

**PENGELOLAN KAMPUNG *CYBER* SEBAGAI DAYA TARIK WISATA
BUDAYA BERBASIS MASYARAKAT DAN TEKNOLOGI
DI YOGYAKARTA**



ARTIKEL ILMIAH

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Mendapatkan

Gelar Sarjana Pariwisata Jurusan Hospitality

Disusun Oleh :

Nama : Agil Surya Pramudita

NIM : 141255

Jurusan : Hospitality

Jenjang : Strata-Satu

SEKOLAH TINGGI PARIWISATA AMBARRUKMO (STIPRAM)

YOGYAKARTA

2018

**PENGELOLAN KAMPUNG CYBER SEBAGAI DAYA TARIK WISATA
BUDAYA BERBASIS MASYARAKAT DAN TEKNOLOGI DI
YOGYAKARTA
ABSTRACT**

Agil Surya P, 141255, S1 Hospitality

Cyber Village is a village that has tourism potential with its community base and existing technology, This village is managed by local people who have a high commitment to develop.

This research discusses about management of cyber villages as a cultural attraction of community-based tourism and technology, which contains the strategy of developing this cyber village in order to remain able to compete on the paradigm of development of tourism today. this research use qualitative descriptive data method collected by using interview technique, observation technique, triangulation technique, and data obtained processed using SWOT analysis. for sampling taken from managers, community, and visitors.

Community-based tourism is a new paradigm of tourism development that is very good and can side with terhadap local community. with the concept of community-based tourism eating the social, cultural, economic, and physical sectors of society will be better, because the community becomes the owner of the tourist attraction

Key Word : Management, Culture, Cyber Village, Technology , Community Based Tourism

Agil Surya P, 141255, S1 Hospitality

Kampung Cyber Merupakan Kampung yang memiliki potensi wisata dengan basis Masyarakat dan teknologi yang ada, Desa ini dikelola oleh masyarakat setempat yang memiliki komitmen tinggi untuk berkembang.

Penelitian ini membahas mengenai pengelolaan kampung cyber sebagai daya tarik wisata budaya berbasis masyarakat dan teknologi, yang berisi tentang strategi pengembangan kampung cyber ini supaya tetap dapat bersaing pada paradigma pembangunan pariwisata saat ini. penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif data yang dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, teknik observasi, teknik triangulasi, serta data yang diperoleh diolah menggunakan analisis SWOT. untuk pengambilan sampel diambil dari pengelola, masyarakat, dan pengunjung.

Pariwisata berbasis masyarakat merupakan paradigma pembangunan pariwisata baru yang sangat baik dan dapat berpihak terhadap masyarakat setempat. dengan konsep pariwisata berbasis masyarakat makan sektor sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan fisik masyarakat akan lebih baik, karena masyarakat menjadi pemilik dari daya tarik wisata tersebut

Kata Kunci : Pengelolaan, Budaya, Kampung Cyber, Teknologi, Pariwisata Berbasis Masyarakat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan sebuah sector yang pertumbuhannya paling cepat di dunia, berdasarkan data dari WTO, pada tahun 2013 jumlah kunjungan wisman di dunia mencaai 1.087 juta kunjungan mengalami peningkatan sebesar 5% disbanding tahun 2012. Pertumbuhan ini menunjukkan perkembangan yang positif bagi sector pariwisata di Dunia, sehingga menyebabkan pariwisata dijadikan salah satu sumber pendapatan devisa utama Negara, hal ini sudah banyak diterapka oleh berbagai Negara di dunia. Prospek pariwisata ke depan sangat menjanjikan bahkan sangat memberikan peluang besar, terutama apabila menyimak angka-angka perkiraan jumlah wisatawan Internasional (*inbound tourism*) berdasarkan perkiraan WTO yakni 1,602 milyar orang (tahun 2020), diantaranya masing-masing 231 juta dan 438 juta orang berada di kawasan Asia Timur dan pasifik. Dan akan mampu menciptakan pendapatan dunia sebesar USD 2 triliun pada tahun 2020.

