

Pemanfaatan Ruang Publik Bagi Pengembangan Wisata Berbasis Seni Budaya Lokal

Neneng Yanti K Lahpan¹, Bagas Dwipantara Putra², Iip Sarip Hidayana³,

¹ Prodi Antropologi Budaya, ISBI Bandung

² Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Institut Teknologi Bandung

³ Prodi Antropologi Budaya, ISBI Bandung

Corresponding author: neneng_yanti@isbi.ac.id

ABSTRACT

Public space is essential in developing creative cultural tourism, especially for presenting artistic attractions. The government's support through Tourism Law Number 10 of 2009 and the Cultural Advancement Law Number 5 of 2017 has encouraged several community groups to develop public spaces to maintain local arts and culture to improve the welfare of society through cultural tourism. One of them is the CKLT Cultural House in Cijambe village, Cikelet subdistrict, Garut regency, which assists in reconstructing and revitalising traditional arts and organising cultural activities packaged as tourist attractions. Through a participatory action research (PAR) approach, this research emphasizes the important aspects of community empowerment and active involvement of the community in research. The method for collecting data is through observation, interviews and FGD. Community-based tourism is vital in scrutinising community involvement in preparing this tourist package. The results are 1) the description of the potential artistic expressions and cultural practices in the village can be used as material in the packaging of art for tourism, 2) the public space at the CKLT Culture House is designed to fulfil the function of an artistic expression and cultural attraction space which can be developed to be the destination of tourism, 3) the creative art and cultural tourism packages can be developed as a means to improve the community's income.

Keywords: *public space, cultural tourism, arts and culture packaging, economic increase*

ABSTRAK

Ruang publik merupakan elemen penting dalam pengembangan pariwisata budaya, khususnya sebagai ruang bagi disajikannya atraksi seni. Dorongan pemerintah melalui UU Kepariwisata Nomor 10 tahun 2009 dan UU Pemajuan Kebudayaan Nomor 5 tahun 2017 telah mendorong sejumlah kelompok masyarakat berinisiatif dalam mengembangkan ruang publik untuk kepentingan pengembangan seni budaya lokal untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, melalui pariwisata budaya. Salah satunya adalah Rumah Budaya CKLT di desa Cijambe kecamatan Cikelet, Garut, yang memiliki fokus pada pendampingan dalam rekonstruksi maupun revitalisasi seni tradisi dan penyelenggaraan kegiatan budaya yang dikemas menjadi daya tarik wisata. Melalui pendekatan *participatory action research* (PAR), penelitian ini menekankan pentingnya aspek pemberdayaan masyarakat, dan keterlibatan masyarakat secara aktif dalam penelitian. Metode dalam pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan FGD. *Community-based tourism* merupakan konsep penting dalam melihat keterlibatan masyarakat dalam pengemasan paket wisata ini. Hasilnya adalah 1) mendeskripsikan potensi seni dan aktivitas budaya di desa yang dapat menjadi materi atau bahan dalam pengemasan paket seni, 2) ruang publik di Rumah Budaya CKLT didesain sedemikian

rupa agar dapat memenuhi fungsi ruang atraksi seni budaya yang dapat menjadi tujuan dari kunjungan pariwisata, 3) pengemasan paket wisata seni dapat dikembangkan sebagai sarana untuk peningkatan ekonomi masyarakat.

Kata kunci: ruang publik, pariwisata budaya, pengemasan seni budaya, peningkatan ekonomi

