 1782 oleh Raja Kutai Kartanegara ke-15, Aji Muhammad Muslihuddin, atau dikenal dengan nama **Aji Imbut**.

Ketika Sultan Aji Imbut memindahkan Ibukota dari wilayah Pamarangan. Nama kota Tenggarong awalnya adalah *Tepian Pandan*, oleh Sultan nama *Tepian Pandan* kemudian diubah menjadi *Tangga Arung* yang berarti Rumah Raja. Namun pada perkembangannya, kata *Tangga Arung* lambat laun lebih mudah disebut dan lebih populer dengan sebutan "Tenggarong" hingga saat ini.



Foto by: fifa_yudhistira

Gambar 3-1 Museum Mulawarman Kota Tenggarong

Namun berdasarkan legenda Dayak Benuaq dari kelompok *Ningkah Olo*, nama/kata Tenggarong menurut bahasa Dayak Benuaq adalah "*Tengkarukng*" berasal dari kata *tengkaq* dan *bengkarukng*. *Tengkaq* berarti *naik atau menjejakkan kaki ke tempat yang lebih tinggi* (seperti meniti anak tangga), *bengkarukng* adalah *sejenis tanaman akar-akaran*.

Menurut orang Benuaq, ketika sekelompok orang Benuaq (mungkin keturunan Ningkah Olo) menyusuri Sungai Mahakam menuju pedalaman mereka singgah di suatu tempat dipinggir tepian Mahakam, dengan menaiki tebing sungai Mahakam melalui akar *bengkarukng*, itulah sebabnya disebut *Tengkarukng* oleh aksen Melayu kadang "keseleo" disebut *Tengkarong*, lama-kelamaan penyebutan tersebut berubah menjadi Tenggarong. Perubahan tersebut disebabkan Bahasa Benuaq banyak memiliki konsonan yang sulit diucapkan oleh penutur yang biasa berbahasa Melayu/Indonesia.

b. Geografi

Kota Tenggarong terletak pada 116°47' - 117°04' Bujur Timur dan 0°21' - 0°34' Lintang Selatan. titik pusat tertinggi kota tenggarong dari permukaan laut ± 500 m. Tenggarong di lewati oleh aliran sungai Mahakam yang merupakan salah satu sungai terbesar di Kalimantan timur. kondisi lahan di Tenggarong cenderung lahan rawa di daerah dataran dekat tepian sungai dan berbukit. suhu udara rata-rata di kota Tenggarong adalah 30 °C, dengan curah hujan tahunan rata-rata 1500-2000 mm per-tahun.

c. Demografi

Perkiraan penduduk Kabupaten Kutai Kartanegara pada tahun 2019 adalah berjumlah sekitar 796.123 jiwa yang terdiri dari penduduk laki-laki berjumlah 412.529 jiwa dan perempuan 373.593 jiwa. Penduduk Kabupaten Kutai Kartanegara sebagian besar berdomisili di Kecamatan Tenggarong yakni sekitar 16,29% atau sekitar 128.052 jiwa, sedangkan jumlah penduduk terkecil berada di Kecamatan Muara Wis yakni kurang lebih 9.171 jiwa.

Penduduk umumnya bekerja pada sektor jasa, yakni sebagai buruh/karyawan dan pegawai, sedangkan masyarakat yang berkecimpung di sektor pertanian sangat sedikit yakni kurang lebih 7.261 jiwa. Sebagian besar penduduk Kutai Kartanegara berdomisili dipinggir sungai, dan mereka yang berdiam di pinggir sungai ini umumnya memeluk agama Islam. Sebagian kecil terutama penduduk yang tinggal di pedalaman masih

menganut kepercayaan animisme dan sebagian lagi memeluk agama Kristen dan Katolik.

Penduduk asli di pedalaman dahulunya hidup berpindah-pindah (nomaden), hal ini disebabkan karena mata pencaharian utama mereka yakni berladang serta berburu. Konsep ladang berpindah ini kemudian saat ini lebih dikenal dengan sebutan *ladang bersiklus*, karena kegiatan berladang masyarakat asli umumnya akan kembali pada lokasi semula setelah sekian lama ditinggalkan. Masyarakat Kutai Kartanegara umumnya sangat ramah, jujur dan memiliki semangat gotong royong yang tinggi. Tamu atau pendatang dari luar sangat dihormati, masyarakatnya juga sangat religius dan memiliki toleransi antar umat beragama yang tinggi.

Masyarakat Kutai yang terdiri dari banyak suku dan sub suku memiliki bahasa yang beragam. Beberapa sub suku yang sudah tidak dipergunakan lagi atau sudah punah adalah bahasa Umma Wak, Umma Palaa, Umaa Luhaat, Umaa Palog, Baang Kelo dan Umaa Sam. Bahasa-bahasa tersebut dulunya lazim digunakan oleh masyarakat Dayak di hulu maupun hilir Mahakam.

d. Etnis (Suku Bangsa)

Penduduk Kutai Kartanegara terdiri dari beberapa suku secara garis besar dibagi menjadi 2 (dua) kelompok yaitu kelompok suku melayu dan kelompok suku Dayak.

1. Kelompok Suku Melayu

Menurut kepercayaan penduduk, daerah Kutai dulunya dihuni oleh 5 puak, yaitu:

- a) Puak Pantun yang tinggal disekitar Muara Ancalong dan Muara Kaman;
- b) Puak Punang yang tinggal disekitar Muara Muntai dan Kota Bangun;
- c) Puak Pahu yang mendiami daerah sekitar Muara pahu;
- d) Puak Tulus Dijangkat yang mendiami daerah sekitar Barong Tongkok dan melak, dan:
- e) Puak Melani yang mendiami daerah sekitar Kutai Lama dan Tenggarong.

Puak Pantun, Punang dan Melani tumbuh dan berkembang menjadi suku Kutai yang memiliki bahasa yang sama, namun beda dialek. Dengan demikian suku Kutai adalah suku asli daerah ini. Selanjutnya secara bergelombang berdatangan suku Banjar dan suku Bugis, sehingga kelompok suku Melayu yang mendiami daerah Kutai terdiri atas Suku Kutai, Suku Banjar, Suku Bugis dan juga Suku Jawa.

2. Kelompok Suku Dayak

Keturunan Puak Tultur Dijangkat tumbuh dan berkembang menjadi suku Dayak. Mereka berpencar meninggalkan tanah aslinya dan membentuk kelompok suku masing-masing yang sekarang dikenal sebagai suku Dayak Tunjung, Dayak Bahau, Dayak Benuaq, Dayak Modang, Penihing, Busang, Bukat, Ohong dan Bentian.

- a) Suku Tunjung mendiami wilayah Kecamatan Melak, Barong Tongkok dan Muara Pahu;
- b) Suku Bahau mendiami wilayah kecamatan Long Iram dan Long Bangun;
- c) Suku Benuaq mendiami wilayah Kecamatan Jempang, Muara lawa, Damai dan Muara Pahu;
- d) Suku Modang mendiami wilayah Kecamatan Muara Ancalong dan Muara Wahau;
- e) Suku Penihing, Suku Bukat dan Suku Ohong mendiami wilayah Kecamatan Long Apari;
- f) Suku Busang mendiami wilayah Kecamatan Long Pahangai, dan;
- g) Suku Bentian mendiami wilayah Kecamatan Bentian Besar dan Muara lawa.

Selain suku-suku tersebut, ada pula suku-suku lain seperti Suku Dayak Kenyah, Punan, Basap dan Kayan. Suku Kenyah adalah masyarakat pendatang dari Apo Kayan Kabupaten Bulungan, suku ini sekarang mendiami wilayah Kecamatan Muara Ancalong, Muara Wahau, Tabang, Long Bagun, Long Pahangai, Long Iram dan Samarinda Ilir. Suku Punan merupakan suku Dayak yang berdiam di hutan-hutan belantara diseluruh Kalimantan Timur mulai dari wilayah Kabupaten Bulungan, Berau hingga Kutai Kartanegara. Mereka hidup dalam kelompok-kelompok kecil di gua-gua batu dan pohon-pohon. Mereka dibina oleh Kementerian Sosial melalui proyek Pemasyarakat suku terasing. Suku Basap merupakan keturunan Cina (Tionghoa) yang kawin dengan suku Punan. Mereka mendiami wilayah Kecamatan Bontang dan Sangkulirang. Suku Kayan berasal dari Kalimantan Tengah, dimana suku ini sering disebut dengan suku Biaju, mereka umumnya mendiami wilayah Kecamatan Long Iram, Long Bagun dan Muara Wahau.

e. Agama

Agama yang paling pesat berkembang dan memiliki penganut terbanyak adalah agama Islam. Penganut agama Islam terutama adalah suku Kutai dan suku Banjar, Bugis dan Jawa. Sebagian suku Dayak juga ada yang memeluk agama Islam. Penduduk yang

beragama Islam berjumlah sekitar 92,46%, agama Kristen Protestan 5,46%, Katolik 1,69%, Hindu 0,35%, Budha sekitar 0,03% dan lainnya sekitar 0,013%.

Agama Islam mulai dikenal di Kerajaan Kutai Kartanegara pada awal Abad ke-16 dan berkembang pada awal Abad ke-17, yakni pada masa Pemerintahan Sultan Aji Pangeran Sinum Panji Mendapa ing Martapura (sekitar tahun 1635 - 1650), Beliau adalah Raja yang menaklukkan Kerajaan Kutai Martadipura. Raja kemudian menamakan kerajaannya menjadi Kerajaan Kutai Kartanegara ing Martadipura.

f. Objek Wisata di Kota Tenggarong

Adapun obyek-obyek wisata yang ada di Kota Tenggarong antara lain adalah:

1. Museum Mulawarman. Museum Mulawarman adalah museum yang berisi koleksi barang kerajaan kutai kartanegara dari masa lalu dan juga barang-barang kesenian.
2. Museum Kayu Tuah Himba. Museum yang mengoleksi ragam alam Kabupaten Kutai Kartanegara
3. Pulau Kumala. Pulau yang terletak di tengah aliran sungai Mahakam, dibangun dengan menawarkan beragam rekresai keluarga.
4. Jembatan Repo-Repo. Jembatan yang dibangun pada 2014 sebagai penghubung antara Pulau Kumala dan daratan Tenggarong
5. Planetarium Jagat Raya. Tempat pengenalan astronomi.
6. Waduk Panji Sukarame
7. Ladaya Ladang Budaya
8. Puncak Bukit Biru Tenggarong
9. Makam Raja-Raja Kutai
10. Taman BJ (Bawah Jembatan) Kutai Kartanegara



Gambar 3-2 Ilustrasi Permukiman Atas Air Kota Tenggarong di Masa Lalu

Atribusi: *Tropenmuseum, part of the National Museum of World Cultures (COLLECTIE TROPENMUSEUM Kleurenlitho getiteld Straatgezicht te Tenggaroeng T Mnr 5795-6.jpg)* (Diizinkan: – untuk menyalin, mendistribusikan dan memindahkan karya ini).

3.1.2. GAMBARAN POTENSI PENGEMBANGAN BUDAYA DAN KEPARIWISATAAN KOTA TENGGARONG

Kabupaten Kutai Kartanegara khususnya Tenggarong telah menjadi salah satu destinasi tujuan wisata unggulan di Provinsi Kalimantan Timur dengan berbagai jenis daya tarik wisata yang dimilikinya, seperti warisan sejarah dan budaya sebagai daya tarik utama. Tidak hanya itu, menurut Kabupaten Kutai Kartanegara dalam Angka tahun 2020, Kecamatan tenggarong memiliki 21 (dua puluh satu) dari 68 (enam puluh delapan) daya tarik wisata di kabupaten Kutai Kartanegara yang terdiri dari: (1). 9 (sembilan) destinasi wisata sejarah; (2). 1 (satu) destinasi wisata alam; (3). 3 (tiga) destinasi wisata pendidikan; (4). 8 (delapan) destinasi wisata buatan (kreatifitas manusia).

Pariwisata merupakan sektor terpenting dalam pembangunan daerah. Pembangunan kepariwisataan diperlukan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha memperoleh manfaat serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Pembangunan kepariwisataan merupakan bagian integral dari pembangunan nasional. Oleh karena itu bahwa pembangunan

kepariwisataan harus dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup serta kepentingan nasional. Dalam melakukan pembangunan kepariwisataan, setiap daerah harus mengacu dan dilakukan berdasarkan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata.

Pada perencanaan KSPK dan KPPK ini didasarkan pada Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara No. 19 Tahun 2016 tentang RIPPARKAAB Kutai Kartanegara dengan menetapkan kawasan-kawasan yang dijadikan sebagai KSPK dan KPPK, antara lain:

- a. KSPK Tenggarong-Muara Kaman dan sekitarnya;
- b. KSPK Sanga-sanga-Anggana dan sekitarnya;
- c. KSPK Samboja dan sekitarnya;
- d. KPPK Muara Badak-Marang Kayu dan sekitarnya;

Pada masing-masing KSPK dan KPPK di Kecamatan Tenggarong memiliki daya tarik wisata baik primer maupun sekunder sebagai berikut:

Tabel 3.1. KSPK dan KPPK di Kecamatan Tenggarong

KAWASAN	DAYA TARIK WISATA	
	PRIMER	SEKUNDER
KAWASAN KECAMATAN TENGGARONG	<ol style="list-style-type: none"> 1. Taman Replika kerajaan Nusantara & Monumen Sejarah Dunia 2. Pusat Kebudayaan Melayu Kutai 3. Museum Mulawarman 4. Komplek Makam Raja Kutai Kartanegara 5. Kedaton Kutai Kartanegara 6. Situs Mangkunegoro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waduk Panji Sukarame 2. IT Park 3. Pasar Seni 4. Planetarium Jagad Raya 5. Pulau Kumala 6. Museum Kayu Tuah Himba 7. D’Kukar Zona 8. Ladaya
TEMA	Tema Utama : Pariwisata Warisan Sejarah dan Budaya	Tema Pendukung : Pariwisata Pendidikan (Edu-Tourism)
PUSAT	Kecamatan Tenggarong	

Sumber: Data Diolah

3.2. GAMBARAN UMUM KECAMATAN ANGGANA

3.2.1. GAMBARAN KONDISI KECAMATAN ANGGANA

a. Geografi

Wilayah Kecamatan Anggana secara geografis terletak di daerah khatulistiwa dan berada pada posisi antara 117° 13' BT – 117° 36' BT dan 0° 24' LS – 0° 54' LS dengan luas wilayah 1.798,80 km². Secara administratif batas wilayahnya sebagai berikut:

Sebelah Utara	: Kec. Muara Badak
Sebelah Timur	: Selat Makasar
Sebelah Selatan	: Kec. Sanga-Sanga dan Kec. Muara Jawa
Sebelah Barat	: Kota Samarinda

Wilayah Kecamatan Anggana terdiri dari 8 desa yaitu Sepatin, Muara Pantuan, Tani Baru, Kutai Lama, Anggana, Sungai Meriam, Sidomulyo, dan Handil Terusan. Dari 8 desa tersebut ada 5 desa ada di darat, dan 3 desa lainnya berada di wilayah kepulauan. Sedangkan letak Kantor Kecamatan Anggana berada di Desa Sungai Meriam. Desa yang paling jauh dari kantor camat adalah Sepatin (yang berjarak 79km), Tani Baru (berjarak 61 km) dan Muara Pantuan (yang berjarak 41 km). Tiga desa tersebut terletak di kepulauan dan hanya bisa diakses melalui transportasi kapal dan perahu.

Adapun sungai yang mengalir di kecamatan Anggana adalah Sungai Mahakam, Sungai Sepatin, Sungai Pantuan, Sungai Tani Baru, Sungai Kutai Lama, Sungai Anggana, Sungai Mariam, Sungai Sidomulyo, dan Sungai Handil Terusan.

b. Iklim

Pada tahun 2016, rata-rata curah hujan per bulannya mencapai 212 mm dan rata-rata hari hujan berkisar 14.91 hari per bulan. Curah hujan tertinggi terjadi pada bulan Desember, yaitu sebanyak 464 mm dengan 23 hari hujan selama satu bulan, sedangkan curah hujan terendah terjadi pada bulan September dimana tidak terjadi hujan sama sekali selama sebulan.

c. Jumlah dan Luas Desa di Kecamatan Anggana

Jumlah desa di Kecamatan Anggana berjumlah 8 (delapan) desa masing-masing:

Tabel 3.2. Luas Desa di Kecamatan Anggana

No.	Desa	Luas (Km ²)	Persentase terhadap luas Kecamatan
1.	Sepatin	624,87	34,74
2.	Muara Pantuan	513,32	28,53
3.	Tani Baru	71,50	3,97
4.	Kutai Lama	308,95	17,18
5.	Anggana	97,12	5,40
6.	Sungai Merian	116,54	6,48
7.	Sidomulyo	30,00	1,67
8.	Handil Terusan	36,50	2,03
Jumlah		1.798,80	100,00

Sumber: Kecamatan Anggana dalam Angka 2020

d. Penduduk

Penduduk di kecamatan Anggana pada tahun 2018 tercatat sebanyak 48.323 jiwa yang terdiri atas 25.969 (53,74%) penduduk laki-laki dan 22.354 (46,26%) jumlah penduduk perempuan yang semuanya tersebar di 8 desa yang ada. Data penduduk ini diperoleh dengan mengumpulkan data registrasi dari tiap-tiap desa. Persebaran penduduk tidak merata dari satu daerah ke daerah lain. Penduduk terbanyak yaitu di desa Sungai Meriam dengan penduduk laki-laki 7.984 dan 7.004 penduduk perempuan. Desa dengan jumlah penduduk paling sedikit yaitu desa Anggana dengan total penduduk 3.621 jiwa.

Pada tahun 2019, penduduk Kecamatan Anggana berjumlah 47.436 jiwa atau sekitar 6,03% dari jumlah penduduk Kabupaten Kutai Kartanegara, dengan laju pertumbuhan penduduk tahun 2018-2019 adalah 3,78%. Jumlah penduduk tersebut terdiri dari jumlah laki-laki 25.175 Jiwa dan penduduk perempuan berjumlah 22.261 Jiwa.

Jika melihat luas wilayah yang ada dan dibandingkan dengan jumlah penduduk sementara yang ada maka kepadatan penduduk yaitu 26,86 penduduk/km². Sedang dari jumlah rumahtangga, di peroleh angka kepadatannya yaitu 8,17 rumahtangga/km². Angka kepadatan penduduk dan kepadatan rumahtangga paling tinggi terdapat di desa Handil Terusan yaitu 179,26 penduduk/km², dan 52,71 rumah tangga/km².

Rasio jenis kelamin yaitu perbandingan jumlah penduduk laki-laki dan jumlah penduduk perempuan, di kecamatan Anggana penduduk laki-laki berjumlah 25.969 jiwa

sedangkan penduduk perempuan berjumlah 22.354 jiwa, sehingga angka rasio jenis kelamin yang diperoleh sebesar 116,17. Adapun perubahan jumlah penduduk biasanya dipengaruhi berbagai factor diantaranya kelahiran, kematian, dan adanya perpindahan penduduk baik yang datang atau yang pergi ke luar wilayah.

e. Sejarah Berdirinya Kerajaan Kutai Kartanegara

Kecamatan Anggana merupakan bagian yang tak terpisahkan dari sejarah panjang Kerajaan Kutai Kartanegara, karena di wilayah inilah tepatnya di Desa Kutai Lama dijadikan Pusat Kerajaan Kutai Kartanegara ditetapkan dengan raja pertamanya Raja Aji Batara Agung Dewa Sakti pada abad XIII.

Kerajaan Kutai Kartanegara berbeda dengan Kerajaan Kutai Martadipura yang berdiri sejak abad ke-4 Masehi. Kerajaan Kutai Kartanegara adalah kerajaan bercorak Hindu yang didirikan pada 1300 M di Jahitan Layar dan pindah ke Tepian Batu atau Kutai Lama. Pendiri kerajaan Kutai Kartanegara adalah Aji Batara Agung Dewa Sakti, yang berkuasa antara 1300-1325 M.

Kerajaan ini berubah menjadi kesultanan Islam pada 1575, ketika di bawah kekuasaan Aji Raja Mahkota Mulia Alam. Pada 1635. Kemudian Kerajaan Kutai Kartanegara berhasil menaklukkan Kerajaan Martapura yang kala itu diperintah oleh Maharaja Dharma Setia. Sejak saat itu, raja mengubah nama kerajaannya menjadi Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martapura.



Sumber: Dokumen Museum Mulawarman

Gambar 3-3 Istana Kesultanan Kutai Kartanegara

Aji Raja Mahkota Mulia Alam, yang berkuasa antara 1545-1610 adalah raja Kerajaan Kutai Kartanegara pertama yang memeluk Islam, yakni pada 1575. Namun,

Islam baru benar-benar diterima secara luas pada abad ke-17, ketika dibawa oleh Tuan Tunggang Parangan dari Makassar. Karena raja telah memeluk Islam, ia segera membangun sebuah masjid dan membuka pengajaran Islam.

f. Desa Kutai Lama

Situs Kutai Lama merupakan situs yang terletak di Desa Kutai Lama, Kecamatan Anggana. Kutai Lama terletak di arah menuju muara sungai Mahakam jika mengacu dari titik kota Samarinda atau dari Tenggarong ibukota kabupaten Kutai Kertanegara saat ini. Desa Kutai Lama merupakan satu dari delapan desa di Kecamatan Anggana. Tepat di Jalan Putra Mahkota, tidak jauh dari dermaga Kutai Lama, situs Kutai Lama berada.



Foto by: fifa_yudhistra

Gambar 3-4 Makam Raja Mahkota Islam

Di sekitar desa inilah dikenal sebagai awal mula hadir dan berkembangnya Kerajaan Kutai Kertanegara yang kini berpusat di Tenggarong.



Foto by: fifa_yudhistira

Gambar 3-5 Makam Raja Aji Dilanggar



Foto by: fifa_yudhistira

Gambar 3-6 Pendopo Makam Aji Dilanggar

Di Desa Kutai Lama, terdapat tiga situs yang sering dikunjungi masyarakat. Dua terletak di Jalan Putra Mahkota, arah ke dermaga Kutai Lama, satu lagi berada di sebelah kanan poros Jalan Batara Agung Dewa Sakti, tidak jauh dari jalan masuk Jalan Putra Mahkota. Ketiga makam inilah yang sering dikunjungi oleh masyarakat untuk berziarah. Penulis juga termasuk yang telah mengunjungi situs ini untuk berziarah sekaligus mencari tahu lebih jauh perihal tanah awal berpijaknya Kerajaan Kutai Kertanegara yang sudah berumur sekitar tujuh abad tersebut. Kunjungan pertama

penulis pada awal Desember 2017, dan kunjungan kedua beberapa saat setelahnya di sekitar awal tahun 2018.

Keberadaan situs Kutai Lama ini menyimpan potensi untuk dikembangkan ke depan. Pengembangan bisa dibagi ke dalam dua bagian, pertama, pengembangan penelitian mengenai situs–situs terpendam yang belum tergali di lokasi berdiri pertama kalinya Kerajaan Kutai Kartanegara ini. Kedua, pengembangan dari segi wisata budaya dan religi dimana di dalamnya mengandung unsur penyebaran pengetahuan ke masyarakat luas mengenai sejarah awal kerajaan Kutai Kartanegara di wilayah Kutai Lama ini. Sumber: BPCB-Kaltim 2020 (dari Nasrullah Buletin Kudungga Vol. 7 Tahun 2018).

3.2.2. GAMBARAN POTENSI PENGEMBANGAN BUDAYA DAN KEPARIWISATAAN KECAMATAN ANGGANA

Kabupaten Kutai Kartanegara khususnya Kecamatan Anggana telah menjadi salah satu destinasi wisata yang cukup dilirik di Provinsi Kalimantan Timur dengan berbagai jenis daya tarik wisata yang dimilikinya, seperti warisan sejarah dan budaya sebagai daya tarik utama. Tidak hanya itu, menurut Kabupaten Kutai Kartanegara dalam Angka tahun 2020, Kecamatan Anggana memiliki 3 (tiga) dari 68 (enam puluh delapan) daya tarik wisata di kabupaten Kutai Kartanegara yang terdiri dari: (1). 2 (dua) destinasi wisata sejarah; (2). 1 (satu) destinasi wisata buatan (kreatifitas manusia).

Pariwisata merupakan sektor terpenting dalam pembangunan daerah. Pembangunan kepariwisataan diperlukan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha memperoleh manfaat serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Pembangunan kepariwisataan merupakan bagian integral dari pembangunan nasional. Oleh karena itu bahwa pembangunan kepariwisataan harus dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup serta kepentingan nasional. Dalam melakukan pembangunan kepariwisataan, setiap daerah harus mengacu dan dilakukan berdasarkan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata.

Pada perencanaan KSPK dan KPPK ini didasarkan pada Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara No. 19 Tahun 2016 tentang RIPPARKAAB Kutai Kartanegara dengan menetapkan kawasan-kawasan yang dijadikan sebagai KSPK dan KPPK, antara lain:

- a. KSPK Tenggarong-Muara Kaman dan sekitarnya;
- b. KSPK Sanga-sanga-Anggana dan sekitarnya;
- c. KSPK Samboja dan sekitarnya;
- d. KPPK Muara Badak-Marang Kayu dan sekitarnya;

Pada masing-masing KSPK dan KPPK di Kecamatan Anggana memiliki daya tarik wisata baik primer maupun sekunder sebagai berikut:

Tabel 3.3. KSPK dan KPPK di Kecamatan Anggana

KAWASAN	DAYA TARIK WISATA	
	PRIMER	SEKUNDER
KAWASAN KECAMATAN ANGGANA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makam Raja Kutai Lama 2. Jahitan Layar 3. Dermaga Situs Kutai Lama 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tambak Tradisional Mahakam 2. Perdagangan Ikan Tradisional 3. Pantai Beting Sepatin (Pantai tengah Laut)
TEMA	Tema Utama: Pariwisata Warisan Sejarah dan Perjuangan	Tema Pendukung: Minawisata
PUSAT	Kecamatan Anggana	

Sumber: Data Survey Lapangan

3.3. GAMBARAN UMUM KECAMATAN MUARA KAMAN

3.3.1. GAMBARAN KONDISI KECAMATAN MUARA KAMAN

a. Geografi

Wilayah Kecamatan Muara Kaman secara geografis terletak di daerah khatulistiwa dan berada pada posisi antara 116° 28' – 117° 09' Bujur Timur dan 0° 39' Lintang Utara' - 0° 180' Lintang Selatan dengan ketinggian 16 m dari permukaan air laut.

Secara administratif batas wilayahnya sebagai berikut:

Sebelah Utara : Kabupaten Kutai Timur

Sebelah Timur : Kota Bontang

Sebelah Selatan: Kecamatan Sebulu

Sebelah Barat : Kecamatan Kota Bangun

Muara Kaman adalah salah satu kecamatan yang letaknya berada di daerah hulu Sungai Mahakam. Muara Kaman terdiri dari 20 Desa/Kelurahan dengan ibu kota Kecamatannya adalah Muara Kaman Hulu dengan luas wilayah 3.410,10 km². Pada umumnya desa-desa banyak terdapat di bantaran sungai. Sungai besar yang mengalir di wilayah ini yaitu Sungai Mahakam dan beberapa sungai kecil yang merupakan anak sungai, seperti sungai Sabintulung, Sungai Kedang Kelapa, Sungai Kedang Rantau, dan Sungai Puan Cepak. Selain sungai terdapat dua danau yang terdapat di wilayah ini yaitu Danau Siran dan Danau Mau.

Keberadaan Muara Kaman tentu saja merupakan daerah yang berhubungan erat dengan berdirinya kerajaan Kutai Martadipura pada abad ke-4 masehi, kerajaan Hindu pertama dan tertua di Indonesia yang pertama didirikan oleh Kudungga, dengan rajanya Mulawarman. Salah satu bukti bekas peninggalan kerajaan Kutai Martadipura yang ada di Muara Kaman ditemukannya sebuah batu yang disebut Lesong Batu.

b. Iklim

Kecamatan Muara Kaman seperti wilayah lain di kabupaten Kutai Kartanegara, yaitu memiliki iklim tropis dan mempunyai 2 musim yaitu musim hujan dan musim kemarau. Di kecamatan Muara Kaman Curah hujan lumayan tinggi intensitasnya terutama di bulan April sebesar 263 mm, dan rata-rata Kecamatan Muara Kaman memiliki Curah hujan sebesar 163 mm/bulan dengan jumlah Hari Hujan sebanyak 11 hari hujan perbulan.

c. Jumlah Desa serta Jarak Desa ke Ibu Kota Kecamatan

Jumlah Desa di Muara Kaman ada 20 Desa yang dapat dilalui melewati jalan darat serta sungai adalah sebagai berikut. Muara Kaman keberadaan Desa-Desanya berada pada bantaran sungai, berikut nama sungai yang ada di Kecamatan Muara Kaman serta panjang, lebar dan kisaran kedalaman nya.

Tabel 3.4. Nama Sungai di Kecamatan Muara Kaman

Nama Sungai	Panjang (Km)		Lebar (m)	Kisaran kedalaman (m)
	seluruhnya	Yang dapat dilayari		
Sabintulung	23	23	20	15
Kedang Kelapa	132	132	50	30
Kedang Rantau	75	75	35	25
Puan Cepak	140	140	10	20

Sumber: Data Survey Lapangan

d. Penduduk

Pada tahun 2020 jumlah penduduk di kecamatan Muara Kaman yaitu sebesar 24.936 untuk penduduk laki-laki dan 20.949 untuk penduduk perempuan. Jika melihat luas wilayah 3.410,10 km² dibandingkan dengan jumlah penduduk yang ada maka kepadatan penduduk yaitu 13 penduduk. Angka kepadatan penduduk paling tinggi terdapat di Desa Pancajaya yaitu sebesar 93 jiwa/km². Sementara itu angka kepadatan penduduk dan kepadatan kepala rumah tangga paling rendah terdapat di Desa Menamang Kanan dan Desa Tunjungan sebanyak 3 yang berarti rata-rata ada jiwa/km².

e. Sosial

1. Pendidikan

Di Kecamatan Muara Kaman, terdapat 33 unit Sekolah Dasar Negeri (SDN), 3 unit Sekolah Dasar Swasta dan 1 unit Madrasah Ibtiyah (MI) Swasta dimana total keseluruhan siswa sebanyak 5.968 siswa dan guru sebanyak 325 guru, kesemuanya tersebar merata di seluruh desa.

Pada tahun 2020 Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, di Kecamatan Muara Kaman ada 8 unit SMP Negeri, 3 unit SMP Swasta dan 2 unit MTs Swasta. Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas, di kecamatan Muara Kaman hanya terdapat 1 (satu) sekolah Negeri yang terdapat di desa Muara Kaman Ulu dengan jumlah murid ada 1.826 siswa dan ada 100 tenaga pengajar. SMA Negeri ada 2 dan SMA Swasta ada 1 yaitu di desa Panca Jaya dan Sedulang dengan total murid sebanyak 959 siswa dan 35 guru. Sedangkan untuk Madrasah Aliyah (MA) Swasta ada 1 di desa Sido Mukti. Sekolah Kejuruan Negeri (SMK Negeri) sebanyak 1 unit yang dibangun di Desa Pancajaya dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang dan 14 tenaga pengajar.

2. Kesehatan

Pembangunan kesehatan juga memuat mutu dan upaya kesehatan yang sangat dipengaruhi oleh ketersediaan fasilitas kesehatan dengan menciptakan akses pelayanan kesehatan dasar yang didukung oleh sumber daya yang memadai seperti prasarana kesehatan dan juga tenaga kesehatan yang memadai.

Secara umum, fasilitas kesehatan di kecamatan Muara Kaman sudah tersebar merata diseluruh desa. Di kecamatan Muara Kaman, terdapat 2 unit Puskesmas induk, dimana 1 unit terletak di Desa Muara Kaman Ilir dan 1 unit di Desa Bunga Jadi, serta 17 puskesmas pembantu (pusban) yang tersebar di seluruh desa lainnya yang aktif dan 1

unit Polindes yang terletak di Desa Cipari Makmur. Untuk tenaga kesehatan yang ada di kecamatan Muara Kaman ada 30 bidan yang tersebar di Puskesmas dan semua puskesmas pembantu. Dokter umum 1 orang, serta tenaga para medis lainnya ada 24 orang.

f. Agama

Sesuai dengan UUD 1945, Negara menjamin kebebasan bagi warganya untuk memeluk agama dan menjalankan keyakinan sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing. Pembinaan kehidupan beragama diharapkan dapat menciptakan kerukunan antar umat beragama sehingga dapat mengatasi berbagai masalah sosial yang timbul di masyarakat. Sebagian besar penduduk kecamatan Muara Kaman beragama Islam, lainnya adalah penganut agama Kristen Katholik dan Kristen Protestan. Untuk sarana ibadah masjid ada sebanyak 52 unit, Gereja Katholik ada 1 unit dan gereja protestan juga ada 2 unit dan 1 Pura.

3.3.2. GAMBARAN POTENSI PENGEMBANGAN BUDAYA DAN KEPARIWISATAAN KECAMATAN MUARA KAMAN

Kabupaten Kutai Kartanegara khususnya Kecamatan Muara Kaman telah menjadi salah satu destinasi wisata yang cukup dilirik di Provinsi Kalimantan Timur dengan berbagai jenis daya tarik wisata yang dimilikinya, seperti warisan sejarah dan budaya sebagai daya tarik utama. Tidak hanya itu, menurut Kabupaten Kutai Kartanegara dalam Angka tahun 2020, Kecamatan Muara Kaman memiliki 4 (empat) dari 68 (enam puluh delapan) daya tarik wisata di kabupaten Kutai Kartanegara yang terdiri dari: (1). 2 (dua) destinasi wisata sejarah; (2). 1 (satu) destinasi wisata alam; (3). 1 (satu) destinasi wisata pendidikan.

Pariwisata merupakan sektor terpenting dalam pembangunan daerah. Pembangunan kepariwisataan diperlukan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha memperoleh manfaat serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Pembangunan kepariwisataan merupakan bagian integral dari pembangunan nasional. Oleh karena itu bahwa pembangunan kepariwisataan harus dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup

serta kepentingan nasional. Dalam melakukan pembangunan kepariwisataan, setiap daerah harus mengacu dan dilakukan berdasarkan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata.

Pada perencanaan KSPK dan KPPK ini didasarkan pada Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara No. 19 Tahun 2016 tentang RIPPARKAAB Kutai Kartanegara dengan menetapkan kawasan-kawasan yang dijadikan sebagai KSPK dan KPPK, antara lain:

- a. KSPK Tenggarong-Muara Kaman dan sekitarnya;
- b. KSPK Sanga-sanga-Anggana dan sekitarnya;
- c. KSPK Samboja dan sekitarnya;
- d. KPPK Muara Badak-Marang Kayu dan sekitarnya;

Pada masing-masing KSPK dan KPPK di Kecamatan Muara Kaman memiliki daya tarik wisata baik primer maupun sekunder sebagai berikut:

Tabel 3.5. KSPK dan KPPK di Kecamatan Muara Kaman

KAWASAN	DAYA TARIK WISATA	
	PRIMER	SEKUNDER
KAWASAN KECAMATAN MUARA KAMAN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Situs Mangkunegoro 2. Kelambu Kuning 3. Situs Lesong Batu 4. Museum Muara Kaman 5. Masjid Jami' Ajiu Amir Hasanuddin 6. Makam Habib Toha Al-Banjari 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cagar Alam Muara Kaman 2. Pusta Pembuatan Tenun Doyo
TEMA	Tema Utama : Pariwisata Warisan Sejarah dan Kerajaan	Tema Pendukung : Pariwisata Pendidikan (Edutourism)
PUSAT	Kecamatan Muara Kaman	

Sumber: Data diolah

3.4. POTENSI PENGEMBANGAN SEGITIGA DESTINASI WISATA (*INTEGRATED TOURISM DEVELOPMENT*)

Pengertian Potensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) potensi diartikan sebagai suatu kemampuan yang mempunyai berbagai kemungkinan atau harapan untuk dikembangkan lebih lanjut, baik itu berupa kekuatan, daya, ataupun kesanggupan yang diperoleh masyarakat secara langsung ataupun melalui proses yang panjang.

Potensi pariwisata budaya dimana Kutai Kartanegara memiliki komponen-komponen dari Kesultanan Kutai Kartanegara pada masa dahulu sampai kini adalah merupakan warisan budaya yang nyata baik dalam bentuk situs arkeologi maupun cagar budaya baik yang ada di Tenggarong, Kutai Lama, Muara Kaman.

Potensi wisata alam merupakan salah satu daya tarik lainnya dimana daerah ini memiliki sungai Mahakam dengan anak sungai lainnya menjadi prasana transportasi air serta wilayah yang mempunyai topografi bervariasi mulai daerah datar, berbukit sampai dengan pegunungan, serta daerah persawahan, kondisi yang demikian tersebut tentu memiliki peluang pengembangan berbagai tempat obyek wisata.

Potensi lainnya adalah secara geografis letaknya cukup strategis karena (Tenggarong, Kutai Lama, Muara Kaman) berdampingan dengan Samarinda dan Balikpapan serta Bontang yang menjadi sasaran utama pemasaran hasil produksi.

Kedepannya Kalimantan Timur akan menjadi wilayah Ibu Kota Negara (IKN) baru Tanah Air, wilayah tersebut yakni Kutai Kartanegara dan sebagian wilayah Penajam Paser Utara, tentu saja hal tersebut merupakan peluang yang banyak bagi potensi berbagai bidang dan salah satunya adalah pariwisata.

Potensi yang selama ini sudah ada yaitu tradisi dan adat istiadat masyarakat yang dikemas dalam bentuk event budaya upacara (Adat Erau) serta berbagai bentuk kesenian serta seni budaya lainnya yang ada di daerah ini dengan menambah kreativitas gaya tarik untuk pengembangan warisan budaya dalam bentuk kesenian serta destinasi wisata yang beragam baik dari sejarah hingga alamnya.

Potensi perkembangan internal Kalimantan Timur merupakan salah satu pusat pertambangan dan adanya hubungan antara kota Tenggarong yang merupakan ibukota kabupaten Kutai Kartanegara dengan kota-kota atau kecamatan di wilayah hinterlandnya (penyangga) dimana secara administratif sebagai kolektor perdagangan dari daerah penyangga untuk dipasarkan keluar daerah, serta distributor barang primer dan sekunder pusat pelayanan wilayah ke daerah penyangga.

