

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan industri terbesar di dunia, sehingga menjadi tumpuan dalam menciptakan devisa di beragam negara. Negara dan teritori seperti Singapore, Filipina, Thailand, Malahdewa, Tonga, Hawaii, Galapagos, Kepulauan Karibia dan lain sebagainya, bergantung sekali pada devisa yang diperoleh dari pengunjung atau wisatawan yang berdatangan.

Menurut Suwarti (2017), menyatakan bahwa dalam pembangunan dan pengembangan industri pariwisata yang ada di Indonesia sedang didorong, sebab sektor ini mampu memperoleh Devisa negara, yang berkaitan dengan Transportasi, Sarana dan prasarana, Atraksi Wisata, Akomodasi, dan wisata belanja seperti pusat oleh-oleh dan toko souvenir. Di Indonesia pariwisata dianggap menjadi salah satu sektor ekonomi yang penting. Terlebih sektor ini sangat diharapkan untuk menghasilkan devisa nomor satu. Namun, harus disadari bahwa jumlah yang tinggi dan hanya terpusat di lokasi tertentu dapat menurunkan kualitas hidup masyarakat yang pada akibatnya justru akan membuat daya tarik daerah tersebut menjadi hilang. Dapat disadari bahwa jumlah dan kualitas perilaku pengunjung yang tidak dapat dikendalikan secara efektif maka keindahan lingkungan alam akan terganggu.

Menjadi mesin pendorong ekonomi, pariwisata juga seperti alat yang menarik untuk meminimalisir angka pengangguran mengingat berbagai jenis wisata dapat diposisikan di mana saja (*footlose*). Oleh karena itu, pengembangan dan pembangunan wisata dapat dilaksanakan di daerah yang menghasilkan lapangan kerjanya sangat menguntungkan.

Menurut (Suwarti, 2017) Dalam mengembangkan pariwisata diperlukan bantuan kebijaksanaan pariwisata yang tepat, yang dapat menjadi pedoman serta tumpuan bagi kegiatan strategi di masa yang akan datang. Pengembangan

pariwisata memerlukan kerjasama dengan Pemerintah Daerah ataupun Pusat, Pemerintah Swasta dan masyarakat sekitar.

Adanya keterlibatan pihak swasta pada saat membangun prasarana wisata, jadi modal publik dapat diutamakan pada proyek yang dapat menghasilkan sinergi dengan yang telah digagas oleh sektor swasta. Dapat diartikan bahwa diharapkan dimasa mendatang akan ada kerjasama yang erat antara pemerintah dan sektor wisata.

Berbagai masalah ekonomi di Indonesia Industri Pariwisata seringkali dianggap sebagai jawaban untuk menghadapi masalah ekonomi. Masalah ekonomi yang mengakibatkan ekspor non-migas yang berkurang, impor yang tumpang, serta pengembangan ekonomi yang timpang, dilihat akan dapat teratasi dengan industri pariwisata karena industri pariwisata dapat mewujudkan lapangan kerja baru yang dapat menciptakan lebih banyak peluang ekonomi, selain itu juga menjadi sarana untuk melindungi dan membenahi lingkungan dan memajukan pembangunan ekonomi regional. Pariwisata juga dinantikan akan dapat meningkatkan pengertian internasional, memupuk rasa saling menghormati dan toleransi serta diharapkan dapat menyumbang neraca pembayaran bagi Indonesia.

Kementrian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif memiliki target kunjungan wisatawan mancanegara sejumlah 17 juta dan untuk target lama menginap yaitu sejumlah 10 hari perwisatawan mancanegara pada tahun 2020. Target kunjungan yang sudah dirancang pemerintah akan sangat terbentur dan terhambat atau kemungkinan tidak mencapai target yang sudah ditentukan. Target pengunjung masih sama yaitu negara Asean, Benua Amerika, Benua Eropa dan Asia Pasifik.

Hal ini disebabkan sedang terjadinya pandemi virus spesies baru yaitu *Covid-19*. Pandemi ini pada awalnya terdapat di kota Wuhan China pada Desember 2019 dan pada 11 Maret 2020 penyebaran virus Covid-19 ini dapat dikatakan sangat masif karena kira-kira dalam beberapa bulan telah dilaporkan lebih dari 210 negara sehingga ditetapkan menjadi pandemi global oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO).