PENDAHULUAN

Pariwisata budaya saat ini menjadi bagian dari elemen penting dalam peningkatan ekonomi masyarakat. Sejak tahun 2010, pemerintah telah menggalakan pariwisata budaya sebagai pendapatan devisa negara. Hal itu didukung oleh dikeluarkannya sejumlah undang-undang dan peraturan pemerintah yang mengatur pengelolaan dan peningkatan pariwisata budaya, seperti UU Kepariwisataan Nomor 10 tahun 2009, diperkuat dengan Permenpar Nomor 12 tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian *Pariwisata* dan Ekonomi Kreatif/ Badan *Pariwisata* dan Ekonomi Kreatif tahun 2020-2024, Undang-Undang RI no. 11 tahun 2020 Bab III, Bagian Keempat paragraf 13 tentang Kepariwisataan, serta didukung pula oleh UU Nomor 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan dan UU Nomor 24 tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. Sejak dikeluarkan aturan-aturan pariwisata yang mendorong keterlibatan masyarakat, *community-based tourism* menjadi tren yang meningkat dalam beberapa tahun belakangan. Hal itu berdampak secara positif pada upaya-upaya yang dilakukan masyarakat dalam memberdayakan diri mereka. Berbagai upaya yang dilakukan pemerintah dalam mendorong industri pariwisata tersebut, telah berhasil menaikkan peringkat Indonesia sebagai destinasi wisata menjadi nomor 32 dari 117

negara, yang sebelumnya berada di posisi ke-44. Peningkatan tersebut berdasarkan penilaian *Travel and Tourism Development Index 2021*, yang dirilis World Economic Forum pada Mei 2022.

Lebih jauh, pariwisata juga berhubungan dengan aspek politik, ekonomi, sosial, dan budaya manusia. Dari aspek politik, hal ini berkaitan dengan kebijakan pemerintah terhadap pariwisata. Sedangkan aspek ekonomi berhubungan dengan tujuan dari pemanfaatan kegiatan pariwisata, baik oleh pihak pemerintah maupun swasta, misalnya sebagai sumber pemasukan devisa negara. Aspek sosial berkaitan dengan peran masyarakat dalam kegiatan pariwisata. Sementara itu, aspek budaya berhubungan dengan objek kegiatan pariwisata. (Sunjayadi, 2019).

Pariwisata budaya merupakan salah satu sektor yang memiliki peran penting dalam industri pariwisata. Dalam beberapa tahun terakhir, minat wisatawan terhadap pariwisata budaya semakin meningkat. Hal ini tidak lepas dari keinginan para wisatawan untuk mengenal dan memahami budaya masyarakat setempat. Seiring dengan perkembangan teknologi dan globalisasi, pariwisata budaya menjadi semakin mudah diakses oleh banyak orang, baik pada tingkat lokal, nasional, maupun internasional.

Dalam konteks pariwisata, pengelolaan ruang publik sangat penting sebagai ruang penyajian atraksi budaya serta terjadinya interaksi sosial-ekonomi di dalamnya. Sebuah ruang publik yang baik harus dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, termasuk aksesibilitas, keamanan, dan kenyamanan. Madanipour (2003) menjelaskan bahwa ruang publik adalah tempat masyarakat dapat berkumpul dan berinteraksi, membangun hubungan sosial, dan merayakan kebudayaan. Selain itu, ruang publik harus memiliki identitas yang jelas dan dapat dikenali oleh masyarakat yang menggunakannya. Oleh karena itu, desain dan pengelolaan ruang publik harus mempertimbangkan kebutuhan dan kepentingan masyarakat secara luas (Lynch, 1960).

Ruang publik adalah ruang yang memiliki fungsi untuk kegiatan-kegiatan masyarakat yang berhubungan dengan aspek sosial, ekonomi, dan budaya (Amin, dkk. 2014). Selain itu, ruang publik juga berperan penting dalam memperkuat solidaritas dan toleransi antara masyarakat yang berbeda latar belakang. Sebagai contoh, sebuah taman yang dibangun dengan baik dapat menarik minat masyarakat dari berbagai kelompok usia dan latar belakang untuk berkumpul dan beraktivitas bersama (R. Sari & Wijaya, 2019). Ruang publik ini dapat berupa taman, jalan, alun-alun, atau tempat lain yang memungkinkan orang untuk berkumpul dan berinteraksi dengan orang lain, serta memungkinkan terjadinya komunikasi dan partisipasi masyarakat yang terbuka, reflektif, inklusif, dan responsif. Dengan demikian, ruang publik dalam konteks pariwisata

sangatlah penting, terutama pada aspek aksesibilitas dan atraksi.