Tabel 3.6. Destinasi Wisata Tenggarong, Kutai Lama, Muara Kaman

Wilayah Destinasi	Wisata Budaya (Culture)	Wisata Budaya (Event)	Alam/Buatan (Manmade)
Tenggarong	Museum Mulawarman	Erau Adat Kutai	Planetarium Jagat Raya
	Makam Kutai	Raja-Raja	Kukar Fest
	Masjid Hasanuddin	Jami	Rock'in
	Kedaton		
	Desa Pondok Labu		
	Makam Kuning	Kelambu	
Kutai Lama (Anggana)	Makam Raja	-	Gunung Jahitan Layar
Muara Kaman	Situs Kerajaan Kutai (Lesong Batu)	-	Air Terjun Lebaho Ulak

Sumber: Data Survey Lapangan

BAB IV

METODOLOGI DAN PENDEKATAN

4.1. TAHAP PERSIAPAN

Persiapan kegiatan direncanakan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Persiapan Kegiatan (Administrasi Kegiatan)
- b. Pembuatan dan penyampaian surat tentang Kegiatan Survei atau Pengambilan Data Penyusunan Sejarah dan Situs Budaya untuk pengelola/pihak Yang berkaitan yang akan ditunjukkan di Kota Tenggara.
- c. Pembentukan Tim yang akan melaksanakan Kajian Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya di Wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara.
- d. Pembentukan Jadwal Tim ke Lapangan serta tujuan yang dikunjungi.
- e. Koordinasi dengan pihak terkait untuk survei Lapangan.
- f. Menyiapkan materi pertanyaan untuk dilapangan yang berkaitan dengan kajian.

4.1.1. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah dalam Kajian Strategi Pengembangan Warisan Sejarah dan Budaya di Wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara, yaitu:

- a. Bagaimana upaya identifikasi warisan sejarah dan budaya yang dapat dikembangkan memperkuat tujuan/destinasi wisata sejarah dan budaya di wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara.
- b. Bagaimana membuat website database sejarah dan budaya sebagai data acuan bagi arah kebijakan Pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara dalam pengembangan wisata sejarah dan budaya.
- c. Bagaimana pengembangan tujuan/destinasi wisata sejarah dan budaya yang layak dikunjungi oleh wisata dalam dan luar negeri.

4.1.2. STUDI LITERATUR (KAJIAN PUSTAKA)

Kajian Pustaka adalah pengkajian perpustakaan, termasuk informasi dari beberapa sumber yang dapat dipercaya. Dalam hal ini mereview dari beberapa kajian

dan literature tentang konsep kajian sejarah dan budaya, konsep pengembangan destinasi pariwisata, konsep pengembangan ekonomi kreatif berbasis pariwisata, dan pengembangan kota wisata dan budaya.

Adapun beberapa referensi/literatur sebagai sumber pustaka yang dapat dipergunakan dan dilakukan dalam pekerjaan ini antara lain:

- a. Peraturan-peraturan Pemerintah seperti RTRW Kabupaten Kutai Kartanegara, RPJMD Kabupaten Kutai Kartanegara, Rencana Strategis Kegiatan Pembangunan Provinsi, dan dokumen-dokumen lainnya yang menunjang/terkait dalam kegiatan pekerjaan.
- b. PP No. 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional tahun 2010 – 2025.
- c. Peraturan-Peraturan Daerah Kabupaten Kutai Kartanegara yang terkait dengan Budaya, Kepariwisata dan sejenis lainnya.
- d. Dokumen/Studi Literatur yang terkait dengan kawasan strategis, kawasan pusat pertumbuhan baru serta kawasan sentra produksi.
- e. Buku-buku atau literatur lain dari berbagai sumber berkaitan kegiatan pelaksanaan penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara.
- f. Kajian – kajian sejenis lainnya.

4.2. KONSEP PENDEKATAN

4.2.1. PENDEKATAN PARIWISATA SEJARAH DAN BUDAYA

Pengembangan warisan sejarah dan budaya ini mengacu pada norma-norma yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata. Pengembangan wisata sejarah dan warisan budaya juga mengacu kebijakan kepariwisataan baik dalam tingkat internasional atau pun nasional. Secara umum kebijakan internasional yang mendukung pengembangan wisata sejarah dan warisan budaya adalah kebijakan yang terkait dengan isu-isu pelestarian warisan budaya, pariwisata budaya, serta pariwisata keberlanjutan dan bertanggungjawab

UNWTO menengarai bahwa wisata budaya menjadi salah satu pasar pariwisata global terbesar dan paling cepat berkembang. Diperkirakan bahwa empat dari sepuluh wisatawan global memilih tujuan perjalanan berdasarkan pada tawaran budaya. Wisatawan global semakin tertarik oleh motivasi khusus (*special motivation*) terhadap suasana tempat, keterkaitan dengan orang-orang terkenal, serta tempat-tempat budaya, tradisi dan sejarah. Dalam laporan yang dirilis pada tahun 2012, UNWTO menyatakan bahwa wisata budaya (*cultural tourism*) dipahami sebagai perjalanan-perjalanan dengan tujuan utama untuk mengunjungi situs dan kegiatan di mana nilai budaya dan sejarah telah mengubah situs dan kegiatan tersebut menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat setempat.

Wisata budaya atau *cultural tourism* juga bisa dimaknai sebagai: jenis kegiatan pariwisata di mana motivasi penting dari pengunjung adalah untuk mempelajari, menemukan, mengalami dan mengkonsumsi produk budaya yang berwujud dan tidak berwujud yang ada pada suatu destinasi pariwisata. *International Council on Monuments and Sites (ICOMOS)* juga memberikan pemahaman mengenai wisata budaya sebagai bentuk wisata yang berfokus pada lingkungan budaya dan mencakup pandangan sejarah dan budaya dari destinasi atau varian sejarah budaya, nilai-nilai dan gaya hidup penduduk setempat, serta seni, kerajinan tangan, tradisi dan adat istiadat penduduk setempat. ICOMOS juga menyatakan bahwa rute wisata berbasis budaya dapat mencakup kunjungan atau partisipasi dalam kegiatan dan acara budaya, serta mengunjungi museum, konser, pameran, galeri dan ragam kegiatan lain.

Dalam implementasinya, baik produk wisata berbasis sejarah dan budaya maupun interpretasi dari nilai atau signifikansi warisan budaya tidak bisa dilepaskan dengan konteks tempat atau destinasi. Hubungan kontekstual antara pola pergerakan dengan lingkungan alami dan pengaturan lansekap perlu dicermati, seperti hubungan antara muatan interpretasi dan orang/media penyampai interpretasi dengan elemen fisik yang menjadi bagian dari jejak warisan budaya (*heritage trail*).

Terdapat tahapan-tahapan dalam pengembangan produk wisata sejarah dan budaya. Materi dasar dari produk wisata sejarah dan budaya bisa berupa objek tak berwujud (*intangible*), dan juga objek berwujud (*tangible*). Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Melakukan signifikansi terhadap objek sejarah dan warisan budaya. Signifikansi tersebut berupa nilai-nilai estetika, historis, sosial, sains dan spiritual.
 - b. Objek yang sudah mendapatkan signifikansi kemudian disebut sebagai daya tarik sejarah dan warisan budaya (*Historical and cultural heritage attraction*).
 - c. Untuk menjadi suatu produk yang bisa dipahami maka diperlukan suatu produk naratif berupa interpretasi dari daya tarik sejarah dan warisan budaya. Produk naratif tersebut berisikan deskripsi dari daya tarik sejarah dan warisan budaya, uraian nilai-nilai warisan budaya, serta narasi yang meliputi tuturan cerita (*story telling*) dan alur cerita (*story line*).
 - d. Berdasarkan tuturan dan alur cerita tersebut kemudian dirumuskan jalur perjalanan yang dikenal sebagai jejak warisan budaya
1. Melakukan pengemasan untuk menjadi suatu produk wisata yang bisa diakses oleh wisatawan.

4.2.2. PENDEKATAN TEORITIS

4.2.2.1. PENDEKATAN PERENCANAAN KEPARIWISATAAN

Melihat begitu kompleksnya aktivitas pariwisata, maka pengembangan pariwisata perlu direncanakan secara komprehensif, holistik dan integratif. Inskip (1991) menyatakan bahwa dalam melakukan perencanaan pariwisata harus menggunakan suatu pendekatan berikut ini:

- a. Pendekatan yang berkesinambungan, *incremental*, dan fleksibel (*Continuous, incremental, and flexible approach*). Perencanaan pariwisata dipandang sebagai suatu proses yang berlangsung terus-menerus dengan dimungkinkan melakukan penyesuaian-penyesuaian yang diperlukan berdasarkan hasil monitoring dan umpan balik (*feedback*) dalam kerangka pemeliharaan tujuan dasar dan kebijakan pengembangan pariwisata.
- b. Pendekatan sistem (*Systems approach*). Pariwisata dipandang sebagai suatu sistem yang saling terkait dan harus direncanakan menggunakan teknik analisis sistem.
- c. Pendekatan komprehensif (*Comprehensive approach*). Berkaitan dengan pendekatan sistem, seluruh aspek pengembangan pariwisata, termasuk unsur-unsur institusional, implikasi sosio-ekonomi dan lingkungan dianalisis dan

- direncanakan secara komprehensif. Karena itu pendekatan ini disebut juga sebagai pendekatan holistik.
- d. Pendekatan yang terintegrasi (*Integrated approach*). Berkaitan dengan pendekatan sistem dan komprehensif, pariwisata direncanakan dan dikembangkan sebagai suatu sistem terintegrasi, baik antar unsur di dalam sistem itu sendiri maupun dengan rencana dan pola-pola pembangunan secara keseluruhan.
 - e. Pendekatan pembangunan yang berkelanjutan dan berwawasan lingkungan (*Environmental and sustainable development approach*). Pariwisata direncanakan, dikembangkan, dan dikelola sedemikian rupa sehingga sumber daya alam (*natural resources*) dan budaya tidak habis atau menurun, tetapi terpelihara sebagai sumber daya yang hidup terus menjadi dasar permanen untuk penggunaan terus-menerus di masa depan. Analisis daya angkut/muat (*carrying capacity analysis*) merupakan suatu teknik yang penting digunakan dalam pendekatan pembangunan berkelanjutan dan berwawasan lingkungan ini.
 - f. Pendekatan komunitas (*Community approach*). Terdapat keterkaitan maksimum komunitas lokal dalam perencanaan dan pengambilan keputusan kepariwisataan, lebih jauh lagi, terdapat partisipasi maksimum komunitas dalam pengembangan dan anajemen pariwisata, serta keuntungan - keuntungan sosio ekonominya.
 - g. Pendekatan implementable (*Implementable approach*). Kebijakan, rencana dan rekomendasi pengembangan pariwisata diformulasikan menjadi realistis dan dapat di implementasikan. Formulasi kebijakan dan rencana itu menggunakan teknik-teknik implementasi, yang mencakup strategi atau program aksi dan pengembangan.

Aplikasi proses perencanaan sistematis. Proses perencanaan sistematis diterapkan dalam perencanaan pariwisata berdasarkan pada urutan logik aktivitas-aktivitas (Inskeep, 1991:29). Pendekatan tersebut di atas diaplikasikan secara konseptual pada semua tingkat dan jenis perencanaan pariwisata. Tetapi bentuk spesifik aplikasinya, tentu saja, bervariasi tergantung pada jenis perencanaan yang diambil. Perencanaan pariwisata dipersiapkan pada berbagai tingkatan. Setiap tingkatan memfokuskan diri pada derajat kekhususan yang berbeda. Perencanaan tersebut hendaknya dipersiapkan dalam urutan dari yang umum ke yang spesifik, sebab

tingkatan yang umum memberikan kerangka dan arahan untuk mempersiapkan rencana-rencana spesifik. Urutan tingkatan itu dimulai dari tingkat perencanaan internasional, perencanaan nasional, perencanaan regional/provinsial, perencanaan subregional/ provinsi, perencanaan daerah wisata, perencanaan fasilitas pariwisata, dan desain fasilitas pariwisata.

4.2.2.2. PENDEKATAN PARIWISATA EDUKASI

Edukasi (*Education*) atau disebut juga dengan pendidikan merupakan segala upaya yang direncanakan untuk mempengaruhi orang lain baik individu, kelompok, atau masyarakat sehingga mereka melakukan apa yang diharapkan oleh pelaku pendidikan (Notoatmodjo, 2003). Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap orang, maka dibutuhkan metode penyampaian yang menarik dan menyenangkan, sehingga proses pendidikan dapat berjalan secara maksimal. Kegiatan pembelajaran dapat dikombinasikan dan dipadukan dengan berbagai kegiatan lainnya, sehingga mampu mengakomodir berbagai aspek dalam satu kegiatan, salah dapat dipadukan dengan kegiatan wisata.

Menurut Fandeli (2001), wisata adalah perjalanan atau sebagai dari kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata. Wisata memiliki karakteristik-karakteristik antara lain :

1. Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya.
2. Melibatkan komponen-komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, objek wisata, toko cinderamata dan lain-lain.
3. Umumnya dilakukan dengan mengunjungi objek wisata dan atraksi wisata.
4. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan.
5. Tidak untuk mencari nafkah ditempat tujuan, bahkan keberadaannya dapat memberikan kontribusi pendapatan bagi masyarakat atau daerah yang dikunjungi (Suyitno, 2001).

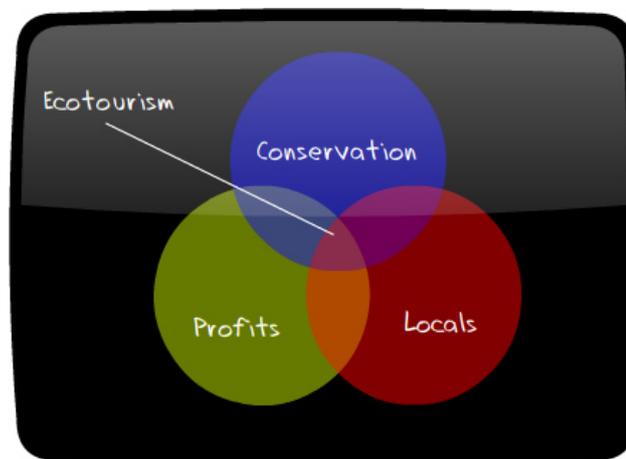
Wisata edukasi merupakan konsep perpaduan antara kegiatan wisata dengan kegiatan pembelajaran. Edu-Tourism atau Pariwisata Edukasi dimaksudkan sebagai suatu program di mana peserta kegiatan wisata melakukan perjalanan wisata pada

suatu tempat tertentu dalam suatu kelompok dengan tujuan utama mendapatkan pengalaman belajar secara langsung terkait dengan lokasi yang dikunjungi (Rodger:1998). Smith dan Jenner (1997) mendeksripsikan wisata edukasi sebagai sebuah tren wisata yang memadukan antara kegiatan rekreasi dan pendidikan sebagai produk pariwisata yang memiliki unsur pembelajaran.

Pariwisata edukasi dapat dipadukan dengan berbagai hal lainnya dan melayani berbagai macam kepentingan wisatawan, seperti memuaskan rasa keingin tahun mengenai orang lain, bahasa dan budaya mereka, merangsang minat terhadap seni, musik, arsitektur atau cerita rakyat, empati terhadap lingkungan alam, lanskap, flora dan fauna, atau memperdalam daya tarik warisan budaya maupun tempat-tempat bersejarah Wisata edukasi terdiri dari beberapa sub-jenis, termasuk diantaranya adalah ekowisata, wisata warisan budaya, wisata pedesaan / pertanian, dan pertukaran pelajar antar institusi pendidikan, dimana gagasan bepergian untuk tujuan pendidikan bukanlah hal baru (Gibson, 1998; Holdnak & Holland, 1996).

4.2.2.3. PENDEKATAN EKOWISATA

Ekowisata, sebagaimana pertama kali diperkenalkan oleh organisasi *The International Ecotourism Society* atau TIES pada Tahun 1990, didefinisikan sebagai berikut: “Suatu bentuk perjalanan wisata ke area alami yang dilakukan dengan tujuan **mengkonservasi lingkungan dan melestarikan kehidupan dan kesejahteraan penduduk setempat**”.



Sumber: diambil dari TIES 1990

Gambar 4-1 Irisan Kedudukan Ekowisata

Pada tahun 2009, Pemerintah Indonesia menetapkan 7 (tujuh) Prinsip Pengembangan Ekowisata yang diatur dalam Pedoman Pembangunan Pariwisata Daerah, meliputi:

- a. Kesesuaian antara jenis dan karakteristik ekowisata;
- b. Konservasi, yaitu melindungi, mengawetkan, dan memanfaatkan secara lestari sumberdaya alam yang digunakan untuk ekowisata;
- c. Ekonomis, yaitu memberikan manfaat untuk masyarakat setempat dan menjadi penggerak pembangunan ekonomi di wilayahnya serta memastikan usaha ekowisata dapat berkelanjutan;
- d. Edukasi, yaitu mengandung unsur pendidikan untuk mengubah persepsi seseorang agar memiliki kepedulian, tanggung jawab, dan komitmen terhadap pelestarian lingkungan dan budaya;
- e. Memberikan kepuasan dan pengalaman kepada pengunjung;
- f. Partisipasi masyarakat, yaitu peran serta masyarakat dalam kegiatan perencanaan, pemanfaatan, dan pengendalian ekowisata dengan menghormati nilai-nilai sosial-budaya dan keagamaan masyarakat di sekitar kawasan; dan
- g. Menampung kearifan lokal.

Dalam Pedoman Pembangunan Ekowisata di Daerah, Ekowisata adalah kegiatan wisata alam di daerah yang bertanggungjawab dengan memperhatikan unsur pendidikan, pemahaman, dan dukungan terhadap usaha-usaha konservasi sumberdaya alam, serta peningkatan pendapatan masyarakat lokal. Jenis-jenis ekowisata di daerah, meliputi:

- a. Ekowisata bahari;
- b. Ekowisata hutan;
- c. Ekowisata pegunungan; dan/atau
- d. Ekowisata karst.

Ekowisata sekarang didefinisikan sebagai "perjalanan yang bertanggung jawab ke daerah alami yang melestarikan lingkungan, mempertahankan kesejahteraan masyarakat setempat, dan melibatkan interpretasi dan pendidikan" (TIES, 2015). Pendidikan dimaksudkan untuk mencakup staf dan tamu. Terdapat 3 (tiga) hal utama yang diperhatikan dalam pendekatan ekowisata, yaitu:

a. Konservasi

Menawarkan solusi jangka panjang terkait-pasar, ekowisata menyediakan insentif ekonomi yang efektif untuk melestarikan dan meningkatkan keanekaragaman biokultural dan membantu melindungi warisan alam dan budaya dari planet kita yang indah.

b. Komunitas

Dengan meningkatkan pembangunan kapasitas lokal dan kesempatan kerja, ekowisata adalah kendaraan yang efektif untuk memberdayakan masyarakat lokal di seluruh dunia untuk memerangi kemiskinan dan mencapai pembangunan berkelanjutan.

c. Interpretasi

Dengan penekanan pada pengayaan pengalaman pribadi dan kesadaran lingkungan melalui interpretasi, ekowisata mendorong pemahaman dan apresiasi yang lebih besar terhadap alam, masyarakat lokal, dan budaya.

4.2.2.4. PRINSIP-PRINSIP EKOWISATA

Ekowisata adalah tentang menyatukan konservasi, masyarakat, dan perjalanan berkelanjutan. Ini berarti bahwa mereka yang menerapkan, berpartisipasi dalam, dan memasarkan kegiatan ekowisata harus mengadopsi prinsip-prinsip ekowisata berikut:

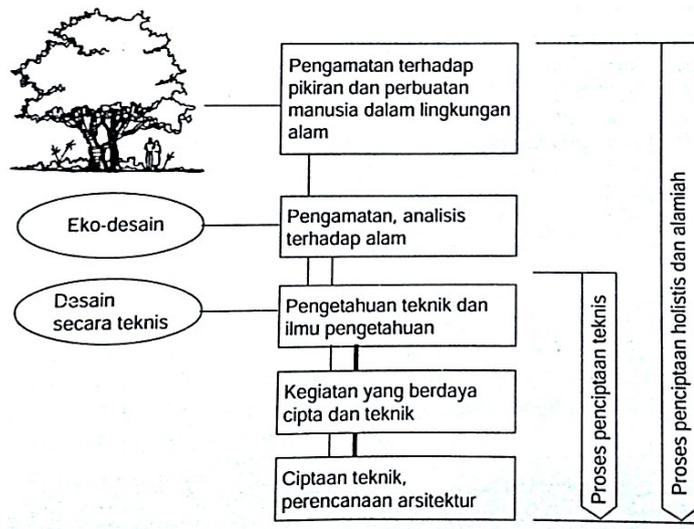
- a. Minimalkan dampak fisik, sosial, perilaku, dan psikologis.
- b. Bangun kesadaran dan penghargaan lingkungan dan budaya.
- c. Berikan pengalaman positif bagi pengunjung dan tuan rumah.
- d. Memberikan manfaat finansial langsung untuk konservasi.
- e. Hasilkan keuntungan finansial untuk masyarakat lokal dan industri swasta.
- f. Memberikan pengalaman interpretatif yang mengesankan kepada pengunjung yang membantu meningkatkan sensitivitas terhadap iklim politik, lingkungan, dan sosial negara tuan rumah.
- g. Merancang, membangun, dan mengoperasikan fasilitas berdampak rendah.
- h. Mengakui hak dan kepercayaan spiritual Penduduk Asli di komunitas-nya dan bekerja dalam kemitraan dengan mereka untuk menciptakan pemberdayaan.

4.2.3. PENDEKATAN PERANCANGAN KAWASAN

Pendekatan dalam perancangan arsitektur adalah suatu metode untuk menganalisis dan merancang suatu objek rancangan arsitektur secara efektif. Pendekatan dapat digunakan untuk mengatur program ruang, visualisasi ruang, serta tatanan ruang. Terdapat banyak pendekatan arsitektur yang dapat digunakan, pemilihannya tergantung kepada objek rancangan serta metode yang digunakan oleh perancang yang sekiranya dirasa dapat membantu proses rancangannya. Berikut adalah beberapa pendekatan perancangan yang digunakan dalam pekerjaan ini.

4.2.3.1. Pendekatan Arsitektur Ekologis

Arsitektur ekologis mencerminkan adanya perhatian terhadap lingkungan alam dan sumber alam yang terbatas. Secara umum, **arsitektur ekologis** dapat diartikan sebagai penciptaan lingkungan yang lebih sedikit mengkonsumsi dan lebih banyak menghasilkan kekayaan alam. Arsitektur tidak dapat mengelak dari tindakan perusakan lingkungan. Namun demikian, arsitektur ekologis dapat digambarkan sebagai arsitektur yang hendak merusak lingkungan sesedikit mungkin. Untuk mencapai kondisi tersebut, desain diolah dengan cara memperhatikan aspek iklim, rantai bahan, dan masa pakai material bangunan. Prinsip utama arsitektur ekologis adalah menghasilkan keselarasan antara manusia dengan lingkungan alamnya.



Sumber: (Frick, 2007)

Gambar 4-2 Pola Pikir Desain Arsitektur Ekologis

Arsitektur ekologis menekankan pada konsep ekosistem, yaitu komponen lingkungan hidup harus dilihat secara terpadu sebagai komponen yang berkaitan dan

saling bergantung antara satu dengan yang lainnya dalam suatu sistem. Cara ini dikenal dengan pendekatan ekosistem atau pendekatan holistik. Asas-asas pembangunan berkelanjutan yang ekologis dapat dibagi dua, yaitu asas yang menciptakan keadaan yang ekologis berkelanjutan, dan asas yang menjawab tantangan oleh keadaan yang ekologis tidak berkelanjutan. Empat asas pembangunan yang ekologis disusun sebagai berikut:

Tabel 4.6. Asas dan Prinsip Pembangunan Berkelanjutan yang Ekologis

1.	Asas 1	- Menggunakan bahan baku alam tidak lebih cepat daripada alam mampu membentuk penggantinya.
	Prinsip-Prinsip	- Meminimalkan Penggunaan Bahan Baku. - Mengutamakan penggunaan bahan terbarukan dan bahan yang dapat digunakan kembali. - Meningkatkan efisiensi membuat lebih banyak dengan bahan, energi, dan sebagainya lebih sedikit.
2.	Asas 2	- Menciptakan sistem yang menggunakan sebanyak mungkin energi terbarukan.
	Prinsip-Prinsip	- Menggunakan energi surya. - Menggunakan energi dalam tahap banyak yang kecil dan bukan dalam tahap besar yang sedikit. Meminimalkan pemborosan.
3.	Asas 3	- Mengizinkan hasil sampingan (potongan, sampah, dsb.) saja yang dapat dimakan atau yang merupakan bahan mentah untuk produksi bahan lain.
	Prinsip-Prinsip	- Meniadakan pencemaran. - Menggunakan bahan organik yang dapat dikomposkan. - Menggunakan kembali, mengolah kembali bahan-bahan yang digunakan.
4.	Asas 4	- Meningkatkan penyesuaian fungsional dan keanekaragaman biologis.
	Prinsip-Prinsip	- Memperhatikan peredaran, rantai bahan, dan prinsip pencegahan. - Menyediakan bahan dengan rantai bahan yang pendek dan bahan yang mengalami perubahan transformasi yang sederhana. - Melestarikan dan meningkatkan keanekaragaman biologis.

Sumber: Frick, H. (2007)

Patokan yang dapat digunakan dalam membangun bangunan atau gedung yang ekologis adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan kawasan penghijauan di antara kawasan pembangunan sebagai paru-paru hijau;
- b. Memilih tapak bangunan yang sebebaskan mungkin dari gangguan/radiasi geobiologis dan meminimalkan medan elektromagnetik buatan;
- c. Mempertimbangkan rantai bahan dan menggunakan bahan bangunan alamiah;
- d. Menggunakan ventilasi alam untuk menyejukkan udara dalam bangunan;
- e. Menghindari kelembapan tanah naik ke dalam konstruksi bangunan dan memajukan sistem bangunan kering;
- f. Memilih lapisan permukaan dinding dan langit-langit ruang yang mampu mengalirkan uap air;
- g. Menjamin kesinambungan pada struktur sebagai hubungan antara masa pakai bahan bangunan dan struktur bangunan;
- h. Mempertimbangkan bentuk/proporsi ruang berdasarkan aturan harmonikal;
- i. Menjamin bahwa bangunan yang direncanakan tidak menimbulkan masalah lingkungan dan membutuhkan energi sesedikit mungkin (mengutamakan energi terbarukan); dan
- j. Menciptakan bangunan bebas hambatan sehingga gedung dapat dimanfaatkan oleh semua penghuni (termasuk anak-anak, orang tua, maupun orang cacat tubuh).

Pola perencanaan dan perancangan arsitektur ekologis selalu memanfaatkan atau meniru peredaran alam seperti kriteria berikut:

- a. Intensitas energi yang dikandung maupun digunakan saat membangun seminimal mungkin;
- b. Kulit bangunan (dinding dan atap) berfungsi sebagaimana mestinya, yaitu dapat melindungi dari sinar panas matahari, angin, dan hujan;
- c. Arah bangunan sesuai dengan orientasi Timur-Barat dan Utara-Selatan untuk menerima cahaya tanpa kesilauan;
- d. Dinding dapat melindungi dari panas matahari.

Pada lahan yang akan digunakan untuk membangun gedung, hal pertama yang perlu diperhatikan adalah apakah kesuburan tanah dapat menjadi tandus akibat oleh

berdirinya suatu gedung. Dalam pembangunan perlu dipertimbangkan keadaan tanaman yang ada di lahan, jenis tanaman yang ada sebaiknya dipertahankan sebanyak mungkin, serta perlu dipertimbangkan mengenai jenis tanaman yang akan direalisasikan ke dalam tapak.

Pada arsitektur ekologis, proses menciptakan taman, penghijauan pekarangan, dan rumah, serta merencanakan lansekap merupakan proses penjinakan alam. Terdapat beberapa jenis tanaman yang dapat dimanfaatkan dalam proses penjinakan alam, antara lain adalah :

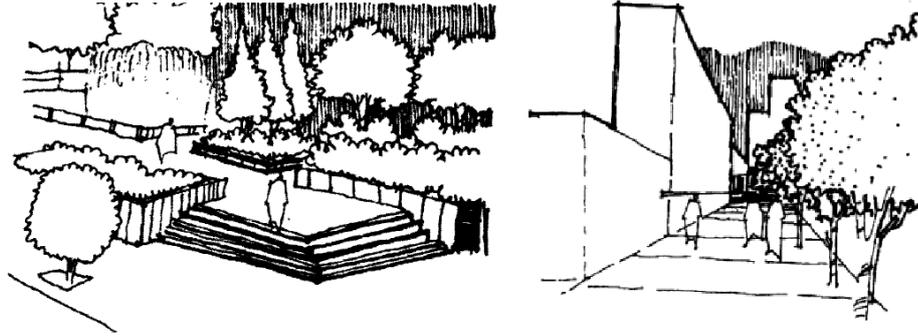
- a. Penutup tanah: merupakan tumbuhan jenis ilalang dan rumput-rumputan yang bersifat melindungi permukaan tanah dari terik matahari sehingga tidak cepat kering dan berdebu.
- b. Semak belukar: merupakan jenis tanaman perdu yang mempunyai cabang kayu kecil dan rendah. Semak belukar dapat dimanfaatkan sebagai penghijauan rendah yang dapat dibentuk menjadi tanaman hias dan pagar hijau.
- c. Pohon-pohon: merupakan jenis tanaman peneduh yang digolongkan berdasarkan bentuk, daun, akar, buah, dan manfaatnya.

Prinsip pembangunan taman ekologis dapat diterapkan dengan cara sebagai berikut.

- a. Pembentukan jalan setapak yang beraneka ragam dan berliku-liku;
- b. Penciptaan sudut yang tenang, teduh, dan nyaman;
- c. Penggunaan pagar hijau dengan perdu yang memiliki aneka bentuk dan warna;
- d. Pengarahan pemandangan dan cahaya/teduh dengan aturan dan pilihan tanaman tertentu;
- e. Pemilihan tanaman yang sesuai tempat dan mudah perawatannya.

Ruang terbuka pada dasarnya merupakan suatu wadah yang mampu menampung kegiatan tertentu dari masyarakat. Ruang terbuka pada umumnya digunakan untuk publik dan dilingkupi oleh bangunan sehingga bentuk yang terjadi menyesuaikan dari bangunan yang ada di sekitarnya. Batasan pola umum ruang terbuka adalah:

- a. Bentuk dasar dari ruang terbuka di luar bangunan
- b. Dapat digunakan oleh publik (semua orang)
- c. Memberi kesempatan terjadinya beberapa macam kegiatan



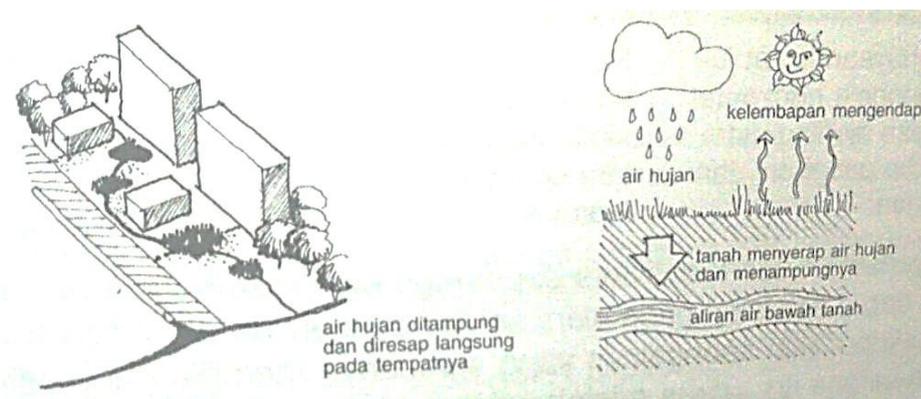
Gambar 4-3 Plaza dan Pedestrian Sebagai Ruang Terbuka

Apabila dikaitkan dengan arsitektur ekologis, penataan ruang luar di sekitar bangunan sebaiknya dilengkapi dengan adanya pohon peneduh yang diolah dengan sedemikian rupa sehingga tidak mengganggu arah gerak udara. Selain itu, perlu juga untuk disiapkan saluran dan resapan air hujan dari atap dan halaman yang diperkeras. Pengolahan tata ruang luar bangunan minimal harus menyisakan 30% lahan bangunan terbuka untuk area penghijauan dan tanaman.



Sumber: Frick, H. 2005

Gambar 4-4 Penataan Massa Bangunan Terkait Sirkulasi Udara



Sumber : Frick, H. 2005

Gambar 4-5 Saluran Air Hujan dan Resapan pada Tanah

Ruang terbuka jika ditinjau berdasarkan jenis kegiatan yang diwadahnya dapat dikategorikan ke dalam 2 jenis berikut :

a. Ruang Terbuka Aktif

Ruang terbuka yang mengandung unsur-unsur kegiatan di dalamnya, seperti: bermain, olahraga, upacara, berkomunikasi, dan berjalan-jalan. Ruang terbuka aktif dapat berupa: plaza, lapangan olahraga, tempat bermain, penghijauan di tepi sungai yang sekaligus berfungsi sebagai tempat rekreasi.

b. Ruang Terbuka Pasif

Ruang terbuka pasif adalah ruang terbuka yang di dalamnya tidak mengandung kegiatan manusia, antara lain berupa penghijauan/taman sebagai sumber pengudaraan lingkungan, penghijauan sebagai jarak terhadap rel kereta api, dll. Fungsi ruang terbuka dapat dilihat dari 2 sudut pandang, yaitu dilihat dari segi kegunaannya sendiri dan dilihat dari segi fungsi ekologis (berkaitan dengan lingkungan).

1. Fungsi ruang terbuka dilihat dari segi kegunaan :

- a) Tempat bermain dan olah raga
- b) Tempat bersantai
- c) Tempat berinteraksi sosial
- d) Tempat peralihan dan menunggu
- e) Ruang untuk mendapatkan udara segar
- f) Penghubung antara suatu tempat dengan tempat lain
- g) Pembatas atau jarak di antara bangunan

2. Fungsi ruang terbuka dilihat dari segi fungsi ekologis :

- a) Penyegaran udara
- b) Menyerap air hujan dan pengendalian banjir
- c) Memelihara ekosistem tertentu
- d) Pelembut arsitektur bangunan

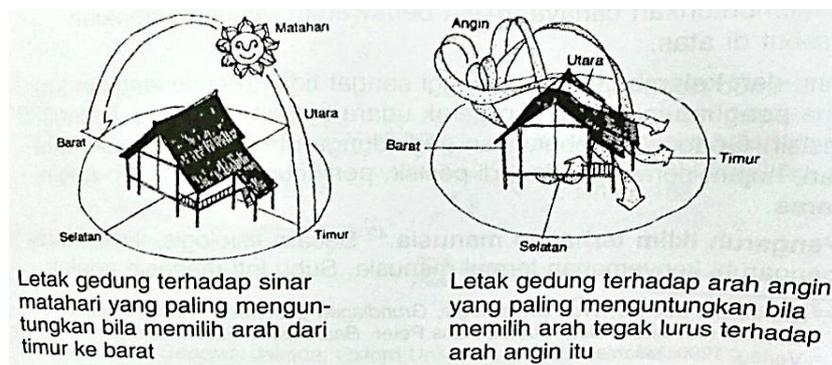
4.2.3.2. Pendekatan Arsitektur Tropis

Indonesia merupakan daerah beriklim tropis panas lembab. Karakteristik daerah dengan iklim tropis panas lembab adalah memiliki curah hujan dan kelembapan udara yang tinggi serta suhu yang hampir selalu tinggi. Angin sedikit bertiup dengan arah yang berlawanan pada musim hujan dan kemarau, radiasi matahari sedang dan

pertukaran panas kecil karena kelembapan udara tinggi. Secara garis besar, bangunan gedung pada iklim tropis membutuhkan perlindungan terhadap radiasi matahari, hujan, serangga, dan di pesisir pantai memerlukan perlindungan terhadap angin keras. Pada bagian berikut ini akan dijabarkan mengenai pendekatan desain agar bangunan sesuai dengan kriteria arsitektur tropis.

a. Bentuk Fisik Gedung

Pembentukan gedung memanfaatkan segala sesuatu yang dapat menurunkan suhu yang dapat dilakukan dengan cara memperhatikan arah orientasi bukaan dinding terhadap sinar matahari, memisahkan atau menjauhkan ruang yang mengakibatkan timbunya panas berlebih dari ruangan utama, merencanakan ruang dengan kelembapan tinggi dengan tambahan sistem penyejukan udara sehingga pertukaran udara dapat terjadi dengan lancar.



Sumber: Frick, H. (2007)

Gambar 4-6 Orientasi Matahari dan Angin

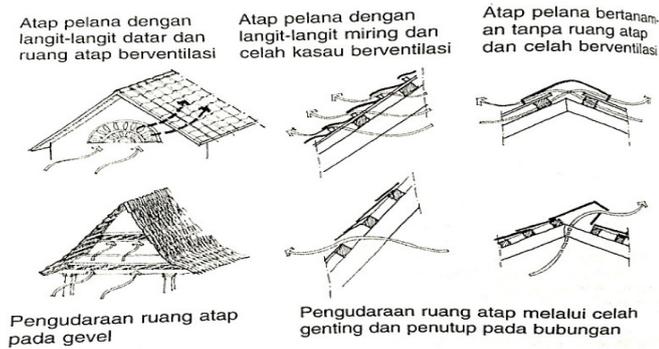
b. Struktur dan Konstruksi

Pada arsitektur tropis disarankan memilih jenis struktur dan konstruksi yang tepat sesuai dengan fungsi dan kebutuhan bangunan. Terutama dalam kaitannya dengan iklim dan cuaca di Indonesia.

Konstruksi dinding dan pintu jendela sebaiknya disertai dengan perlindungan dari overstek atap atau tanaman peneduh untuk menghindari pemanasan kulit luar, selain itu dapat pula digunakan *second skin facade* atau dinding masif tebal untuk menyerap dan mereduksi panas.

Pada konstruksi atap, sebaiknya berbentuk pelana sederhana (tanpa adanya jurai luar dan dalam) untuk mengalirkan air hujan dengan mudah. Selain itu pada bagian atap juga disertai dengan adanya rongga udara untuk mengeluarkan suhu panas dari

dalam ruangan.

