

KULIAH PERENCANAAN &
PENGELOLAAN WISATA
BUDAYA

DOSEN: DEVI KAUSAR

EXPERIENCE CREATION



MENGAPA PENTING UNTUK “MENCIPTAKAN PENGALAMAN BERKUNJUNG”?

- Karena pengalaman yang berkesan saat melakukan wisata budaya/pusaka akan mendorong wisatawan untuk lebih menghargai aset budaya/pusaka dan memahami nilai budaya yang ada di balik aset tsb

KEYS TO QUALITY VISITORS' EXPERIENCE

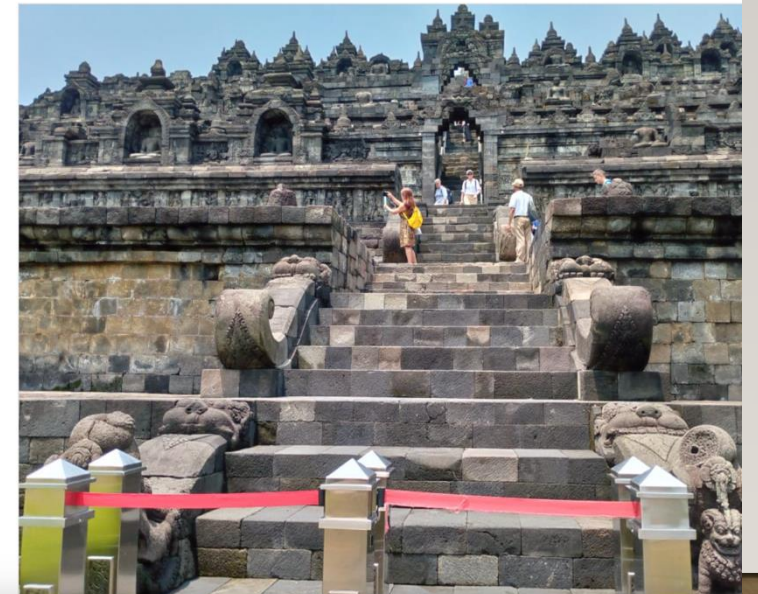
Visitor
Management

Interpretation



Wisatawan Boleh Naik Candi Borobudur, Dibatas
1.200 Orang Per Hari

22 Maret 2023 16:54 Kurniawati Dilihat 6179 kali



VISITOR MANAGEMENT

- “the practice of ensuring visitors achieve a quality sustainable experience; it is the management of visitors which maximizes the quality of the visitor experience while assisting the achievement of the area’s overall objectives” (McArthur and Hall, 1996)
- Visitor management is defined as a set of managerial techniques and tools used by private and public bodies of tourism for directing visitor flows and visitor behaviour (Zelenka & Kaceti, 2013)