Hal ini tentunya di manfaatkan oleh semua Negara di Dunia termasuk Indonesia yang merupakan Negara dengan jutaan budaya dan keindahan alam yang membentang dari sabang hingga merauke. Potensi besar yang dimiliki oleh Indonesia dalam bidang pariwisata tentunya menjadikan sebuah paradigma pembangunan baru untuk dijadikan sebagai devisa utama Negara. Hal ini sudah terbukti, devisa Negara Indonesia diproyeksi pada tahun 2019 akan didominasi oleh pariwisata, pariwisata menjadi sector tertinggi untuk devisa Negara.

Faktanya yang sudah terjadi, dari tahun 2013 sampai 2015, pariwisata menjadi sector yang selalu meningkat setiap tahunnya. Pada tahun tersebut pariwisata sector pariwisata selalu meningkat untuk perolehan devisa Negara, sedangkan untuk sector di atas pariwisata selalu menurun. Hal ini disebabkan kareana sector di atas pariwisata berbentuk hasil alam yang apabila dilakukan eksplorasi dan eksploitasi besar-besaran akan mengakibatkan kehabisan sumber daya alam. Sumber daya alam akan berkurang dan fatalnya dapat habis apabila dilakukan eksplorasi dan ekplitasi besar-besaran, karena alam membutuhkan masa

recovery untuk pemulihan jumlah sumber daya alam seperti yang sebelum-sebelumnya. Untuk itu paradigma pembangunan pariwisata di Indonesia sangat cepat dan memang dipercepat oleh pemerintah sebagai sumber devisa Negara terbesar.

Tren pariwisata di Indonesia sangatlah bervariasi dan beragam, hal ini dikarenakan Negara Indonesia yang sangat kaya akan budaya dan bentang alam yang begitu mengagumkan dunia. Begitu besarnya potensi Indonesia dalam hal pariwisata, membuat banyaknya variasi dan bermunculan daya Tarik wisata baru di berbagai daerah di Indonesia, mulai dari alam, budaya, dan buatan sangatlah bervariasi di Indonesia. Banyaknya bermunculan daya Tarik wisata baru di Indonesia dikarenakan pergeseran tren wisata yang bermula dari *mass Tourism* (wisata massal) menjadi *Special Interest* (Minat Khusus). Wisata minat khusus ini menasar kepada wisatawan yang memiliki karakteristik berbeda dengan *Mass Tourism*, biasanya wisatawan *Special Interest* (Minat Khusus) ini merupakan wisatawan yang sangat menyukai variasi dari berwisata, sehingga menyebabkan berwisata tidak hanya sebagai sarana untuk berpindah tempat dan hanya menikmati pemandangan seperti halnya *Mass Tourism*.

Wisatawan minat khusus lebih cenderung melakukan aktifitas di Daya Tarik Wisata yang didalamnya terdapat berbagai kegiatan edukasi baru yang mengedukasi wisatawan, karakteristik seperti ini biasanya disukai oleh wisatawan mancanegara. Berhubungan dengan itu, maka sangat perlunya daya Tarik wisata alternatif sebagai pendekatan dan pemenuh kebutuhan wisatawan minat khusus dan sebagai langkah menciptakan pariwisata yang ramah lingkungan,

Salah satu solusi adalah menciptakan daya Tarik wisata berbasis masyarakat atau sering disebut dengan *Community Based Tourism* yang merupakan salah satu strategi untuk menciptakan pariwisata yang berkelanjutan dan bertanggung jawab.

Kampung Cyber merupakan kampung yang memiliki potensi wisata dengan basis masyarakatnya dan teknologi yang ada, kampung ini berada di RT 36 RW 09 Kelurahan Patehan Kecamatan Kraton Yogyakarta. Kampung ini sangatlah melekat teknologi dan pariwisata dikarenakan lokasi yang berdekatan dengan daya Tarik

wisata populer di Jogja yaitu taman Sari. Kampung Cyber merupakan jalur utama wisatawan yang keluar dari taman sari, sehingga memiliki potensi besar untuk dikelola dan dikembangkan menjadi daya Tarik wisata yang potensial mendatangkan pemasukkan bagi masyarakat sekitar. Pariwisata yang hadir di kampung ini menjadikan suatu hal yang positif bagi kampung ini, lingkungan yang bersih, masyarakat yang dapat pemasukkan dari sector pariwisata menjadikan sesuatu yang harus di kelola dan dikembangkan dengan baik.