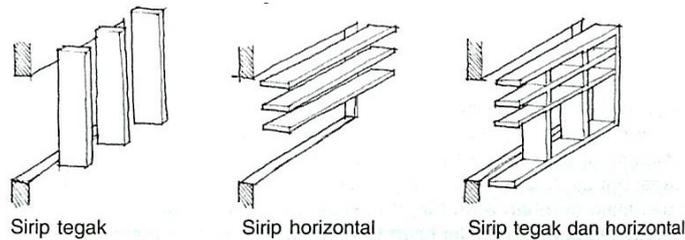


Sumber : Frick, H. 2005

Gambar 4-7 Lubang Atap Sebagai Jalur Sirkulasi Udara

c. Perlindungan Gedung terhadap Matahari dan Penyegaran Udara

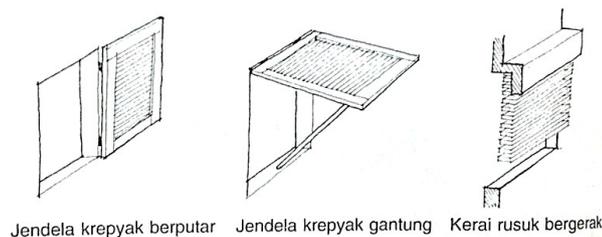
Perlindungan gedung terhadap matahari yang paling sederhana adalah dengan cara menanam pohon peneduh di sekitar gedung. Perlindungan pembukaan dinding dapat dilakukan dengan penonjolan atap atau dengan menggunakan sirip tetap yang horizontal, tegak, atau keduanya.



Sumber: Frick, H. (2005)

Gambar 4-8 Sirip Dinding

Perlindungan pembukaan dinding terhadap matahari dapat pula dilakukan dengan penggunaan *loggia* (serambi yang tidak menonjol, melainkan mundur ke dalam gedung) sehingga jendela tidak terkena sinar matahari. Di sisi lain, perlindungan yang bergerak dapat berbentuk kerai, jendela krepyak, atau konstruksi lamel.



Sumber : Frick, H. (2005)

Gambar 4-9 Jendela Krepyak

Penyegaran udara secara aktif dapat dilakukan dengan menerapkan prinsip angin bergerak dan pengudaraan ruang (*cross-ventilation*). Dalam hal ini perlu diketahui bahwa udara akan bergerak langsung melalui jalan terpendek dari lubang masuk ke lubang keluar.

Penyegaran udara dalam ruang dapat pula memanfaatkan peralatan penangkap angin sederhana seperti kincir angin, cerobong angin yang bergerak, atau cerobong angin yang mati, atau bahkan dapat menggunakan menara angin yang berfungsi seperti cerobong angin skala besar yang dapat menangkap angin dari segala arah.

4.2.3.3. Pendekatan Arsitektur Konstekstual

Arsitektur kontekstual merupakan konsep arsitektur yang digunakan untuk menciptakan rancangan bangunan dan aspek-aspeknya. Pendekatan ini mempertimbangkan karakteristik setempat dimana bangunan akan didirikan sehingga hasil rancangan dapat berkesinambungan dengan kondisi eksisting. Bangunan dengan pendekatan arsitektur kontekstual menekankan bahwa sebuah bangunan harus mempunyai kaitan dengan lingkungan (bangunan yang berada di sekitarnya). Keterkaitan tersebut dapat dibentuk melalui proses menghidupkan kembali nafas spesifik yang ada dalam lingkungan (bangunan lama) ke dalam bangunan yang baru sesudahnya.

Gerakan pengusung paham arsitektur kontekstual sendiri muncul dari penolakan dan perlawanan terhadap arsitektur modern sebagai ikon gaya internasional yang antihistoris, monoton, bersifat industrialisasi, dan kurang memerhatikan kondisi bangunan lama di sekitarnya. Sehingga, kontekstualisme selalu dihubungkan dengan kegiatan konservasi dan preservasi karena berusaha mempertahankan bangunan lama khususnya yang bernilai historis dan membuat koneksi dengan bangunan baru atau menciptakan hubungan yang simpatik, yang akan menghasilkan sebuah kontinuitas visual. Sebagian orang sering beranggapan kontekstualisme hanya berusaha meniru bangunan lama sehingga terlihat sama pada bangunan baru atau hanya untuk memopulerkan langgam historis arsitektur tertentu. Namun, sebenarnya tidaklah seperti itu.

Bila melihat definisi sebelumnya, secara umum ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, kondisi bangunan lama yang bisa dilihat dari bentuk, material, dan skala bangunan. Kedua, karakter dan jiwa tempat bangunan tersebut berada yang

bisa dilihat dari motif atau pola desain setempat. Dari beberapa hal tersebut dapat dijabarkan beberapa pendekatan desain arsitektur kontekstual yang bervariasi atau tidak sekadar meniru. Berikut ini terdapat beberapa contoh eksplorasi desain yang mengacu kepada arsitektur kontekstual:

- a. Mengambil motif-motif desain setempat, seperti bentuk massa, pola atau irama bukaan, dan ornamen desain yang digunakan.
- b. Menggunakan bentuk-bentuk dasar yang sama, tetapi mengaturnya kembali sehingga tampak berbeda.
- c. Melakukan pencarian bentuk-bentuk baru yang memiliki efek visual sama atau mendekati yang lama.
- d. Mengabstraksi bentuk-bentuk asli (kontras). Dalam arsitektur kontekstual hubungan yang simpatik tidak selalu ditunjukkan dengan desain harmonis yang biasanya dicapai dengan penggunaan kembali elemen desain yang dominan yang terdapat pada bangunan lama. Hubungan simpatik tersebut bisa dicapai dengan solusi desain yang kontras. Bentuk-bentuk asli pada bangunan lama tidak digunakan langsung, namun bisa diabstraksikan ke dalam bentuk baru yang berbeda.

4.2.3.4. Pendekatan Pariwisata Berkelanjutan (*Sustainable Tourism Development*)

Pembangunan yang berkelanjutan pada hakikatnya ditujukan untuk mencari pemerataan pembangunan antar generasi pada masa kini maupun masa mendatang. Pembangunan berkelanjutan bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, untuk memenuhi kebutuhan dan aspirasi manusia. Menurut Kementerian Lingkungan Hidup (1990) pembangunan (yang pada dasarnya lebih berorientasi ekonomi) dapat diukur keberlanjutannya berdasarkan tiga kriteria yaitu:

1. Tidak ada pemborosan penggunaan sumber daya alam atau *depletion of natural resources*;
2. Tidak ada polusi dan dampak lingkungan lainnya;
3. Kegiatannya harus dapat meningkatkan *useable resources* ataupun *replaceable resource*.

Senada dengan konsep tersebut, Sutamihardja (2004), menyatakan sasaran pembangunan berkelanjutan mencakup pada upaya untuk mewujudkan terjadinya:

- a. Pemerataan manfaat hasil-hasil pembangunan antar generasi (*intergeneration equity*) yang berarti bahwa pemanfaatan sumberdaya alam untuk kepentingan pertumbuhan perlu memperhatikan batas-batas yang wajar dalam kendali ekosistem atau sistem lingkungan serta diarahkan pada sumberdaya alam yang replaceable dan menekankan serendah mungkin eksploitasi sumber daya alam yang unreplaceable.
- b. *Safeguarding* atau pengamanan terhadap kelestarian sumber daya alam dan lingkungan hidup yang ada dan pencegahan terjadi gangguan ekosistem dalam rangka menjamin kualitas kehidupan yang tetap baik bagi generasi yang akan datang.
- c. Pemanfaatan dan pengelolaan sumberdaya alam semata untuk kepentingan mengejar pertumbuhan ekonomi demi kepentingan pemerataan pemanfaatan sumberdaya alam yang berkelanjutan antar generasi.
- d. Mempertahankan kesejahteraan rakyat (masyarakat) yang berkelanjutan baik masa kini maupun masa yang mendatang (*inter temporal*).
- e. Mempertahankan manfaat pembangunan ataupun pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungan yang mempunyai dampak manfaat jangka panjang ataupun lestari antar generasi.
- f. Menjaga mutu ataupun kualitas kehidupan manusia antar generasi sesuai dengan habitatnya (Arida, 2019).

Dari sisi ekonomi setidaknya ada tiga faktor alasan utama mengapa pembangunan ekonomi harus berkelanjutan. *Faktor pertama* menyangkut alasan moral, generasi kini menikmati barang dan jasa yang dihasilkan dari sumber daya alam dan lingkungan sehingga secara moral perlu untuk memperhatikan ketersediaan sumber daya alam tersebut untuk generasi mendatang. Kewajiban moral tersebut mencakup tidak mengekstraksi sumber daya alam yang dapat merusak lingkungan, yang dapat menghilangkan kesempatan bagi generasi mendatang untuk menikmati layanan yang sama.

Faktor kedua, menyangkut alasan ekologi, keanekaragaman hayati misalnya, memiliki nilai ekologi yang sangat tinggi, oleh karena itu aktivitas ekonomi semestinya tidak diarahkan pada kegiatan pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan semata yang pada akhirnya dapat mengancam fungsi ekologi. *Faktor ketiga*, yang menjadi

alasan perlunya memperhatikan aspek keberlanjutan adalah alasan ekonomi. Alasan dari sisi ekonomi memang masih terjadi perdebatan karena tidak diketahui apakah aktivitas ekonomi selama ini sudah atau belum memenuhi kriteria keberlanjutan, seperti kita ketahui, bahwa dimensi ekonomi berkelanjutan sendiri cukup kompleks, sehingga sering aspek keberlanjutan dari sisi ekonomi ini hanya dibatasi pada pengukuran kesejahteraan antargenerasi (*intergeneration welfare maximization*).

Sutamihardja (2004), dalam konsep pembangunan berkelanjutan, tabrakan kebijakan yang mungkin dapat terjadi antara kebutuhan menggali sumberdaya alam untuk memerangi kemiskinan dan kebutuhan mencegah terjadinya degradasi lingkungan perlu dihindari serta sejauh mungkin dapat berjalan secara berimbang. pembangunan berkelanjutan juga mengharuskan pemenuhan kebutuhan dasar bagi masyarakat dan adanya kesempatan yang luas kepada warga masyarakat untuk mengejar cita-cita akan kehidupan yang lebih baik dengan tanpa mengorbankan generasi yang akan datang.

Pengembangan konsep pembangunan yang berkelanjutan perlu mempertimbangkan kebutuhan yang wajar secara sosial dan kultural, menyebarkan nilai-nilai yang menciptakan standar konsumsi yang berbeda dalam batas kemampuan lingkungan, serta secara wajar semua orang mampu mencita-citkannya. Namun demikian ada kecenderungan bahwa pemenuhan kebutuhan tersebut akan tergantung pada kebutuhan dalam mewujudkan pertumbuhan ekonomi ataupun kebutuhan produksi pada skala maksimum. Pembangunan berkelanjutan jelas mensyaratkan pertumbuhan ekonomi ditempat yang kebutuhan utamanya belum bisa konsisten dengan pertumbuhan ekonomi, asalkan isi pertumbuhan mencerminkan prinsip-prinsip keberlanjutan.

Akan tetapi kenyataannya aktivitas produksi yang tinggi dapat saja terjadi bersamaan dengan kemelaratan yang tersebar luas. Kondisi ini dapat membahayakan lingkungan. Jadi pembangunan berkelanjutan mensyaratkan masyarakat terpenuhi kebutuhan dengan cara meningkatkan potensi produksi mereka dan sekaligus menjamin kesempatan yang sama semua orang. Pemerintah tentunya memerlukan suatu strategi kebijakan yang realistis dan dapat dilaksanakan disertai dengan sistem pengendalian yang tepat. Eksploitasi sumber daya alam disarankan sebaiknya pada

sumber daya alam yang replaceable atau tergantikan sehingga ekosistem atau sistem lingkungan dapat dipertahankan (Arida, 2019).

4.2.3.5. Pendekatan Partisipatif

Pendekatan partisipatif adalah dengan sertakan pihak-pihak yang berpengaruh dalam proses pelaksanaan perencanaan, baik institusi pemerintah maupun tokoh-tokoh masyarakat yang mampu memberikan masukan dan arahan dari analisis dan perencanaan. Pihak-pihak yang dapat memberikan saran antara lain, pejabat yang berwenang, seperti pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan yang memang telah mendalami tentang sejarah dan potensi-potensi pengembangan budaya setempat. Pihak lain yang dapat diminta wejangannya adalah pihak Keraton dan tokoh-tokoh sejarah yang ada di Kabupaten Kutai Kartanegara, baik itu yang berdomisili di kota Tenggarong maupun yang berada di luar kota Tenggarong.

4.3. METODE ANALISIS PENGEMBANGAN KAWASAN WISATA

4.3.1. ANALISIS KEBIJAKAN

Analisis kebijakan merupakan salah satu alat untuk menilai suatu kebijakan atau melalui tahapan-tahapan yang teratur dengan sifat pendekatan yang sistematis (*systematic approach*). Sebagai suatu pendekatan, analisa kebijakan ini diposisikan sebagai suatu cara pandang dalam penyelesaian pelaksanaan pekerjaan, dimana dilihat akar pemasalahan dari suatu kebijakan yang melatarbelakanginya. Kebijakan-kebijakan yang terkait dengan pelaksanaan pekerjaan dikaji dengan seksama, dimana dalam hal ini difokuskan pada identifikasi isu, potensi, permasalahan, dan kendala dalam implementasi kebijakan tersebut. Berdasarkan kajian tersebut dirumuskan kebutuhan-kebutuhan yang perlu untuk dilengkapi. Dengan bertitik tolak pada pemahaman ini, pendekatan analisis kebijakan dilakukan dengan 3 (tiga) tahapan besar yang membentuk suatu keterkaitan satu sama lain, yaitu:

- a. Tahap Analisis Kebijakan. Tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan analisis/kajian terhadap kebijakan yang melatar belakangi atau yang terkait. Analisis dilakukan terhadap (1) situasi dan kondisi dikeluarkannya kebijakan, (2) muatan materi dalam kebijakan, (3) pengimplementasian, dan (4) dampak yang ditimbulkan.

- b. Tahap Pemetaan Permasalahan. Berdasarkan hasil analisis kebijakan tersebut, dilakukan pemetaan terhadap permasalahan-permasalahan yang muncul, sampai diperoleh inti permasalahannya.

Tahap Perumusan Kebutuhan. Tahap ini merupakan tahap dimana dilakukan perumusan terhadap kebutuhan untuk memperbaiki/menyempurnakan/merubah kebijakan tersebut.

Analisis kebijakan pembangunan, dilakukan terutama untuk menemukan/kenali tujuan/sasaran pembangunan berupa target-target pembangunan antara lain :

- a. Pertumbuhan ekonomi.
- b. Struktur ekonomi.
- c. Perkembangan sektor (pariwisata dan sektor terkait lainnya)
- d. Arah pengembangan tata ruang wilayah

Beberapa analisis pokok yang dilakukan pada tahap ini, diantaranya meliputi:

- a. Analisis Kebijakan Kepariwisata, meliputi:
 1. UU Kepariwisata (UU No 10 Tahun 2009)
 2. RIPPARNAS (PP No 50 Tahun 2011);
 3. RIPPDA KUKAR (Perda Kabupaten Kutai Kertanegara No 19 Tahun 2016);
 4. dan kebijakan terkait lainnya.
- b. Kebijakan Tata Ruang Wilayah, meliputi :
 1. RTRW Nasional (PP No 26 Tahun 2008);
 2. RTRW Provinsi Kalimantan Timur (Perda Provinsi Kalimantan Timur No. 1 Tahun 2016);
 3. RTRW Kabupaten Kutai Kertanegara (Perda Kabupaten Kutai Kertanegara No.9 Tahun 2013)
- c. Kebijakan Pembangunan/Sektoral, meliputi:
 1. Undang – Undang Nomor 7 tahun 2007 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005 – 2025
 2. Perpres No 2 Tahun 2015 tentang RPJMN Tahun 2015-2019;
 3. RPJP-RPJMD Prov/Kab/Kota terkait

4.3.2. ANALISIS KEWILAYAHAN

Perencanaan pengembangan pariwisata suatu kawasan harus didasarkan kepada pendekatan kewilayahan, pendekatan pengembangan produk wisata dan pendekatan pasar, dimana keseluruhan unsur-unsur pembentuk kepariwisataan terintegrasi membentuk suatu kesatuan di dalam suatu sistem wilayah. **Perencanaan pariwisata melalui pendekatan wilayah** adalah suatu upaya perencanaan agar interaksi makhluk hidup/manusia dengan lingkungannya dapat berjalan serasi, selaras, dan seimbang menghasilkan kinerja pariwisata yang lebih baik sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat, kelestarian lingkungan dan pengembangan budaya masyarakat.

4.3.3. ANALISIS KEPARIWISATAAN

Analisis Kepariwisata secara umum terdiri dari empat bagian besar, yaitu (a) Analisis Destinasi Pariwisata, (b) Analisis Industri Pariwisata, (c) Analisis Pemasaran Pariwisata, dan (d) Analisis Kelembagaan Kepariwisata. Dari keempat bagian besar ini, beberapa analisis yang lebih rinci dapat dilakukan sebagai tolak ukur pembangunan dan pengembangan kepariwisataan didaerah, diantaranya meliputi:

4.3.3.1. Analisis Destinasi Pariwisata

Destinasi merupakan pilar utama dari empat pilar kepariwisataan berdasarkan PP no 50 tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Pariwisata Nasional. Pilar destinasi dibagi lagi ke dalam beberapa elemen destinasi yang terdiri dari daya tarik wisata, aksesibilitas, fasilitas umum dan fasilitas pariwisata, serta masyarakat pendukung pariwisata. Pada bagian ini akan dijelaskan analisis dari masing-masing elemen tersebut sesuai dengan yang telah disebutkan pada bagian sebelumnya.

4.3.3.2. Amenitas (Fasilitas Wisata)

Amenitas adalah semua bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan bagi wisatawan untuk segala kebutuhan selama tinggal atau berkunjung pada suatu daerah tujuan wisata, seperti hotel, restoran, pusat perbelanjaan, toko souvenir, pusat informasi wisata, dan sebagainya. Pada bagian ini, akan dilakukan analisis menggunakan analisis *supply demand* terhadap prasarana umum, fasilitas umum, dan fasilitas

pariwisata yang mendukung kegiatan wisatawan selama berada di Kabupaten Kutai Kartanegara.

4.3.3.3. Analisis Branding

Branding merupakan suatu identitas daerah yang merupakan suatu usaha daerah tersebut untuk membangun *positioning* yang kuat di masyarakat secara luas. Branding ini memang biasanya berbentuk slogan, tetapi lebih jauh harus dapat berfungsi sebagai sesuatu *image* yang mampu mewakili daerah tersebut. Dalam menentukan branding kawasan wisata di Kabupaten Kutai Kartanegara, maka dibutuhkan branding baru yang dapat menghubungkan antara destinasi-destinasi wisata yang ada. Baik itu Kabupaten Kutai Kartanegara sebagai kawasan inti, maupun kawasan pendukung di sekitarnya. Maka, dalam menentukan *branding* kawasan ini dipengaruhi oleh hal-hal berikut.

- a) Arah pengembangan kawasan pariwisata Kalimantan Timur yang mengedepankan potensi wisata budaya dan sejarah sebagai daya tarik unggulan
- b) Adanya Peninggalan Kerajaan Kutai Kartanegara.
- c) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan mudah untuk diingat baik oleh masyarakat, wisatawan nusantara, maupun wisatawan mancanegara.
- d) Menggabungkan antara keindahan alam dengan keragaman budaya dan sejarah, serta didukung dengan kemajuan teknologi buatan manusia. Menggabungkan antara masa lalu (sejarah), masa sekarang, dan masa yang akan datang (*past, present, and future*).

4.3.3.4. Analisis Advertising

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini seiring berkembangnya angka penggunaan internet dan berbagai alat komunikasi canggih khususnya di Indonesia, media advertising untuk mempromosikan sebuah destinasi wisata pun juga semakin berkembang.

Promosi sudah seringkali dilakukan secara online menggunakan kemudahan internet dan jangkauannya yang lebih luas. Brosur, leaflet, booklet, dan media cetak lainnya memang masih digunakan, namun hanya untuk pasar wisatawan yang terbatas. Sedangkan penggunaan media online bersifat lebih cepat dan lebih luas penyebarannya.

Mengingat pentingnya sebuah advertising dalam mempromosikan pariwisata di Kabupaten Kutai Kartanegara, dengan begitu perlu adanya analisis advertising untuk

mengetahui strategi apa yang tepat untuk pengembangan pariwisata di Kabupaten Kutai Kartanegara.

4.3.3.5. Analisis Selling

Selling berkaitan dengan upaya jangka pendek untuk merangsang agar segera masyarakat untuk mengunjungi destinasi tujuan wisata. Usaha untuk mencapai hasil sesuai dengan yang diharapkan dilakukan dengan seringnya melakukan pameran dengan menjual paket-paket wisata. Dalam analisis selling ini dilakukan untuk mengetahui strategi apa yang tepat dalam perencanaan pemasaran pariwisata di Kabupaten Kutai Kartanegara.

4.3.3.6. Analisis Kelembagaan Kepariwisata

Pada bagian ini akan dijelaskan analisis kelembagaan pariwisata menggunakan Analisis Stakeholder Mapping dalam Pengembangan Pariwisata. Pengembangan pariwisata di Kabupaten Kutai Kartanegara melibatkan berbagai stakeholder, baik pemerintah (pusat, provinsi, dan nasional), swasta (pengelola objek wisata, pengusaha hotel dan restoran, pelaku UMKM, serta pengusaha di bidang jasa pendukung pariwisata lainnya), masyarakat (masyarakat lokal dan kelompok sadar wisata), serta stakeholder lainnya (asosiasi dan sekolah pariwisata). Stakeholder-stakeholder tersebut memiliki peran, motif/kepentingan, dan sumber daya masing-masing.

4.3.4. ANALISIS PENENTUAN SUB KAWASAN PRIORITAS

Dalam menentukan kawasan prioritas Kawasan Strategis Pariwisata (KSP) dan Kawasan Pengembangan Pariwisata (KPP) Kabupaten Kutai Kartanegara pada 4 kawasan KSPK dan KPPK yang menjadi fokus lokasi kegiatan, akan menggunakan metode analisis daya saing atau disebut *Parameter Destination Competitiveness*. Contoh *parameter destination competitiveness* yang digunakan untuk pemetaan kawasan yang dipilih pada rencana detail dapat menggunakan *The Travel and Tourism Competitiveness Index (Indicators Update)* tahun 2019, dengan pilar:

- a. *Business environment*
- b. *Safety and security*
- c. *Health and hygiene*
- d. *Human resources and labour market*

- e. *ICT readiness*
- f. *Prioritization of travel and tourism*
- g. *International openness*
- h. *Price competitiveness*
- i. *Environmental sustainability*
- j. *Air Transport Infrastructure*
- k. *Ground and port infrastructure*
- l. *Tourist Service Infrastructure*
- m. *Natural resources*
- n. *Cultural resources and business travel*

Dalam prakteknya, untuk melihat daya saing suatu destinasi pariwisata (misalkan antar DTW atau antar kawasan dalam suatu destinasi wisata), dapat menggunakan indikator yang dipakai oleh *World Economic Forum* tersebut diatas, baik secara utuh ataupun dengan melakukan modifikasi atau penyesuaian untuk melihat kekuatan atau kelemahan pilar-pilar kepariwisataan di destinasi tersebut.

Selain itu, adanya kebijakan prioritas dari pemerintah baik di level kabupaten, provinsi, maupun pusat, terkait suatu area di dalam KSPK dan KPPK, yang dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan perekonomian secara luas, serta adanya isu strategis atau permasalahan yang terjadi di dalam KSPK maupun KPPK yang dapat berdampak pada keberlanjutan kelestarian alam, budaya, maupun ekonomi wilayah yang lebih luas, juga dapat dijadikan pertimbangan dalam pemilihan kawasan prioritas terpilih.

4.4. RENCANA KERJA

4.4.1. ORGANISASI TIM PELAKSANA KEGIATAN

Dalam rangka untuk mencapai efisiensi dan efektifitas pelaksanaan pekerjaan dari seluruh rangkaian kegiatan penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, khususnya dalam pengelolaan/manajemen tim, perlu disusun struktur kerja, sehingga sistem arahan dan koordinasi personil dapat terlaksana dengan baik. Dengan demikian diharapkan agar pelaksanaan pekerjaan dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan tujuan dan jadual yang telah ditetapkan.

Kegiatan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara dilaksanakan secara swakelola Bappeda Kabupaten Kutai Kartanegara dan Tim Ahli dari Politeknik Negeri Samarinda.

a. Tugas Tim Bappeda

1. Mengumpulkan data sekunder serta informasi yang berkaitan dengan lingkup kegiatan;
2. Memberikan masukan dan koreksi terhadap hasil kerja Tim Ahli, baik berupa analisis terhadap data, parameter, kriteria, maupun hal lain yang relevan berdasarkan tinjauan pustaka;
3. Memberikan masukan terhadap tinjauan lapangan pada lokasi eksisting;
4. Melakukan diskusi secara intensif pada proses kegiatan;
5. Melakukan verifikasi terhadap tiap tahapan pelaporan, dan;
6. Melakukan koordinasi secara intensif selama pekerjaan berlangsung.

b. Tugas Tenaga Ahli

1. Menjabarkan Kerangka Acuan Kerja kedalam laporan;
2. Menerjemahkan konsep, ide dan analisis dari anggota tim dan mendeskripsikan ke dalam laporan;
3. Melakukan studi pustaka terhadap lingkup pusat produksi (sektor unggulan)
4. Melakukan analisis terhadap data, parameter, kriteria, maupun hal lain yang relevan berdasarkan hasil tinjauan pustaka;
5. Menyusun laporan hasil pekerjaan yang meliputi: Laporan Pendahuluan, Draft Laporan Akhir dan Laporan Akhir.
6. Melakukan koordinasi secara intensif pada Tim Bappeda selama pekerjaan berlangsung.

4.4.2. TAHAPAN PROGRAM DAN PELAKSANAAN

Untuk mendapatkan hasil kerja yang optimal, disamping penguasaan materi yang memadai juga rencana kerja yang baik, efisien dan efektif, yang diwujudkan dengan program kerja yang fungsional dan organisasi yang rapi. Adapun dalam proses secara sistematis terdiri dari rangkaian tahapan kegiatan sebagai berikut:

Tahapan program dan pelaksanaan ini merupakan tahapan yang cukup penting, dimana acuan dari segala sesuatu yang akan dilakukan pada kegiatan

penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara selanjutnya direncanakan pada tahap ini. Tahapan persiapan merupakan kegiatan yang dilaksanakan untuk mengenali lingkup pekerjaan dan kondisi-kondisi terkait berikut permasalahan-permasalahan yang ada dari data sekunder (desk study). Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang perlu dilakukan, yaitu:

a. Pembentukan Tim

Langkah pertama yang ditempuh oleh tim penyusun dalam memulai pekerjaan ini adalah membentuk sebuah tim yang utuh. Keanggotaan dalam tim disesuaikan dengan ketentuan yang sudah disyaratkan seperti yang tercantum dalam Kerangka Acuan Kerja (KAK), termasuk latar belakang pendidikan dan pengalaman yang dimiliki. Diharapkan dengan terbentuknya tim yang terdiri atas orang-orang berkompeten di bidangnya akan mendukung suksesnya pekerjaan.

b. Koordinasi Eksternal

Koordinasi eksternal perlu dilakukan dalam rangka untuk menyamakan maksud dan tujuan serta sasaran yang akan dalam pekerjaan ini. Maksud lain adanya koordinasi ini adalah agar ada kejelasan dan kesesuaian dalam melakukan langkah-langkah pekerjaan selanjutnya.

c. Koordinasi Internal

Selain koordinasi secara eksternal, tim penyusun juga harus mempersiapkan diri di dalam internal yang meliputi koordinasi antara anggota-anggota kerja maupun dengan tenaga-tenaga penunjang lainnya (koordinasi internal). Selain itu, di dalam koordinasi internal juga diperlukan pembagian dan pengaturan tugas sesuai dengan bidangnya masing-masing.

d. Membuat Kerangka Pelaksanaan Kegiatan

Kerangka pelaksanaan kegiatan ini dibuat sebagai pegangan masing-masing anggota tim penyusun di dalam proses penyusunan dan sebagai panduan dalam tiap tahapan pekerjaan pekerjaan.

e. Membuat Jadwal/Scedhule Pelaksanaan Pekerjaan

Seperti kerangka pelaksanaan, pada pembuatan jadwal ini juga menampilkan langkah-langkah pekerjaan yang dilakukan tim penyusun

secara bertahap yang disertai dengan alokasi waktu yang dibutuhkan. Dengan adanya masukan-masukan dari hasil koordinasi tidak menutup kemungkinan terjadi perubahan jadwal, sehingga pada tahap persiapan perlu untuk merumuskan kembali jadwal yang telah dibuat.

f. Studi Pustaka/Literatur

Studi Pustaka dilakukan atas dokumen-dokumen yang terkait dengan pekerjaan, peraturan-peraturan yang terkait dengan kebijakan penanganan strategis serta peraturan-peraturan yang terkait. Studi pustaka pada hakekatnya untuk memahami bagaimana menyelesaikan pekerjaan secara tepat, efektif dan efisien sesuai dengan ketentuan dan atau kebijaksanaan pembangunan yang telah ditetapkan. Adapaun beberapa referensi/literatur sebagai sumber pustaka yang dapat dipergunakan dan dilakukan dalam pekerjaan ini antara lain:

1. Peraturan-peraturan Pemerintah seperti RTRW Kabupaten Kutai Kartanegara, RPJMD Kabupaten Kutai Kartanegara, Rencana Strategis Kegiatan Pembangunan Provinsi, dan dokumen-dokumen lainnya yang menunjang/terkait dalam kegiatan pekerjaan.
2. Dokumen/Studi Literatur yang terkait dengan kawasan strategis, kawasan pusat pertumbuhan baru serta kawasan sentra produksi.
3. Buku-buku atau literatur lain dari berbagai sumber berkaitan kegiatan pelaksanaan penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara.

4.4.3. TAHAPAN PERSIAPAN

Pada tahap inventarisasi dan pengumpulan data merupakan langkah awal yang penting, karena kelengkapan data dan informasi yang dikumpulkan akan menentukan ketajaman analisis. Tahapan ini merupakan upaya menggali dan mengumpulkan data dan informasi baik dari kawasan startegis lingkup wilayah maupun daerah pada segenap aspek yang terkait dan menunjang dalam kegiatan penyusunan rencana, dengan menggunakan cara:

a. Pengumpulan Data Sekunder

Kegiatan ini meliputi pengumpulan data-data guna menunjang kegiatan penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, yang terdiri atas :

1. Data dokumen kebijakan pembangunan wilayah;
2. Data statistik & spasial (dasar & tematik);
3. Studi-studi terkait dengan kajian sejenis, dan;
4. Data penunjang lainnya.

b. Survey / Kunjungan Lapangan

Survey lapangan dimaksudkan untuk mendapatkan data primer dengan cara melakukan kunjungan langsung ke obyek lokasi kajian yang telah ditetapkan sesuai dengan hasil telaah atau analisis serta untuk menghimpun data-data faktual di lokasi. Selain itu, kegiatan peninjauan lapangan dimaksudkan untuk mendapatkan "informasi pengalaman sejarah dan budaya" secara langsung dari sumber yang dapat dipercaya. Kegiatan survey lapangan dilakukan untuk memperoleh data dan informasi dilapangan secara lengkap dan tajam, yang meliputi:

1. Pengidentifikasian kawasan situs-situs sejarah, budaya serta kepariwisataan setempat dan sekitarnya;
2. Dokumentasi kawasan situs-situs sejarah, budaya dan sekitarnya;
3. Menggali informasi tentang peluang investasi, daya dukung sosial masyarakat dan aspek-aspek terkait dalam kajian, dan;
4. Informasi-informasi penunjang lainnya.

c. Tahapan Kompilasi dan Pengolahan Data

Pada tahapan ini dilakukan penyusunan pengolahan data secara sistematis, terstruktur dan terklasifikasi sesuai dengan kebutuhan informasi dan penyajiannya, serta model analisis yang akan digunakan. Hasil kompilasi dan pengolahan data ini sangat berpengaruh terhadap input proses kegiatan analisis pada tahap berikutnya. Adapun proses kompilasi dan pengolahan data diberikan langsung kepada masing-masing tenaga ahli (TA) yang berkompeten pada bidangnya.

4.4.4. TAHAPAN PENGKAJIAN DAN ANALISIS DATA

Kegiatan analisis merupakan kegiatan penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara dengan mengacu pada metode pendekatan kajian serta teori, standar dan peraturan-peraturan yang digunakan. Dalam kegiatan analisis harus diketahui pula dengan jelas kondisi potensi dan masalah yang ada di lokasi pekerjaan sehingga dapat dibuat suatu arahan penanganan kawasan secara lebih baik dan sesuai dengan kebutuhannya.

4.4.5. TAHAPAN DISKUSI/FGD

Kegiatan diskusi (*focus group discussion*) dilaksanakan sebagai kontrol agar kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan sasaran yang harus dicapai dalam kegiatan, serta sebagai media komunikasi dan penghubung antara anggota tim penyusun. Kegiatan diskusi (*focus group discussion*) dilakukan dalam beberapa rangkaian proses yang saling terkait antar tahapannya, sehingga monitoring *progress* dan capaian dapat terkontrol dengan baik. Dengan adanya diskusi ini diharapkan dapat diperoleh berbagai masukan perbaikan, saran dan solusi atas potensi dan permasalahan yang dihadapi serta untuk menampung berbagai masukan dan aspirasi dari tiap anggota tim penyusun terkait.

4.4.6. TAHAPAN FINALISASI

Tahap finalisasi merupakan tahap akhir dalam proses kajian dengan pokok-pokok kegiatan yang meliputi: Penyempurnaan materi-materi laporan (final) sesuai dengan hasil rekomendasi penyempurnaan dan saran dari keseluruhan rangkaian proses kegiatan. Sesuai dengan pokok materi keluaran dari pekerjaan ini adalah penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara.

4.5. JADWAL PELAKSANAAN

Jangka waktu yang dibutuhkan dalam rangka pelaksanaan seluruh kegiatan Penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara adalah 3 (tiga) bulan atau 90 (sembilan puluh) hari kalender. Waktu yang

tersedia ini merupakan waktu yang relatif singkat, untuk itu agar pekerjaan dapat terselenggara dengan baik dan tepat waktu maka tim penyusun perlu mengelola masa jangka waktu pelaksanaan pekerjaan.

Pelaksanaan kegiatan penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara dapat dipastikan tidak akan berhasil bila tidak ada rencana kerja yang disusun dengan baik dan dijadikan acuan selama kurun waktu pelaksanaan kegiatan. Tanpa adanya jadwal pelaksanaan kegiatan dimungkinkan terlewatnya detail/tahapan pekerjaan karena tidak ada alat untuk melaksanakan kontrol tingkat keberhasilan. Penyusunan jadwal rencana kerja ini untuk menyepakati waktu-waktu penting dan jenis kegiatan penting yang disepakati sebagai titik kontrol (*check point*) untuk melakukan evaluasi kemajuan hasil kegiatan dalam pekerjaan.

Di samping penguasaan materi yang memadai juga rencana kerja yang baik dan efisien, agar efektifitas serta optimalisasi dari setiap tahapan kegiatan serta perkembangannya dapat berjalan dengan baik, maka perlu disusun sebuah jadwal pelaksanaan kerja yang terstruktur dan sistematis.

4.6. KEBUTUHAN TENAGA AHLI

Dalam pelaksanaan kegiatan Penyusunan Kajian Strategis Pengembangan Budaya dan Pariwisata Kabupaten Kutai Kartanegara, untuk masing-masing kegiatan diperlukan tenaga sebanyak sebanyak 7 (tujuh) orang Tenaga Ahli yang dapat dilihat seperti di bawah ini.

Tabel 4.0-1 Tabel Tenaga Ahli

1. Tenaga Ahli Manajemen (Team Leader PNS)	: Drs. Surahman, M.M., Ph. D
2. Tenaga Ahli Tata Ruang Kota & Wilayah (Anggota PNS)	: Ir. Afif Bizrie Mardhanie, MTP., IAP.
3. Tenaga Ahli Teknik Sipil (Anggota PNS)	: Ir. M. Salmani, M.T.
4. Tenaga Ahli Ekonomi (Anggota PNS)	: Dr. Prapdopo, S.E., M.Si.
5. Tenaga Ahli Sosial Masyarakat (Anggota PNS)	: Dr. M. Kiswanto, S.E., M.Si.
6. Tenaga Ahli Desain Grafis & Arsitek (Anggota PNS)	: Royke Vincentius Febriyana, ST, M.Ds.
7. Tenaga Ahli Pariwisata (Anggota PNS)	: Eman Sukmana, S.H.I, M.Han., M.Par.

BAB V

ANALISIS POTENSI WARISAN SEJARAH & BUDAYA

Penelitian dalam kajian ini dilakukan selama 3 bulan dan mendapatkan berbagai data, baik data primer dan sekunder. Data primer didapat dari berbagai sumber baik para Tokoh Masyarakat dan pelaku sejarah. Sedangkan data sekunder diperoleh dari Dinas terkait, seperti Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kutai Kartanegara, seperti Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Timur, Dinas Pariwisata Kukar, Dinas Pariwisata Provinsi Kalimantan Timur, Balai Pelestarian Cagar Budaya Kalimantan Timur, Museum Lesong Batu Muara Kaman, Museum Mulawarman, Makam Raja-raja Kutai Kartanegara di Tenggarong dan Kutai Lama, dan beberapa lainnya.

Adapun data primer dan sekunder yang didapat meliputi data-data sebagai yang tercantum pada Tabel berikut.