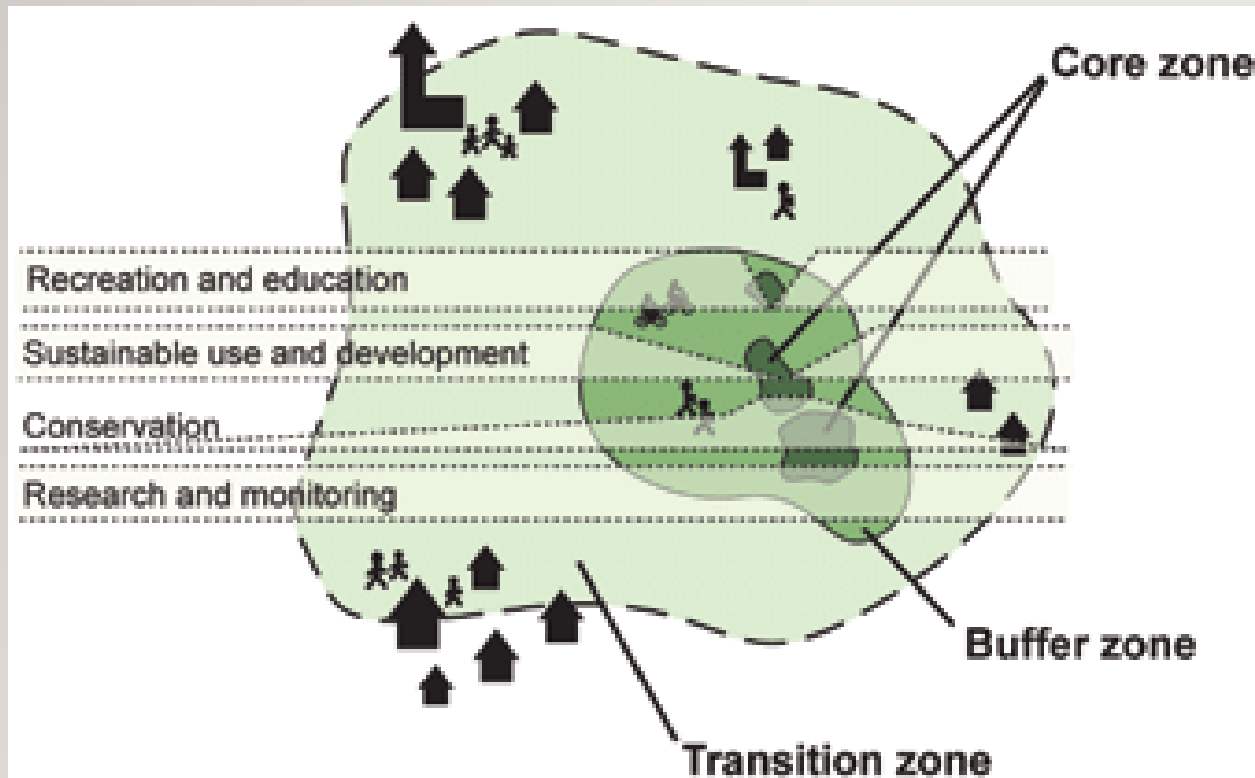
Manajemen pengunjung bertujuan mengatur jumlah, distribusi dan tipe wisatawan serta mempengaruhi perilaku mereka.

Teknik manajemen pengunjung:

- Mengatur jumlah, kelompok, dan lama kunjungan
- Menetapkan aturan
- Mengedukasi pengunjung
- Mengalihkan pengunjung dari area-area “honey pots” atau area yang cenderung dikerumuni.

(Glasson *et al.*, 2013)

ELEMENTS OF VISITOR MANAGEMENT (KOMPONEN MANAJEMEN PENGUNJUNG)



- Carrying capacity approach
- Zoning
- Optimization of tourism infrastructure
- Influencing visitors' behaviour through regulation, education & interpretation
- Monitoring

ELEMENTS OF VISITOR MANAGEMENT

- **Carrying Capacity Approach (Pendekatan Kapasitas Daya Dukung):** Pendekatan ini digunakan untuk menentukan jumlah maksimum pengunjung yang dapat ditoleransi oleh suatu destinasi wisata tanpa menyebabkan kerusakan pada lingkungan alam atau penurunan kualitas pengalaman wisata.
- **Zoning (Zonasi atau Pembagian Kawasan):** Dalam manajemen pengunjung, zona dapat dibuat untuk memisahkan aktivitas wisata yang berbeda guna mengurangi dampak negatif pada lingkungan. Misalnya, area dengan ekosistem yang rentan bisa dijadikan zona terlarang atau terbatas untuk kunjungan, sementara area yang lebih tahan terhadap tekanan pengunjung dapat digunakan secara lebih intensif. Pendekatan ini memungkinkan pengelola untuk mengatur kegiatan wisata sesuai dengan karakteristik dan kemampuan daya dukung tiap kawasan.