Untuk itu penulis sangat tertarik mengambil judul mengenai kampung ini sebagai bahan penelitian penulis dan sebagai syarat kelulusan jenjang Strata Satu Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo. Potensi yang ada di kampung ini menjadikan suatu bahan penelitian yang menarik dan sesuatu yang baru, karena kampung wisata merupakan suatu daya Tarik Wisata Baru yang diciptakan sebagai solusi dan meminimalisir dampak negative pariwisata, pariwisata alternative muncul untuk pendekatan pariwisata yang bertanggung jawab.

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang, terdapat beberapa hal yang perlu dirumuskan dalam permasalahan yang Penulis kaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana strategi pengelolaan Kampung Cyber sebagai Daya Tarik Wisata budaya berbasis Masyarakat dan Teknologi?
2. Bagaimana peran masyarakat dalam pengelolaan Kampung Cyber sebagai wisata yang memiliki peran penting bagi perekonomian masyarakat lokal?
3. Apakah pemerintah turut berperan dalam pengelolaan Kampung Cyber?
4. Apakah Kampung Cyber layak dan mampu menjadi daya Tarik wisata budaya berbasis Masyarakat dan Teknologi cyber?

C. Batasan Masalah

Mengingat pengelolaan Kampung cyber sebagai daya tarik wisata budaya berbasis masyarakat dan teknologi di yogyakarta begitu luas, maka pembahasan

dalam artikel ilmiah kali ini adalah dalam hal pengelolaan potensi masyarakat dan teknologi sebagai budaya yang ada di Kampung cyber.

D. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi dan mengetahui potensi pariwisata kampung cyber sebagai daya Tarik wisata budaya berbasis masyarakat dan Teknologi;
2. Sebagai salah satu usaha untuk pengelolaan Kampung Cyber sebagai daya Tarik Wisata Budaya berbasis masyarakat dan teknologi satu-satunya di Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini selain untuk menjawab rumusan masalah yaitu untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi penulis, lembaga pendidikan, masyarakat, dan pemerintah. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut :

1. Penulis

Manfaat bagi penulis adalah menambah ilmu baru dikarenakan penelitian ini adalah sesuatu hal yang tidak pernah dilakukan penulis dan menjadi hal baru bagi penulis. Dengan melakukan penelitian ini menjadikan suatu *upgrading* ilmu pariwisata bagi penulis. Selain itu juga menjadi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Strata Satu di Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarukmo bagi penulis.

2. Pembaca

Bagi pembaca akan menjadikan sebuah referensi dan literature apabila ingin melakukan penelitian yang sama, serta menjadikan pemasukan ilmu baru bagi pembacanya.

3. Lembaga Pendidikan

Memberikan rekomendasi berupa strategi pengelolaan Kampung Cyber menjadi daya Tarik wisata budaya berbasis masyarakat dan teknologi satu-

satunya di Yogyakarta di dunia akademisi. Hasil dari penelitian diharapkan menjadikan sebuah masukan dalam proses perkuliahan, selain itu dapat menjadi sebuah literatur tambahan di Perpustakaan kampus untuk penambah manfaat bagi pembacanya.

4. Masyarakat

Menjadikan sebuah masukan baru untuk pengelolaan Kampung Wisata yang sebenar-benarnya dan menjadikan koreksi bagi masyarakat apabila terdapat kekurangan dalam pengelolaan sebelumnya. Serta menambah wawasan pariwisata bagi masyarakat setempat.

5. Pemerintah

Dapat dijadikan sebagai arahan untuk pengelolaan kedepan, serta dapat meningkatkan keterlibatan pemerintah dalam pengelolaan Kampung Cyber agar lebih maju dan berkembang.