Tabel 5-0-1 Data Primer

No	JENIS DATA	SUMBER DATA
1	Benda-benda bersejarah, seni dan symbol	Museum Mulawarman
2	Pakaian Adat Kerajaan	Museum Mulawarman
3	Tarian Tradisional	Museum Mulawarman
4	Lagu-lagu tradisional	Disdikbud Kukar
5	Pakaian Tradisional tari dan seni	Disdikbud Kukar
6	Motif tradisional (Tambak Karang)	Adji Pangeran Hario Atmokusumo, Disdikbud Kukar
7	Alat musik tradisional	
8	Sejarah, Seni dan budaya Kutai Kartanegara	Pihak Kesultanan Kutai Kartanegara, Balitbangda, Adji Pangeran Hario Atmokusumo, Disdikbud Kukar, dan Tokoh Masyarakat lainnya

Sumber: berbagai sumber telah diolah

Tabel 5-0-2 Data Sekunder

No	JENIS DATA	SUMBER DATA
1	Motif tradisional (Tambak Karang) dan Sejarah Kerajaan Kutai Kartanegara	Adji Pangeran Hario Atmokusumo, Disdikbud Kukar
2	Informasi Umum tentang Kutai Kartanegara	Tokoh Masyarakat
3	Sejarah, Seni dan budaya Kutai Kartanegara	Balitbangda, Jurnal dan Buku Sejarah dan Budaya Kukar

Sumber: berbagai sumber telah diolah

5.1. HASIL ANALISIS SEJARAH KERAJAAN MARTAPURA DAN KUTAI KARTANEGARA

Kerajaan Hindu pertama di wilayah Nusantara didirikan sekitar abad ke-4 Masehi yang terletak di daerah Muara Kaman di tepi Sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Namanya kerajaan Martapura. Eksisnya Kerajaan Hindu dibuktikan dengan beberapa peninggalan. Keberadaan Kerajaan Hindu diketahui berdasarkan sumber sejarah yang ditemukan, yaitu berupa tujuh Prasasti Yupa yang ditulis dengan huruf Pallawa dengan Bahasa Sansekerta.

Di dalam Prasasti Yupa, disebut nama Raja Kundungga yang pertama menduduki takhta Kerajaan Hindu. Disebut pula bahwa Kundungga memiliki seorang putra yang bernama Asmawarman yang menjadi raja kedua. Kemudian Asmawarman memiliki tiga orang putra, salah satunya yang terkenal adalah Mulawarman, yang akhirnya menjadi raja dan berhasil membawa Kerajaan Hindu menuju masa kejayaan.

Nama Kutai dan Kutai Kartanegara

Secara historis istilah Kutai baru dipakai pada saat Aji Batara Agung Dewa Sakti mendirikan kerajaan di Muara Sungai Mahakam pada penghujung abad 13 (Mees, 1935). Berdasarkan Kitab Salasih Kutai merupakan sumber historiografi dari kerajaan yang berdiri di Jahitan Layar tahun 1300 Masehi. Kerajaan dinamakan Kutai Kertanegara, lokasinya di desa Kutai Lama, kecamatan Anggana. Naskah Salasilah Kutai ditulis oleh Khatib Muhammad Thahir pada 30 Rabiul Awal 1265 Hijriah atau 24 Februari 1849. Kitab ini sekarang disimpan di Perpustakaan Negeri Berlin, Jerman (Sarip, Kajian Etimologis Kerajaan (Kutai) Martapura di Muara Kaman, Kalimantan Timur, 2020). Kata

Kutai sebelumnya belum dikenal dan dipakai. Bahkan di kerajaan Muara Kaman tidak mengenal kata Kutai.

Nama Kutai digunakan oleh peneliti sejak jaman Belanda guna memberi nama Dinasti Mulawarman berdasarkan lokasi penemuan prastati Yupa di wilayah Kesultanan Kutai (Poesponegoro & Notosusanto (Ed), 2008). Namun demikian, dalam prastati Yupa tidak pernah menyebut nama kerajaan dengan nama Kutai. Jadi nama Kutai dipakai sejak Jaman Raja Aji Batara Agung Dewa Sakti abad 14 Masehi. Dalam Disertasinya, peneliti Belanda C.A. Mees, menegaskan nama Kutai bukan milik dari Dinasti Mulawarman di Muara Kaman (Mees, 1935:12). Selanjutnya, Kutai tercantum pada kitab Negara kertagama yang ditulis oleh Mpu Prapanca tahun 1365. Istilah atau nama yang digunakan adalah Kute (Mees, 1935:12).

Sejak abad 14 kerajaan Kutai Kertanegara menjalin hubungan bilateral yang sederajat dengan Dinasti Mulawarman yang ada di Muara Kaman. Namun perkembangan abad 17 masehi, kerajaan Kutai Kertanegara menyerang Muara Kaman dan menguasai wilayah Dinasti Mulawarman (Sarip, 2020).

Asal usul nama Kutai ditulis pada Kitab Surat Salasilah Raja dalam Negeri Kutai Kertanegara. Nama Kutai mengandung mitologis dan muatan sejarah. Dalam mitologi yang dideskripsikan Tromp, berawal dari Putri Karang Melenu, istri Aji Betara Agung Dewa Sakti sedang hamil dan mengidam makanan tertentu. Sang raja akhirnya berburu dengan sumpit, tetapi tidak mendapatkan apa-apa. Selama perjalanan berburu, sang Raja mendapati Tupai yang jatuh dari pohon petai disumpit dan jatuh. Lokasinya di pantai ditumbuhi kumpai semacam rumput ilalang. Oleh karena itu, Aji Batara Agung membuka pemukiman dan dinamai kombinasi dari kata tupai, petai, pantai dan kumpai, akhirnya muncullah kata Kutai (Tromp, 1888). Cerita yang sama sebetulnya berasal dari kitab Salasilah Raja dalam Negeri Kutai Kertanegara yang ditulis dengan teks Arab Melayu pada tahun 1849.

Skematis Perkembangan Kerajaan Kutai Kartanegara



Sumber: Salasilah Kutai, D. Adham, 1981

Gambar 5-1 Skematis Kerajaan Kutai Kartanegara

Istilah nama Kerajaan Martadipura (yang seharusnya Martapura) berpusat di Muara Kaman. Sedangkan Kerajaan Kutai Kartanegara berpusat di Jahitan Layar/Kutai Lama, Pamarangan dan Tenggarong. Berikut dipaparkan perbedaan antara kerajaan Martapura dan Kutai Kartanegara disajikan dalam tabel.

Tabel 5-3 Perbedaan Kerajaan Martapura dan Kutai Kartanegara

No	Perbedaan	Martapura	Kutai Kartanegara
1	Tarikh berdiri	400 Masehi	1300 Masehi
2	Tahun keruntuhan	1635	1960
3	Sebab runtuh	Agresi militer dan unifikasi Kerajaan Kutai Kartanegara	Regulasi Pemerintah RI (UU No.27 Tahun 1959)
4	Durasi eksistensi	12 Abad	6.5 Abad (660 Tahun)
5	Ibu Kota	Muara Kaman	<ul style="list-style-type: none"> Jahitan Layar/Kutai Lama (1300-1360) Tepian Batu/Kutai Lama (1360-1732) Pamarangan/Jembayan (1732-1782) Tenggarong (1782-1960)
6	Pendiri dinasti	Asmawarman putra Kundungga	Aji Betara Agung Dewa Sakti
7	Raja Populer	Mulawarman	Aji Muhammad Sulaiman
8	Raja terakhir	Dermasatia	Aji Muhammad Parikesit
9	Agama	Hindu corak India	Hindu corak lokal (1300-1575) Islam (1575-1960)
10	Sumber Utama sejarah	Tujuh Prasasti Yupa beraksara Pallawa, berbahasa Sanskerta	Kitab Surat Salasilah Raja dalam Negeri Kutai Kartanegara, beraksara Arab-Melayu

Sumber: diolah dari berbagai sumber (Sarip, 2020)

5.2. POTENSI MUARA KAMAN, ANGGANA, JEMBAYAN, DAN TENGGARONG

Potensi seni, sejarah dan budaya Kutai Kartangera dapat dikategorikan dalam daya Tarik wisata secara primer dan sekunder. Adapun Potensi Kota Tenggarong, Muara Kaman, Anggana, dan Jembayan dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

5.2.1. HASIL ANALISIS POTENSI DI KECAMATAN MUARA KAMAN

Potensi peninggalan berupa seni, sejarah dan budaya Kutai Kartanegara sangatlah kaya. Dimulai dari berdirinya Kerajaan Hindu Dinasti Mulawarman di Muara Kaman pada abad IV Masehi. Selanjutnya berdiri kerajaan Kutai Kartanegara pada abad 13 Masehi, dan selanjutnya penyerangan kerajaan Kutai Kartanegara ke Muara Kaman pada abad 17 dan unifikasi dua kerajaan menjadi Kutai Kartanegara in Martapura (Sarip, 2020). Nama Kutai Kartanegara juga ada di dalam Naskah Salasilah Kutai ditulis oleh Muhammad Thahir dan selanjutnya dibukukan kembali oleh D. Adham sebagai Salasilah Kutai (Adham, 1981).

Berikut dipaparkan potensi seni, sejarah dan budaya di Muara Kaman yang didapatkan dari beberapa sumber dan survey lapangan (Balitbangda, 2019)

Potensi Kecamatan Muara Kaman	KAWASAN	DAYA TARIK WISATA	
		PRIMER	SEKUNDER
		KAWASAN KECAMATAN MUARA KAMAN	1. Situs Lesong Batu 2. Museum Mulawarman Ing Martapura Muara Kaman 3. Makam Hindu Kuno 4. Masjid Jami' Ajiu Amir Hasanuddin 5. Makam Habib Toha Al-Banjari 6. Makam Syekh Rosid Sufki & Nyai Raden Difitri 7. Area Pemakaman Islam Kuno Bukit Brubus (Habib Abdullah 1941, Habib Abdul Rachman 1901)
1. Tari Kanjar 2. Acara Buka Palang Pintu 3. Tari Jepen 4.	1. Cerita Putri Junjung Buih atau Junjung Buyah 2. Awal nama "Perjiwa"		

Sumber: Hasil survey & berbagai sumber telah diolah

Gambar 5-2 Potensi Kecamatan Muara Kaman

Kecamatan Muara Kaman	WARISAN SEJARAH & BUDAYA	
	PRIMER	SEKUNDER
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Situs Lesong Batu  2. Museum Mulawarman Ing Martapura Muara Kaman  3. Makam Hindu Kuno  	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cagar Alam Muara Kaman  2. PusaT Pembuatan Tenun Ulap Doyo 

Sumber: Hasil survey & berbagai sumber telah diolah

Gambar 5-3 Warisan Sejarah & Budaya Kecamatan Muara Kaman

Kecamatan Muara Kaman	WARISAN SEJARAH & BUDAYA	
	PRIMER	SEKUNDER
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Makam Syekh Rosid Sufki & Nyai Raden Difitri  2. Area Makam-makam Islam Kuno Bukit Brubus (Habib Abdullah 1941, Habib Abdul Rachman 1901)  	<ol style="list-style-type: none"> 1. Area Eks Rawa Purba Tanjung Serai, Tambak Malang, Jemput (Tiang-tiang Ulin sisa bangunan di rawa Purba Tanjung Serai) 

Sumber: Kajian Balitbangda Kukar 2019 & Hasil survey lapangan

Gambar 5-4 Warisan Sejarah & Budaya Kecamatan Muara Kaman

Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa disekitar kawasan tersebut juga ditemukan direvitalisasi seperti:

1. Letak ditemukannya Yupa;
2. Revitalisasi Sumur Berani;
3. Revitalisasi lokasi candi-1, candi-2 dan candi-3; dan
4. Revitalisasi Tangga Batu.

Selain hal tersebut, dibutuhkan pengembangan kawasan bersejarah Kecamatan Muara Kaman untuk memudahkan aksesibilitas masyarakat dan wisatawan untuk menuju ke kawasan Museum Mulawarman dan sekitarnya seperti:

1. Pembangunan dermaga penyeberangan yang layak untuk kendaraan roda 2 (dua) dan kendaraan roda 4 (empat);
2. Pengembangan dan penyiapan kawasan kuliner disekitar tepian sungai untuk memberikan kemudahan pengunjung/wisatawan mencari makanan dan minuman;
3. Peningkatan konstruksi jalan dan jembatan agar dapat memberikan kenyamanan bagi wisatawan dalam berkunjung ke Muara Kaman.

5.2.2. HASIL ANALISIS POTENSI DI KECAMATAN ANGGANA (KUTAI LAMA)

Kecamatan Angga	WARISAN SEJARAH & BUDAYA	
	PRIMER	SEKUNDER
	1. Makam Raja Kutai Lama 	1. Tambak Tradisional Mahakam 
	1. Jahitan Layar 	2. Perdagangan Ikan Tradisional 
	2. Dermaga Situs Kutai Lama 	3. Pantai Beting Sepatin (Pantai tengah Laut) 

Sumber: Hasil survey & berbagai sumber telah diolah

Gambar 5.5 Warisan Sejarah & Budaya Kecamatan Anggana

Potensi Kecamatan Anggana sebagai destinasi wisata ada pada wisata religi, yakni dengan adanya makam-makam yang sering diziarahi oleh masyarakat setempat maupun pendatang dari luar daerah.

Makam-makam tersebut adalah:

1. Makam Raja Mahkota Islam;
2. Makam Raja Aji Dilanggar;

Adapun potensi yang dapat dikembangkan sebagai warisan budaya dari Kesultanan Kutai Kartanegara adalah tempat turunnya Aji Bathara Agung Dewa Sakti yang berada di kawasan antara Gunung Jahitan Layar dan Gunung Angkat-Angkatan (Melayang). Maka walaupun tidak ada bukti sejarah berupa situs maupun yang lainnya, tetapi dari cerita beberapa masyarakat setempat dan dari garis keturunan Kesultanan Kutai Kartanegara sendiri dapat disimpulkan bahwa ada tempat/lokasi dari turunnya Aji Bathara Agung Dewa Sakti tersebut.

5.2.3. HASIL ANALISIS POTENSI DI KECAMATAN TENGGARONG

Kota Tenggarong banyak memiliki lokasi/kawasan potensi wisata, baik yang berkaitan dengan wisata sejarah, budaya, wisata perkotaan maupun wisata alamnya. Demikian pula dengan potensi lokasi dan situs untuk wisata religius dari beberapa komunitas agama.

Potensi Kota Tenggarong	KAWASAN	DAYA TARIK WISATA	
		PRIMER	SEKUNDER
	KAWASAN KECAMATAN TENGGARONG	<ol style="list-style-type: none"> 1. Taman Replika kerajaan Nusantara & Monumen Sejarah Dunia 2. Pusat Kebudayaan Melayu Kutai 3. Museum Mulawarman 4. Komplek Makam Raja Kutai Kartanegara 5. Kedaton Kutai Kartanegara 6. Situs Mangkunegoro 7. Rumah Besar 8. Majid Jami' Adji Amir Hasanuddin 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waduk Panji Sukarame 2. IT Park 3. Pasar Seni 4. Planetarium Jagad Raya 5. Pulau Kumala 6. Museum Kayu Tuah Himba 7. D'Kukar Zona 8. Ladaya 9. Jam Bentong (Pusat Informasi) Wisata 10.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Festival Erau 2. Tari Topeng 3. Tari Temenggung 4. Tari Kelana 5. Tari Ganjur 6. Seni Musik Tingkilan 7. Seni Arsitektur atau Rumah Adat Kutai 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cerita Putri Junjung Buih atau Junjung Buyah 2. Awal nama "Perjiwa" 	

Sumber: Hasil survey & berbagai sumber telah diolah

Potensi sejarah Kota Tenggarong yang bisa diangkat antara lain:

- a. Sejarah pindahnya Raja Kutai ke kota Tenggarong yang memanfaatkan sungai "Tegaron Anak" sebagai prasarana transportasi sungai untuk naik dan menetap di kota Tenggarong. Sungai Tegaron Anak ini tepatnya berada di belakang Museum Mulawarman saat ini.

- b. Memfasilitasi naiknya Raja Kutai Kartanegara ke-15, Aji Muhammad Muslihuddin atau Aji Imbut dari perahu/kapal untuk menuju ke sebuah rumah, terdapat sebuah tangga yang terbuat dari tanah yang di tera-teras yang dinamakan “Tangga Behe”;
- c. Kemudian sang raja kemudian masuk ke sebuah rumah untuk istirahat dan kemudian rumah tersebut dinamakan dengan “Rumah Behe”.

Selain itu, Potensi kota Tenggarong sebagai destinasi wisata *Waterfront City* adalah dengan memanfaatkan lokasi pinggir-pinggir sungai menjadi rest area, wisata kuliner, maupun tempat bermain bagi anak-anak kecil. Dengan keberadaan sungai Mahakam yang berpotensi menjadi kawasan wisata air, maka di sepanjang sungai Mahakam di kota Tenggarong bisa diprogramkan untuk even-even wisata air seperti: telusur sungai mahakam dengan perahu besar, telusur sungai Mahakam dengan perahu kecil, lomba perahu hias, lomba *speedboat*, lomba *speedboard* remote control, lomba berenang, dan lain-lain.

Potensi kota Tenggarong sebagai kota dengan konsep Garden City adalah dengan mengembangkan taman-taman kota di beberapa kawasan, sehingga kota lebih banyak mempunyai ruang terbuka hijau kawasan untuk dinikmati dan sebagai tempat masyarakat berwisata kota dengan melakukan kegiatan olahraga seperti; jogging, bersepeda, jalan santai, dan kemudian istirahat ditempat yang teduh, sejuk dan asri.

5.3. SIMBOL, SENI DAN BUDAYA

Seni dan budaya Kutai Kartanegara terdiri dari simbol-simbol yang berkaitan dengan kerajaan Kutai Kartanegara atau lingkungan Keraton pada jaman dahulu. (Pulungan, 2017). Adapun symbol dan seni tari yang ada terdata seperti pada paparan berikut.

1. Lembuswana

Lembuswana merupakan simbol kekuatan dan kewibawaan. Lembuswana digambarkan muncul ke permukaan air di tengah-tengah sungai Mahakam, dalam gumpalan buyah/buih putih. Muncul berpijak di atas batu menjujung Gong Papar di dalamnya ada bayi Putri Karang Melenu. Lembuswana digambarkan sebagai berikut: *Bergading berbelelai seperti gajah, bertaring seperti macan, bersisik seperti ikan, bentuk tubuhnya seperti kuda, berekor gada seperti naga, bersayap*

seperti burung garuda, berketopong seperti raja, berbicara seperti manusia dan genggam kakinya seperti serigala. Lembuswana dikisahkan pernah menjadi kendaraan Raja Adji Betara Agung Dewa Sakti menuju Majapahit pada abad 13.

2. Festival Erau

Erau berasal dari bahas Kutai **Eroh** yang artinya ramai, bergembira, hilir mudik, berpesta adat yang dilakukan Kesultanan/kerabat keraton dengan maksud tertentu seperti penobatan Raja yang diikuti masyarakat umum. Erau pertama kali dilaksanakan saat Raja Adji Batara Agung Dewa Sakti berusia 5 tahun melakukan upacara *Tijak Tanah* dan *mandi ke Tepian* pada saat pemerintahannya. Sejak itu, Erau dilaksanakan pada saat pergantian dan penobatan Raja Kutai Kartanegara.

Ada tiga jenis Erau, yaitu:

1. Erau Tepong Tawar

Erau adat dilaksanakan kerabat Keraton pada waktu tertentu yang didasarkan karena hajat/keinginan terhadap pekerjaan. Pada Erau ini, Raja bergerak bebas tidak ada Batasan tertentu yang disebut sebagai Tuhing.

2. Erau Pelas Tahun

Erau Pelas Tahun yang dilakukan oleh kerabat Keraton dengan tujuan membersihkan segala macam yang mengganggu sumber-sumber kehidupan, agar dipermudah bumi di wilayah Kerajaan. Erau ini dilaksanakan untuk pengangkatan, pengukuhan dan penambalan serta semua berkaitan dengan ketahanan Kerajaan.

3. Erau Beredar di Kutai

Dalam pelaksanaan ini Raja Besar melakukan Tuhing yaitu tidak mengijak tanah pada waktu tertentu, kecuali di atas kain Alas Bumi yang dihampar ke tempat tujuan.

Pihak yang melaksanakan Erau Adat adalah kerabat Keraton, yang dieraukan adalah Raja, sedang rakyat mengukuhkan Raja. Erau dimulai dari *Mendirikan Ayu* dan diakhiri dengan *Merebahkan Ayu*.

Sebelum acara Erau ada upacara yang meliputi:

- Beluluh Sultan
- Menjamu Benua

- Merangin
- Ngatur Dahar

Upacara Adat Erau umumnya dilaksanakan selama 1 minggu, meliputi:

- **Mendirikan Ayu**, merupakan tahap awal pelaksanaan Erau. Dihamparkan sebidang jalik dan di atasnya dihiasi Tambak Karang bermotip naga biasa dan naga kurap dan seluang mas berwarna-warni. Tambak Karang yang digunakan terdiri 4 naga di sudut yang menghadap ke luar ditengah bermotip taman, sedangkan bagian lain berisi selaung emas
- **Bepelas**, sesudah prosesi Merangin, kemudian beranjak ke pusat Keraton dan berputar-putra 7 kali di area Bapelas.
- **Ngalak Air Tuli**, prosesi mengambil air Tuli di sungai Mahakam desa Kutai Lama sebagai persembahan Ratu Karang Melenu sebagai legenda penduduk Kutai setempat.
- **Menyisik Lembuswana**, memakai Tambak Karang bermotip Lembuswana diletakkan di atas Jalik. Pembuatan Lembuswana dari beras berwarna-warni 37 rupa terlihat sangat tegas dan seakan-akan hidup.
- **Ngulur Naga**, membawa dua pasang Naga dengan kapal dari kota Tenggarong menuju ke Desa Kutai Lama dengan menelusuri sungai Mahakam.
- **Beluluh**, Beluluh berasal dari gabungan kata “buluh” yang berarti batang bambu dan “luluh” yang berarti musnah. Nama ini mengacu pada balai bambu bertingkat tiga yang digunakan sebagai singgasana bagi Sultan atau Putra Mahkota Kesultanan Kutai Kartanegara. Balai ini diletakkan di atas sebuah lukisan tambak karang, kaki-kakinya dihiasi daun kelapa, dan pada setiap sudut diletakkan sejenis sesajian yang disebut *peduduk*. Berdasarkan kepercayaan setempat, unsur jahat di sekeliling Sultan Kutai Kartanegara harus diluluhkan di atas balai bambu tersebut (Ardee, 2019).

- **Berumbun**, saat Naga diluncurkan ke Desa Kutai Lama, upacara ini dilakukan di Keraton untuk Sultan dilakukan oleh Juriat keturunan yang lebih tua walaupun dari segi umur masih muda di lingkungan kerabat.
- **Begorok**, ketika Naga masih dalam perjalanan menuju Desa Kutai Lama dan Berumbun hampir selesai, dilanjutkan prosesi bergorok di Istana atau Keraton.
- **Rangga Titi**, berjalan dari Keraton berputar ke Sungai Mahakam, didampingi oleh para kerabat, sesampai pelabuhan sudah tersedia Balai. Sultan langsung duduk di atas balai menghadap ke sungai Mahakam yang diapit oleh 7 orang Pangkon laki dan 7 orang Pangkon perempuan.
- **Dewa Belian Menjala**, Dewa berdiri dari tempa duduknya dan menyeret perahu berwarna kuning sambil mengelilingi area Tambak Karang.
- **Dewa Menjulok Buah Kamal**, di atas hadirin terbentang tali-tali yang memanjang dan terikat kuat dengan jarak tertentu, bergelantungan berbagai macam kue kampung yang dibuat dalam kantong plastic. Menggambarkan pohon yang berbuah Kamal, yaitu pohon yang memberikan kehidupan dengan menghasilkan buah-buahan. Para Dewa mengambil sepotong kayu sebagai galah untuk memetik dan menggugurkan buah-buahan tersebut.
- **Belimbur**, acara prosesi setelah mengulur naga dan menarak Air Tuli ini, dimaksudkan sebagai pensucian atau pembersihan diri dari segala pengaruh jahat, kotoran, menghilangkan penyakit dan perbuatan yang tidak benar selama ini. Belimbur juga sebagai ungkapan suka cita karena prosesi Erau di Kutai sudah berakhir (Devi, 2020).
- **Bergelar**, prosesi pemberian gelar adat dari Kesultanan kepada pihak yang dinilai berjasa dalam mendukung, mempertahankan dan mengembangkan adat budaya di lingkungan kesultanan. Acara ini dilakukan 1 tahun sekali dan diumumkan secara luas.

- **Seluang Mudik**, dimulai saat kerabat mulai menarikan Tari Ganjur dan diikuti oleh tamu yang hadir. Penari menata diri dengan beberapa formasi dan saling berhadapan dan berlawanan arah. Melambangkan formasi kehidupan ikan Seluang di sungai Mahakam.
- **Merebahkan Ayu**, merupakan ritual terakhir pada acara Erau sebagai penutupan. Acara berikutnya adalah silaturahmi kerabat istana dan masyarakat yang hadir.

Dari beragamnya acara Erau perlu kaji ulang untuk pelaksanaan mendatang. Walaupun dengan keterbatasan anggaran Pemerintah Daerah. Kemasan yang lebih sederhana dengan tanpa mengurangi makna sakral dan tradisionalnya perlu dilakukan. Kegiatan ini tentu akan menjadi event pemicu kunjungan wisatawan baik, dalam dan luar negeri ke Kabupaten Kutai Kartanegara. Di sisi lain, ekonomi kreatif yang sudah mulai tumbuh akan lebih marak lagi menyambut para tamu dengan menyajikan buah tangan dengan kemasan yang bersaing. Semua ini akan mendongkrak ekonomi masyarakat mikro dan menengah.

3. Tambak Karang

Tambak karang merupakan motif khas Kutai Kartanegara. Tambak karang biasanya digunakan pada acara sakral Erau, alas ritual dari beras berwarna-warni. Tambak Karang adalah lukisan atau gambar berwarna-warni yang berfungsi sebagai alas dari area pelaksanaan ritual sakral tertentu dalam Erau.

Salah satu acara pertama Erau, yaitu *Mendirikan Tiang Ayu* yang merupakan penanda dimulainya Erau. Tambak karang yang digunakan berupa motif *empat naga dan seluang emas* sebagai alas Kasur kuning yang menjadi tempat bersemayamnya Sangkah Piatu. Pada bagian mancang dari setiap naga, diletakkan dua buah pisang yang menyimbulkan taring. Diantara kedua pisang, diletakkan sebutir telur ayam kampung putih yang melambangkan kemala (batu pusaka).

Pada ritual *Beluluh*, tambak karang dipakai sebagai alas dari balai yang terbuat dari bamboo dengan jumlah tiang yang beragam, bergantung status orang yang didudukkan di atasnya. Setelah upacara selesai, beras dari tambak karang dikumpulkan dan dibawa ke kerumunan masyarakat yang memadari pelataran keraton. Beras diperebutkan karena membawahkan berkah dan peruntungan.

Pada ritual *Menyisik Lembu*, malam ke tujuh dipakai tambak karang bermotip Lembu Swana. Motip ini dibuat dari beras dengan 37 jenis warna. Saat ritual berlangsung kerabat Keraton dan tamu melempar uang ke arah gambar Lembu Swana sambil mengucapkan niat yang baik. Uang kemudian diserahkan kepada para *dewa* (wanita pengabdikan ritual) dan *belian* (pria pengabdikan ritual) yang mengabdikan diri untuk menjalankan ritual Keraton Kutai Kartanegara.

Filosofis makna motif dan simbol tambak karang secara tersurat belum ditemukan, hal ini sudah dikonfirmasi kepada beberapa anggota keluarga Kesultanan, yaitu Pangeran Adji Hario Atmokusumo (Adji Pangeran Dek) dan anaknya (Raden Abdul Rahman) bahwa sampai saat ini belum ditemukan makna filosofis simbol dan motif tambak karang secara tertulis dalam berkas-berkas peninggalan Kesultanan. Namun ada beberapa makna filosofis yang umum yaitu penggunaan warna, hal ini dijelaskan oleh Pangeran Adji Hario Atmokusumo sebagai berikut:

- a. Warna Biru melambangkan Keagungan
- b. Warna Kuning melambangkan Kemuliaan
- c. Warna Hijau melambangkan Kehidupan dan Kesuburan
- d. Warna Merah melambangkan Ketegasan

Menurut keterangan dari Pangeran Adji Hario Atmokusumo jumlah motif tambak karang kesemuanya ada sebanyak 41 motif dengan penomoran tersendiri dan dimulai dari nomor 2, karena nomor 1 itu merujuk pada Putri Karang Melenu sebagai penemu Tambak Karang. Saat ini yang masih diketahui oleh pihak Kesultanan secara lisan dan turun temurun hanya 21 Tambak Karang, sedangkan yang berhasil diidentifikasi oleh Tim Kajian hanya 12 Tambak Karang (Gambar Terlampir di Rekomendasi). Hampir pada semua motif Tambak Karang terdapat gambar Naga di bagian luar yang mungkin saja bermakna sebagai penjaga atau pelindung. Sedangkan di dalamnya berupa motif-motif yang diambil dari bunga, tanaman, hewan maupun unsur-unsur yang berada di bumi khususnya Kalimantan Timur.

Motif Karang Temu misalnya, digunakan secara terbuka dan tunggal pada Gerbang Universitas Mulawarman, menurut Bapak Abdul Rahman (Putra Pangeran Adji Hario Atmokusumo) Karang Temu memang sering digunakan untuk

melambangkan pertemuan, silaturahmi, dan ikatan persaudaraan serta kekeluargaan. Penggunaan motif Tambak Karang dibolehkan untuk dipakai secara tunggal maupun berulang tanpa ada ketentuan hierarki tertentu sehingga tidak ada tingkatan Tambak Karang yang lebih tinggi ataupun yang lebih rendah. Selain itu, ada beberapa motif Tambak Karang yang telah dimodifikasi menjadi Motif Kontemporer seperti yang dipakai pada Jam Bentong atau *Tourism Information Center (TIC)* Tenggarong.

Adapun motif-motif Tambak Karang yang berhasil diidentifikasi oleh Tim kajian serta terkenal dan sering dipakai dalam setiap upacara-upacara Kesultanan Kutai Kartanegara, yaitu:

- a. Karang Lembuswana
- b. Karang Genta
- c. Karang Dungkul
- d. Karang Indra Geni
- e. Karang Terate
- f. Karang Daulan
- g. Karang Paoh
- h. Karang Getas
- i. Karang Api
- j. Karang Empat Naga
- k. Karang Tigu
- l. Karang Temu

4. Tari Topeng

Tari Topeng berkaitan dengan Kerajaan Singosari dan Kediri, tetapi gerak tariannya dan gamelannya sedikit berbeda. Cerita dan pakainnya yang dikenakan sama. Tari Topeng hanya untuk kerajaan saja dengan penari tertentu, dilakukan saat penobatan Raja, perkawinan, kelahiran dan penyambutan tamu Keraton

Jenis Topeng Kutai meliputi: Penambe, Patih, kemindhu, Temenggung, Wirun, Kelana Gunung Sari, Panji, Togog, Rangga, Tambam, dan Bota. Pakaiannya yang dikenakan meliputi: Garuda Mungkur, Kalong Simbar, Kalong Rantai, kalong Beranak, Tengkang, Lolaq, Celana, Dodot (Belangkon), Selepe (Pendeng), Ubat-ubat, Keris, kalibun, Giring-giring, dan Sampur.

5. Tari Temenggung

Tari ini menggambarkan seorang Temenggung yang selalu mendampingi Raja. Suatu hari Temenggung dititahkan mencari seorang Patih yang lama tidak hadir dalam pertemuan dan tidak meminta izin bepergian. Ternyata sang patih menyusun kekuatan untuk memberontak namun tidak mendapat dukungan masyarakat luas. Perintah Raja sebelum Temenggung bisa membunuh Patih, tidak boleh kembali. Harus ada bukti kalau Temenggung menghadap Raja, Patih sudah terbunuh. Oleh karena itu Temenggung memakai Topeng dan di hidungnya merah ada bekas darah sang Patih.

6. Tari Kelana

Tari ini menggambarkan Kerajaan yang dipimpin Raja Kelana Swandono, dengan Penakawan Togoq dan Tembam. Penggawalnya adalah Bota. Sang Raja duduk di Singasana dan menanyakan keadaan Kerajaan, semua menjawab tidak ada kekurangan apapun. Setelah itu para pembesar kembali ke rumah masing-masing. Raja masih Bersama Togog dan Bota, namun sang Raja tertidur di Singasana. Saat Raja terbangun tiba-tiba dan menyebut nama Dewi Sekartaji. Akhirnya seluruh istana gaduh mendengar keadaan sang Raja. Akhirnya sanga Raja sadar kembali dan pada akhirnya dikawinkan dengan putri Dewi Sekartaji.

7. Tari Ganjur

Merupakan tarian pria Istana ditarikan berbasangan dengan alat bernama Ganjur (Gada terbuat dari kain dan memiliki tangkai untuk memengang). Tari ini menggambarkan seseorang sedang mendayung perahu di tengah sungai. Merupakan tarian mengenang Petinggi Hulu Dusun dengan babu Jaruma mengayuh perahu ke sungai untuk menjemput Putri Karang Melenu, permaisuri Raja Adji Batara Agung Dewa Sakti.

8. Tari Kanjar

Tarian menggambarkan seseorang kegembiraan, kesenangan karena mendapatkan sesuatu yang diidam-idamkan. Tarian dilakukan di kampung Jahitan Layar, Hulu Dusun, Sembaran dan Binalu ketika pertama kali mendapatkan seorang Raja, yaitu Adji Batara Agung Dewa Sakti. Penduduk melonjak-lonjak kesenangan. Setelah Dewa-dewa selesai melakukan tarian tersebut, barulah tamu

lain diperbolehkan melakukan Tarian Kanjar Laki, kemudian Kanjar Perempuan. Tarian dilakukan setiap malam dan diiringi gamelan dilakukan saat penobatan Raja, pesta perkawinan, penyambutan tamu kerajaan, kelahiran dan khitanan keluarga kerajaan. Tarian ini banyak dipengaruhi gerak tarian Jawa (Gaya Yogyakarta dan Solo).

Berbagai tarian di atas merupakan tari khas dan potensi bagi kabupaten Kukar dalam meningkatkan kunjungan wisatawan. Selain pemberdayaan masyarakat dalam pelestarian tarian, juga akan mendapatkan penerimaan yang dapat memacu multiplier efek pada sector lain dalam perekonomian masyarakat.

9. Seni Musik Tingkilan

Musik Kutai banyak dipengaruhi kebudayaan Melayu dan Islam, seperti Tingkilan dan Hadrah. Selain seni musik, Kutai juga memiliki seni drama tradisional yang disebut Mamanda. Musik Tingkilan memiliki khas kesenian rumpun Melayu. Alat musiknya Gambus (sejenis

10. Seni Musik Sampe

Alat musik *Sampe* dari suku Dayak. Dawai pada jaman dulu memakai tali dari serat pohon enau (aren), saat ini memakai kawat atau senar. Ujung gagang *Sampe* ada hiasan ukiran yang menggambarkan taring dan kepala burung Enggang atau Temengan, burung khas suku Dayak dan dianggap burung keramat. Ukiran burung Temengan diyakini dapat memberi perlindungan dan rasa aman.

Musik *Sampe'* dipakai oleh orang Melayu Tua atau Proto melayu yaitu suku Dayak. Istilah *sampe'* dikenal oleh suku Dayak Kenyah. Sedangkan Dayak Bahau dan Kanyaan memakai kata *Sape'*. Dayak Modang menyebut *Sempe*, sedangkan Dayak Tanjung dan Banua menyebut *Kecapai'*.

Dua seni musik khas Kabupaten Kukar ini patut dijadikan ikon magis dalam menarik wisatawan. Alunan musik yang khas tidak asing lagi di masyarakat Kalimantan Timur, namun pelaku seni juga harus didorong untuk terus melestarikan dengan memberi ruang untuk berekspresi.

11. Rudat

Rudat adalah tari/upacara penyambutan tamu penting atau peringatan 17 Agustus. Alat musik yang dipakai adalah Lesung dan Kelintang. Tari ini dilakukan sambil memukul Lesung.

12. Tari Jepen

Tari jepen dimainkan 6 samapi 8 laki-laki dan perempuan. Umumnya untuk acara perpisahan dari kelompok masyarakat atau perusahaan. Tarian ini dibawakan oleh anak-anak muda untuk dihargai dan dianggap penting.

13. Trasulan/Trasul

Trasulan/trasul adalah cara berbalas pantun antara laki-laki dan perempuan. Bahasa yang dipakai adalah Bahasa Kutai dan Bahasa Indonesia (sekarang). Pantun bebas sesuai topik atau acara yang berlangsung. Misal kalau acara ada pejabat Pemerinta datang, maka isi Trasul adalah pujian/sanjungan, permintaan atau boleh sindirian. Jika acara pernikahan, maka temanya adalah nasihat pernikahan dan percintaan anatar dua manusia dan berujung pernikahan yang abadi (Pulungan, 2017).

Trasul yang semakin ditinggalkan akan menjadi punah, jika tidak ada campur tangan pihak pemerintah Daerah. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberi wadah secara regular dalam acara-acara perayaan, acara perkantoran dan lainnya untuk menumbuhkembangkan budaya *Trasul*.

5.4. CERITA YANG BERKAITAN DENGAN KERAJAAN MARTAPURA DAN KUTAI KARTANEGARA

1. Putri Junjung Buih/Putri Junjung Buyah

Banyak versi dari sejarah Putri Junjung Buih. Putri didapatkan sepasang kakek dan nenek yang lama tidak memiliki anak di desa Kutai Lama. Sang Putri berasal atau muncul diantara buih oleh karenanya dinamakan Putri Junjung Buih atau Junjung Buyah. Putri didapat dari kecil dan dirawat hingga dewasa. Selanjutnya Putri dipersunting sang Maharaja Batara Agung Dewa Sakti, Raja pertam Kutai Kartanegara yang memerintah tahun 1300-1360 (Pulungan, 2017).

2. Perjiwa

Perjiwa artinya gantungan jiwa. Perjiwa adalah tempat bersejarah di daerah seberang Tenggarong. Jaman kerajaan tempat ini digunakan sebagai pembuangan orang yang melakukan perbuatan dosa seperti berzina. Mereka dimasukkan

kurungan yang terbuat dari sembilang/bamboo, diguncang-guncang dan digantung. Oleh karena itu dinamakan Perjiwa (Pulungan, 2017).