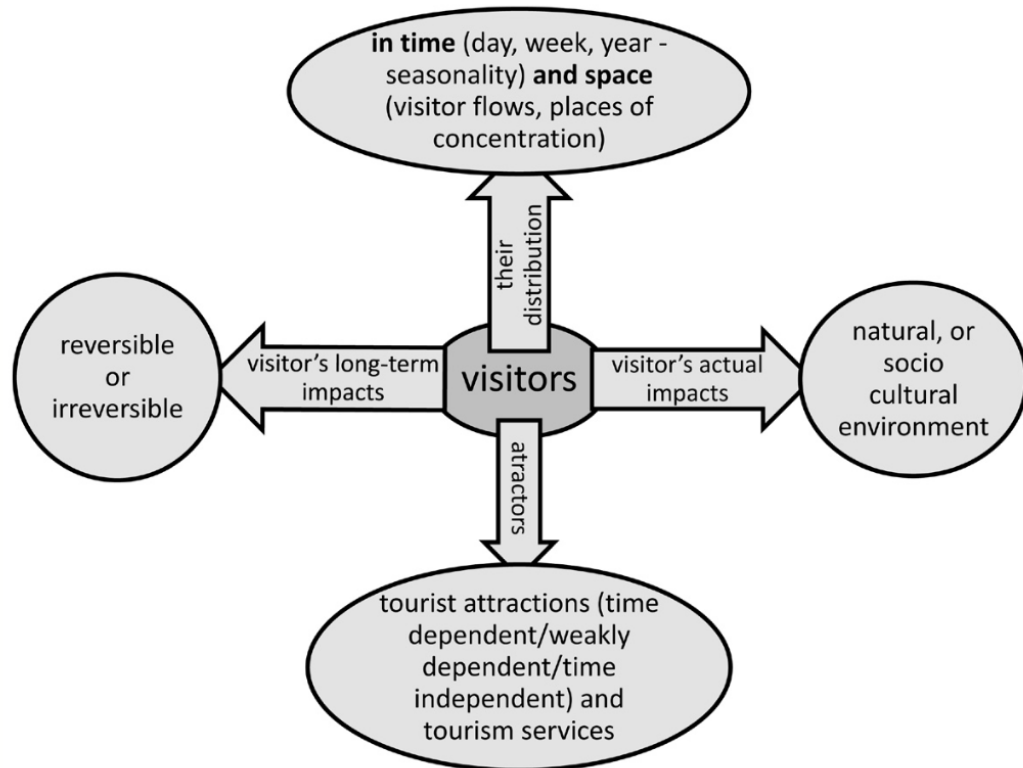
ELEMENTS OF VISITOR MANAGEMENT

- **Optimization of Tourism Infrastructure (Optimalisasi Infrastruktur Pariwisata):** Pendekatan ini melibatkan peningkatan atau pembangunan infrastruktur yang tepat untuk mengakomodasi wisatawan, seperti jalur pejalan kaki, tempat istirahat, dan fasilitas umum lainnya, dengan tujuan meminimalkan dampak lingkungan. Infrastruktur yang direncanakan dengan baik dapat membantu mengarahkan pengunjung ke area yang sesuai dan mengurangi tekanan pada area yang lebih sensitif.
- **Influencing Visitors' Behavior Through Regulation, Education & Interpretation (Mempengaruhi Perilaku Pengunjung Melalui Regulasi, Edukasi, dan Interpretasi):** Mengedukasi pengunjung tentang pentingnya konservasi dan perilaku bertanggung jawab saat berwisata. Edukasi bisa dilakukan melalui signage (tanda-tanda), brosur, pemandu wisata, atau program interpretasi. Regulasi seperti pembatasan aktivitas atau pengenaan denda juga bisa diterapkan untuk menjaga perilaku pengunjung yang sesuai dengan tujuan pelestarian.

ELEMENTS OF VISITOR MANAGEMENT

- **Monitoring (Pemantauan):** Ini adalah kegiatan rutin untuk memantau dampak dari aktivitas wisata terhadap lingkungan dan pengalaman pengunjung. Dengan pemantauan, pengelola bisa mengidentifikasi masalah lebih awal dan melakukan penyesuaian kebijakan atau tindakan yang diperlukan untuk mengurangi dampak negatif.

VISITOR MANAGEMENT MUST CONSIDER THE VISITORS (PERTIMBANGAN DALAM MANAJEMEN PENGUNJUNG)



PERTIMBANGAN DALAM MANAJEMEN PENGUNJUNG

- **In Time and Space (Dalam Waktu dan Ruang):**

Pengunjung tersebar dalam waktu (hari, minggu, musim) dan ruang (alur pengunjung, tempat-tempat konsentrasi). Distribusi pengunjung bervariasi, tergantung pada faktor-faktor seperti musim, hari libur, dan lokasi yang mereka kunjungi.

- **Natural or Socio-Cultural Environment (Lingkungan Alam atau Sosio-Kultural):**

Pengunjung memberikan dampak nyata pada lingkungan alam maupun sosial budaya dari tempat yang mereka kunjungi. Interaksi antara pengunjung dan lingkungan dapat menghasilkan dampak positif atau negatif, tergantung pada tindakan mereka dan seberapa baik destinasi tersebut dikelola.



