

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan obyek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait penyelenggaraan pariwisata, seperti sektor perdagangan, hotel, restoran dan kunjungan wisatawan (Annisa, dkk, 2018:36). Indonesia memiliki beragam kekayaan yang dapat menjadi aset pariwisata seperti keragaman budaya, adat kebiasaan, keragaman etnis dan suku, serta potensi-potensi wisata yang berupa buatan mempunyai peluang yang luar biasa untuk dikembangkan, serta destinasi wisata alam yang sangat banyak dan belum banyak dimanfaatkan (Syamsu, 2018:71).

Kabupaten Lamongan adalah salah satu wilayah di Jawa Timur, Indonesia. Ibukotanya adalah Lamongan. Wilayah ini berbatasan dengan Laut Jawa di utara, Kabupaten Gresik di timur, Mojokerto dan Jombang di selatan, serta Bojonegoro dan Tuban di barat. Pusat pemerintahan Kabupaten Lamongan terletak 50 kilometer di sebelah barat Surabaya, ibu kota Provinsi Jawa Timur. Di Jawa Timur, khususnya Kabupaten Lamongan mempunyai potensi dan daya tarik wisata termasuk wisata alam, berupa bekas tambang, danau dan wisata alam lainnya. Banyak sekali objek wisata dan daya tarik wisata yang dimiliki Indonesia dan dapat dijadikan sarana pemicu keinginan wisatawan domestik ataupun mancanegara untuk berkunjung (Soebyanto, dkk, 2018:2).

Salah satu potensi dan daya tarik wisata di Kabupaten Lamongan adalah Destinasi wisata Istana Gunung Mas 27. Istana Gunung Mas 27 adalah bekas tambang kapur yang disulap menjadi lokasi wisata alternatif. Istana Gunung Mas 27 ini seakan mampu merubah kesan gersang menjadi sesuatu yang indah dan layak untuk dikunjungi. Istana Gunung Mas 27 sendiri sebenarnya hanya berupa rumah tinggal dari kayu yang dipercantik dengan nuansa Jawa dan Cina. Warna merah dan hitam menjadi ciri khas setiap bangunan yang ada di

kawasan ini. Di bangunan berwarna merah hitam yang berpadu dengan tekstur batu kapur dan kolam di tengah kawasan inilah pengunjung biasa berswafoto. Namun justru itulah yang menjadi daya tarik Istana Gunung Mas 27 bagi sebagian pengunjung.

Istana Gunung Mas 27 merupakan salah satu destinasi wisata yang harus dikembangkan lebih lanjut apalagi di era *New Normal* pasca pandemi *COVID-19* ini karena menurut penulis pengertian dari era *New Normal* sendiri adalah era atau periode dimana semua pengelola destinasi wisata perlu menjalankan dan mengembangkan destinasinya dari segi daya tarik maupun fasilitas agar beradaptasi dengan keadaan pasca pandemi ini serta harus berpedoman pada prosedur atau protokol kesehatan dan keamanan yang sesuai dengan anjuran Pemerintah, maka dari itu penulis mengambil judul “Pengembangan Istana Gunung Mas 27 di Era *New Normal* Sebagai Destinasi Wisata Alam di Kabupaten Lamongan Jawa Timur”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, maka rumusan masalah dalam artikel ilmiah ini adalah :

1. Bagaimanakah peran Pengelola terhadap pengembangan Istana Gunung Mas 27 sebagai destinasi wisata alam agar menumbuhkan minat daya tarik wisata di Era *New Normal*?
2. Bagaimana keterlibatan masyarakat sekitar dalam pengembangan Istana Gunung Mas 27 sebagai destinasi wisata alam di Era *New Normal*?
3. Bagaimana Strategi pengembangan yang akan diterapkan Pengelola objek wisata Istana Gunung Mas 27 untuk menghadapi Era *New Normal*?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana *progress* pengembangan yang terdapat di destinasi wisata Istana Gunung Mas 27 meningkatkan daya tarik wisata demi meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan di Era *New Normal*.

2. Mengembangkan obyek wisata Istana Gunung Mas 27 sebagai destinasi wisata alam di Era *New Normal*.
3. Sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas akhir Artikel Ilmiah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dapat mengetahui bagaimana pengembangan obyek wisata Istana Gunung Mas 27 sebagai destinasi wisata khususnya wisata alam di Kabupaten Lamongan, Jawa Timur dan memberikan pemahaman bagi mahasiswa terhadap pengembangan obyek wisata Istana Gunung Mas 27 di Era *New Normal* dan sebagai syarat kelulusan jenjang S1 Pariwisata di STIPRAM Yogyakarta.
2. Bagi pemerintah, sebagai bahan referensi dan pertimbangan bagi pemerintah untuk menentukan kebijakan-kebijakan pengembangan daya tarik wisata di Istana Gunung Mas 27 di Era *New Normal*.
3. Bagi pengelola, dapat menjadi landasan pengembangan obyek wisata Istana Gunung Mas 27 untuk menjadi lebih baik.
4. Bagi mahasiswa Sekolah Tinggi Pariwisata Ambarrukmo, dapat menjadi bahan referensi dan sumber penelitian bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian di Istana Gunung Mas 27.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Karena terlalu luasnya masalah, maka dalam penelitian ini penulis membatasi penelitian dalam satu atau lebih fokus, yaitu :

1. Pengembangan Istana Gunung Mas 27 sebagai destinasi wisata alam di Era *New Normal*.
2. Penelitian dilakukan untuk mengetahui *progress* pengembangan yang terdapat di destinasi wisata Istana Gunung Mas 27 di Era *New Normal*.
3. Hambatan yang akan penulis hadapi dalam mengembangkan destinasi wisata Istana Gunung Mas 27 di Era *New Normal*.

F. Linieritas Penelitian

Penulis dalam penelitian ini fokus mengambil tema “*destination*” yang *linier* dengan judul *Jurnal Ilmiah Domestic Case Study* “**PANORAMA INDAH WISATA DIENG KULON DI KABUPATEN BANJARNEGARA**” dan judul *Jurnal Ilmiah Foreign Case Study* “**PESONA WAT ARUN SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI BANGKOK THAILAND**” selanjutnya artikel ilmiah dengan judul “**PENGEMBANGAN ISTANA GUNUNG MAS 27 DI ERA *NEW NORMAL* SEBAGAI DESTINASI WISATA ALAM DI KABUPATEN LAMONGAN JAWA TIMUR**”.

G. Sistematika Tulisan

A. Latar Belakang

Berangkat dari kepentingan dan motivasinya melakukan penelitian, pada bagian ini terdapat beberapa faktor yang menjadi dasar perlunya dilakukan penelitian mengenai masalah ini. Perlu dikomunikasikan tentang kesenjangan antara harapan dan kenyataan, dan kebutuhan untuk penelitian.

B. Rumusan Masalah

Bagian ini menunjukkan masalah utama yang akan dipelajari. Biasanya pertanyaan tersebut diekspresikan dalam kalimat tanya.

C. Tujuan Penelitian

Bagian ini menjelaskan tujuan umum dan khusus yang ingin dicapai oleh kegiatan penelitian.

D. Manfaat Penelitian

Ini adalah pernyataan tentang kegunaan penelitian teoritis dan praktis dalam pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Merupakan cakupan atau ruang lingkup penelitian.

F. Linieritas Tema Penelitian

Pada bagian ini jelaskan linieritas / kesinambungan antara DCS, FCS, Artikel Ilmiah.

G. Sistematika Tulisan

Berisi navigasi sistematika Tulisan BAB 1