3. Sejarah Kota Bangun

Kota Bangun atau Sri Bangun dahulu sebelum diunifikasi oleh Kutai Kartanegara, merupakan kerajaan tersendiri dengan rajanya Indra Jaya. Lokasi kerajaan di Gunung TAD di Tanjung Beringin. Kota Bangun dipakai sebagai pelarian Sultan Salehuddin I 1805 karena dikejar Belanda agar menandatangani perjanjian kerjasama yang menguntungkan Belanda. Belanda berhasil menyandera putra mahkota dan memaksa Sultan menandatangani perjanjian.

4. Desa Kutai Adat Lawas di Kedang Ipil

Desa Kutai Adat Lawas di desa Kedang Ipil, berasal dari suku Dayak dan Sumping Layang. Dalam kehidupan sehari-hari memakai adat Kutai dan masih mempraktekan beberapa ritual Kutai seperti pada jaman dahulu. Penduduk beragama Muslim 40%, Protestan 40%, Katholik 20%. Potensi wisata Desa Kedang Ipil adalah Air Terjun Kandua Raya, Pohon Madu dan kehidupan tradisional masyarakatnya (Pulungan, 2017).

Beberapa jenis Erau di Kedang Ipil, meliputi:

1. Erau Tepung Tawar biasanya dilaksanakan selama 12 hari.
2. Erau Bayar Hajat, biasanya dilaksanakan selama 15 hari.
3. Erau Arwah (Kalungan) biasanya dilaksanakan selama 21-22 hari.
4. Erau Palas, hanya dilakukan jika terjadi hubungan terlarang (zina), yang berzina diasingkan, jaman dahulu dibunuh atau dijadikan korban persembahan. Perkembangan selanjutnya, korban diganti dengan babi.

Acara dilaksanakan untuk tujuan pengangkatan/penobatan pejabat baru. Pejabat dikumpulkan kemudian diperciki air tawar diiringi dengan pembacaan mantra. Erau dipimpin oleh seorang Menang yang membacakan mantra (*Punggeng Bubuhana*). Tujuannya agar pejabat disenangi rakyat, segala ucapannya didengar dan masyarakat respect pada pemimpin. Saat ini masih ada Menang yang sudah tua berumur sekitar 90 tahun (Pulungan, 2017).

Erau yang dilaksanakan di Kedang Ipil menggunakan asesoris berupa: topi labung, pakaian tape belian berwarna putih, merah, orange, hitam, kuning (warna sisik naga), giring-giring dan kuningan yang dipasang di kaki dan pinggang. Alat

musik yang digunakan adalah gendang berukuran pendek dan Panjang, klentengan atau gamelan dan gong.

Ada beberapa ritual selain Erau yang bersifat seremonial, yaitu:

1. Nutuk Padi Bahan, perayaan bersukacita menyambut pada yang hampir panen. Caranya, mengambil padi yang masih belum terlalu tua, direndam di air selama 3 hari, disangrai kemudian ditumbuk di lesung. Hasilnya adalah emping beras dengan aroma yang harum. Acara dilakukan di tempat terbuka dan tidak boleh di rumah dipimpin oleh seorang Menang.
2. Bayar Niat, dilakukan oleh seseorang yang baru sembuh dari sakit melakukan ritual agar selalu mendapat kesehatan dan bersukur dari kesembuhan.

Diperlukan dukungan pemerintah dalam pelestarian adat Kutai Lama di Keang Ipil. Hal ini selaras dengan kekuatan Kedang Ipil yang alamnya masih asri dan didukung potensi masyarakatnya masih memegang adat lama seperti di Bali. Apalagi sebagai wilayah yang berbatasan langsung dengan IKN, akan menjadikan Kedang Ipil sebagai destinasi yang sangat menarik bagi wisatawan di masa depan.

5. Desa Sabintulung, Kecamatan Muara Kaman

Desa Sabintulung pada jaman Aji Pangeran Mangkunegoro bernama Benua Tuha. Sabintuung berasal dari kata sabin atau saban atau sering dan kata tulung artinya tolong. Raja Kutai sering meminta tolong pada Benua Tuha setiap kali mendapat masalah. Konon Benua Tuha dulu dipimpin oleh seorang yang bertubuh besar seperti raksasa bergelar Tumengung Dinurung mempunyai kekuatan yang dahsyat. Konon kekuatan itu masih dimiliki oleh keturunannya melalui ritual tertentu.

Adapun seni khas Sabintulung Muara Kaman adalah sebagai berikut:

1. Tari Kanjar, tarian dilakukan 21 penari laki-laki dan 21 penari perempuan pada saat upacara adat keraton. Tari Kanjar di Sabintulung berbeda cengkok dengan di Tenggarong. Alat musik yang dipakai adalah Gong dan kelentangan. Pakaian adat Kutai, biru bedodot dan ikat kepala. Tarian ini sangat sakral dan terakhir ditarikan pada tahun 1958. PKI menghancurkan semua peninggalan seni pada tahun 1959 dan masuk di Benua Tuha tahun 1960 menghancurkan semua benda-benda seni.

2. Acara Buka Palang Pintu, dilakukan pada acara pernikahan. Ketika mempelai pria memasuki rumah mempelai perempuan dan dilanjutkan berbalas pantun dan diiringi musik Rebana. Setelah mempelai pria masuk, dilakukan Tarsul, berupa nasihat kepada mempelai dalam mengarungi kehidupan sesuai ajaran Islam. Sayangnya acara ini tidak dilakukan lagi sejak tahun 1970.
3. Tari Jepen, dimainkan 7 laki-laki dan 7 perempuan dengan pakaian bedodot: celana Panjang, sarung dan baju Kutai. Musik tingkilan terdiri dari gendang, cello, gambus, dan biola.

6. Desa Kahala, Kecamatan Kenohan

Kahala adalah Ibukota kecamatan Kenohan, terletak diantara dua sungai yaitu Sungai Mahakam dan sungai Belayan. Oleh karena itu diberi nama Kahala atau antara. Penduduk Kahala adalah turunan Adipati Tanjung Limbun yang bernama batara Gogoh yang mewariskan Tanah Tinjak Pengepung Hulaya Adat. Keturunan dari perkawinan dengan Mahaputri Nila Perkastiawati dewi anak Maharaja Prabu Mula Tanggal Dewa Raja Kutai Martapura (Muara Kaman) dengan Hing Giling Wesi yang bergelar Prabu Wisnu Dewata Murti Raja Pakwan Padjajaran (Jawa Barat di tahun 1030 Masehi, membuat Benua Tanjung Limbun di Muara Sungai Monggoh di wilayah Kecamatan Kenohan.

Erau menurut istilah Kahala berarti ramai, limpah ruah, riuh rendah ceroh atau cerau. Ada 2 Erau di Kahala, yaitu Erau Adat Palas tahun dan Erau Adat Pelas Bunga Padi atau Erau Urang Halok. Halok adalah orang-orang penganut animisme yang masuk agama Islam. Erau Adat Pelas Tahun umumnya dilakukan selama 1 bulan lebih, sedangkan Erau Adat Pelas Bunga Padi selama 11 hari dimulai dari perapen dan diakhiri dengan pembuaan lanjek.

7. Kembang Janggut dan alat musik tradisional Kutai

Musik Kutai dipengaruhi kebudayaan Melayu dan Islam. Musik Tingkilan dan Hadrah dan seni drama tradisional Mamanda. Musik Tingkilan mirip Gambus dari Melayu (Gitar berdawai 6), Ketipung (kendang kecil), Kendang (sejenis rebana yang berkulit sebidang dan besar), dan Biola. Musik Tingkilan disertai nyanyian yang dinamai Betingkilan, artinya bertingkah-tingkahan atau bersahut-sahutan.

Dahulu dilakukan berdua saling bersahutan. Musik Tingkilan sendiri juga digunakan mengiringi seni Tari Jepen.

Hadrah dimainkan dengan Terbang atau Rebana, umumnya dinyanyikan dengan alunan Bahasa Arab diambil dari kitab Berzanji. Kesenian ini ditampilkan untuk mengarak mempelai pria menuju rumah mempelai perempuan, atau digunakan pada perayaan hari-hari besar atau festival.

BAB VI

KEBIJAKAN DAN KONSEP PENGEMBANGAN

Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan Pengusaha. Kepariwisata berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat. Kepariwisata bertujuan untuk:

- a. meningkatkan pertumbuhan ekonomi;
- b. meningkatkan kesejahteraan rakyat;
- c. menghapus kemiskinan;
- d. mengatasi pengangguran;
- e. melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya;
- f. memajukan kebudayaan;
- g. mengangkat citra bangsa;
- h. memupuk rasa cinta tanah air;
- i. memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa; dan
- j. mempererat persahabatan antarbangsa.

Landasan Kebijakan Kepariwisata yang akan ditinjau dalam penyusunan Kajian Pengembangan Kawasan Wisata Kabupaten Kutai Kartanegara ini, meliputi landasan kebijakan dalam lingkup nasional, provinsi, dan kabupaten.

6.1. ARAH KEBIJAKAN NASIONAL

Kebijakan nasional terkait dengan pembangunan kepariwisataan yang dapat dijadikan landasan dalam pekerjaan ini diantaranya adalah Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, Peraturan Pemerintah Nomor 50 Tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010–2025, dan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2016 tentang Pedoman Penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi dan Kabupaten/Kota.

6.1.1. UNDANG-UNDANG RI NOMOR 10 TAHUN 2009 TENTANG KEPARIWISATAAN

Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menjelaskan bahwa pembangunan kepariwisataan diperlukan untuk mendorong pemerataan kesempatan berusaha dan memperoleh manfaat serta mampu menghadapi tantangan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global. Undang-Undang ini juga menjelaskan bahwa kepariwisataan merupakan bagian integral dari pembangunan nasional yang dilakukan secara sistematis, terencana, terpadu, berkelanjutan, dan bertanggung jawab dengan tetap memberikan perlindungan terhadap nilai-nilai agama, budaya yang hidup dalam masyarakat, kelestarian dan mutu lingkungan hidup, serta kepentingan nasional. Amanat membangun keterpaduan dalam kepariwisataan juga tertuang pada prinsip penyelenggaraan kepariwisataan, yang salah satunya adalah menjamin keterpaduan antarsektor, antardaerah, antara pusat dan daerah yang merupakan satu kesatuan sistemik dalam kerangka otonomi daerah, serta keterpaduan antarpemangku kepentingan. Dalam Undang-undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam Kepariwisata, yang dimaksud dengan:

- a. 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 jangka waktu sementara.
- b. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.
- c. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah.
- d. Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha.
- e. 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.

- f. Daerah Tujuan Pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan.
- g. Usaha Pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata.
- h. Pengusaha Pariwisata adalah orang atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan usaha pariwisata.
- i. Industri Pariwisata adalah kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata.
- j. 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.
- k. Kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh pekerja pariwisata untuk mengembangkan profesionalitas kerja.
- l. Sertifikasi adalah proses pemberian sertifikat kepada usaha dan pekerja pariwisata untuk mendukung peningkatan mutu produk pariwisata, pelayanan, dan pengelolaan kepariwisataan.

Pembangunan kepariwisataan dilakukan berdasarkan asas yang diwujudkan melalui pelaksanaan rencana pembangunan kepariwisataan dengan memperhatikan keanekaragaman, keunikan, dan kekhasan budaya dan alam, serta kebutuhan manusia untuk berwisata. Pembangunan kepariwisataan dilakukan berdasarkan rencana induk pembangunan kepariwisataan yang terdiri atas rencana induk pembangunan kepariwisataan nasional, rencana induk pembangunan kepariwisataan kabupaten/kota. Pembangunan kepariwisataan merupakan bagian integral dari rencana pembangunan jangka panjang nasional.

6.1.2. UNDANG-UNDANG RI NOMOR 11 TAHUN 2010 TENTANG CAGAR BUDAYA

Berdasarkan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, pemerintah mempunyai kewajiban melaksanakan kebijakan untuk memajukan kebudayaan secara utuh untuk sebesar besarnya kemakmuran rakyat. Sehubungan dengan itu, seluruh hasil karya bangsa Indonesia, baik pada masa lalu, masa kini, maupun yang akan datang, perlu dimanfaatkan sebagai modal pembangunan. Sebagai karya warisan budaya masa lalu, Cagar Budaya menjadi penting perannya untuk dipertahankan keberadaannya.

Tidak semua warisan budaya ketika ditemukan sudah tidak lagi berfungsi dalam kehidupan masyarakat pendukungnya (*living society*). Terbukti cukup banyak yang digunakan di dalam peran baru atau tetap seperti semula. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan yang jelas mengenai pemanfaatan Cagar Budaya yang sifatnya sebagai monumen mati (*dead monument*) dan yang sifatnya sebagai monumen hidup (*living monument*). Dalam rangka menjaga Cagar Budaya dari ancaman pembangunan fisik, baik di wilayah perkotaan, pedesaan, maupun yang berada di lingkungan air, diperlukan kebijakan yang tegas dari Pemerintah untuk menjamin eksistensinya.

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Benda Cagar Budaya adalah benda alam dan/atau benda buatan manusia, baik bergerak maupun tidak bergerak, berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya, atau sisa-sisanya yang memiliki hubungan erat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia. Bangunan Cagar Budaya adalah susunan binaan yang terbuat dari benda alam atau benda buatan manusia untuk memenuhi kebutuhan ruang berdinding dan/atau tidak berdinding, dan beratap.

Situs Cagar Budaya adalah lokasi yang berada di darat dan/atau di air yang mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya sebagai hasil kegiatan manusia atau bukti kejadian pada masa lalu. Kawasan Cagar Budaya adalah satuan ruang geografis yang memiliki dua Situs Cagar Budaya atau

lebih yang letaknya berdekatan dan/atau memperlihatkan ciri tata ruang yang khas. Benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, atau Struktur Cagar Budaya apabila memenuhi kriteria:

- a. berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih;
- b. mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun;
- c. memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan; dan
- d. memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Lokasi dapat ditetapkan sebagai Situs Cagar Budaya apabila:

- a. mengandung Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, dan/atau Struktur Cagar Budaya; dan
- b. menyimpan informasi kegiatan manusia pada masa lalu.

6.1.3. UNDANG-UNDANG RI NOMOR 24 TAHUN 2019 TENTANG EKONOMI KREATIF

Untuk mengoptimalkan sumber daya manusia, diperlukan pengelolaan potensi Ekonomi Kreatif secara sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, diperlukan pengarusutamaan Ekonomi Kreatif dalam rencana pembangunan nasional melalui pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang memberikan nilai tambah pada produk Ekonomi Kreatif yang berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum. Dalam pelaksanaannya, pengembangan Ekonomi Kreatif mengalami beberapa kendala, seperti keterbatasan akses perbankan, promosi, infrastruktur, pengembangan kapasitas Pelaku Ekonomi Kreatif, dan sinergitas di antara pemangku kepentingan. Untuk itu, diperlukan suatu pengaturan Ekonomi Kreatif secara komprehensif yang berdasarkan Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Negara Kesatuan Republik Indonesia, dan Bhinneka Tunggal Ika serta berasaskan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, manfaat, keadilan, berkelanjutan, dan identitas bangsa.

Secara umum, Undang-Undang tentang Ekonomi Kreatif mengatur materi pokok mengenai Pelaku Ekonomi Kreatif, Ekosistem Ekonomi Kreatif, Rencana Induk Ekonomi Kreatif, dan Kelembagaan yang diuraikan dalam batang tubuh Undang-Undang tentang

Ekonomi Kreatif beserta penjelasannya. Ekonomi Kreatif adalah perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Pelaku Ekonomi Kreatif adalah orang perseorangan atau kelompok orang warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan Ekonomi Kreatif. Undang-Undang Ekonomi Kreatif bertujuan:

- a. mendorong seluruh aspek Ekonomi Kreatif sesuai dengan perkembangan kebudayaan, teknologi, kreativitas, inovasi masyarakat Indonesia, dan perubahan lingkungan perekonomian global;
- b. menyejahterakan rakyat Indonesia dan meningkatkan pendapatan negara;
- c. menciptakan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang berdaya saing global;
- d. menciptakan kesempatan kerja baru yang berpihak pada nilai seni dan budaya bangsa Indonesia serta sumber daya ekonomi lokal;
- e. mengoptimalkan potensi Pelaku Ekonomi Kreatif;
- f. melindungi hasil kreativitas Pelaku Ekonomi Kreatif; dan
- g. mengarusutamakan Ekonomi Kreatif dalam Rencana Pembangunan Nasional.

Pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif dilakukan melalui:

- a. pengembangan riset;
- b. pengembangan pendidikan;
- c. fasilitasi pendanaan dan pembiayaan;
- d. penyediaan infrastruktur;
- e. pengembangan sistem pemasaran;
- f. pemberian insentif;
- g. fasilitasi kekayaan intelektual; dan
- h. perlindungan hasil kreativitas.

Rencana Induk Ekonomi Kreatif:

1. Ekonomi Kreatif dilaksanakan berdasarkan Rencana Induk Ekonomi Kreatif.
2. Rencana Induk Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disusun oleh Pemerintah.
3. Rencana Induk Ekonomi Kreatif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan bagian integral dari Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional.

4. Rencana Induk Ekonomi Kreatif paling sedikit memuat: a. prinsip pengembangan Ekonomi Kreatif sesuai dengan tujuan pembangunan berkelanjutan; b. visi dan misi; c. tujuan dan ruang lingkup; dan d. arah kebijakan, sasaran, strategi, dan pemangku kepentingan.
5. Rencana Induk Ekonomi Kreatif disusun untuk jangka waktu 20 (dua puluh) tahun dan dapat ditinjau kembali setiap 5 (lima) tahun.
6. Ketentuan lebih lanjut mengenai Rencana Induk Ekonomi Kreatif diatur dengan Peraturan Presiden.

6.1.4. PERATURAN PEMERINTAH NOMOR 50 TAHUN 2011 TENTANG RENCANA INDUK PEMBANGUNAN KEPARIWISATAAN NASIONAL TAHUN 2010-2025

Pada Peraturan Pemerintah No.50 tahun 2011 tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional (RIPPARNAS) Tahun 2010-2025 merupakan amanat dari Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan yang mengatur pembangunan kepariwisataan Indonesia. RIPPARNAS menjadi pedoman bagi pembangunan kepariwisataan nasional. RIPPARNAS juga menjadi pedoman penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi. RIPPARNAS dan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Provinsi menjadi pedoman penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Kabupaten/Kota.

Visi pembangunan kepariwisataan nasional adalah terwujudnya Indonesia sebagai negara tujuan pariwisata berkelas dunia, berdaya saing, berkelanjutan dan mampu mendorong pembangunan daerah dan kesejahteraan rakyat. Arah pembangunan kepariwisataan nasional yang menjadi dasar arah kebijakan, strategi, dan indikasi program kepariwisataan nasional dalam kurun waktu 2010 – 2025 meliputi pembangunan/pengembangan:

1. Destinasi Pariwisata Nasional (DPN);
2. Pemasaran Pariwisata Nasional;
3. Industri Pariwisata Nasional;
4. Kelembagaan Kepariwisata Nasional.

Untuk mewujudkan visi dan arah pembangunan kepariwisataan nasional ditempuh 4 (empat) Strategi Pembangunan Kepariwisata, yang meliputi:

1. Perwujudan destinasi pariwisata yang aman, nyaman, menarik, dan mudah dicapai;
2. Pemasaran pariwisata yang sinergis, unggul dan bertanggung jawab;
3. Industri pariwisata yang berdaya saing; dan
4. Organisasi pemerintah, Pemda, swasta dan masyarakat yang efektif dalam mendorong terwujudnya pembangunan kepariwisataan berkelanjutan.

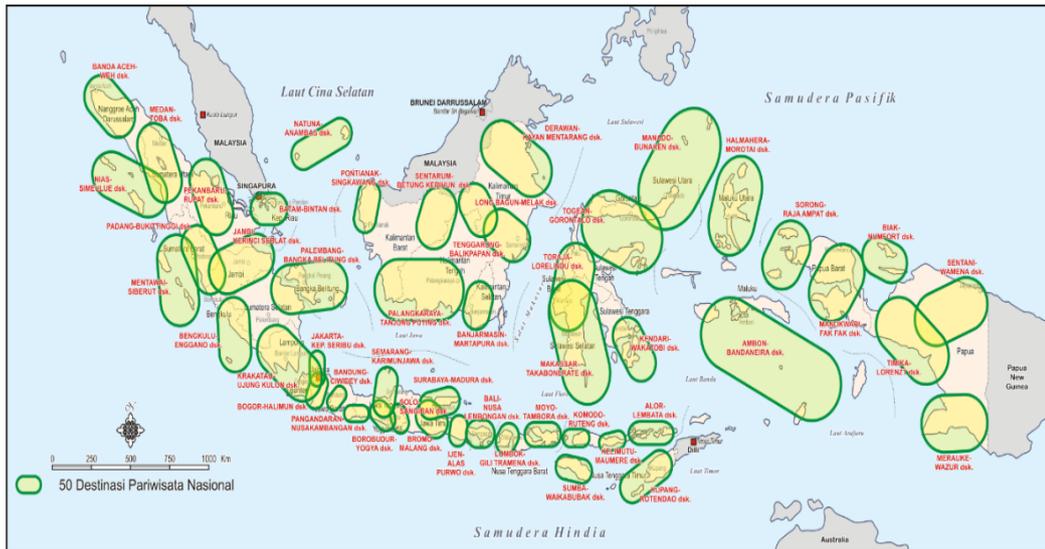
Sasaran yang ingin dicapai untuk mewujudkan strategi tersebut adalah untuk meningkatkan:

1. Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara;
2. Jumlah pergerakan wisatawan nusantara;
3. Jumlah penerimaan devisa dari wisatawan mancanegara;
4. Jumlah pengeluaran wisatawan nusantara; dan
5. Produk domestik bruto di bidang kepariwisataan.

Pembangunan Destinasi Pariwisata Nasional (DPN) meliputi:

1. Perwilayahan Pembangunan DPN;
2. Pembangunan Daya Tarik Wisata;
3. Pembangunan Aksesibilitas Pariwisata;
4. Pembangunan Prasarana Umum, Fasilitas Umum dan
5. Fasilitas Pariwisata;
6. Pemberdayaan Masyarakat melalui Kepariwisata; dan
7. Pengembangan investasi di bidang pariwisata.

Wilayah pengembangan destinasi pariwisata nasional diarahkan pada 222 Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional (KPPN) dan 88 Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) di 50 Destinasi Pariwisata Nasional (DPN). KPPN menunjukkan kawasan pengembangan pariwisata di seluruh Indonesia yang diwujudkan dalam bentuk DPN dan KSPN. DPN merupakan destinasi pariwisata berskala nasional, sedangkan KSPN merupakan kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata nasional yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan serta pertahanan dan keamanan.

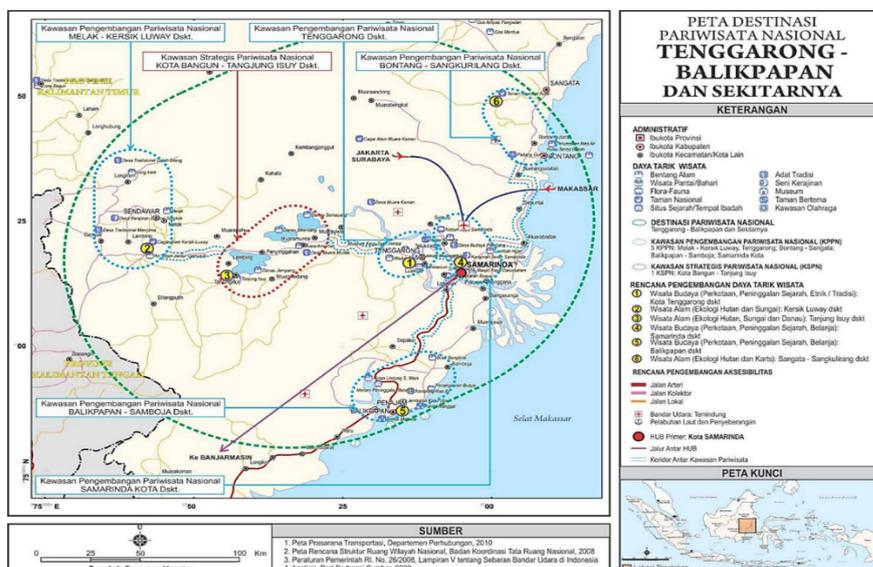


Sumber: Lampiran II Peraturan Pemerintah RI Nomor 50 tahun 2011

Gambar 6-1 Peta Sebaran 50 (Lima Puluh) Destinasi Pariwisata Nasional

Antara KPPN, DPN dan KSPN dijelaskan pada rincian wilayah sebagai berikut:

1. Sumatera, terdiri dari 55 KPPN di 11 DPN dan 20 KSPN;
2. Jawa, terdiri dari 48 KPPN di 11 DPN (termasuk DPN Krakatau-Ujung Kulon) dan 23 KSPN;
3. Bali dan Nusa Tenggara, terdiri dari 33 KPPN di 8 DPN dan 21 KSPN;
4. Kalimantan, terdiri dari 25 KPPN di 7 DPN dan 9 KSPN;
5. Sulawesi, terdiri dari 28 KPPN di 5 DPN dan 8 KSPN; dan
6. Maluku dan Papua, terdiri dari 33 KPPN di 8 DPN dan 7 KSPN.



Sumber: Lampiran II Peraturan Pemerintah RI Nomor 50 tahun 2011

Gambar 6.2 Peta DPN Tenggarong – Balikpapan dan Sekitarnya

Daerah Pariwisata Nasional (DPN) terkait dengan pekerjaan Kajian Pengembangan Kawasan Wisata Kabupaten Kutai Kartanegara adalah DPN Tenggarong-Balikpapan dan sekitarnya yang terdapat di Provinsi Kalimantan Timur. Wilayah studi juga memiliki keterkaitan dengan KPPN Tenggarong dskt dan KPPN Balikpapan-Semboja dskt.

6.1.5. PERATURAN MENTERI PARIWISATA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 10 TAHUN 2016 TENTANG PEDOMAN PENYUSUNAN RENCANA INDUK PEMBANGUNAN KEPARIWISATAAN PROVINSI DAN KABUPATEN/KOTA

Tujuan pembangunan kepariwisataan merupakan kondisi yang harus dicapai kepariwisataan pada akhir masa perencanaan. Tujuan pembangunan kepariwisataan harus mengintegrasikan aspek destinasi pariwisata, industri pariwisata, pemasaran pariwisata, dan kelembagaan kepariwisataan. Tujuan Pembangunan Kepariwisata Kabupaten/Kota dirumuskan berdasarkan:

1. visi dan misi pembangunan kepariwisataan kabupaten/kota;
2. isu-isu strategis pembangunan kepariwisataan kabupaten/kota;
3. isu-isu strategis pembangunan wilayah kabupaten/kota;
4. posisi kepariwisataan kabupaten/kota dalam kepariwisataan provinsi; dan
5. posisi kepariwisataan kabupaten/kota terhadap sektor lain.

Sasaran pembangunan kepariwisataan merupakan hasil yang akan dicapai secara nyata dengan pembangunan kepariwisataan yang dilakukan. Rumusan sasaran harus dinyatakan lebih spesifik dan terukur. Sasaran pembangunan kepariwisataan dapat diukur melalui peningkatan jumlah kunjungan wisatawan mancanegara, peningkatan jumlah pergerakan wisatawan nusantara, peningkatan pengeluaran wisatawan, pendapatan asli daerah dari pariwisata, produk domestik regional bruto daerah dari pariwisata, dan penyerapan tenaga kerja di bidang kepariwisataan. Sasaran Pembangunan Kepariwisata Kabupaten/Kota dirumuskan berdasarkan:

1. visi dan misi pembangunan kepariwisataan kabupaten/kota;
2. tujuan pembangunan kepariwisataan kabupaten/kota;
3. sasaran dan target pembangunan kepariwisataan provinsi; dan
4. kecenderungan perkembangan pariwisata kabupaten/kota.

6.2. ANALISIS POTENSI TATA RUANG DAN WILAYAH

Kota maupun Wilayah akan tumbuh dan berkembang, dimana dalam perkembangannya akan dipengaruhi oleh beberapa aspek pendukungnya. Kondisi demografis penduduk, dengan aspek sosial budayanya, kondisi geografis wilayah, dengan aspek iklim dan tapak suatu wilayah, serta aspek kesejarahan yang pernah terjadi di masa lalu.

Kabupaten Kutai Kartanegara, merupakan salah satu wilayah yang berada di Kalimantan Timur, selain kaya akan hasil sumber daya alam, seperti batu bara, minyak bumi dan kayu, juga banyak menyimpan bangunan dan obyek peninggalan.

Sejak jaman dahulu, para penjajah (Belanda dan Jepang) telah menguasai wilayah ini untuk mengeksploitasi kekayaan sumber daya alam tersebut. Disebutkan oleh Eva E. dan Diyan L. (May 2017) Kutai Kartanegara mempunyai sejarah dari 2 (dua) kerajaan besar, yakni Kerajaan Hindu yakni Kutai Mulawarman dan kerajaan Kutai Kartanegara yang merupakan kerajaan yang pada akhirnya bercorak Islam, turut mewarnai ragam bangunan dan obyek peninggalan yang ada. Dari 2 (dua) kerajaan tersebut terdapat banyak peninggalan-peninggalan berupa bangunan, situs maupun peninggalan lainnya.

Tabel 6-1 Lokasi dan Nama Obyek Peninggalan Sejarah di Kabupaten Kutai Kartanegara

No.	Nama Obyek	Lokasi (Kecamatan)
1	Situs Masjid Kuno Sri Bangun	Kota Bangun
2	Situs Benteng Awang Long Seopati	
3	Makam Aulia (Habib Alli Bin Muhammad Bin Hasan Bin Toha Bin Yahya)	Muara Muntai
4	Kawasan Perdagangan Tepi Sungai Mahakam	
5	Makam Pahlawan Muso Bin Salim	Muara Kaman
6	Museum Mulawarman Ing Martadipura (Terdapat replica prasasti Yupa sebanyak 7 buah (peninggalan kerajaan Hindu tertua diIndonesia)	
7	Makam Islam Kuno (Syekh Rasyid Subki dan istrinya Nyai Raden Difitri, orang Sabintulung, yang tersusu kepada Arya Seta)	
8	Makam Hindu Kuno	
9	Lesong Batu	
10	Area Pemakaman Islam Kuno Bukit Brubus	
11	Kompleks Makam Pangeran Noto Igomo dan Makam Sultan Muhammad Alimuddin	Tenggarong
12	Makam Pangeran Mangkunegoro	
13	Makam Awang Long Senopati	

14	Situs Makam Raja-Raja Kutai Kartanegara		
15	Museum Mulawarman Kota Tenggarong		
16	Kedaton Kartanegara		
17	Masjid Jami' Adji Amir Hasanuddin		
18	Gedung Wanita		
19	Museum Kayu "Tuah Himba"		
20	Rumah Tuha (Tua)		
21	Rumah Simpang		
22	Rumah Besar		
23	Waduk Panji Sukarame		
24	Rumah Sultan H. Aji Muhammad Salehuddin II		
25	Tiang Telephone		
26	Monumen Lonceng/Jam		
27	Bunker Pengintaian		
28	Monumen Batu Kedaulatan RIS		Sanga-Sanga
29	Rumah Penjara Kayu		
30	Tugu Pembantaian		
31	Rumah Bekas Asrama Belanda		
32	Titik Pertahanan 1-9		
33	Asrama/Bangsas Sanga-Sanga		
34	Kantor Pertamina (bangunan tua sejak 1897)		
35	Rumah Sepuluh-Sepuluh		
36	Makam Habib Hasyim Bin Musaiyah Bin Yahya (Pangeran Tunggang Parangan)		Anggana
37	Makam Sultan Aji Dilanggar		
38	Makam Aji Mahkota Islam		
39	Tugu Peringatan Pembantaian Jepang		Loa Kulu
40	Gudang Sempbako (Situs Gudang Atap Lengkung)		
41	Kolam Pembuangan mayat		
42	Rumah OBM		
43	Bunker Pertahanan dan Pengintaian 1		
44	Gudang Dinamit		

(Sumber: Eva E., dan Diyan L.)

Dari informasi Terlihat bahwa tidak hanya terdapat bangunan peninggalan, namun juga berupa obyek peninggalan lainnya, seperti: tugu peringatan/monumen, kawasan/ kompleks makam, waduk alamiah, dan elemen arsitektur lainnya (patung, batu, tiang telephon), kesemuanya termasuk dalam konteks peninggalan, karena mempunyai nilai kesejarahan dan nilai keistimewaan atau kelangkaan (yakni umur obyek lebih kurang 50 tahun). Dari hasil observasi lapangan ditemukan adanya beberapa fakta, yakni:

1. Meski bangunan atau obyek peninggalan telah ditetapkan sebagai cagar budaya sesuai peraturan dan perundangan yang berlaku, namun keberadaan bangunan

- atau obyek tersebut sudah tidak ada (hilang), sehingga perlu dilakukan rekonstruksi ulang, guna menghadirkan obyek peninggalan tersebut.
2. Bangunan atau obyek peninggalan yang telah ditetapkan sebagai cagar budaya sesuai peraturan dan perundangan yang berlaku, cenderung kondisinya memprihatinkan, tidak terawat dengan baik, dan sebagian elemen bangunan banyak yang rusak. Hal ini disebabkan kurangnya mendapatkan pemeliharaan atau perbaikan secara intensif, perlu dilakukan renovasi maupun rehabilitasi. Evaluasi terhadap kondisi atau kualitas elemen bangunannya, perlu dilakukan secara berkala.
 3. Ada beberapa bangunan atau obyek peninggalan yang sampai saat ini masih tetap difungsikan, serta dalam kondisi terawat dengan baik, sehingga patut untuk dipreservasi (dilindungi dan dipelihara);
 4. Namun ada pula beberapa bangunan peninggalan, yang sudah tidak berpenghuni (kosong) dan kondisi fisik bangunan cenderung rusak, beberapa elemen bangunan bahkan hilang, sehingga guna mengoptimalkan keberadaanya perlu dilakukan rekonstruksi, dan direhabilitasi lingkungan sekitarnya.
 5. Ada beberapa bangunan atau obyek peninggalan yang sudah tidak relevan lagi untuk fungsi dan kegunaan saat ini, sehingga perlu dimanfaatkan dengan memberikan fungsi baru sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan saat ini. Karenanya dapat direnovasi, disesuaikan dengan tuntutan fungsi yang baru

6.2.1. KONSEP KERUANGAN TENGGARONG

1. Tenggarong sebagai Kota Sejarah dan Budaya

Kota Tenggarong adalah kota sejarah yang merupakan kota dengan peninggalan budaya 2 (dua) kerajaan besar di Kabupaten Kutai Kartanegara. Kerajaan tersebut adalah kerajaan Hindu (yang sebagian masyarakat menyebutnya sebagai Kerajaan Martapura) dan yang yang satu lagi adalah budaya dari Kerajaan Kutai Kartanegara. Kerajaan Hindu Kutai berpusat di Kecamatan Muara Kaman, sedangkan kerajaan Kutai Kartanegara meninggalkan jejak dari Kecamatan Anggana.

Tenggarong adalah ibukota Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martapura. Wilayah yang dikuasai dan didirikan oleh Raja Kutai Kartanegara ke-15, Aji Muhammad Muslihuddin atau Aji Imbut pada 28 September 1782. Sebelumnya Tenggarong dinamai Tepian Pandan, tepatnya ketika Aji Imbut memindahkan ibu kota kerajaan dari Pamarangan. Lalu, Sultan Kutai mengubah nama tersebut menjadi Tangga Arung yang berarti rumah raja. Seiring perkembangan waktu, Tangga Arung lebih populer dengan sebutan Tenggarong hingga saat ini.

Kota Tenggarong dikenal sebagai Kota Raja, Begitulah masyarakat sekitar menyebut Tenggarong. Julukan ini diberikan kepada Tenggarong lantaran wilayah tersebut dulunya merupakan ibu kota Kesultanan Kutai Kartanegara ing Martapura. Para raja tersebut kemudian di makamkan di Komplek Makam Raja Kutai Kartanegara yang lokasinya tepat pada bagian selatan Istana Kesultanan Kutai. Komplek tersebut merupakan makam yang diperuntukkan bagi raja-raja Kutai Kartanegara dan diperkirakan sudah ada sejak abad ke 13.

Bangunan museum tersebut didominasi oleh beton, mulai dari ruang bawah tanah, lantai, dinding, penyekat hingga atapnya. Museum Mulawarman terdiri dari dua lantai. Di lantai bawah terdapat koleksi keramik Cina, sedangkan lantai 1 berisi koleksi peninggalan bercorak kesenian. Pada bagian belakang museum, pengunjung bisa berbelanja cenderamata khas budaya Dayak, batu perhiasan, maupun cenderamata lainnya.

2. Kehidupan masyarakat zaman dahulu

Dalam bidang ekonomi, kehidupan ekonomi masyarakat umumnya dari sektor pertanian yang dijadikan barang ekonomi yang dipasarkan dan sangat menentukan kondisi perdagangan. Letak Kerajaan Kutai yang sangat strategis berada pada jalur pelayaran di Selat Makassar tersebut sangat berpengaruh terhadap kehidupan ekonomi, khususnya bidang perdagangan.

Dalam bidang Sosial, prasasti-prasasti peninggalan Kerajaan Kutai menunjukkan bahwa masyarakat Kutai telah terpengaruh oleh peradaban India, terutama kalangan keluarga kerajaan. Pada dasarnya sebagian masyarakat Kutai menerima unsur budaya yang datang dari India. Meskipun begitu sebagian besar rakyat Kutai masih berpegang kepada kepercayaan warisan leluhurnya. Unsur-unsur budaya India yang masuk tersebut disesuaikan dengan tradisi bangsa Indonesia sendiri.

Masyarakat Kutai adalah masyarakat yang menjaga akar tradisi budaya nenek moyangnya. Masyarakat yang sangat tanggap terhadap perubahan dan kemajuan kebudayaan. Menjunjung tinggi semangat keagamaan dalam kehidupan kebudayaannya.

Dalam Bidang Budaya, prasasti berbentuk Yupa yang merupakan ciri khas peninggalan kebudayaan Kerajaan Kutai penggunaan huruf Pallawa menunjukkan adanya pengaruh India Selatan dalam penulisan pada prasasti berbentuk Yupa tersebut. Perlu diingat bahwa Yupa merupakan bentuk kelanjutan dari kebudayaan asli nenek moyang bangsa Indonesia zaman Megalitikum. Yupa merupakan perkembangan dari bentuk menhir yang berfungsi sebagai tempat untuk memuja roh nenek moyang. Yupa diperkirakan sebagai tempat untuk mengikat korban yang akan dipersembahkan kepada para dewa.