PERTIMBANGAN DALAM MANAJEMEN PENGUNJUNG

- **Tourist Attractions and Services (Atraksi Wisata dan Layanan Pariwisata):**

Jenis atraksi wisata dan jasa pariwisata yang tersedia, karena jenis atraksi berpengaruh terhadap mekanisme manajemen pengunjung.

- **Visitor's Long-Term Impacts (Dampak Jangka Panjang Pengunjung):**

Dampak jangka panjang dapat bersifat **reversible (dapat dipulihkan)** atau **irreversible (tidak dapat dipulihkan)**. Misalnya, beberapa dampak terhadap ekosistem atau budaya mungkin membutuhkan waktu lama untuk pulih, atau bahkan tidak dapat diperbaiki.



APPROACHES IN VISITOR MANAGEMENT

Visitor management approaches Kuo (2002)

- Hard approach (physical, regulatory and economic management)
- Soft approach (education & interpretation)

- **Hard Approach (Pendekatan Keras):**
- Pendekatan melalui **aturan, regulasi, dan intervensi fisik**. Contoh: pembuatan pagar pembatas, jalan setapak, atau penghalang fisik untuk membatasi akses. Pendekatan ini juga melibatkan penggunaan **larangan** dan **denda** untuk memastikan pengunjung tidak melanggar aturan.
- **Soft Approach (Pendekatan Lunak):**
- Pendekatan ini lebih menekankan pada **pendidikan, interpretasi, dan kesadaran** untuk mendorong pengunjung bertindak secara bertanggung jawab. Tujuannya adalah **mempengaruhi perilaku pengunjung melalui pemahaman** dan motivasi internal mereka.

MENENTUKAN CARRYING CAPACITY

- Salah satu langkah awal dalam merencanakan manajemen pengunjung adalah **menentukan carrying capacity, yaitu** jumlah maksimum pengunjung atau wisatawan yang dapat berada pada suatu daya tarik atau destinasi pariwisata, tanpa menimbulkan kerusakan pada lingkungan fisik, sosial dan budaya, dan tanpa mengurangi kualitas pengalaman berkunjung dari pengunjung atau wisatawan



- **Rumus daya dukung fisik:**

$$\text{PCC} = A \times I/B \times R_f$$

- **Physical carrying capacity**
- **A = luas area yang dipakai untuk pariwisata**
- **B = luas area yang dibutuhkan oleh wisatawan untuk dapat berwisata dengan nyaman**
- **R_f = faktor rotasi yaitu jam buka obyek wisata : rata-rata durasi kunjungan**

INTERPRETATION

- *interpretation is...*an explanation of the natural, cultural or historic values attached to places. It enables visitors to gain insights and understanding about the reasons for conservation and ongoing protection of heritage (New Zealand Department of Conservation)
- Interpretasi adalah seni dalam memberikan penjelasan tentang suatu kawasan (flora, fauna, proses geologis dan sebagainya) serta sejarah dan budaya masyarakat kepada pengunjung yang datang ke kawasan tersebut, sehingga dapat memberikan kepuasan dan pengetahuan baru yang dapat menggugah pemikiran untuk mengetahui, menyadari dan menarik minat pengunjung untuk ikut menjaga, melestarikan serta mempelajari lebih lanjut

INTERPRETATION



Through interpretation,
understanding; through
understanding, appreciation;
through appreciation, protection.

— *Freeman Tilden* —

AZ QUOTES

TANTANGAN DALAM EXPERIENCE CREATION
ADALAH ADANYA ASPEK PARIWISATA DAN
ASPEK PELESTARIAN PADA WISATA BUDAYA &
PUSAKA.

BAGAIMANA MERANCANG PENGALAMAN
BERKUNJUNG YANG MENGESANKAN
NAMUN TANPA MENGGANGGU KEUTUHAN
ASET BUDAYA/PUSAKA?



Pola hubungan pariwisata dan konservasi,
dua aspek yang saling melengkapi pada
pengelolaan pusaka/cagar budaya



(Millar, 1989)

TAKTIK “EXPERIENCE CREATION”

Menekankan pada mitologi aset budaya/pusaka:

- Menonjolkan cerita-cerita mitologis atau legenda yang terkait dengan aset budaya tersebut dapat menambah dimensi magis dan misterius bagi pengunjung, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam. Contoh: Menceritakan kisah Candi Prambanan yang dibangun oleh Bandung Bondowoso dalam satu malam sebagai syarat lamaran kepada Roro Jonggrang.