Sehingga saat ini pemerintah melarang masyarakat untuk mengunjungi tempat-tempat ramai seperti destinasi wisata, mall, pasar, membatasi ruang gerak dan mobilitas masyarakat atau membuat perkumpulan masyarakat dalam jumlah besar. Dengan adanya pembatasan mobilitas itulah yang sangat mempersulit wisatawan yang ingin berlibur untuk datang ke Indonesia. Pada saat inipun beberapa destinasi pariwisata yang sudah mulai beroperasi menerapkan kebijakan baru bagi wisatawan saat melakukan wisata dalam masa pandemi yaitu dengan *check-in* menggunakan aplikasi Peduli Lindungi, memastikan setiap wisatawan yang datang sudah vaksin *Covid-19*, selalu menggunakan masker, memakai *face shield*, membawa *handsanitizer*, dan selalu jaga jarak antar wisatawan. Kebijakan ini dilakukan dalam upaya memutuskan penyebaran *Covid-19*.

Selain kekayaan wisata alam yang dimiliki Indonesia, potensi wisata edukasi seperti museum seni pun tidak kalah besar. Di Yogyakarta tercatat memiliki 28 museum seni. Keberadaan museum seni di Yogyakarta sebagai ruang publik merupakan bagian dari identitas Yogyakarta sebagai kota seni dan budaya. Museum seni berfungsi sebagai ruang publik yang dapat menampung kegiatan kesenian namun tetap bersifat terbuka bagi masyarakat luas. Secara luas galeri seni berlokasi dibagian selatan Yogyakarta, yaitu mendekati institusi pendidikan seni yang terletak di Kabupaten Bantul.

Total pengelolaan kegiatan museum seni di Yogyakarta termasuk sangat tinggi, namun situasi tersebut berbanding terbalik dengan jumlah kunjungan. Secara luas pengunjung datang pada *event* dengan skala besar seperti *ArtJog*, *Bienalle* Jogja, dan Festival Kesenian Yogyakarta. Dengan demikian diperlukan adanya kerjasama dan hubungan yang harmonis antara masyarakat, pihak galeri seni, pihak swasta, akademisi, serta pemerintah dalam pengembangan galeri seni sebagai ruang publik di Yogyakarta. Museum seni yang terdapat di Yogyakarta pada saat ini masih perlu banyak melakukan pengembangan promosi, fasilitas, pengembangan sumber daya manusia, maupun pengembangan dalam atraksi wisata.

Kabupaten Bantul adalah Kabupaten yang menyimpan Sumber Daya pariwisata yang cukup banyak. Pariwisata yang ada sebagian besar adalah wisata alam. Kabupaten Bantul juga mempunyai beberapa museum galeri seni yang menjadi obyek wisata edukasi.. Salah satunya adalah Sangkring *Art Space* yang menjadi wisata edukasi pada masa pandemi *Covid-19*. Pengembangan pariwisata yang ada di Kabupaten Bantul sangat penting. Selain dapat menyumbangkan ekonomi untuk negara, pengembangan pariwisata ini juga dapat membuka lowongan pekerjaan bagi masyarakat di Kabupaten Bantul. Potensi yang berada di Kabupaten Bantul juga wajib untuk diketahui oleh wisatawan baik mancanegara maupun domestik.

Sangkring *Art Space* ini dibangun pada tahun 2007 oleh seniman Putu Sutawijaya, bertujuan sebagai ruang bagi para seniman untuk berkarya dari ragam seni, segala praktik seni, apapun ekspresinya dan bagaimana pun kreativitasnya akan dihargai sama tinggi disini agar bisa dinikmati oleh masyarakat luas.

Dalam proposal jurnal ilmiah ini penulis memilih judul “PENGEMBANGAN SANGKRING *ART SPACE* SEBAGAI WISATA EDUKASI MODERN PASCA PANDEMI *COVID-19* DI KABUPATEN BANTUL PROVINSI YOGYAKARTA” sebagai judul artikel ilmiah dikarenakan penulis melihat masih banyak hal yang dapat dikembangkan di Sangkring *Art Space* dalam segi atraksi wisata edukasi yang perlu dimanfaatkan secara maksimal yang dimiliki oleh destinasi wisata Sangkring *Art Space* yang pantas mendapatkan dukungan dari beberapa pihak untuk dikembangkan, selain dari pemerintah Yogyakarta, Sangkring *Art Space* membutuhkan dukungan besar dari masyarakat.

Alasan utama pengembangan destinasi wisata Sangkring *Art Space* ialah karena masih kurang minat masyarakat untuk berkunjung ke galeri seni terlebih khususnya pada Sangkring *Art Space* dan masih jarang orang tahu tentang keberadaannya Sangkring *Art Space*, atau bisa dikatakan masyarakat masih kurang familiar dengan Sangkring *Art Space*.