3. Pengembangan Kota Berbasis *Waterfront City Tourism Concept*

Kota Tenggarong adalah merupakan kota dengan basis *Waterfront City*, karena keterikatan Kota Tenggarong dengan sungai sangat tinggi. Sungai bagi masyarakat Kalimantan pada umumnya dan bagi masyarakat kota Tenggarong pada khususnya bukan hanya sebagai bentang alam dan tempat terbuka saja, melainkan sungai di kota Tenggarong adalah tempat mencari nafkah, denyut nadi kehidupan, prasarana transportasi, bahkan sebelum sebagian masyarakat masih memanfaatkan sungai di kota Tenggarong merupakan sarana mandi dan cuci rumah tangga.

Namun dalam konteks pemanfaatan sungai sebagai menjadi tema wisata, masih terbatas pada event-event tahunan saja. Walaupun demikian, maka saat darat tepian Sungai Mahakam sudah lama menjadi kawasan rest area yang menjadi daya tarik masyarakat untuk melakukan kegiatan bersantai dan melakukan aktifitas-aktifitas seperti aktifitas olahraga, aktifitas memancing, aktifitas kuliner ataupun hanya duduk-duduk saja.



Foto by: Eman Sukmana

Gambar 6-3 Foto pemanfaatan pinggir sungai sebagai lokasi multi fungsi

Sebagaimana konteks dengan teoritis waterfront city, maka Kota Tenggara dapat difungsikan menjadi banyak konsep seperti: *Cultural waterfront*, *Environmental waterfront*, *Historical Waterfront*, *Mixed-Use Waterfront*, *Recreational Waterfront* ataupun *Residential Waterfront*.



Foto by: Eman Sukmana

Gambar 6-4 Pinggir sungai Mahakam sebagai tempat bersantai & rest area masyarakat

4. Alternatif Pengembangan Konsep *Waterfront City* di Kota Tenggara

a. *Cultural Waterfront*

Cultural waterfront mewadahi aktivitas budaya, pendidikan dan ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari keberadaan “Sungai Tenggara Anak” yang berada disekitar Istana Kesultanan – Masjid Tua dan Museum.

Konon berdasarkan cerita panjang Kerajaan Kutai Kartanegara, “Sungai Tenggarong Anak” adalah merupakan tempat naiknya lewat Raja Kutai Kartanegara ke-15, Aji Muhammad Muslihuddin atau Aji Imbut.

b. *Environmental Waterfront*

Environmental waterfront yaitu pengembangan *waterfront* yang bertumpu pada usaha peningkatan kualitas lingkungan yang mengalami degradasi. “Sungai Tenggarong Anak” bisa juga dijadikan lokus pengembangan konsep *Environmental Waterfront*, karena saat ini kondisi sungai tersebut menjadi sungai mati dan tidak terawat lagi, padahal mempunyai sejarah yang sangat penting bagi Kota Tenggarong. “Kawasan Tanjung”, bertujuan untuk mempercantik sudut pandang Kota Tenggarong, sehingga Kawasan Tanjung bisa menjadi Trade Mark dari Kota Tenggarong.

c. *Historical Waterfront*

Historical waterfront pada umumnya berkembang sebagai upaya konservasi dan restorasi bangunan bersejarah di kawasan tepi air. Konteks kesejarahan yang dapat dikembangkan dapat berupa dermaga tua. Konsep *Historical Waterfront* dapat dikembangkan pada lokasi:

- 1) “Sungai Tenggarong Anak”,
- 2) “Tangga Arung”, tempat naiknya Raja Aji Imbut dari Sungai Tenggarong Anak menuju ke Rumah Behek.
- 3) “Rumah Behek”, yaitu rumah adalah merupakan Istana pertama dari Raja Aji Imbut atau Raja Aji Muhammad Muslihuddin.

d. *Mixed-Use Waterfront*

Pengembangan *Mixed-Used Waterfront* diarahkan pada penggabungan fungsi perdagangan, rekreasi, perumahan, perkantoran, transportasi, wisata dan olahraga. Konsep pengembangan *Mixed-used Waterfront* ini berada pada kawasan pinggir/tepi Mahakam di Kota Tenggarong. Lokasi-lokasi tersebut antara lain:

- 1) Lokasi Bawah Jembatan Tenggarong (Jembatan Martadipura) sebagai tempat wisata rekreasi lokal;
- 2) Kawasan Tanjung, menjadikan sebagai *Trademark* Kota Tenggarong, bisa menjadi Dermaga Wisata dengan konsep modern dan *Kawasan Menara Pandang* Kota Tenggarong.

- 3) Kawasan Pinggir Sungai Mahakam di Desa Mangkurawang dapat dijadikan sebagai Kawasan Wisata Perumahan, dimana rumah-rumah di Desa Mangkurawang diberikan konsep Rumah 2 Bagian Depan, artinya bagian belakang rumah sisi sungai, harus ditata, sehingga ketika dilihat dari arah sungai maka rumah tersebut seperti sisi depan juga. Kemudian rumah-rumah yang beada disisi sungai dipercantik dengan cat-catan yang berwarna warni.
- e. *Recreational Waterfront*

Pengembangan *waterfront* dengan fungsi aktivitas rekreasi dapat didukung dengan berbagai fasilitas antara lain: taman bermain, taman air, taman duduk, taman hiburan, area untuk memancing, *riverwalk*, *amphitheatre (ampiteater)*, *diving*, pelabuhan, gardu pandang, fasilitas perkapalan, paviliun, fasilitas olah raga, dan lain-lain. Hampir sepanjang tepian sungai Mahakam di Kota Tenggara dapat dibangun dengan konsep *Recreational Waterfront* karena pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara umumnya sudah melakukan penataan pinggiran sungai Mahakam untuk menjadi lokasi yang multi fungsi sebagai tempat pelayan terbatas dari tepian sungai.

5. Pengembangan Kota Berbasis *Garden City Concept*

Gagasan *Garden City* atau Konsep Kota Taman aslinya bukan untuk membangun kota artistik, namun untuk menyediakan rumah layak dan terjangkau oleh masyarakat, menurut *Raymond Unwin*, sang arsitek di *Letchworth. Garden City* dan daerah pinggiran mempunyai banyak kemiripan estetika. Setiap rumah diharapkan memiliki kebun sendiri, diletakkan agar seluruh ruangan dilimpahi cahaya alami, tak terhalang rumah tetangga atau bangunan tambahan. Pandangan lebih ke arah dalam dengan sistim kuldesak.

Jalan-jalan setapak berkerikil menyempit di antara jalur berpohon adalah estetika terbaik di *Garden City*. Konsep Kota Taman (*Garden City Consept*) sudah diadopsi oleh Pemerintah R.I. dalam Undang-Undang Penataan Ruang Nomor 26 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang, yakni pada Pasal 29 yang menyatakan bahwa:

- 1) Ruang terbuka hijau sebagaimana dimaksud dalam Pasal 28 huruf a terdiri dari ruang terbuka hijau publik dan ruang terbuka hijau privat.
- 2) Proporsi ruang terbuka hijau pada wilayah kota paling sedikit 30 (tiga puluh) persen dari luas wilayah kota.

- 3) Proporsi ruang terbuka hijau publik pada wilayah kota paling sedikit 20 (dua puluh) persen dari luas wilayah kota.

Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 26 Tahun 2007, dalam Permendagri Nomor 1 Tahun 2007 Tentang Penataan Ruang Terbuka Hijau kawasan Perkotaan yang kemudian disingkat dengan RTHKP, maka Penataan RTHKP adalah proses perencanaan, pemanfaatan dan pengendalian RTHKP.

6. Alternatif Pengembangan Tenggaraong *Garden City Concept*

Konsep pengembangan Prinsip Kota Taman di Tenggaraong sudah dimulai di perkotaan seperti Taman Bawah Jembatan Martadipura. Mengingat bahwa untuk perkotaan luas ideal RTHKP minimal adalah 20% dari luas perkotaan, maka kemungkinan RTHKP Taman Bawah Jembatan Martadipura dan ditambah dengan jenis-jenis RTHKP lainnya seperti pada Pasal 6 Permendagri Tahun 2007, Kota Tenggaraong mungkin sudah memenuhi target tersebut. Namun untuk penyediaan sarana ideal kebutuhan masyarakat akan lokasi wisata lokal, maka diperlukan taman-taman yang lebih luas lagi. Dalam skala besar diharapkan bahwa ada pemisahan antara kawasan perkantoran dengan kawasan-kawasan rekreasi, perdagangan dan lainnya, maka dibutuhkan pengembangan kota dengan fokus pembangunan pada wilayah-wilayah kecamatan pada hinterland kota Tenggaraong.





Foto by: Eman Sukmana

Gambar 6-5 Konsep Garden City yang diterapkan di Kota Tenggara

6.3. ANALISIS KEBIJAKAN TRANSPORTASI

6.3.1. DEFINISI TRANSPORTASI

Transportasi adalah suatu kegiatan memindahkan atau mengangkut penumpang dan atau barang dari suatu tempat ke tempat yang lainnya, yang membuat nilai penumpang atau barang tersebut mempunyai nilai yang lebih tinggi ditempat lokasi yang baru. Dalam definisi yang lain transportasi adalah suatu kegiatan perpindahan orang dan atau barang yang menggunakan kendaraan atau alat angkut lainnya diantara tempat-tempat yang dipisahkan secara geografis.

Suatu perpindahan terjadi akibat adanya kegiatan yang harus dilakukan pada lokasi yang berbeda. Secara matematis dapat dituliskan bahwa seseorang memutuskan untuk berpindah dari lokasi (i) ke lokasi (j) apabila nilai kegunaan yang dipunyai lokasi (j) lebih besar bila dibandingkan dengan nilai kegunaan lokasi (i).

Didalam definisi tersebut diterangkum tiga komponen transportasi yang saling berkaitan, yaitu:

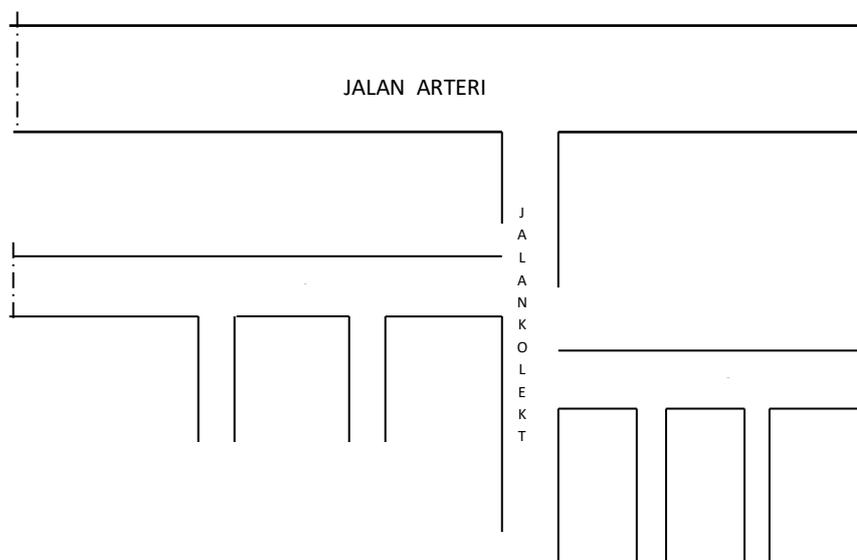
- Obyek yang tetap seperti jalan raya/rel, bandar udara dan lain sebagainya
- Adanya moda serta muatan yang diangkut yang menggunakan sarana tersebut seperti mobil/kereta api, pesawat terbang dan lain sebagainya
- Sistem organisasi yang menjamin kendaran dan sarana tetap tersebut digunakan secara baik dan benar.

Adapun tujuan merencanakan transportasi (darat, laut dan udara) untuk mendapatkan bagaimana cara yang paling tepat untuk suatu penyelesaian transportasi dengan menggunakan data dan sumber daya yang ada sehingga dapat memperkirakan kebutuhan transportasi dimasa yang akan datang.

6.3.2. SISTEM JARINGAN JALAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), jalan merupakan prasarana yang digunakan masyarakat untuk melintas, baik dengan menggunakan kendaraan ataupun dengan cara lainnya.

Sistem jaringan jalan adalah satu kesatuan ruas jalan yang saling menghubungkan dan mengikat pusat-pusat pertumbuhan dengan wilayah yang berada dalam pengaruh pelayanannya dalam satu hubungan hirarki.



Hirarki Jalan Berdasarkan Peranan

Secara hirarki sistem jaringan jalan yang baik dapat dilihat berdasarkan fungsi utamanya yaitu mengikat dan menghubungkan pusat-pusat pertumbuhan dengan wilayah yang berada dalam pengaruh pelayanannya, yang secara garis besarnya terdiri atas 2 (dua) golongan utama yaitu struktur sistem jaringan jalan primer dan sekunder.

Sistem jaringan jalan menurut UU No. 38 Tahun 2004 tentang jalan terdiri atas sistem jaringan jalan primer dan sistem jaringan jalan sekunder, yaitu:

- Jalan Primer, merupakan sistem jaringan jalan dengan peranan pelayanan distribusi barang dan jasa untuk pengembangan semua wilayah di tingkat

nasional, dengan menghubungkan semua simpul jasa distribusi yang berwujud pusat-pusat kegiatan.

- Jalan Sekunder, merupakan sistem jaringan jalan dengan peranan pelayanan distribusi barang dan jasa untuk masyarakat di dalam kawasan perkotaan.
- Sedangkan fungsinya menurut UU No. 38 Tahun 2004 Pasal 8, jalan umum dapat dikelompokkan ke dalam jalan arteri, jalan kolektor, jalan lokal, dan jalan lingkungan, yaitu:
- Jalan arteri, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan utama dengan ciri perjalanan jarak jauh, kecepatan rata-rata tinggi, dan jumlah jalan masuk dibatasi secara berdaya guna.
- Jalan kolektor, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan pengumpul atau pembagi dengan ciri perjalanan jarak sedang, kecepatan rata-rata sedang, dan jumlah jalan masuk dibatasi.
- Jalan lokal, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan setempat dengan ciri perjalanan jarak dekat, kecepatan rata-rata rendah, dan jumlah jalan masuk tidak dibatasi.
- Jalan lingkungan, merupakan jalan umum yang berfungsi melayani angkutan lingkungan dengan ciri perjalanan jarak dekat, dan kecepatan rata-rata rendah.

6.3.3. KLASIFIKASI JALAN DAN BATAS KECEPATAN

Pengelompokan jalan kelas jalan menurut UU Nomor 22 Tahun 2009 tentang lalu-lintas dan angkutan jalan pasal 19, menyebutkan sebagai berikut:

- Jalan Kelas I:
Jalan arteri dan kolektor yang dapat dilalui kendaraan bermotor dengan ukuran lebar tidak melebihi 2.500 mm, ukuran panjang tidak melebihi 18.000 mm, ukuran paling tinggi 4.200 mm, dan muatan sumbu terberat 10 ton.
- Jalan Kelas II:
Jalan arteri, kolektor, local, dan lingkungan yang dapat dilalui kendaraan bermotor dengan ukuran lebar tidak melebihi 2.500 mm, ukuran panjang tidak melebihi 12.000 mm, ukuran paling tinggi 4.200 mm, dan muatan sumbu terberat 8 ton.
- Jalan Kelas III:

Jalan arteri, kolektor, lokal dan lingkungan yang dapat dilalui kendaraan bermotor dengan ukuran lebar tidak melebihi 2.500 mm, ukuran panjang tidak melebihi 9.000 mm, ukuran paling tinggi 3.500 mm, dan muatan sumbu terberat 8 ton.

- Jalan Khusus:

Jalan arteri yang dapat dilalui kendaraan bermotor dengan ukuran lebar tidak melebihi 2.500 mm, ukuran panjang tidak melebihi 18.000 mm, ukuran paling tinggi 4.200 mm, dan muatan sumbu terberat lebih dari 10 ton.

Batas kecepatan menurut UU Nomor 22 Tahun 2009 tentang lalu-lintas dan angkutan jalan, pasal 21:

- Setiap Jalan memiliki batas kecepatan paling tinggi yang ditetapkan secara nasional.
- Batas kecepatan paling tinggi ditentukan berdasarkan kawasan permukiman, kawasan perkotaan, jalan antarkota, dan jalan bebas hambatan.
- Atas pertimbangan keselamatan atau pertimbangan khusus lainnya, Pemerintah Daerah dapat menetapkan batas kecepatan paling tinggi setempat yang harus dinyatakan dengan Rambu Lalu Lintas.
- Batas kecepatan paling rendah pada jalan bebas hambatan ditetapkan dengan batas absolut 60 (enam puluh) kilometer per jam dalam kondisi arus bebas.

Batas Kecepatan Menurut PP Nomor 111 Tahun 2015 tentang tata cara penetapan batas kecepatan, pasal 3:

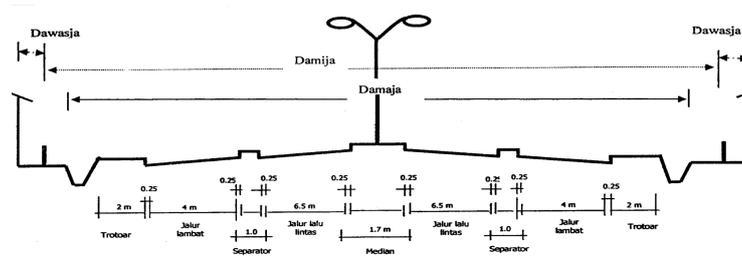
- Kecepatan paling rendah 60 kilometer per jam dalam kondisi arus bebas dan paling tinggi 100 kilometer per jam untuk jalan bebas hambatan.
- Kecepatan paling tinggi 80 kilometer per jam untuk jalan antar kota.
- Kecepatan paling tinggi 50 kilometer per jam untuk kawasan perkotaan.
- Kecepatan paling tinggi 30 kilometer per jam untuk kawasan permukiman.

6.3.4. BAGIAN UNSUR JALAN

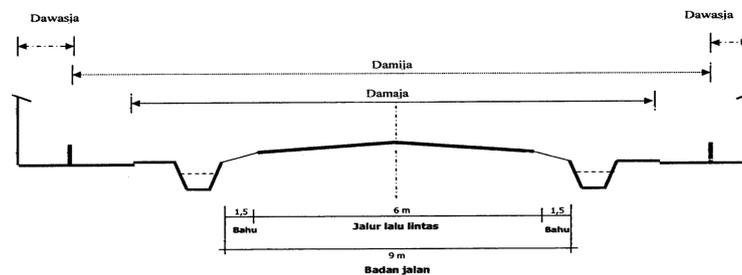
Menurut *Pedoman Konstruksi dan Bangunan Pd-T-18-2004 B* tipikal tampang melintang jalan untuk masing-masing jalan arteri primer, kolektor primer dan jalan arteri sekunder, kolektor sekunder seperti pada gambar (potongan melintang jalan untuk kolektor sekunder):

Adapun bagian-bagian jalan adalah:

- Daerah Manfaat Jalan (Damaja). Meliputi badan jalan, saluran tepi jalan, dan ambang pengamannya serta bangunan utilitas.
- Daerah Milik Jalan (Damija). Meliputi daerah manfaat jalan dan sejalur tanah tertentu di luar daerah manfaat jalan.
- Daerah Pengawasan Jalan (Dawasja). Merupakan sejalur tanah tertentu di luar daerah milik jalan yang ada dibawah pengawasan pembina jalan.



Kondisi minimal ideal



Kondisi minimum

Tampang Lintang Jalan Kolektor Sekunder

6.3.5. PRASARANA DAN SARANA TRANSPORTASI

Jalan merupakan prasarana pengangkutan yang penting untuk memperlancar kegiatan prekonomian. Makin meningkatnya usaha pembangunan menuntut pula pembangunan peningkatan jalan guna memudahkan mobilitas penduduk dan memperlancar lalu lintas barang dari satu daerah ke daerah lainnya.

Sistem jaringan jalan di Kabupaten Kutai Kartanegara terdiri dari jalan nasional, jalan provinsi dan jalan kabupaten, serta jalan khusus (jalan HPH, jalan perusahaan minyak dan jalan tambang).

Panjang jalan di Kutai Kartanegara berdasarkan status (2019) sebagai berikut:

Jalan negara/nasional	sepanjang	360,65 Km	(12,99 %)
Jalan provinsi	sepanjang	222,24 Km	(8,01 %)

Jalan kabupaten/kota sepanjang 2.193,02 Km (79,00 %)

Panjang jalan kabupaten berdasarkan kondisi jalan sebagai berikut:

Jalan kondisi baik sepanjang 1.159,17 Km (52,85 %)

Jalan kondisi sedang sepanjang 306,77 Km (13,99 %)

Jalan kondisi rusak sepanjang 410,19 Km (18,70 %)

Jalan kondisi rusak berat sepanjang 316,89 Km (14,45 %)

Panjang jalan kabupaten berdasarkan jenis permukaan sebagai berikut:

Jalan permukaan aspal sepanjang 372,64 Km (16,99 %)

Jalan permukaan beton sepanjang 857,80 Km (39,12 %)

Jalan permukaan kerikil sepanjang 587,97 Km (26,81 %)

Jalan permukaan tanah sepanjang 374,61 Km (17,08 %).

Berdasarkan kondisi jalan dan jenis permukaan bahwa kondisi jalan di Kabupaten Kutai Kartanegara secara umum masih membutuhkan peningkatan kualitas jalan. Jika ditinjau berdasarkan kelas jalan, prasarana transportasi (jalan) di Kabupaten Kutai Kartanegara hanya berada pada kelas III, artinya berdasarkan Undang-Undang No. 14 Tahun 1992 kemampuan jalan saat ini hanya mampu menahan beban sumbu (gandar roda) 8,0 Ton dan lebar kendaraan maksimum 2,50 meter. Hal ini akan menjadi batasan terhadap daya dukung tanah/jalan setempat terhadap beban kendaraan.

Selain masalah tebal perkerasan (kekuatan jalan menahan beban), permasalahan yang tidak kalah pentingnya adalah sempitnya lebar perkerasan jalan-jalan yang ada, keadaan ini jelas sangat mengganggu kelancaran sistem transportasi yang menghubungkan ibukota kabupaten dengan perdesaan.

Adapun sarana transportasi untuk memenuhi transportasi darat, kendaraan angkutan utama yang harus tersedia adalah kendaraan bermotor. Banyaknya kendaraan bermotor (unit) kendaraan yang terdaftar pada tahun 2017 yang ada di Kabupaten Kutai Kartanegara antara lain: mobil penumpang 18.780 unit kendaraan, mobil Bus 3.874 unit kendaraan, dan mobil barang 19.045 unit kendaraan, sepeda motor 366.297 unit kendaraan dan kendaraan khusus sejumlah 408.532 unit kendaraan.

Kendaraan bermotor tersebut tentu saja mengalami penambahan setiap tahunnya, dan perlu diimbangi dengan pembangunan jalan baru yang memenuhi

ketentuan baik tebal perkerasan, lebar jalan yang cukup serta bahu jalan diberi perkerasan sehingga tidak mengganggu dalam berpapasan antara kendaraan.

6.3.6. PERGERAKAN PERJALANAN

Perjalanan seseorang tentu saja berhubungan dengan kegiatan sosial-ekonomi yang mulai dari suatu tempat menuju ke tempat lain karena adanya keperluan yang berbeda (sekolah, kantor, ibadah, bisnis, rumah sakit, pasar, dan lainnya). Demikian juga bila jumlah penduduk semakin banyak tentu pergerakan semakin banyak, berawal dari hal tersebut dapat diambil variabel-variabel (sosial-ekonomi) yang besar pengaruhnya terhadap pergerakan perjalanan.

Pola pergerakan perjalanan dapat ditinjau dari asal-tujuan perjalanan, sehingga dapat dilihat distribusi perjalanan dan pembebanannya pada wilayah/zona yang ditinjau. wilayah Kabupaten Kutai Kartanegara terdiri dari 18 (delapan belas) kecamatan, dimana pada wilayah/zona kecamatan tersebut mempunyai data pergerakan (angkutan) asal-tujuan perjalanan yang merupakan informasi (data) utama yang menyatakan asal-tujuan perjalanan pada suatu di wilayah/zona yang dapat dikaitkan dengan data sosial-ekonomi diatas serta pasilitas pendukung yang ada.

Data yang ada pada 3 (tiga) wilayah/zona yaitu Kecamatan Tenggarong, Anggana dan Muara Kaman (2019):

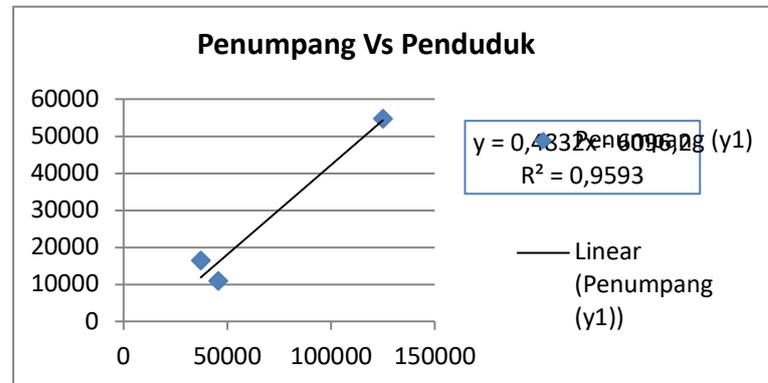
- Kecamatan Tenggarong: Penduduk = 128052 jiwa; Penumpang angkutan = 54750 orang; Panjang jalan = 188 Km.
- Kecamatan Anggana: Penduduk = 447436 jiwa; Penumpang angkutan = 10950 orang; Panjang jalan = 50 Km.
- Kecamatan Muara Kaman: Penduduk = 37447 jiwa; Penumpang angkutan = 16425 orang; Panjang jalan = 171 Km.

6.3.7. ANALISA DAN HASIL

Dalam penyelesaian analisa bangkitan perjalanan penggunaan perangkat komputer dapat membantu penyelesaian dalam kecepatan, ketepatan hitungan statistik, regresi, dengan program (Excel). Persamaan rumusan (model) yang dipilih berdasarkan uji statistik dan faktor logika serta range untuk model bangkitan perjalanan wilayah/zona Tenggarong, Anggana dan Muara Kaman dari beberapa percobaan yang

telah dilakukan menunjukkan bahwa perjalanan sangat dipengaruhi oleh jumlah penduduk, hal tersebut dibuktikan dengan kesesuaian persamaan mendekati 1 (satu) yaitu (*koef. determinasi*) $R^2 = 0,9593$.

Hasil rumusan (model) bangkitan perjalanan asal-tujuan wilayah/zona Tenggara-Anggana-Muara Kaman adalah seperti pada grafik.



Grafik Rumusan (Model) Bangkitan Perjalanan

Rumusan (model) bangkitan perjalanan asal-tujuan wilayah/zona Tenggara-Anggana-Muara Kaman adalah:

$$Y = 0,4832 (x1) - 6096,2 \text{ dengan } R^2 = 0,9593$$

Dimana: Bangkitan perjalanan (orang) = Y

Jumlah penduduk = x1

Kesesuaian persamaan (*koef. determinasi*) = R^2

6.3.8. PREDIKSI BANGKITAN PERJALANAN

Sebelum melakukan prediksi kebutuhan perjalanan maka dilakukan terlebih dahulu prediksi variabel yang mempengaruhi perjalanan tersebut. Berdasarkan rumusan (model) yang didapat variabel yang mempengaruhi terhadap perjalanan adalah jumlah penduduk. Sehingga untuk mendapatkan prediksi jumlah penduduk, perlu ada data penduduk (awal) serta pertumbuhan penduduk pertahun. Prediksi jumlah penduduk pada tahun mendatang dilakukan dengan rumus: Penduduk (awal) x $(1+i)^{\wedge}$ jumlah tahun prediksi. Berdasarkan prediksi perkembangan (pertumbuhan penduduk = i).

- **Prediksi Bangkitan Perjalanan Tenggara:**

Penduduk (2019) = 128.052 jiwa

Pertumbuhan penduduk (i) = 2,51 % per tahun

$$\begin{aligned}\text{Penduduk (2030)} &= \text{Penduduk (awal)} \times (1+i)^{\text{jlh th prediksi}} \\ &= 128.052 \times (1 + 2,51 \%)^{\text{11}} \\ &= 168.123 \text{ jiwa}\end{aligned}$$

Perjalanan (2019) = 54.750 orang

Prediksi perjalanan: $Y = 0,4832 (x1) - 6096,2$

$$\begin{aligned}\text{Perjalanan (2030)} &= 0,4832 (x1) - 6096,2 \\ &= 0,4832 (168.123) - 6096,2 \\ &= 75.141 \text{ orang}\end{aligned}$$

- **Prediksi Bangkitan Perjalanan Anggana:**

Penduduk (2019) = 47.436 jiwa

Pertumbuhan penduduk (i) = 3,77 % per tahun

$$\begin{aligned}\text{Penduduk (2030)} &= \text{Penduduk (awal)} \times (1+i)^{\text{jlh th prediksi}} \\ &= 47.436 \times (1 + 3,77 \%)^{\text{11}} \\ &= 71.268 \text{ jiwa}\end{aligned}$$

Perjalanan (2019) = 10.950 orang

Prediksi perjalanan: $Y = 0,4832 (x1) - 6096,2$

$$\begin{aligned}\text{Perjalanan (2030)} &= 0,4832 (x1) - 6096,2 \\ &= 0,4832 (71.268) - 6096,2 \\ &= 28.341 \text{ orang}\end{aligned}$$

- **Prediksi Bangkitan Perjalanan Muara Kaman:**

Penduduk (2019) = 37.447 jiwa

Pertumbuhan penduduk (i) = 0,68 % per tahun

$$\begin{aligned}\text{Penduduk (2030)} &= \text{Penduduk (awal)} \times (1+i)^{\text{jlh th prediksi}} \\ &= 37.447 \times (1 + 0,68 \%)^{\text{11}} \\ &= 50.091 \text{ jiwa}\end{aligned}$$

Perjalanan (2019) = 16.425 orang

Prediksi perjalanan: $Y = 0,4832 (x1) - 6096,2$

$$\begin{aligned}\text{Perjalanan (2030)} &= 0,4832 (x1) - 6096,2 \\ &= 0,4832 (50.091) - 6096,2 \\ &= 18.108 \text{ orang}\end{aligned}$$

6.4. EKONOMI KREATIF

6.3.1. POTENSI UMKM

Ekonomi masyarakat akan tumbuh dengan sendirinya apabila ada pertumbuhan kegiatan pariwisata. Hal ini karena wisatawan butuh akomodasi, transport, makanan, dan cinderamata khas Kutai Kartanegara. Semua akan disediakan oleh masyarakat sebagai pelaku ekonomi kreatif atau Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM).

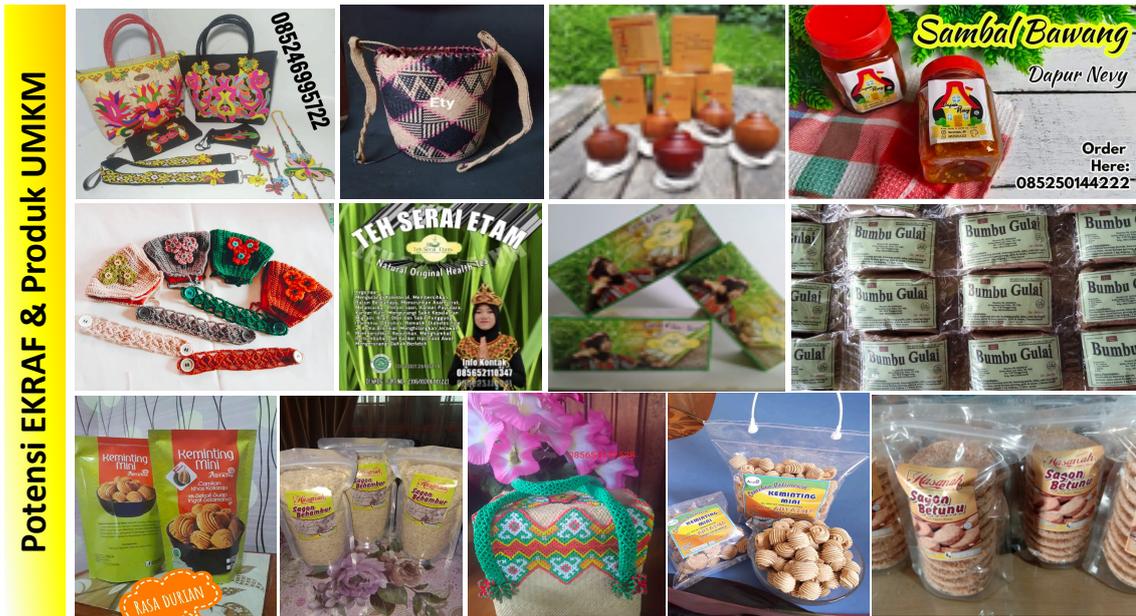
Saat ini potensi ekonomi kreatif dan UMKM sebegini sudah sangat baik dan layak untuk dikonsumsi oleh wisatawan yang datang ke Kutai Kartanegara. Namun demikian masih perlukan upaya pembinaan dalam banyak hal. Pembinaan tersebut juga dimaksudkan untuk meningkatkan kualitas produk, kemasan, perijinan, sertifikasi halal, dan menggali potensi kearifan lokal yang lain.

6.3.2. KOTA TENGGARONG

Adapun potensi ekonomi kreatif dan UMKM Kota Tenggarong dan Tenggarong Seberang dapat kita kategorikan dalam beberapa hal meliputi:

1. Produk kerajinan: tas rotan, tas rajut, manik-manik, kayu gasing, gitar tingkilan, alat peraga kayu limbah, meja kursi ukiran akar ulin
2. Produk makanan olahan: kue kas keminting, amplang, kerupuk, keripik singkong, sambal bawang, bumbu kare, dll.
3. Produk alam: madu hutan, madu kelulut, minuman serai, bawang tiway, dll.

Potensi ini yang saat ini berada di kota Tenggarong dan Tenggarong Seberang saja, belum ditunjang kecamatan sekitar yang juga mempunyai potensi yang cukup beragam.