Menyusun cerita tentang aset budaya/pusaka tsb:

- Narasi yang menarik tentang asal-usul, sejarah, atau peran aset budaya dalam masyarakat dapat membuatnya lebih hidup di benak pengunjung. Contoh: pemandu di Museum Louvre di Paris sering menceritakan detail perjalanan lukisan 'Mona Lisa', termasuk kisah pencuriannya pada tahun 1911.

Menekankan pada “perbedaan” yang menjadi ciri khas aset, misal pada pemukiman etnis tertentu

- Menunjukkan ciri khas, misalnya dari sisi arsitektur, budaya, atau aspek sosialnya. Contoh: menjelaskan ciri khas rumah adat Tongkonan dan cara penguburan di Toraja yang berbeda seperti pemakaman di tebing.

TAKTIK “EXPERIENCE CREATION”

Menunjukkan hubungan antara masa lalu dengan masa kini

- Mengaitkan aspek-aspek historis dengan relevansi kontemporer (masa kini) dapat menciptakan pemahaman tentang bagaimana sejarah membentuk budaya saat ini. Contoh: Di Kota Tua Jakarta, pengunjung dapat melihat bagaimana arsitektur kolonial Belanda mempengaruhi desain bangunan pemerintah modern di Indonesia.

Menekankan bahwa aset tersebut lebih penting daripada aset sejenis

- Menggambarkan alasan mengapa aset ini memiliki nilai yang lebih tinggi atau lebih signifikan daripada aset sejenis lainnya, misalnya karena faktor sejarah, ukuran, atau kontribusi budayanya. Contoh: menjelaskan status sebuah situs sebagai situs Warisan Dunia UNESCO.

Membuat aset menjadi suatu tontonan

- Membuat aset menjadi suatu atraksi visual atau spektakuler dapat meningkatkan daya tariknya, misalnya, dengan menggunakan pencahayaan, pertunjukan multimedia, atau pengaturan acara yang menarik. Contoh: Di Petra, Yordania, diadakan pertunjukan 'Petra by Night' yang menggunakan cahaya lilin untuk menerangi fasad bangunan kuno, menciptakan suasana mistis di malam hari.



TAKTIK “EXPERIENCE CREATION”

Menekankan pada cerita fantasi dari suatu aset, misalnya sebuah bangunan yang pernah menjadi lokasi shooting

- Aspek fantasi atau cerita fiktif terkait aset dapat meningkatkan rasa penasaran dan keterikatan pengunjung. Contoh: Kastil Alnwick di Inggris menjadi populer karena digunakan sebagai lokasi syuting 'Harry Potter', sehingga pemandu dapat menekankan elemen-elemen magis dan cerita dari film tersebut selama tur.

Membuat interpretasi dan kegiatan yang menyenangkan, ringan, dan menghibur

- Contoh: Museum Macan (Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara), Jakarta sering mengadakan workshop seni interaktif dengan bimbingan dari para seniman.