Alasan kedua pengembangan dalam destinasi wisata Sangkring *Art Space* penulis melihat masih banyak potensi atraksi wisata yang dapat dikembangkan lagi dengan menyesuaikan minat masyarakat pada saat ini dan atraksi wisata juga dapat dikembangkan dengan menyesuaikan pada masa pandemi *Covid-19* yang sedang dialami oleh dunia saat ini. Karna menurut penulis dengan adanya pandemi ini destinasi wisata sangat perlu dan harus siap melakukan pengembangan dalam segi fasilitas, atraksi wisata, yang sesuai dengan protokol kesehatan *Covid-19* yang digagaskan oleh pemerintah pada saat ini dan tentunya tanpa mengurangi rasa keamanan dan kenyamanan wisatawan saat berkunjung ke Sangkring *Art Space*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang yang telah dijelaskan, maka beberapa rumusan masalah yang dapat dijadikan sebagai pokok penelitian adalah :

- a) Bagaimana strategi pengembangan wisata edukasi di Sangkring *Art Space* untuk menarik wisatawan ?
- b) Bagaimana upaya pengembangan Sangkring *Art Space* agar menjadi wisata unggulan di Kabupaten Bantul ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Untuk mengetahui strategi pengembangan wisata edukasi yang dilakukan oleh pengelola Sangkring *Art Space*.
- b. Untuk mengedukasi masyarakat agar sadar akan potensi Sangkring *Art Space* sebagai wisata edukasi.
- c. Untuk mengembangkan pengelolaan pariwisata dan memperbaiki fasilitas serta inovasi atraksi wisata di Sangkring *Art Space* pada masa pandemi *Covid-19* di Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Dengan adanya artikel yang berjudul Pengembangan Sangkring *Art Space* sebagai wisata edukasi modern pasca pandemi *Covid-19* di Kabupaten Bantul Provinsi Yogyakarta, semoga dapat bermanfaat bagi wisata ini :

1. Manfaat Bagi Pemerintah

Sebagai masukan bagi pemerintah daerah guna mengambil kebijakan terkhusus pada pengembangan wisata unggulan berdasarkan adanya permasalahan yang ada.

2. Manfaat Bagi Pengelola

Menambah masukan dan saran dalam hal pengelolaan Sangkring *Art Space* agar menjadi lebih baik serta menerima segala hal kritik dan saran dari penulis.

3. Manfaat Bagi STiPRAM

Sebagai tolak ukur mengenai kualitas mahasiswa yang menjadi anak didiknya. Dengan demikian akan menjadi pemacu dalam menentukan kebijakan di masa yang akan datang.

4. Manfaat Bagi Pembaca

Sebagai referensi dan pengenalan objek wisata di suatu daerah serta dapat memberikan informasi bagi pembaca.

5. Manfaat Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang pariwisata dan segala aspek pendukungnya sebagai bekal menghadapi dunia kerja.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis potensi-potensi wisata edukasi di Sangkring *Art Space* yang dapat di kembangkan dan didukung oleh data dari hasil observasi dan data lapangan yang penulis lakukan.

F. Linearitas Tema Pendidikan

Artikel ilmiah ini Linear dengan tema jurnal-jurnal yang sudah penulis tulis sebelumnya yaitu, *Domestic Case Study* yang berjudul “KEUNIKAN DESA WISATA KASONGAN SEBAGAI KAMPUNG GERABAH DI YOGYAKARTA” jurnal ilmiah *Foreign Case Study* yang berjudul “DAYA TARIK WISATA DI BLACK STONE BEACH MALAYSIA DAN SOMDET PHRA NARAI NATIONAL MUSEUM THAILAND BERDASARKAN TEKNOLOGI VIRTUAL TOUR” dan artikel ini berjudul “PENGEMBANGAN SANGKRING ART SPACE SEBAGAI WISATA EDUKASI MODERN PASCA PANDEMI COVID-19 DI KABUPATEN BANTUL PROVINSI YOGYAKARTA” yang dimana memiliki linearitas tema yaitu mengenai destinasi.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menghasilkan susunan berupa Artikel Ilmiah yang mencakup beberapa Bab, untuk lebih jelasnya perhatikan uraian di bawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Ruang Lingkup Penelitian
- F. Linearitas Penelitian

G. Sistematika Tullisan

BAB II KAJIAN LITERATUR DAN KAJIAN TEORI

A. Kajian Literatur

B. Kajian Teori

BAB III METODOLOGI DAN DATA

A. Metodologi

B. Data