Sumber: Kajian Komoditi Unggulan UMKM Kukur 2020

6.3.3. TENGGARONG SEBERANG



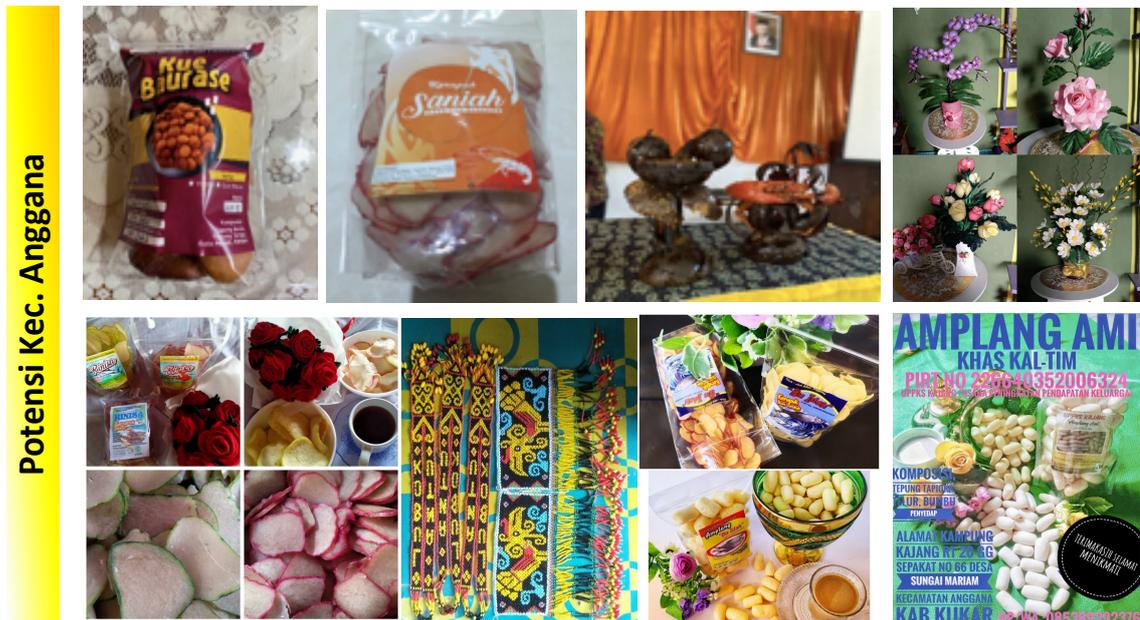
Sumber: Kajian Komoditi Unggulan UMKM Kukur 2020

Gambar 6-6 Potensi Ekraf dan UMKM Tenggarong

6.3.4. ANGGANA

Adapun potensi ekonomi kreatif dan UMKM Kecamatan Anggana dapat kita kategorikan dalam beberapa hal meliputi:

1. Produk kerajinan: tas rajut, manik-manik, kayu dan batok kelapa, kulit kerrang, kerajian bunga dan tas daur ulang, Rangge/Jaring Ikan
2. Produk makanan olahan dan hasil laut: amplang, petis, kerupuk ikan, keripik singkong, sambal bawang, kue baurase, kue cincin, abon udang, ikan & kepiting, kerupuk ikan bandeng
3. Produk alam: kacang borneo, keripik singkong, sari jahe



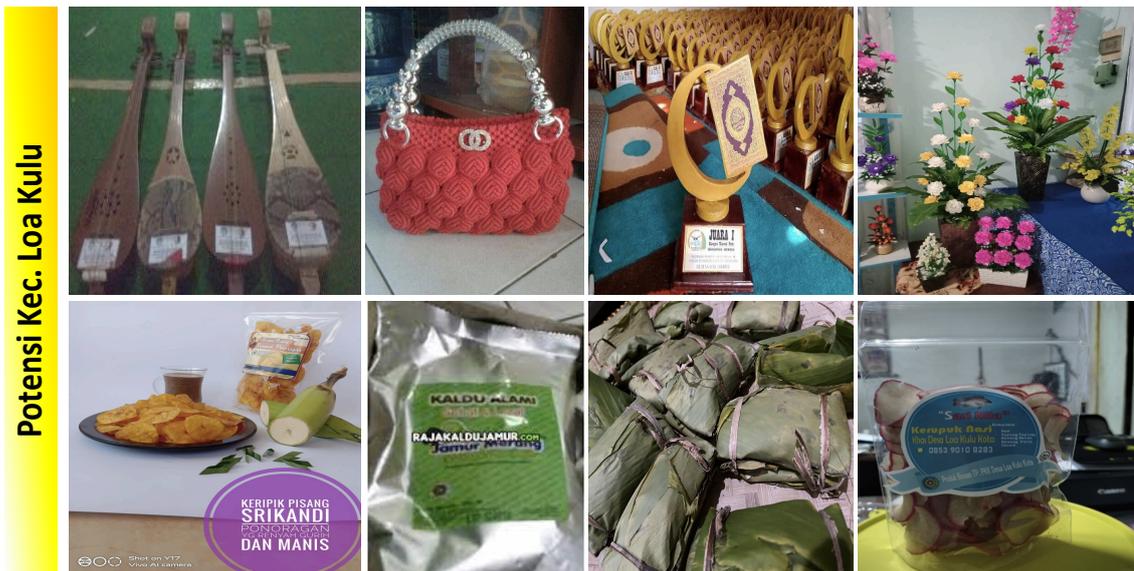
Sumber: Kajian Komoditi Unggulan UMKM Kukar 2020

Gambar 6-7 Potensi Kecamatan Anggana

6.3.5. LOA KULU

Adapun potensi ekonomi kreatif dan UMKM Kecamatan Loa Kulu dapat kita kategorikan dalam beberapa hal meliputi:

1. Produk kerajinan: tas rajut, kerajinan bunga, Teuhan Mitra Sejahtera Gitar Tingkilan, Pembuatan Piala Kayu, manik-manik
2. Produk makanan olahan: amplang, petis, kerupuk ikan,
3. Produk alam: Tempe Loa Kulu, keripik singkong, sari jahe, kaldu jamur



Sumber: Kajian UMKM Kukar 2020

Gambar 6-8 Potensi Ekraf dan UMKM Loa Kulu

6.3.6. MUARA KAMAN

Adapun potensi ekonomi kreatif dan UMKM Kecamatan Muara Kaman dapat kita kategorikan dalam beberapa hal meliputi:

1. Produk kerajinan: tas rajut, keranjang/bakul dari purun, saraung, rajutan
2. Produk makanan olahan dan hasil ikan sungai: kerupuk ikan, kerupuk bawang,
3. Produk alam: keripik singkong & pisang, sari jahe, keripik sayur dan buah, sale pisang, kopi kohiman, sari temulawak



Sumber: Pendataan Potensi Usaha Mikro Kukar 2021

Gambar 6-9 Potensi Ekraf dan UMKM Kecamatan Muara Kaman

6.5. PENGEMBANGAN DAN ANALISIS PARIWISATA

6.4.1. ANALISIS POTENSI DAN DAYA TARIK WISATA SEJARAH DAN BUDAYA

Pengembangan pariwisata sejarah dan budaya ini mengacu pada norma-norma yang termaktub dalam Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisatan, yaitu:

- a. menjunjung tinggi norma agama dan nilai budaya sebagai pengejawantahan dari konsep hidup dalam keseimbangan hubungan antara manusia dan Tuhan Yang Maha Esa, hubungan antara manusia dan sesama manusia, dan hubungan antara manusia dan lingkungan;
- b. menjunjung tinggi hak asasi manusia, keragaman budaya, dan kearifan lokal;
- c. memberi manfaat untuk kesejahteraan rakyat, keadilan, kesetaraan, dan proporsionalitas;
- d. memelihara kelestarian alam dan lingkungan hidup;
- e. memberdayakan masyarakat setempat;
- f. menjamin keterpaduan antarsektor, antardaerah, antara pusat dan daerah yang merupakan satu kesatuan sistemik dalam kerangka otonomi daerah, serta keterpaduan antarpemangku kepentingan;
- g. mematuhi kode etik kepariwisataan dunia dan kesepakatan internasional dalam bidang pariwisata; dan
- h. memperkuat keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pengembangan wisata sejarah dan warisan budaya juga mengacu kebijakan kepariwisataan baik dalam tingkat internasional atau pun nasional. Secara umum kebijakan internasional yang mendukung pengembangan wisata sejarah dan warisan budaya adalah kebijakan yang terkait dengan isu-isu pelestarian warisan budaya, pariwisata budaya, serta pariwisata keberlanjutan dan bertanggungjawab.

UNWTO menengarai bahwa wisata budaya menjadi salah satu pasar pariwisata global terbesar dan paling cepat berkembang. Diperkirakan bahwa empat dari sepuluh wisatawan global memilih tujuan perjalanan berdasarkan pada tawaran budaya. Wisatawan global semakin tertarik oleh motivasi khusus (*special motivation*) terhadap suasana tempat, keterkaitan dengan orang-orang terkenal, serta tempat-tempat

budaya, tradisi dan sejarah. Dalam laporan yang dirilis pada tahun 2012, UNWTO menyatakan bahwa wisata budaya (cultural tourism) dipahami sebagai perjalanan-perjalanan dengan tujuan utama untuk mengunjungi situs dan kegiatan di mana nilai, budaya dan sejarah telah mengubah situs dan kegiatan tersebut menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat setempat.

Wisata budaya atau cultural tourism juga bisa dimaknai sebagai: jenis kegiatan pariwisata di mana motivasi penting dari pengunjung adalah untuk mempelajari, menemukan, mengalami dan mengkonsumsi produk budaya yang berwujud dan tidak berwujud yang ada pada suatu destinasi pariwisata. International Council on Monuments and Sites (ICOMOS) juga memberikan pemahaman mengenai wisata budaya sebagai bentuk wisata yang berfokus pada lingkungan budaya dan mencakup pandangan sejarah dan budaya dari destinasi atau varian sejarah budaya, nilai-nilai dan gaya hidup penduduk setempat, serta seni, kerajinan tangan, tradisi dan adat istiadat penduduk setempat. ICOMOS juga menyatakan bahwa rute wisata berbasis budaya dapat mencakup kunjungan atau partisipasi dalam kegiatan dan acara budaya, serta mengunjungi museum, konser, pameran, galeri dan ragam kegiatan lain.

Dalam implementasinya, baik produk wisata berbasis sejarah dan budaya maupun interpretasi dari nilai atau signifikansi warisan budaya tidak bisa dilepaskan dengan konteks tempat atau destinasi. Hubungan kontekstual antara pola pergerakan dengan lingkungan alami dan pengaturan lansekap perlu dicermati, seperti hubungan antara muatan interpretasi dan orang/media penyampai interpretasi dengan elemen fisik yang menjadi bagian dari jejak warisan budaya (heritage trail). Perencanaan destinasi (destination planning) menjadi sangat penting karena selain mendudukkan produk wisata sejarah dan budaya dalam konteks tempat, tetapi juga menguatkan dan mengembangkan aspek tempat atau destinasi secara terencana untuk mendukung keberadaan produk wisata budaya.

Perencanaan destinasi pada dasarnya adalah rencana komprehensif untuk memfasilitasi pergerakan wisatawan pada suatu destinasi (inner destination) dan juga antar destination, berupa perencanaan zonasi dan aksesibilitas, penguatan daya tarik, termasuk juga penyediaan akomodasi dan amenitas pariwisata. Prinsip-prinsip pariwisata berkelanjutan dan bertanggung jawab harus menjadi acuan dalam

perencanaan destinasi wisata sejarah dan budaya khususnya tempat-tempat yang harus dijaga dan dilindungi sesuai dengan kaidah pelestarian.

Terdapat tahapan-tahapan dalam pengembangan produk wisata sejarah dan budaya. Materi dasar dari produk wisata sejarah dan budaya bisa berupa objek tak berwujud (*intangible*), dan juga objek berwujud (*tangible*). Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Melakukan signifikansi terhadap objek sejarah dan warisan budaya. Signifikansi tersebut berupa nilai-nilai estetika, historis, sosial, sains dan spiritual.
2. Objek yang sudah mendapatkan signifikansi kemudian disebut sebagai daya tarik sejarah dan warisan budaya (Historical and cultural heritage attraction).
3. Untuk menjadi suatu produk yang bisa dipahami maka diperlukan suatu produk naratif berupa interpretasi dari daya tarik sejarah dan warisan budaya. Produk naratif tersebut berisikan deskripsi dari daya tarik sejarah dan warisan budaya, uraian nilai-nilai warisan budaya, serta narasi yang meliputi tuturan cerita (*story telling*) dan alur cerita (*story line*).
4. Berdasarkan tuturan dan alur cerita tersebut kemudian dirumuskan jalur perjalanan yang dikenal sebagai jejak warisan budaya.
5. Melakukan pengemasan untuk menjadi suatu produk wisata yang bisa diakses oleh wisatawan.

Pengemasan Produk Wisata

Secara umum rumusan produk wisata sejarah dan warisan budaya diawali dengan uraian tentang jejak warisan budaya berupa judul, durasi, target wisatawan serta abstraksi mengenai signifikansi warisan budaya dan interpretasi jejak warisan budaya. Selanjutnya disajikan ilustrasi rute dari jejak warisan budaya beserta daya tarik-daya tarik yang terangkum di dalamnya. Penyajian terakhir dalam memberikan narasi tentang masing-masing daya tarik pada jejak warisan budaya tersebut. Selanjutnya produk naratif wisata sejarah dan warisan budaya ini diturunkan dalam paket wisata.

Inovasi Produk Wisata

Menjaga besaran kuantitas dari konsumen dalam konteks bisnis adalah hal mendasar agar bisa mendapat profit yang sepadan. Untuk mencapai itu, maka diperlukan inovasi produk wisata yang pada dasarnya adalah pengembangan produk wisata sejarah dan budaya yang disesuaikan dengan segmen, karakteristik,

permintaan dan/atau kebutuhan wisatawan. Maksud dari inovasi produk wisata ini adalah untuk menangkap pasar yang lebih besar.

Pelaku Wisata

Dalam operasionalisasinya, suatu produk tidak bisa berdiri sendiri. Produk membutuhkan perangkat yang mendukung dan menjembatani agar bisa diakses oleh konsumen, yaitu rantai produksi (supply chain) di satu sisi, serta saluran pemasaran (market channel) di sisi lain. Dalam konteks wisata tematik berbasis budaya, perangkat pada sisi rantai produksi sering disebut sebagai operator atau pelaku wisata. Pelaku wisata secara umum terbagi atas 2 kategori, yaitu:

- a. Pelaku wisata berbasis komunitas yang meliputi: 1) pelaku wisata dari masyarakat setempat; dan 2) pelaku wisata dari komunitas minat khusus;
- b. Pelaku wisata berbasis industri yang terdiri atas: 1) biro perjalanan wisata, dan 2) pengelola daya tarik.

Prinsip-prinsip Pengembangan Pembangunan pariwisata harus mampu memberikan dampak positif bagi masyarakat setempat. Industri pariwisata didorong untuk memberikan keseimbangan antara pelestarian nilai sejarah dan warisan budaya dengan promosi bisnis pariwisata itu sendiri. Oleh sebab itu diperlukan adanya prinsip-prinsip dasar yang menjadi pegangan dalam pengembangan pariwisata sejarah dan warisan budaya. Pengembangan pariwisata sejarah dan warisan budaya mengacu pada prinsip-prinsip yang tertera pada *"The UNWTO Global Code of Ethics for Tourism"* yang meliputi:

- a. Pemahaman dan perlindungan atas nilai-nilai sejarah dan warisan budaya dalam konteks pariwisata;
- b. Interpretasi, pengembangan, pengelolaan dan promosi dari produk-produk pariwisata sejarah dan warisan budaya;
- c. Inklusi sosial ekonomi dan pemberdayaan masyarakat setempat terutama kelompok rentan melalui pembangunan pariwisata sejarah dan warisan budaya.

Pariwisata Sejarah dan Budaya yang ada di Kabupaten Kutai Kartanegara

Kutai Kertanegara sendiri merupakan nama ibu kota di Kalimantan Timur. pada abad XIII di muara Sungai Mahakam berdiri Kerajaan bercorak Hindu Jawa yaitu Kerajaan Kutai Kertanegara yang didirikan oleh salah seorang pembesar dari Kerajaan Singasari yang bernama Raden Kusuma yang kemudian bergelar Aji Batara Agung Dewa

Sakti dan beristerikan Putri Karang Melenu sehingga kemudian menurunkan putera bernama Aji Batara Agung Paduka Nira. Literatur sejarah menyebutkan bahwa sejak abad XIII sampai tahun 1960 yang menjadi Raja (sultan) Daerah Swapraja (Kerajaan Kutai Kertanegara) berdasarkan tahun pemerintahannya adalah sebagai berikut:

Tabel 6.1. Raja-Raja di Kutai Kertanegara

Tahun	Nama Raja/Gelar
1300 – 1325	Aji Batara Agung Dewa Sakti
1350 – 1370	Aji Batara Agung Paduka Nira
1370 – 1420	Aji Maharaja Sultan
1420 – 1475	Aji Raja Mandarsyah
1475 – 1525	Aji Pangeran Tumenggung Jaya Baya (Aji Raja Puteri)
1525 – 1600	Aji Raja Mahkota
1600 – 1605	Aji Dilanggar
1605 – 1635	Aji Pangeran Sinum Panji Mendopo
1635 – 1650	Aji Pangeran Dipati Agung
1650 – 1685	Aji Pangeran Mejo Kesumo
1685 – 1700	Aji Begi gelar Aji Ratu Agung
1700 – 1730	Aji Pangeran Dipati Tua
1730 – 1732	Aji Pangeran Dipati Anum Panji Pendopo
1732 – 1739	Sultan Aji Muhammad Idris
1739 – 1782	Aji Imbut gelar Sultan Muhammad Muslihuddin
1782 – 1850	Sultan Aji Muhammad Salehuddin
1850 – 1899	Sultan Aji Muhammad Sulaiman
1899 – 1915	Sultan Aji Alimuddin
1915 – 1960	Sultan Aji Muhammad Parikesit
2001 – 2018	Sultan Haji Aji Muhammad Salehuddin II
2018-sekarang	Sultan Aji Pangeran Praboe Anoem Soerya Adiningrat

Sumber: Museum Mulawarman

Mengenai Perkembangan Sosial, Ekonomi, Budaya & Politik. Berdasarkan isi prasasti-prasasti Kutai, dapat diketahui bahwa di daerah Kutai terdapat suatu masyarakat Indonesia yang telah banyak menerima pengaruh hindu. Masyarakat tersebut telah dapat mendirikan suatu kerajaan yang teratur rapi menurut pola pemerintahan di India. Masyarakat Indonesia menerima unsur-unsur dari luar dan mengembangkannya sesuai dengan tradisi bangsa Indonesia. Kehidupan budaya masyarakat Kutai dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Masyarakat Kutai adalah masyarakat yang menjaga akar tradisi budaya nenek moyangnya.
- Masyarakat yang sangat tanggap terhadap perubahan dan kemajuan kebudayaan.

- Menjunjung tinggi semangat keagamaan dalam kehidupan kebudayaannya.
- Masyarakat Kutai juga adalah masyarakat yang respon terhadap perubahan dan kemajuan budaya.
- Hal ini dibuktikan dengan kesediaan masyarakat Kutai yang menerima dan mengadaptasi budaya luar (India) ke dalam kehidupan masyarakat.

Selain dari itu masyarakat Kutai dikenal sebagai masyarakat yang menjunjung tinggi spirit keagamaan dalam kehidupan kebudayaannya. Peninggalan Sejarah Kerajaan Kutai pada saat ini, dapat ditemukan di Museum Mulawarman yang letaknya ada di Kota Tenggarong, Kutai Kartanegara, serta di Museum Nasional Indonesia di Jakarta. Berikut ini adalah benda-benda yang merupakan peninggalan sejarah dari Kerajaan Kutai. Berdasarkan isi prasasti-prasasti Kutai, dapat diketahui bahwa di daerah Kutai terdapat suatu masyarakat Indonesia yang telah banyak menerima pengaruh Agama Hindu. Masyarakat tersebut telah dapat mendirikan suatu kerajaan yang teratur rapi menurut pola pemerintahan di India. Masyarakat Indonesia menerima unsur-unsur dari luar dan mengembangkannya sesuai dengan tradisi bangsa Indonesia.

Kehidupan budaya masyarakat Kutai dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Masyarakat Kutai adalah masyarakat yang menjaga akar tradisi budaya nenek moyangnya.
- b. Masyarakat yang sangat tanggap terhadap perubahan dan kemajuan kebudayaan.
- c. Menjunjung tinggi semangat keagamaan dalam kehidupan kebudayaannya.
- d. Masyarakat Kutai juga adalah masyarakat yang respon terhadap perubahan dan kemajuan budaya.
- e. Hal ini dibuktikan dengan kesediaan masyarakat Kutai yang menerima dan mengadaptasi budaya luar (India) ke dalam kehidupan masyarakat.

6.4.2. PEMBANGUNAN PARIWISATA BERBASIS SEJARAH DAN BUDAYA (KAWASAN PERKOTAAN DAN PERDESAAN)

Perkotaan adalah wilayah yang mempunyai kegiatan utama bukan pertanian dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perkotaan, pemusatan dan distribusi pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi. Kawasan perkotaan dapat berupa kawasan metropolitan - kawasan perkotaan yang

terdiri atas sebuah kawasan perkotaan yang berdiri sendiri atau kawasan perkotaan inti dengan kawasan perkotaan di sekitarnya yang saling memiliki keterkaitan fungsional yang dihubungkan dengan sistem jaringan prasarana wilayah yang terintegrasi dengan jumlah penduduk secara keseluruhan sekurang-kurangnya 1.000.000 (satu juta) jiwa dan kawasan megapolitan - kawasan yang terbentuk dari 2 (dua) atau lebih kawasan metropolitan yang memiliki hubungan fungsional dan membentuk sebuah sistem (UU No 26 Tahun 2007).

Sedangkan Perdesaan adalah kawasan yang mempunyai kegiatan utama pertanian, termasuk pengelolaan sumber daya alam dengan susunan fungsi kawasan sebagai tempat permukiman perdesaan, pelayanan jasa pemerintahan, pelayanan sosial, dan kegiatan ekonomi (UU No 6 Tahun 2014). Wisata Perkotaan adalah jenis produk wisata yang terjadi di wilayah kota atau perkotaan yang memiliki sifat kekotaan, meski di dalam wilayah kota mungkin saja ada kawasan yang bersifat alami. Sifat wisata dapat berskala besar (*MICE- Meeting, Incentive, Conference & Exhibition*) dan didukung ketersediaan fasilitas, sarana, dan prasarananya. Wisata Perdesaan adalah jenis produk wisata yang berada di desa (atau bagian dari desa, misalnya dusun) atau di beberapa desa yang membentuk satu kesatuan kawasan perdesaan, dikembangkan tanpa harus menjadikan wilayah perdesaan berubah drastis menjadi perkotaan.

A. Wisata Perkotaan

Diungkapkan oleh Lloyd (2007) bahwa wisata perkotaan sebagai konsumsi elemen kacamata suatu kota (seperti arsitektur, monumen, dan taman) serta fasilitas budaya (seperti museum, restoran, dan pertunjukan) oleh wisatawan. Sejalan dengan itu, Selby (2004) mengatakan bahwa wisata perkotaan berkaitan dengan peningkatan kegiatan pariwisata di daerah perkotaan sebagai aktivitas penunjang ekonomi kota.

Elemen primer merupakan atraksi wisata utama yang menarik wisatawan ke suatu kota (Shaw dan Williams, 1994). Elemen primer dapat berupa tempat aktivitas (fasilitas budaya, hiburan, event dan festival, pameran) dan lokasi rekreasi (fisik: kawasan bersejarah, monumen, obyek seni, taman, ruang terbuka hijau, pelabuhan, tepi laut; budaya: cara hidup, bahasa, baju tradisional). Elemen sekunder merupakan fasilitas pendukung dan pelayanan yang dikonsumsi wisatawan selama kunjungan mereka yang membentuk pengalaman bagi wisatawan kota.

Elemen sekunder wisata perkotaan dapat berupa fasilitas penginapan, jasa pelayanan catering, dan pusat perbelanjaan. Elemen tambahan merupakan prasarana pariwisata yang meliputi aksesibilitas dan sarana transportasi termasuk ketersediaan parkir mobil serta infrastruktur pariwisata (pusat informasi pariwisata, penanda arah daya tarik wisata maupun sarana prasarana pendukung, pemandu wisata). Selanjutnya Burtenshaw et al (1991) mengelompokkan kota-kota sesuai dengan kawasan atau elemen di dalam kota yang dapat menarik minat wisatawan, berupa kota sejarah (*the historic city*), kota budaya (*cultural city*), kota bisnis (*business city*), kota olahraga (*sport city*), kota kehidupan malam (*nightlife city*), kota belanja (*leisure shopping city*), dan kota wisata (*the tourist city*).

Jika dilihat dengan kondisi Kecamatan Tenggarong sebagai pusat kegiatan pariwisata perkotaan dapat dimasukkan ke dalam bentuk *tourist-historic city* dan *cultural city*. *Tourist-historic city* (kota sejarah) Kota wisata sejarah menggunakan nilai dan elemen sejarah yang terdapat di dalam kota tersebut sebagai daya tarik wisatanya, dimana komponen-komponennya antara lain berupa kumpulan artefak budaya, arsitektur bangunan bersejarah dan morfologi kota, event sejarah, dan lain sebagainya. Penentuan jenis kegiatan wisata sejarah dan target segmen pasar wisatawan harus disesuaikan dengan karakteristik dan sifat peninggalan sejarah yang dijadikan daya tarik wisata. Selain itu bentuk kota sejarah juga harus memperhatikan upaya-upaya konservasi terhadap peninggalan sejarah di kota sehingga kegiatan pariwisata dapat dilakukan secara berkelanjutan.

Cultural city (kota budaya) Konsep kota budaya jauh lebih luas dibandingkan dengan kota sejarah atau heritage, walau terkadang diidentikkan dengan jenis kota tersebut. Beberapa komponen yang menjadi daya tarik wisata utama bagi kota-kota budaya menurut Richards dan Wilson (2007) meliputi: distrik-distrik budaya (pecinan, kampong arab, kampong melayu), trail sastra, wisata ziarah, museum dan wisata heritage, kawasan hiburan, dan masyarakat etnis. Pengembangan konsep kota budaya sarat dengan upaya konservasi terutama pada kekayaan aset budaya, baik yang berwujud maupun tidak berwujud. Melalui konsep kota budaya, wisatawan memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan masyarakat adat dan budaya di kota

B. Wisata Pedesaan

CRDP (2009) mendefinisikan daerah pedesaan sebagai daerah yang jarang penduduknya dimana orang bergantung pada pertanian atau pada sumber daya alam, termasuk desa-desa dan kota-kota kecil yang tersebar di sekitar daerah-daerah tersebut. Wisata pedesaan dapat didefinisikan sebagai “pengalaman desa” dimana mencakup berbagai atraksi dan kegiatan yang berlangsung di daerah pertanian atau non-perkotaan. Wisata pedesaan memiliki ciri-ciri (Lane, 1994):

- a. Terletak di daerah pedesaan.
- b. Secara fungsional pedesaan dibangun pada fitur-fitur khusus usaha kecil pedesaan, ruang terbuka, kontak dengan lingkungan alam, heritage, masyarakat tradisional, dan pekerjaan tradisional.
- c. Pedesaan memiliki skala kecil, baik dalam skala bangunan dan pemukiman.
- d. Tradisional dalam karakter, tumbuh perlahan, teratur, seimbang, dan terhubung dengan keluarga lokal.

Pedesaan sebagian besar dikendalikan secara lokal dan dikembangkan secara baik untuk kepentingan jangka panjang kawasan. Pada dasarnya wisata pedesaan bukan hanya berbasis wisata pertanian, tetapi didalamnya juga terdapat wisata alam, ekowisata, wisata petualangan, wisata olahraga, wisata kesehatan, wisata pendidikan, serta wisata seni dan warisan budaya. Smith dan Eadington (1992) membagi wisata pedesaan ke dalam tiga tipe kegiatan wisata, yaitu:

- a. Wisata *heritage* (warisan budaya), yaitu berlibur dengan tujuan utamanya mengunjungi tempat-tempat serta memiliki pengalaman beraktivitas yang berhubungan dengan masa lalu atau warisan budaya.
- b. Wisata alam atau ekowisata, dengan berwisata mengunjungi alam termasuk mengamati tanaman dan satwa liar. Wisata jenis ini dapat berupa wisata pasif dengan hanya mengobservasi atau wisata aktif, dimana wisatawan mengambil bagian dalam kegiatan wisata alam atau petualangan.
- c. Agrowisata, dengan berwisata mengunjungi peternakan atau lahan pertanian, atau tempat produksi produk agribisnis dengan tujuan kesenangan, pendidikan, atau keterlibatan aktif dalam kegiatan-kegiatan tersebut. Agrowisata juga dapat berupa mengambil bagian dalam berbagai kegiatan berbasis pertanian, termasuk pasar

petani (*farmer's market*), mengunjungi festival pertanian, bermalam di peternakan, dan lain sebagainya.

Konsep wisata pedesaan ini cocok untuk arah pengembangan destinasi pariwisata di wilayah Kecamatan Anggana (Kutai Lama), Desa Jembayan Induk Kecamatan Loa Kulu, dan Kecamatan Muara Kaman.

6.4.3. PEMBANGUNAN PARIWISATA BERBASIS EDUKASI (*EDUTOURISM*)

Pendekatan Pariwisata Pendidikan Pendekatan Pariwisata Pendidikan ini merupakan konsep pendukung yang digunakan sebagai pedoman dalam Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Kutai Kartanegara. Pendekatan pariwisata pendidikan (*edutourism*) sendiri merupakan konsep pengembangan wisata yang menerapkan pendidikan formal atau nonformal tentang suatu pengetahuan kepada wisatawan yang berkunjung ke suatu daya tarik wisata. Pada tempat tersebut wisatawan dapat melakukan kegiatan wisata dan belajar dengan metode yang menyenangkan.

Melalui pariwisata pendidikan maka proses pembelajaran dapat lebih cepat dimengerti dan diingat karena metodenya yang menyenangkan. Menurut Perdanaputri (2012), pariwisata pendidikan ini memiliki konsep dimana telah dibuat dan diakui oleh beberapa yurisdiksi, antara lain sebagai berikut :

1. *Instruction*, fasilitas pembelajaran terhadap sasaran yang diidentifikasi baik yang disampaikan oleh pengajar atau bentuk lainnya.
2. *Teaching*, tindakan seorang pengajar yang dirancang untuk memberikan pengajaran terhadap peserta didik.
3. *Learning*, pembelajaran dengan persiapan serta pendidikan dengan pengetahuan khusus, keterampilan, atau kemampuan yang dapat diterapkan.

Berdasarkan konsep pariwisata pendidikan tersebut, maka pariwisata pendidikan adalah sebuah gagasan yang menerapkan pendidikan nonformal terhadap suatu pengetahuan kepada wisatawan saat berkunjung ke suatu objek wisata. Bagi masyarakat, pendidikan dan kegiatan wisata di Indonesia merupakan dua institusi yang berbeda dalam pelaksanaannya. Sebelumnya, bagi masyarakat umum berkeaktifitas di alam hanyalah semata-mata untuk tujuan wisata. Namun paradigma baru telah

menggantikan yang lama yaitu alam sebagai wisata dan pendidikan. Untuk kolaborasi konsep pendidikan dan wisata dapat dilakukan melalui program wisata pendidikan yang telah dirasakan oleh banyak masyarakat seperti *ecotourism, heritage tourism, rural/farm tourism, community tourism, student exchanges, gathering, outing*, atau *outward bound*.

Dalam pembangunan Pariwisata Pendidikan di Kabupaten Kutai Kartanegara harus mempertimbangkan alasan individu untuk melakukan perjalanan wisata. Hal ini diungkapkan oleh Suwanto (2004), wisatawan melakukan wisata pendidikan diantaranya adalah untuk:

- a. Memenuhi kebutuhan rekreasi;
- b. Memenuhi kebutuhan pendidikan serta penelitian;
- c. Memenuhi kebutuhan religi;
- d. Memenuhi kebutuhan kesehatan;
- e. Memenuhi kebutuhan terhadap seni dan budaya;
- f. Sebagai kebutuhan dalam memenuhi kepentingan keamanan;
- g. Sebagai kebutuhan dalam memenuhi kepentingan hubungan keluarga;
- h. Sebagai kebutuhan dalam memenuhi kepentingan politik.

Adapun manfaat dari pelaksanaan pariwisata pendidikan Menurut Winarto (2016) ialah sebagai berikut:

1. Pengunjung akan memperoleh pengalaman langsung dari objek yang dilihat;
2. Pengunjung turut serta dalam berbagai kegiatan sehingga dapat mengembangkan bakat serta keterampilan;
3. Pengunjung dapat memperdalam serta memperluas wawasan;
4. Pengunjung dapat mempraktikkan teori ke dalam praktik;
5. Pengunjung dapat memperoleh pengetahuan serta pengalaman yang terintegrasi.

Segmentasi wisata pendidikan dibagi dua yaitu:

1. Segmentasi berdasar segmen pasar wisata pendidikan
 - a. menekankan pada kegiatan wisata (*tourism first*) yang merupakan program wisata untuk siswa dewasa (*senior*) dimana sejumlah bentuk kegiatan belajar menjadi bagian penting dalam kegiatan wisata.
 - b. menekankan pada pendidikan (*education first*) yang merupakan program dimana kegiatan wisata merupakan tujuan utama

2. Segmentasi berdasar objek wisata
 - a. segmentasi demographic dan sosial ekonomi,
 - b. segmentasi geografi, dan
 - c. segmentasi psikografi.

Penerapan konsep pariwisata pendidikan di Kabupaten Kutai Kartanegara merupakan sebuah konsep yang multidimensi dan multidisiplin, sehingga perlu persiapan yang matang dan pengawasan yang ketat terhadap penerapannya agar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Konsep pariwisata pendidikan ini muncul karena proses pendidikan yang formal yang membosankan, sehingga pariwisata pendidikan ini dapat dijadikan jalan keluar dalam proses pendidikan karena tidak formal, kaku dan membosankan. Pariwisata pendidikan ini juga sangat berpengaruh terhadap peningkatan pengetahuan dan objek wisata. Di Indonesia terdapat 4 jenis pariwisata pendidikan, yaitu :

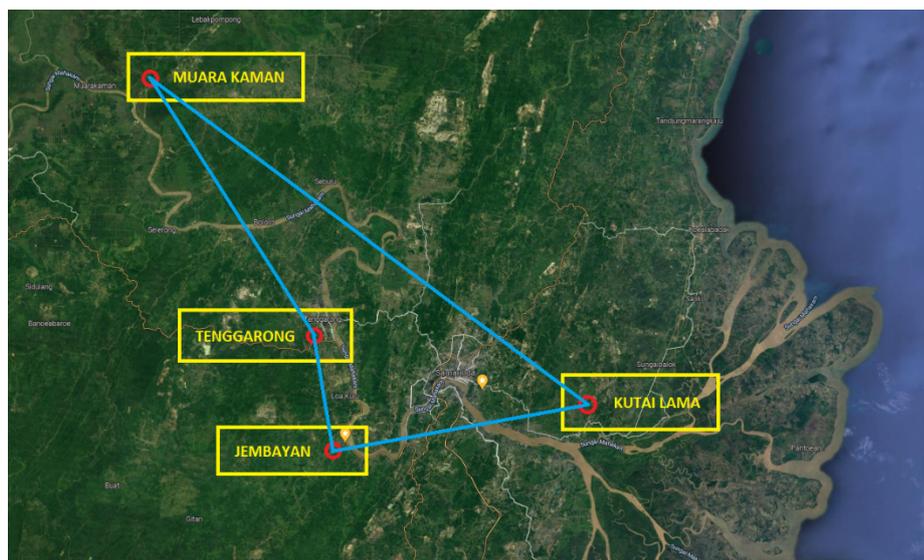
1. Wisata Edukasi Science atau Ilmu Pengetahuan Wisata edukasi science atau ilmu pengetahuan merupakan wisata yang berbasis pada pendidikan ilmu pengetahuan.
2. Wisata Edukasi Sport atau Olahraga Wisata edukasi sport atau olahraga ini merupakan pariwisata pendidikan yang berbasis kepada pendidikan olahraga.
3. Wisata Edukasi Culture atau Kebudayaan Wisata edukasi culture atau kebudayaan ini mencakup dalam bidang seni, adatisti adat, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan kebudayaan.
4. Wisata Edukasi Agrobisnis Wisata edukasi agrobisnis ini berbasis pada pendidikan dibidang agro atau pertanian dan peternakan yang merupakan bisnis dari suatu perusahaan atau perorangan.

Berdasarkan konsep pariwisata pendidikan yang dijelaskan diatas, maka pembangunan pariwisata pendidikan di Kabupaten Kutai Kartanegara harus mengacu pada beberapa prinsip dasar wisata pendidikan yaitu:

1. Memiliki fokus pada wilayah alami yang menjamin pengunjung memiliki kesempatan untuk menikmati alam secara langsung;
2. Menyediakan layanan penerangan atau pendidikan kepada pengunjung dalam menikmati alam agar mereka memiliki tingkat pengertian, apresiasi, dan kepuasan yang lebih besar dalam berwisata;

3. Melakukan penanganan kegiatan wisata yang dapat memberikan efek terbaik dalam memelihara kelestarian ekologi;
4. Memberikan kontribusi terhadap konservasi lingkungan alami dan warisan budaya setempat;
5. Memberikan kontribusi positif bagi kehidupan ekonomi dan sosial masyarakat lokal secara terus menerus;
6. Menghormati budaya lokal serta sensitif terhadap keberadaan dan pengembangan budaya tersebut;
7. Secara konsisten menjadikan aspirasi pengunjung sebagai masukan dan pertimbangan dalam mengembangkan kegiatan wisata; dan
8. Dipasarkan dan dipromosikan secara jujur dan akurat sehingga pada saat dikunjungi dapat memenuhi harapan para wisatawan secara nyata.

6.4.4. ZONASI KAWASAN PARIWISATA DAN POTENSI PENGEMBANGAN INTEGRATED TOURISM DEVELOPMENT



Sumber: Data diolah dari Google Maps

Gambar 6-10 Peta Zonasi *Integrated Tourism Development*

Pengertian Potensi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) potensi diartikan sebagai suatu kemampuan yang mempunyai berbagai kemungkinan atau harapan untuk dikembangkan lebih lanjut, baik itu berupa kekuatan, daya, ataupun kesanggupan yang diperoleh masyarakat secara langsung ataupun melalui proses yang panjang.

Potensi pariwisata budaya dimana Kutai Kartanegara memiliki komponen-komponen dari Kesultanan Kutai Kartanegara pada masa dahulu sampai kini adalah merupakan warisan budaya yang nyata baik dalam bentuk situs arkeologi maupun cagar budaya baik yang ada di Tenggarong, Kutai Lama, Muara Kaman.

Potensi wisata alam merupakan salah satu daya tarik lainnya dimana daerah ini memiliki sungai Mahakam dengan anak sungai lainnya menjadi prasana transportasi air serta wilayah yang mempunyai topografi bervariasi mulai daerah datar, berbukit sampai dengan pegunungan, serta daerah persawahan, kondisi yang demikian tersebut tentu memiliki peluang pengembangan berbagai tempat obyek wisata.

Potensi lainnya adalah secara geografis letaknya cukup strategis karena (Tenggarong, Kutai Lama, Muara Kaman) berdampingan dengan Samarinda dan Balikpapan serta Bontang yang menjadi sasaran utama pemasaran hasil produksi.

Kedepannya Kalimantan Timur akan menjadi wilayah Ibu Kota Negara (IKN) baru Tanah Air, wilayah tersebut yakni Kutai Kartanegara dan sebagian wilayah Penajam Paser Utara, tentu saja hal tersebut merupakan peluang yang banyak bagi potensi berbagai bidang dan salah satunya adalah pariwisata.

Potensi yang selama ini sudah ada yaitu tradisi dan adat istiadat masyarakat yang dikemas dalam bentuk event budaya upacara (Adat Erau) serta berbagai bentuk kesenian serta seni budaya lainnya yang ada di daerah ini dengan menambah kreativitas gaya tarik untuk pengembangan warisan budaya dalam bentuk kesenian serta destinasi wisata yang beragam baik dari sejarah hingga alamnya.

Potensi perkembangan internal Kalimantan Timur merupakan salah satu pusat pertambangan dan adanya hubungan antara kota Tenggarong yang merupakan ibukota kabupaten Kutai Kartanegara dengan kota-kota atau kecamatan di wilayah hinterlandnya (penyangga) dimana secara administratif sebagai kolektor perdagangan dari daerah penyangga untuk dipasarkan keluar daerah, serta distributor barang primer dan sekunder pusat pelayanan wilayah ke daerah penyangga.

6.4.5. PENGEMBANGAN PARIWISATA BERKELANJUTAN (*SUSTAINABLE TOURISM DEVELOPMENT*)

Konsep Sustainable Tourism Development diperkenalkan oleh World Commission on Environment and Development (WCAD di Brundtland Report pada tahun 1987), disebutkan bahwa, *"Sustainable development is development that meets the needs of present without compromising the ability of future generation to meet their own needs"*. Dari pernyataan tersebut dipahami bahwa Sustainable Development adalah bagian dari pembangunan keberlanjutan dengan mempertimbangkan kebutuhan saat ini dengan tidak mengabaikan kemampuan generasi mendatang untuk memenuhi kebutuhannya. Demikian pula WTO mengedepankan prinsip-prinsip pembangunan yang mencakup Ecological Sustainability, Sosial and Cultural Sustainability, dan Economic Sustainability, baik untuk generasi yang sekarang maupun generasi yang akan datang.

Dalam perjalanan waktu, konsep pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development) diadopsi ke dalam konsep pembangunan pariwisata berkelanjutan (Sustainable Tourism Development). Pembangunan pariwisata berkelanjutan diartikan sebagai proses pembangunan pariwisata yang berorientasi kepada kelestarian sumber daya yang dibutuhkan untuk pembangunan pada masa mendatang, pengertian pembangunan pariwisata berkelanjutan ini pula diartikan *"Form of tourism that are consistent with natural, sosial, and community values and which allow both host and guest to enjoy positive and wirth while interaction and shared experience"*. Selain itu, Wall, menekankan pembangunan pariwisata berkelanjutan tidak hanya pada ekologi dan ekonomi, tetapi juga berkelanjutan secara kebudayaan, karena kebudayaan juga merupakan sumber daya penting dalam pembangunan pariwisata.