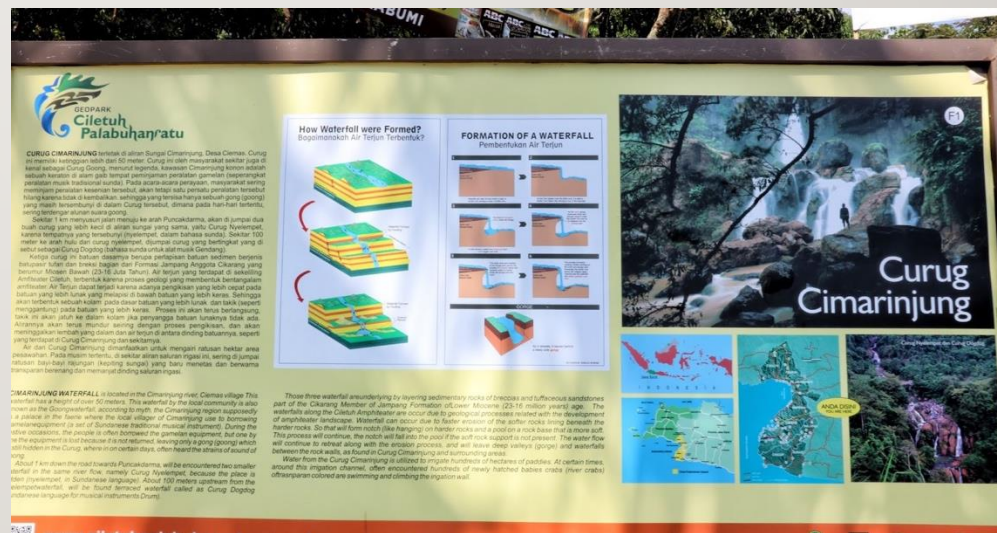
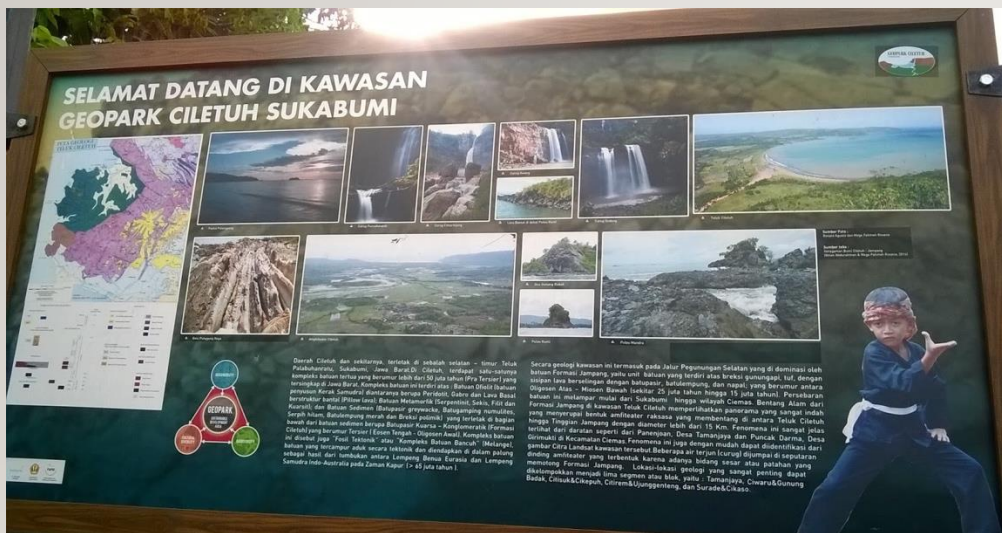
Membuat aset tsb menjadi unik

- Unik berarti memiliki karakteristik atau fitur yang tidak dimiliki oleh aset lain. Contoh: Kepulauan Komodo di Indonesia hanya memiliki satu jenis hewan komodo yang tidak ditemukan di tempat lain, sehingga ini menjadi daya tarik utama wisatawan.

CARA EFEKTIF UNTUK MENYAMPAIKAN PESAN

- Membuat “signage” atau papan-papan petunjuk dan informasi
- New media & technology
- Audio-visual
- Kegiatan interaktif
- Melalui pemandu yang berkualitas

BERCERITA MELALUI PAPAN INTERPRETASI DI GEOPARK CILETUH



BERBAGAI TEKNIK INTERPRETASI

(I) Aplikasi Teknologi



Our FM portable language interpretation and tour-guide systems, portable voice amplifiers and conference microphones are the perfect solution for tour operators, travel agencies, cruise ships and airlines, convention centers, hotels and resorts, museums, theme parks, zoos, and tourist attractions. Our innovative systems enable clear and effective communication for those unforgettable moments.

CONTOH: NATIONAL PALACE MUSEUM, TAIWAN



Group Audio Tour System

To improve the quality of their visit to the NPM and to maintain a quiet and comfortable atmosphere inside the galleries, the NPM has implemented a new group audio tour system as of July 1. All groups of ten or more purchasing group admission tickets to the NPM exhibition areas must also purchase and use the NPM group audio tour system. The group audio tour system is a cordless device. Tourist guides will be equipped with a master set and microphone while group members each have a receiver and earpiece, the connection and sound quality of these devices are extremely well-maintained. With the use of these devices tourist guides will be able to control the volume, effectively reducing noise and maintaining the museum's solemn environment.

