

MENYUSUN RENCANA PENGEMBANGAN PARIWISATA BUDAYA YANG BERKELANJUTAN

KULIAH PERENCANAAN & PENGELOLAAN WISATA BUDAYA & PUSAKA

DOSEN: DEVI KAUSAR



PERENCANAAN, DALAM KONTEKS WISATA BUDAYA & PUSAKA

Suatu proses perencanaan, mempunyai sifat “interactive” atau pengulangan-pengulangan karena adanya perubahan rencana atau perubahan pada kondisi

Pada perencanaan wisata budaya & pusaka, perencanaan yang efektif adalah suatu proses membangun konsensus (kesepakatan) karena melibatkan banyak pihak



TUJUAN PERENCANAAN

- Proses perencanaan wisata budaya & pusaka hendaknya mempunyai satu tujuan yaitu:
Meningkatkan kondisi/posisi saat ini dari suatu aset wisata budaya dan pusaka menjadi lebih berkelanjutan, memberikan pengalaman yang lebih berkualitas bagi wisatawan, peningkatan pendapatan, dan lebih diterima serta lebih melibatkan masyarakat

PLANNING MUST ANSWER THESE QUESTIONS:

- Where are we now?
- Where do we want to be in the future?
- How do we get there?



PROSES PERENCANAAN WISATA BUDAYA & PUSAKA (I)

1. Riset dan dokumentasi latar belakang (background research & documentation);
2. Penilaian kondisi saat ini secara realistis (meliputi analisis internal dan eksternal)
3. Konsultasi pemangku kepentingan (dilakukan di semua tahapan)
4. Kajian khusus (jika diperlukan)
5. Penilaian secara realistis terhadap potensi dari suatu aset budaya & pusaka untuk menjadi produk pariwisata, dan langkah-langkah apa yang diperlukan untuk mewujudkannya

PROSES PERENCANAAN WISATA BUDAYA & PUSAKA (2)

6. Identifikasi opsi-opsi tujuan yang tepat untuk suatu aset (dengan mempertimbangkan kapasitas fisik dan sosial dari aset, daya tahan aset terhadap peningkatan kunjungan wisatawan, dan kemampuan untuk melakukan perubahan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan)
7. Menetapkan visi dan misi
8. Menetapkan tujuan dan sasaran yang terukur

PROSES PERENCANAAN WISATA BUDAYA & PUSAKA (3)

9. Menyusun rencana aksi untuk mencapai tujuan dan sasaran
10. Menyusun mekanisme evaluasi dan umpan balik untuk memonitor pencapaian dari tujuan

Keterangan: langkah 1 – 5 adalah langkah-langkah yang dilakukan pada analisis Market Appeal (daya tarik pasar) dan Robusticity Matrix

TAHAP I: RISET & DOKUMENTASI

- Inventarisasi aset budaya
 - mengidentifikasi seluruh aset budaya yang ada di lokasi, baik yang bersifat *tangible* (bangunan, situs, artefak) maupun *intangible* (tradisi, bahasa, upacara, kearifan lokal).
 - Tujuannya memahami apa yang dimiliki sebelum merencanakan apa yang akan dikembangkan.
- Stakeholder mapping: mengidentifikasi pihak-pihak yang terlibat
- Kajian historis & nilai budaya: Mempelajari sejarah, makna, dan nilai di balik aset tersebut agar pengembangan pariwisata tidak merusak makna budaya.
- Pengumpulan data lapangan: Observasi, wawancara, dan dokumentasi visual. Data ini menjadi dasar untuk tahap analisis dan perumusan strategi.

TAHAP 2: ANALISIS POTENSI & PERMASALAHAN

- Market Appeal & Robusticity Matrix: menilai apakah aset budaya menarik bagi pasar dan apakah aset tersebut cukup kuat (robust) untuk menahan tekanan kunjungan wisata.
- SWOT/PESTLE:
 - Internal: kekuatan (strengths) dan kelemahan (weaknesses) yang ada pada aset budaya dan pengelolaannya.
 - Eksternal: peluang (opportunities) dan ancaman (threats) dari lingkungan “PESTLE” Political – Economic – Social – Technological – Legal – Environmental
- Carrying capacity (fisik, sosial, budaya)

TAHAP 3:

VISI, MISI & TUJUAN DENGAN PRINSIP SMART

- Visi dan misi yang ditetapkan harus sesuai dengan karakter dari aset budaya/pusaka
- Tujuan harus menganut kaidah SMART: specific, measurable, attainable, realistic, timely
- Tujuan dapat terdiri dari:
 - Tujuan finansial (Return On Investment, pendapatan, penjualan tiket, profit, dana konservasi)
 - Tujuan non finansial: kesejahteraan sosial, konservasi, pengembangan kapasitas
 - Tujuan pembelajaran (apa yang dapat dipelajari oleh wisatawan)
 - Tujuan manajemen aset: jadwal pemeliharaan, tingkat penggunaan

TAHAP 4: RENCANA AKSI

- Konservasi: pemeliharaan, penghindaran kerusakan, pembatasan akses, atau zonasi.
- Pengembangan produk: apa yang ditawarkan? Misalnya: tour tematik, workshop kerajinan, festival lokal, tinggal di homestay masyarakat adat.
- Visitor flow management: merancang rute yang aman, nyaman, terarah, dan tidak merusak aset. Termasuk titik edukasi, titik interaksi, titik pembatasan, dan titik foto.
- Pelatihan Masyarakat
- Infrastruktur Pendukung: menentukan kebutuhan fasilitas seperti toilet, ruang informasi, signage, atau pusat interpretasi.



TAHAP 5: EVALUASI & MONITORING

- Monitoring berkala: Mengamati apakah kegiatan berjalan sesuai rencana, baik dari sisi jumlah kunjungan, kualitas layanan, maupun kondisi aset budaya.
- Evaluasi: Mengukur efektivitas program: apa yang berhasil, apa yang perlu perbaikan, apa kendalanya.
- Pengendalian: Mengambil tindakan korektif bila ada deviasi. Misalnya: jika kunjungan terlalu padat, jalur kunjungan menimbulkan kerusakan, masyarakat merasa tidak terlibat
- Peningkatan: memperbaiki strategi, memperbarui rencana aksi, menguatkan kelembagaan, dan menyesuaikan perubahan tren wisata.
- Dokumentasi



TERIMA KASIH