Menurut Piagam Pariwisata Berkelanjutan tahun 1995, pembangunan pariwisata yang berkelanjutan adalah pembangunan yang didukung secara ekologis dalam jangka panjang, sekaligus layak secara ekonomi, adil secara etika dan sosial terhadap masyarakat. Prinsip-prinsip pembangunan pariwisata yang berkelanjutan adalah:

1. Satu syarat penting bagi terciptanya manajemen pariwisata yang memadai dan handal adalah harus terjaminnya keberlanjutan sumber daya pendukung pembangunan pariwisata.

2. Pariwisata harus berkontribusi pada pembangunan berkelanjutan dan diintegrasikan dengan lingkungan alam, budaya, dan manusia. Pariwisata harus menjamin perubahan yang dapat diterima sehubungan dengan pengaruhnya terhadap sumber daya alam, keanekaragaman hayati, dan kapasitas untuk asimilasi berbagai dampak dan residu yang ditimbulkan.
3. Pemerintah dan otoritas yang berwenang dengan partisipasi lembaga swadaya masyarakat dan masyarakat setempat, harus melakukan tindakan untuk memadukan perencanaan, pariwisata sebagai kontribusi pada pembangunan berkelanjutan.
4. Pemerintah dan organisasi multilateral harus memprioritaskan dan memperkuat bantuan langsung dan tidak langsung untuk proyek-proyek pariwisata yang berkontribusi pada perbaikan kualitas lingkungan.
5. Ruang-ruang yang peka lingkungan dan budaya, saat ini dan masa depan, harus diberi prioritas khusus dalam kerjasama teknis dan bantuan keuangan untuk pembangunan berkelanjutan.
6. Promosi berbagai bentuk lain dari pariwisata yang selaras dengan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan merupakan jaminan terhadap stabilitas dalam jangka menengah dan panjang.
7. Pemerintah harus mempromosikan dan berpartisipasi dalam penciptaan jaring penelitian yang terbuka, penyebaran informasi dan pengetahuan tepat guna dalam pariwisata dan berbagai teknologi pariwisata yang berkelanjutan.
8. Pengembangan kebijakan pariwisata berkelanjutan membutuhkan dukungan dan promosi dari sistem pengelolaan pariwisata yang ramah lingkungan, studi kelayakan untuk transformasi sektor, sekaligus pelaksanaan proyek-proyek percontohan dan pengembangan berbagai program kerjasama internasional.

Hal lain yang juga terkait dengan pembangunan berkelanjutan adalah konsep pariwisata berkualitas. Konsep ini muncul karena dua alasan, yaitu konsep pariwisata berkualitas dapat mencapai keberhasilan pariwisata dari sisi pemasaran dan memberikan manfaat kepada masyarakat setempat dan lingkungannya. Pariwisata berkualitas tidak selalu harus pariwisata yang mahal. Pariwisata berkualitas lebih cenderung pada daya tarik wisata, fasilitas, dan pelayanan yang menawarkan, “good

value for money”, melindungi sumber daya pariwisata, dan menarik jenis-jenis wisatawan yang menghargai masyarakat dan lingkungan setempat.

6.4.6. PENDEKATAN PROTOKOL KESEHATAN DI ERA *NEW NORMAL*

WHO telah menyatakan Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sebagai sebuah pandemi. Penyebaran COVID-19 di Indonesia saat ini sudah semakin meluas lintas wilayah dan lintas negara yang diiringi dengan peningkatan jumlah kasus dan/atau jumlah kematian. Situasi ini kian berdampak pada aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan, serta kesejahteraan masyarakat di Indonesia, sehingga diperlukan strategi dan upaya yang komprehensif dalam percepatan penanganan COVID-19. Masyarakat harus melakukan perubahan pola hidup dengan tatanan dan adaptasi kebiasaan yang baru (*new normal*) agar dapat hidup produktif dan terhindar dari penularan COVID-19.

Gaya hidup normal yang lama harus ditinggalkan dan memulai gaya hidup normal yang baru (*the new normal life*), di mana masyarakat tetap beraktivitas tapi dengan pola hidup yang baru yang sesuai dengan protokol kesehatan. Tempat dan fasilitas umum merupakan area dimana masyarakat melakukan aktifitas kehidupan sosial dan berkegiatan dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Resiko pergerakan orang dan berkumpulnya masyarakat pada tempat dan fasilitas umum, memiliki potensi penularan COVID-19 yang cukup besar. Oleh karena itu, perancangan fasilitas umum harus dapat memperhatikan kondisi ini.

Desain arsitektur harus dapat mengakomodasi kegiatan protokol kesehatan yang harus dilakukan sebagai salah satu mitigasi dampak pandemi COVID-19 khususnya di tempat dan fasilitas umum. Berikut adalah penerapan protokol kesehatan untuk fasilitas umum khususnya bagi pengelola tempat wisata di masa pandemi berdasarkan Keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor HK.01.07/Menkes/382/2020 tentang Protokol Kesehatan bagi Masyarakat di Tempat dan Fasilitas Umum dalam Rangka Pencegahan dan Pengendalian Corona Virus Disease 2019 (COVID-19).

1. Memperhatikan informasi terkini serta himbauan dan instruksi pemerintah pusat dan pemerintah daerah terkait COVID-19 di wilayahnya. Informasi secara berkala

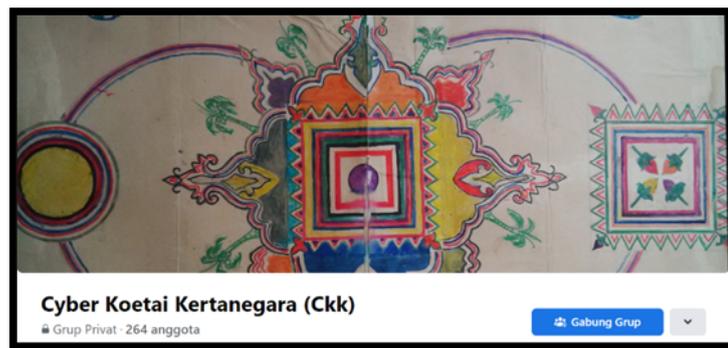
- dapat diakses pada laman <https://infeksiemerging.kemkes.go.id> dan / atau www.covid19.go.id serta kebijakan pemerintah daerah setempat.
2. Melakukan pembersihan dengan disinfeksi secara berkala (paling sedikit tiga kali sehari) terutama pada area, sarana dan peralatan yang digunakan bersama seperti pegangan tangga, pintu toilet, perlengkapan dan peralatan penyelenggaraan kegiatan daya tarik wisata, dan fasilitas umum lainnya.
 3. Menyediakan fasilitas cuci tangan pakai sabun yang memadai dan mudah diakses oleh pengunjung.
 4. Mengoptimalkan sirkulasi udara dan sinar matahari masuk area dalam gedung. Jika terdapat AC lakukan pembersihan filter secara berkala.
 5. Memastikan ruang dan barang publik bebas dari vektor dan binatang pembawa penyakit.
 6. Memastikan kamar mandi/toilet berfungsi dengan baik, bersih, kering, tidak bau, dilengkapi sarana cuci tangan pakai sabun atau handsanitizer, serta memiliki ketersediaan air yang cukup.
 7. Memperbanyak media informasi wajib pakai masker, jaga jarak minimal 1 meter, dan cuci tangan di seluruh lokasi.
 8. Memastikan pekerja/SDM pariwisata memahami perlindungan diri dari penularan COVID-19 dengan PHBS.
 9. Pemberitahuan informasi tentang larangan masuk ke lokasi daya tarik wisata bagi pekerja dan pengunjung yang memiliki gejala demam, batuk, pilek, nyeri tenggorokan, dan/atau sesak nafas.
 10. Melakukan pemeriksaan suhu tubuh di pintu masuk gedung. Jika ditemukan pekerja atau pengunjung dengan suhu lebih dari 37,3⁰ C (2 kali pemeriksaan dengan jarak 5 menit) tidak diperkenankan masuk. Petugas pemeriksaan suhu menggunakan masker dan pelindung wajah (faceshield). Pelaksanaan pemeriksaan suhu agar didampingi oleh petugas keamanan.
 11. Mewajibkan pekerja/SDM pariwisata dan pengunjung menggunakan masker. Jika tidak menggunakan masker tidak diperbolehkan masuk lokasi daya tarik wisata.
 12. Memasang media informasi untuk mengingatkan pekerja/SDM pariwisata, dan pengunjung agar mengikuti ketentuan pembatasan jarak fisik dan mencuci

- tangan pakai sabun dengan air mengalir atau menggunakan hand sanitizer serta kedisiplinan menggunakan masker.
13. Terapkan jaga jarak yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti:
 - Pembatasan jumlah pengunjung yang masuk
 - Pengaturan kembali jam operasional
 - Mengatur jarak saat antrian dengan memberi penanda di lantai minimal 1 meter (seperti di pintu masuk, kasir, dan lain lain)
 - Mengoptimalkan ruang terbuka untuk tempat penjualan/transaksi agar mencegah terjadinya kerumunan
 - Membatasi kapasitas penumpang lift dengan pemberian label di lantai lift
 - Pengaturan jarak minimal 1 meter di elevator dan tangga
 - Pengaturan alur pengunjung di area daya tarik wisata
 - Menggunakan pembatas/partisi (misalnya flexy glass) di meja atau counter sebagai perlindungan tambahan untuk pekerja/SDM pariwisata (loket pembelian tiket, customer service, dan lain-lain).
 14. Mendorong penggunaan metode pembayaran nontunai (tanpa kontak dan tanpa alat bersama).
 15. Jika memungkinkan, dapat menyediakan pos kesehatan yang dilengkapi dengan tenaga kesehatan dan sarana pendukungnya untuk mengantisipasi pengunjung yang mengalami sakit.
 16. Jika ditemukan pekerja/SDM pariwisata dan pengunjung yang ditemukan yang suhu tubuhnya lebih dari 37,3⁰ C dan gejala demam, batuk, pilek, sakit tenggorokan, dan/atau sesak nafas, diarahkan dan dibantu untuk mendapatkan pelayanan kesehatan di fasilitas pelayanan kesehatan terdekat.
 17. Lokasi daya tarik wisata yang berisiko terjadinya penularan karena sulit dalam penerapan jaga jarak dan banyaknya penggunaan peralatan/benda-benda secara bersama/bergantian, agar tidak dioperasikan dahulu.

6.4.7. KONSEP PENGEMBANGAN PEMASARAN PARIWISATA SEJARAH DAN BUDAYA KUTAI KARTANEGARA

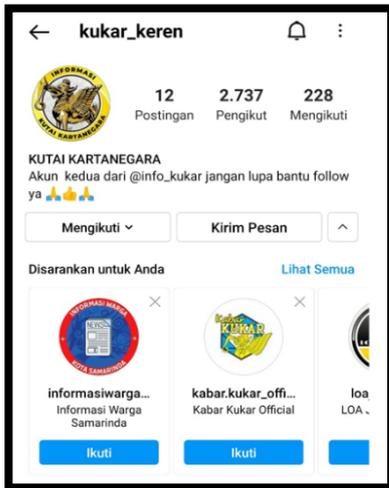
A. Mengenalkan Seni Tradisional Kutai Kartanegara Ing Martapura Melalui Media Secara Luas

Melestarikan warisan budaya Kutai Kartanegara Ing Martapura melalui “Media Sosial Berbasis Komunitas” dengan melibatkan masyarakat dan membawa kesadaran dan minat tentang warisan budaya dengan melibatkan generasi muda karena mereka sudah terbiasa dengan apa pun yang berhubungan dengan teknologi digital.



Adapun karakter umum media komunitas untuk melestarikan warisan budaya Kutai Kartanegara Ing Martapura sebagai berikut:

- a. **Tujuan:** Menyajikan berita dan informasi tentang warisan budaya Kutai Kartanegara Ing Martapura dan mengajak anggota masyarakat berpartisipasi dalam komunikasi publik melalui media komunitas.
- b. **Kontrol dan Kepemilikan:** Media komunitas dikuasai oleh penduduk lokal, pemerintah lokal, atau organisasi berbasis komunitas.
- c. **Isi Berorientasi Lokal:** Memiliki prinsip kedekatan (*proximity*) dan jurnalistik sebagai nilai berita (*news value*).
- d. **Produksi media:** Dikerjakan oleh pekerja non-profesional dan sukarelawan.
- e. **Distribusi:** Distribusi melalui media sosial (Facebook, WA, Instagram, TikTok, dll).
- f. **Audiens:** Lingkup audiens biasanya bersifat lokal yang jumlahnya relatif kecil, lokasinya jelas secara geografis.
- g. **Keuangan:** Secara mendasar pendanaan bersifat non-komersial, namun dana yang masuk bisa berasal dari sponsorship, iklan, dan subsidi pemerintah daerah.

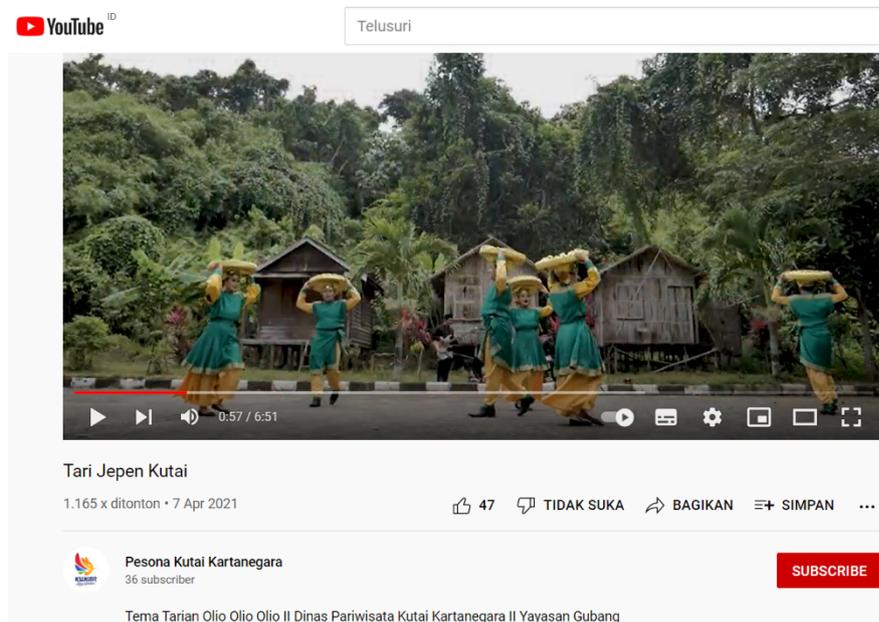


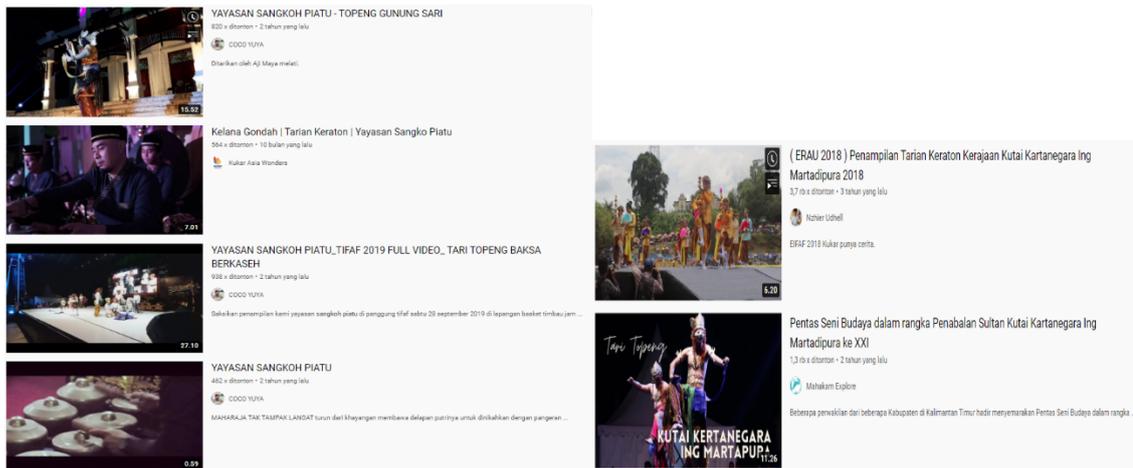
Lebih lanjut, pelibatan pemuda dalam pelestarian budaya penting dilakukan karena pemuda memiliki kekuatan untuk memajukan pelestarian budaya. Tidak hanya membangun kesadaran dan pengakuan tentang budaya oleh generasi muda, tetapi mereka juga dapat memperkenalkan dan mempromosikan budaya ke lingkungan mereka.

B. Revitalisasi Budaya Kutai Kartanegara Ing Martapura Melalui Digitalisasi

Pendekatan revitalisasi budaya mungkin tampak sebagai cara yang tepat sasaran dan efisien untuk mendukung seni budaya tradisional Kutai Kartanegara Ing Martapura. Contoh proyek revitalisasi budaya untuk melestarikan warisan budaya adalah “Proyek Pelestarian Digital”.

Memfilmkan upacara adat di kampung halaman ketika mereka sedang berlibur. Upacara termasuk tradisi pernikahan dan acara khusus seperti lagu tradisional dan tarian tradisional. Film ini tidak hanya tentang upacara tetapi juga tentang permainan tradisional. Selanjutnya, jika filmnya bagus; mereka dapat diunggah ke internet untuk mempromosikan budaya dan mencegah budaya tersebut dari kepunahan.





C. Menghubungkan Budaya Kutai Kartanegara Ing Martapura dengan Masyarakat

Salah satu upaya untuk menghubungkan budaya dan masyarakat adalah dengan mengadakan acara budaya. Acara budaya memegang peranan penting untuk melestarikan budaya karena merupakan strategi yang baik untuk mempromosikan budaya. Pelestarian dan promosi budaya tidak hanya membutuhkan kesadaran dan upaya dari masyarakat tetapi juga tanggung jawab dari pemerintah. Pemerintah memiliki kebijakan untuk membuat *event* budaya sebagai upaya menjaga eksistensi warisan budaya, khususnya seni budaya tradisional Kutai Kartanegara Ing Martapura.



Gambar 6-11 Seni dan Budaya Kutai Kartanegara

D. Peningkatan Kapasitas dalam Lembaga Adat Kutai Kartanegara Ing Martapura

Lembaga adat memainkan peran penting dalam pengembangan dan keberlanjutan warisan seni dan budaya Kutai Kartanegara Ing Martapura. Ini mungkin

menyangkut kepemilikan tanah, penggunaan sumber daya, atau pembentukan keluarga. Lembaga adat juga terlibat dalam memediasi secara efektif antara pihak-pihak yang bersengketa yang mungkin timbul dalam masyarakat tentang penggunaan bahan tradisional yang tepat. Lembaga-lembaga ini dapat memainkan peran yang lebih aktif dan positif dalam perlindungan dan promosi praktek seni lokal atau warisan budaya tradisional secara umum.



7.1. KESIMPULAN

Kutai Kartanegara merupakan salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Kalimantan Timur dan memiliki kekuatan dalam pengembangan Sejarah dan Budaya, selain wilayahnya yang luas kaya dengan sejarah serta sumber daya alam yang melimpah baik berupa potensi yang ada di dalam bumi maupun potensi wisata alam, budaya, dan buatan. Kabupaten Kutai Kartanegara juga merupakan wilayah yang memiliki potensi wisata sejarah karena erat hubungannya dengan sejarah Kutai Kartanegara. Kutai dikenal sebagai Kabupaten Budaya, yang tentunya harus dilestarikan. Bentuk dari pelestarian adalah, menggali dan memunculkan kembali warisan sejarah dan budaya tersebut dalam bentuk kearifan lokal masyarakat, ikon, motif, seni, ukiran dan tarian.

Sejarah dan budaya perlu dikelola secara tepat melalui upaya perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan dalam rangka memajukan kebudayaan nasional untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Warisan sejarah dan budaya diartikan sebagai produk hasil budaya fisik yang bersumber dari tradisi yang khas dan prestasi spiritual yang berbentuk nilai dari masa lalu.

Sejarah dan budaya sangat erat hubungannya dengan kepariwisataan yang mempunyai nilai-nilai penting didalam masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia umumnya sangat menghormati dan mempunyai jiwa untuk melestarikan nilai sejarah dan nilai budaya yang ada di dalam kehidupan masyarakat. Konteksnya dengan hal tersebut juga tetap terjaga pada wilayah-wilayah yang mempunyai nilai-nilai sejarah dan budaya yang punya ciri khas, salah satunya adalah adanya Sejarah Kerajaan Kutai di Kalimantan Timur yang diiringi dengan nilai-nilai budaya masyarakatnya.

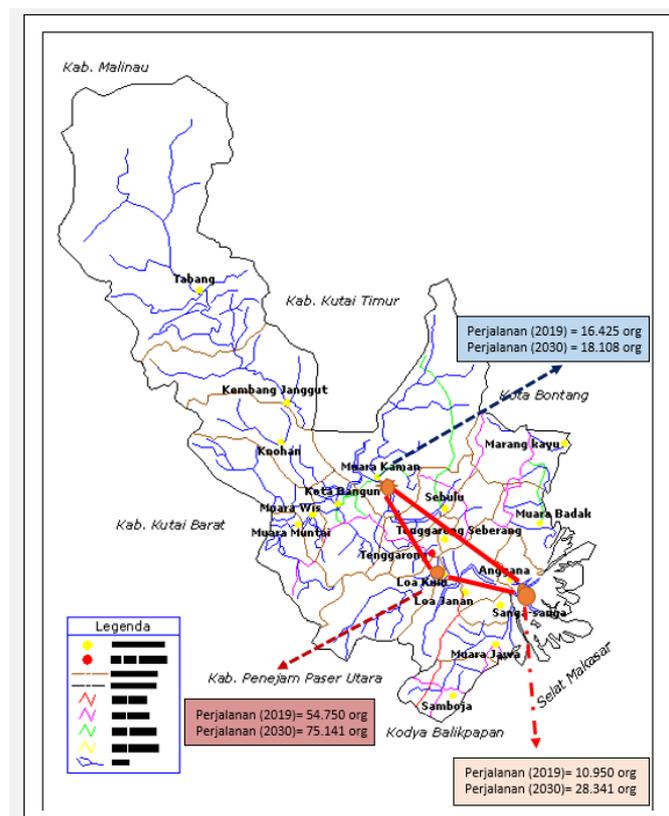
7.2. REKOMENDASI DAN KONSEP PENGEMBANGAN

7.2.1. REKOMENDASI KEBIJAKAN TATA RUANG KOTA TENGGARONG

1. Melakukan reklamasi dan revitalisasi sungai “*Tegaron Anak*” sebagai upaya pelestarian sejarah dari Kesultanan Kutai Kartanegara;
2. Terkait dengan hal diatas, diperlukan juga pembangunan kembali tangga yang dinamakan “*Tangga Arung*”, tangga ini menandai naiknya Raja Aji Imbut ke Kota Tenggarong dari kapal yang berlabuh di sungai Tegaron Anak.
3. Membangun kembali rumah tempat tinggal pertama kali Raja Aji Imbut di Kota Tenggarong yang disebut dengan “*Rumah Behe*” yang saat ini tempatnya adalah disekitar belakang Museum Kota Tenggarong;

7.2.2. REKOMENDASI KEBIJAKAN TRANSPORTASI

Berdasarkan analisa dan hasil rumusan (model) serta prediksi perjalanan yang dilakukan terhadap 3 (tiga) wilayah yaitu Tenggarong (+ Jembayan), Anggana dan Muara Kaman, bahwa perjalanan untuk wilayah tersebut akan selalu mengalami jumlah peningkatan perjalanan setiap tahunnya. Sehingga untuk menyikapi hal tersebut perlu dibijaksanai dalam hal meningkatkan prasarana dan sarana transportasi yang ada.



7.2.3. KONSEP PELESTARIAN SENI DAN BUDAYA KUTAI KARTANEGARA

Agar pelestarian Seni dan Budaya Kutai Kartanegara dapat dijalankan, maka perlu adanya kebijakan:

1. Perlu dibuatkan *tetenger* atau tanda di tempat warisan Budaya bisa berupa patok/gazhebo atau tanda lain dengan diberi tulisan berdasarkan fakta sejarah, Misalnya di Bukit Jahitan Layar, daerah air suci di Wilayah Kutai Lama, Kecamatan Angana.
2. Perlu Peraturan Bupati untuk membiasakan memakai musik daerah diperdengarkan di café-café, restaurant, tempat berkumpulnya orang atau tempat belanja.
3. Penganggaran pada Dinas terkait (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan/Dinas Pariwisata)
4. Pembinaan yang terprogram
5. Penyediaan sarana dan prasarana

7.2.4. KONSEP PELESTARIAN KULINER KHAS KUTAI KARTANEGARA

Agar pelestarian Kuliner Kutai Kartanegara dapat dijalankan, maka perlu adanya kebijakan:

1. Penetapan event dan perlombaan kuliner tradisional khas Kutai Kartanegara
2. Pendampingan usaha kreatif dan UMKM dalam meningkatkan kualitas produknya, misal pengurusan ijin usaha, sertifikat halal, dan desain kemasan.

7.2.5. KONSEP PELESTARIAN KUTAI ADAT LAWAS – DESA KEDANG IPIL

Agar pelestarian Adat Lama/Lawas Kutai Kartanegara dapat dijalankan, maka perlu adanya kebijakan:

1. Penganggaran pada Dinas terkait (Dinas Pendidikan dan Kebudayaan/Dinas Pariwisata)
2. Pembinaan yang terprogram
3. Penyediaan sarana dan prasarana

7.2.6. DESAIN DAN MOTIF KHAS KUTAI KARTANEGARA

Ada beberapa motif Tambak Karang yang belum diketahui namanya, sehingga diperlukan kajian lanjutan yang secara khusus mendalami tentang Tambak Karang. Termasuk menjadi rekomendasi kepada Bappeda dan Kesultanan Tenggarong untuk segera mendaftarkan Hak Cipta Tambak Karang khas Kutai Kartanegara agar tidak diklaim oleh pihak lain. Sehingga Kutai Kartanegara memiliki ciri khas sebagai Kabupaten Kesultanan yang masih terjaga sampai sekarang. Pihak Politeknik Negeri Samarinda akan membantu mendaftarkan jika memang dibutuhkan.



Motif Karang Getas



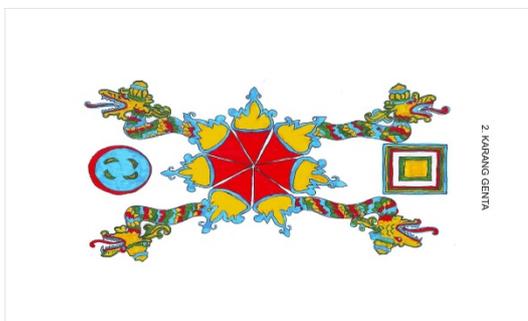
Motif Karang Api



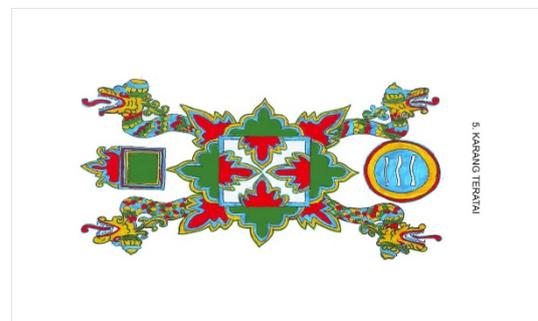
Motif Karang Lembu Swana



Motif Karang Tigu



Motif Karang Genta



Motif Karang Teratai



Motif Kontemporer Tambak Karang

Gambar 7-1 Tambak karang

7.2.7. DESAIN RUMAH ADAT KUTAI / MUSEUM SENI & BUDAYA KUTAI

Desain bangunan ini diambil dari rumah tradisional khas Kutai yang tersebar di beberapa daerah seperti, Tenggarong, Jembayan, Samarinda, Anggana dan Sanga-Sanga. Beberapa ornamen khas Kutai sudah diintegrasikan ke dalam desain untuk memberikan kesan tradisional yang otentik, seperti *Kandang Rasi*, *Pucuk Bubungan*, *Layar Dinding*, *Anjong Kiwa* dan *Kanan*, *Ornamen Matahari* dan *Bintang* yang diganti dengan Motif Tambak Karang, serta *Peles* atau seni alur pada bagian sisi papan. Desain bangunan ini direkomendasikan untuk menjadi Rumah Adat Khas Kutai atau Museum Seni dan Budaya Kutai. Sehingga ciri khas Kutai tidak hanya Motif Tambak Karang, tetapi **keunikan** dan **ke-otentik-an** ornamen-ornamen bangunannya harus ditampilkan, sehingga kesan dan persepsi masyarakat dan pengunjung akan terkoneksi dengan ciri khas Kutai yang tiada duanya.



Tampak Depan



Tampak Samping

Gambar 7-2 Konsep Rumah Adat Kutai & Museum

7.2.8. DESAIN ARSITEKTURAL GEDUNG PERTUNJUKKAN SENI DAN BUDAYA

Sudah ada dari Bappeda di belakang Kawasan Ekonomi Kretaif (KEKRAF)

Sumber: Bappeda Kukar

7.2.9. KONSEP DAN DESAIN PENGEMBANGAN BANGUNAN KANTOR PEMERINTAH

Desain bangunan ini diharapkan menjadi referensi untuk setiap bangunan pemerintahan yang ada di wilayah kerja Kabupaten Kutai Kartanegara, khususnya bangunan kantor-kantor seluruh kecamatan yang ada di Kutai Kartanegara. Desain bangunan ini bisa disesuaikan dengan luas tanah dan kebutuhan setiap kantor kecamatan, sehingga tidak juga harus bertingkat, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan. Desain bangunan ini mengambil tema **tradisional** dengan citra **modern** yang dibubuhi motif Tambak Karang pada setiap Tiangnya sebagai ciri khas Kutai.



Gambar 7-3 Konsep dan Desain Kantor Bupati Kutai Kartanegara dengan Tambahan Motif Tambak Karang

7.2.10. KONSEP DAN DESAIN GAPURA / GERBANG KUKAR

Desain gerbang ini diambil dari rumah tradisional khas Kutai yang tersebar di beberapa daerah seperti, Tenggarong, Jembayan, Samarinda, Anggana dan Sanga-Sanga. Beberapa ornamen khas Kutai sudah diintegrasikan ke dalam desain untuk memberikan kesan tradisional yang otentik, seperti *Kandang Rasi*, *Pucuk Bubungan*, *Layar Dinding*, *Anjong Kiwa* dan *Kanan*, *Ornamen Matahari* dan *Bintang* yang diganti dengan Motif Tambak Karang, serta *Peles* atau seni alur pada bagian sisi papan. Desain Gerbang Kutai ini mengambil tema **Tradisional-Modern** yang mengangkat ciri khas Ornamen Kutai pada dinding gerbang, juga diintegrasikan dengan beberapa Motif Tambak Karang sehingga tampak Otentik dan Natural.



Gambar 7-4 Konsep dan Desain Gapura / Gerbang Kutai Kartanegara dengan Tambahan Motif Tambak Karang

7.2.11. KONSEP DAN DESAIN KAPAL WISATA KUTAI KARTANEGARA

Desain Kapal Wisata Kutai ini dimaksudkan untuk mengenang kembali budaya sungai berupa alat transportasi yang sejak dahulu sudah digunakan untuk menyusuri Sungai Mahakam. Desain Kapal Wisata ini juga mengambil beberapa ornamen khas Kutai, yaitu *Kandang Rasi*, *Pucuk Bubungan*, *Layar Dinding*, *Anjong Kiwa* dan *Kanan*, *Ornamen Matahari* dan *Bintang*, *Peles*, dan dihiasi dengan 2 Motif Naga (*Anggana & Anggini*) pada kedua sisi Kapal. Serta penambahan Motif Tambak Karang pada Dinding dan Atap Kapal.



Gambar 7-5 Konsep dan Desain Kapal Wisata Kutai

7.2.12. KONSEP DAN DESAIN TANJUNG SEBAGAI *BOATHOUSE* DAN PELABUHAN WISATA

Tanjung yang ada di Tenggarong masih belum dimanfaatkan secara maksimal, meskipun sudah ditata menjadi kawasan yang ramah akan padatnya pemukiman, namun saat ini Tanjung Tenggarong masih kosong. Sehingga, Tim Kajian berinisiatif untuk merekomendasikan pemanfaatan Tanjung Tenggarong sebagai kawasan *Boathouse (Motor Yacht Club)* dan Pelabuhan Wisata sebagai tempat menyimpannya Kapal-Kapal Wisata di atas. Namun untuk desain dan konsep *real* nya masih mengadopsi desain dan konsep *Boathouse* atau *Motor Yacht Club* seperti di Negara Australia sebagai berikut:



Sumber: Photo by Surahman

Gambar 7-6 Mordialloc Motor Yacht Club, Victoria Australia



Sumber: Photo by Surahman

Gambar 7-7 Dockland boathouse, Melbourne Australia



Sumber: Photo by Surahman

Gambar 7-8 Docklands Yacht Club Melbourne, Australia

7.2.13. REKOMENDASI PENELITIAN LANJUTAN

1. Melakukan penelitian lanjutan tentang lokasi turunnya Aji Bathara Agung Dewa Sakti di Kecamatan Anggana;
2. Membangun Penanda (berupa Tugu) tempat turunnya Aji Bathara Agung Dewa Sakti di lokasi antara Gunung Jahitan Layar dan Gunung Angkat-Angkatan (Melayang) untuk memberikan pendidikan tentang turunnya Aji Bathara Agung Dewa Sakti di Kecamatan Anggana;
3. Membangun jalan-jalan setapak dari jalan raya menuju lokasi Penanda (tugu) diatas sebagai jalan aksesibilitas masyarakat dan wisatawan untuk mencapai lokasi turunnya Aji Bathara Agung Dewa Sakti di Kecamatan Anggana;
4. Membangun gazebo-gazebo tempat istirahat bagi masyarakat dan wisatawan yang berkunjung ke lokasi turunnya Aji Bathara Agung Dewa Sakti di Kecamatan Anggana;

REFERENCES

- Hermantoro, H. (2015). *Kepariwisataan, Destinasi Pariwisata, Produk Pariwisata*. Depok: CV Aditri.
- Jafari, J. (. (2000). *Encyclopedia of Tourism*. London: Routledge.
- Gunn, C. A., & Var, T. (2002). *Tourism Planning*. New York: Routledge.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009. (2009). *Kepariwisataan*. Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 nomor 11.
- Hermantoro, H. (2016). *Pariwisata Perkotaan*. Depok: CV Aditri.
- Ritchie, J., & Crouch, G. (2003). *The Competitive Destination: A Sustainable Tourism perspective*. Wallingford: CABI Publishing.
- UNWTO. (2008). *International Recommendations for Tourism Statistics 2008*. Madrid: UNWTO.
- Morrison, A. M., Marsongko, E. P., & Salam, D. A. (2017). *Handbook Pengantar Pengelolaan Destinasi Pariwisata*. Bandung: Center for Tourism Studies.
- Cooper, C., & al, e. (2005). *Tourism Principle and Practice (Third Edition)*. Harlow: Pearson Education Limited.
- PNGWING. (2020). *Vektor PNG*. Diambil kembali dari PNGWING: <https://www.pngwing.com/>
- Ritchie, J. R. (2013). *The Competitive Destination, A Sustainable Tourism Perspective*. Trowbridge: Cromwell Press.
- Mees, C. (1935). *De Kroniek van Koetai Tekstuitgave Met Toelichting*. Santpoort: N.V. Uitgeverij.
- Sarip, M. (2020). Kajian Etimologis Kerajaan (Kutai) Martapura di Muara Kaman, Kalimantan Timur. *Yupa: Historical Studies Journal*, 4(2), 50-61.
- Poesponegoro, M. D., & Notosusanto (Ed), N. (2008). *Sejarah Nasional Indonesia II Zaman Kuno (Awal M-1500 M), Edisi Pemutakhiran*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tromp, S. W. (1888). *Uit de Salasila Van Koetei*. s-Gravenhage: Martinus Nijhoff.
- Astiti, N. A. (2018). Sumber daya arkeologi Kutai Kartanegara: Keragaman budaya sebagai identitas budaya dan daya tarik wisata. *Naditira Widya* , 12(1), 71-88.
- Lipe, W. (1989). *Value and Meaning in Cultural Resources In Approaches to the Archeological Heritage*, Ed. H. Cleare. New York: Cambridge University Press.
- Sedyawati, E. (2003). Warisan budaya Intangible yang tersisa dalam yang tangible. *Ceramah Ilmiah Arkeologi*. Jakarta: Fak. Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Koentjaraningrat. (1998). *Pengantar Antropologi Pokok-Pokok Etnografi II*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Liliweri. (2003). *Dasar-Dasar Komunikasi Antarbudaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rai utama, I. B. (2015, July). *Mengelola Warisan Budaya sebagai Produk Pariwisata*. Dipetik December 2021, dari https://www.researchgate.net/publication/280011503_MENGELOLA_WARISAN_BUDAYA_SEBAGAI_PRODUK_PARIWISATA
- Pulungan, M. S. (2017). Kajian Pelestarian Seni Budaya Kutai di Kabupaten Kutai Kartanegara. *Jurnal Gerbang Etam Balitbangda Kab. Kukar*, 11(2), 4-20.
- Devi, S. (2020). Kajian tentang Tradisi Berlimbur pada Budaya Erau di Desa Kutai Lama Kecamatan Anggana Kabupaten Kutai Kartanegara. *e-Journal Sosiatri-Sosiologi*, 8(4), 129-141.
- Pulungan, M. S. (2017). Kajian Pelestarian Seni Budaya Kutai di Kabupaten Kutai Kartanegara. *Gerbang Etam, Balitbangda Kab. Kukar*, 11(2), 4-20.
- Sarip, M. (2020). Kajian Etimologis Kerajaan (Kutai) Martapura di Muara Kaman, Kalimantan Timur. *Yupa: Historical Studies*, 4(2), 50-61.
- Adham, D. (1981). *Salasilah Kutai*. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah.
- Balitbangda. (2019). *Kajian Penelusuran Sejarah Kerajaan Kutai Mulawarman*. Tenggarong: Balitbangda Kutai Kartanegara.
- Frick, H. (2007). *Dasar-dasar Arsitektur Ekologis*. Yogyakarta: Kanisius.