Tourist guides and travel agencies may make reservations prior to their visit to minimize possible waiting time.

To book the Group Audio Touring System, please refer to The National Palace Museum Group Audio Touring System Booking Guidelines.

CONTOH: CAVE OF THE THOUSAND BUDDHAS (MOGAO GROTTOES), DUNHUANG, CHINA



CAVE OF THE THOUSAND BUDDHAS (MOGAO GROTTOES), DUNHUANG, CHINA

- Merupakan World Heritage Site
- Lukisan pada dinding-dinding gua telah berusia 1500 tahun dan sangat rentan jika dikunjungi banyak orang (bahkan rentan terhadap nafas manusia)
- Pengelola mempunyai tanggung jawab publik untuk memberikan akses kepada masyarakat & wisatawan
- Pengunjung tidak lagi masuk ke gua, namun diberikan perangkat virtual reality di Visitor Center untuk melihat lukisan-lukisan yang terdapat di gua



CONTOH: VIDEO MAPPING





THE USE OF TECHNOLOGY IN STORYTELLING & INTERPRETATION

- Pengembangan metaverse Borobudur
- Virtual and augmented reality di History of Java Museum, Yogyakarta
- Imersifa, projection mapping di Museum Nasional, Jakarta

BUKIT PERAMUN, BELITUNG: HUTAN DENGAN TEKNOLOGI VIRTUAL ASSISTANT





KETERLIBATAN WISATAWAN DALAM KEGIATAN INTERAKTIF, CONTOH: NINJA DI SHIGA, JEPANG

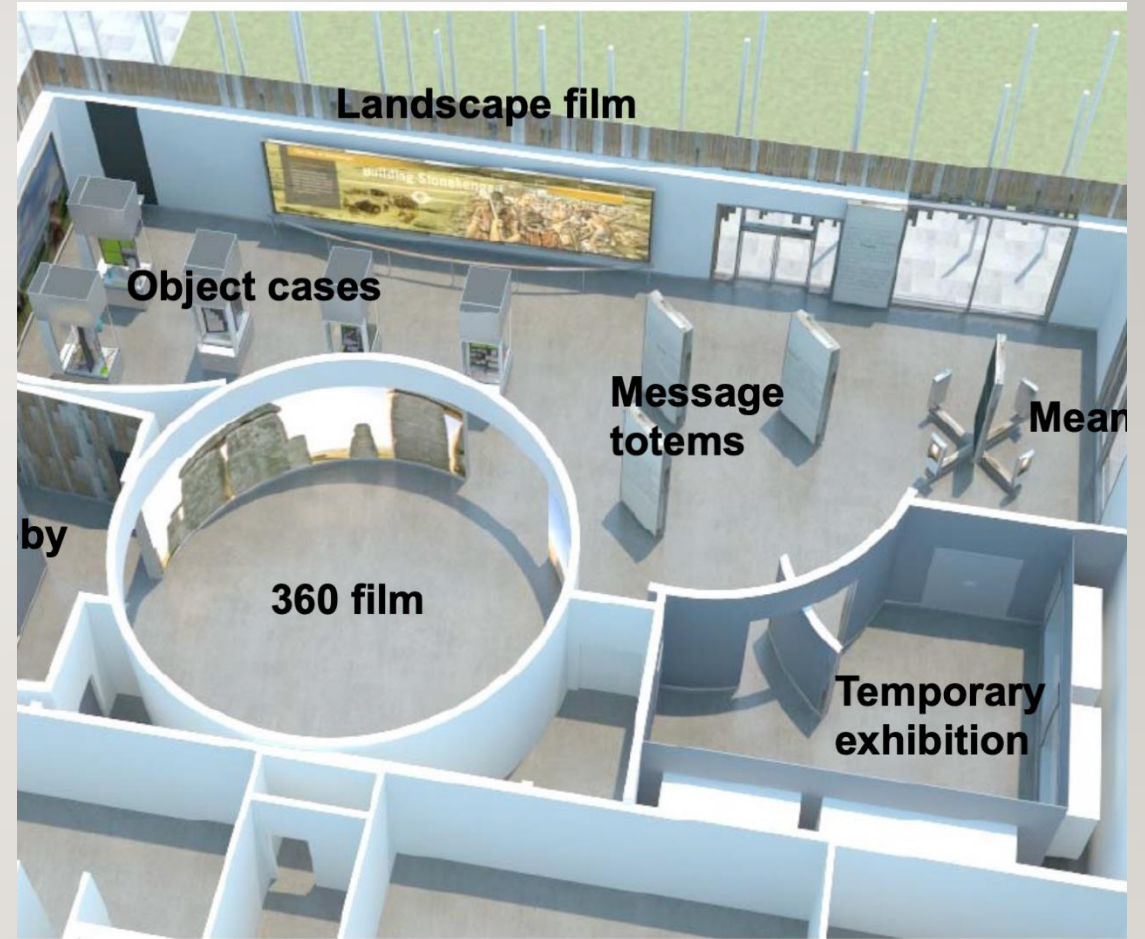
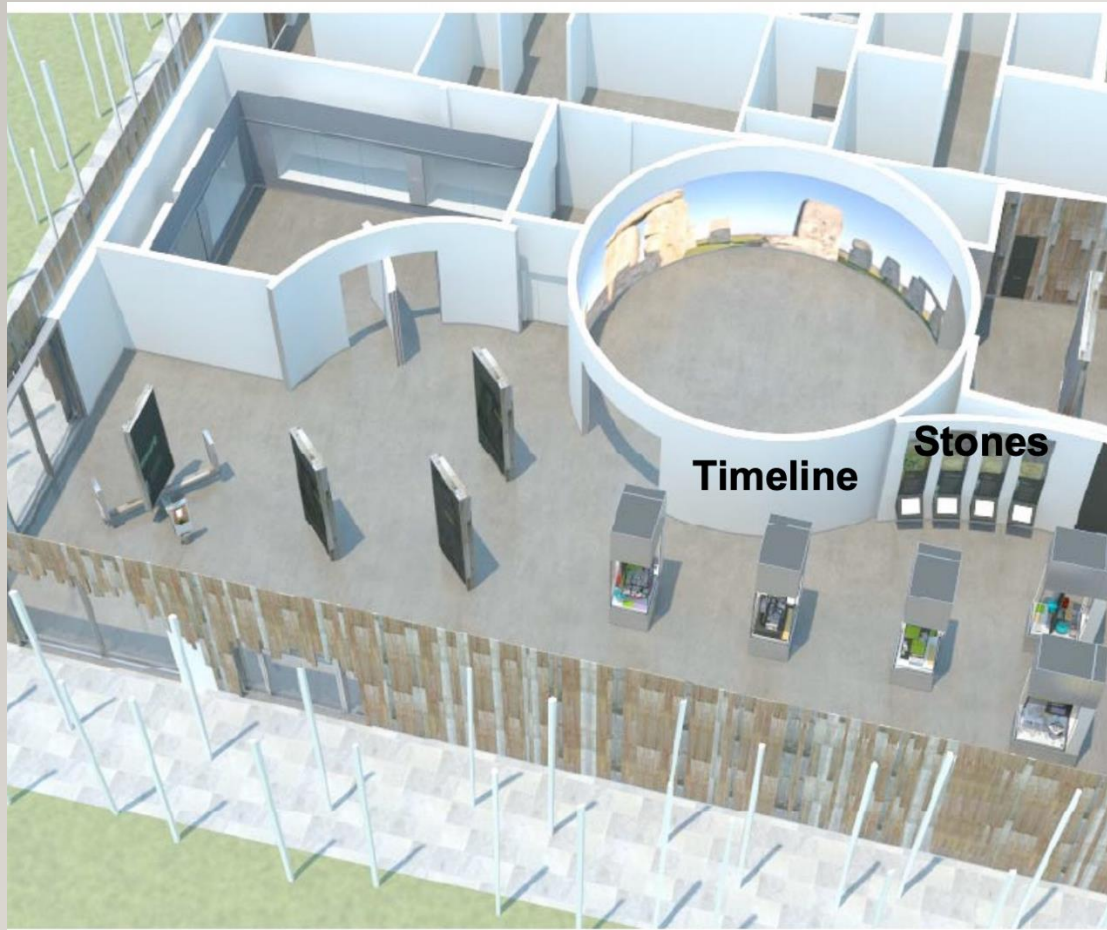
Studi Kasus Stohehenge World Heritage Site



Stonehenge Visitor Center, built for regulating visitors, interpretation facility, and visitors' service







TERIMA KASIH