Pariwisata Budaya

Menurut Undang-undang Nomor 10 tahun 2009, pariwisata adalah berbagai bentuk kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, dan pemerintah daerah. *The World Tourism Organization* mendefinisikan aktivitas wisata sebagai kegiatan manusia yang melakukan perjalanan “keluar dari lingkungan asalnya” untuk berlibur, berdagang, atau urusan lainnya. A. Sari (2014) menegaskan wisata merupakan salah satu penggerak perekonomian penting di berbagai negara dunia.

Haryanto (2014) menjelaskan bahwa pariwisata merupakan konsep yang bersifat multidimensional, seperti halnya pengertian wisatawan. Beberapa pengertian pariwisata juga digunakan oleh praktisi dengan tujuan dan perspektif yang berbeda sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sementara itu, Rahmi (2016) berpendapat bahwa Pemerintah Pusat dan Pemerintah Daerah mempunyai kewajiban di dalam pembangunan kepariwisataan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, yakni: 1) Menyediakan informasi kepariwisataan, perlindungan hukum, serta keamanan dan keselamatan kepada wisatawan; 2) terbukanya kesempatan yang sama dalam berusaha, memfasilitasi dan memberikan kepastian hukum; 3) memelihara, mengembangkan, dan melestarikan aset nasional yang menjadi daya tarik wisata dan aset potensial yang belum tergali, dan 4) mengawasi dan

mengendalikan kegiatan kepariwisataan dalam rangka mencegah dan menanggulangi berbagai dampak negatif bagi masyarakat luas (Prathama, Nuraini, & Firdausi, 2020).

Dalam konteks ini, budaya merupakan sebuah kata yang menggambarkan ekspresi diri dan kreativitas, namun sebagai sarana pendidikan, pembangunan ekonomi, dan aspek fundamental dari pariwisata dunia (Pitanatri, 2021). Budaya merujuk pada cara hidup masyarakat, yang mencakup nilai-nilai, kepercayaan, sistem sosial, dan kebiasaan yang dianut oleh masyarakat. Sedangkan, pariwisata merujuk pada perjalanan dan tinggal sementara di tempat yang berbeda dari tempat asal, biasanya untuk tujuan rekreasi atau bisnis. Berdasarkan hal tersebut maka dalam pariwisata budaya, wisatawan datang untuk mempelajari dan mendalami budaya baru yang berbeda dari tempat asal mereka.

Dengan demikian, sebagaimana dikemukakan Larasati and Rahmawati (2017), pariwisata budaya merupakan kegiatan pariwisata yang modal utama atraksinya adalah unsur budaya. Atraksi dalam pariwisata tersebut dapat berupa seni pertunjukan, bangunan museum, maupun atraksi lainnya. Dalam Perjanjian UNESCO, sebagaimana dikemukakan Du Cross and McKercher (2015), terdapat berbagai kebudayaan tak benda yang bisa dikembangkan menjadi sajian pariwisata, antara lain pertunjukan seni, bahasa, pengetahuan lokal, ritual, kegiatan sosial, festival, dan kerajinan tangan. Du Cross & McKercher (2015) menjelaskan bahwa pariwisata budaya memiliki sejumlah dampak positif, di antaranya adalah *conservation and adaptive re-use* (konservasi dan pemanfaatan

kembali secara adaptif), *economic benefit* (keuntungan ekonomi), dan *provision of leisure and recreation facilities* (penyediaan fasilitas rekreasi dan rekreasi). Beberapa bentuk wisata budaya, yaitu wisata sejarah, religi, dan edukasi. Terdapat 12 unsur kebudayaan yang berpotensi mempunyai daya tarik bagi wisatawan, di antaranya tradisi masyarakat, bahasa, kerajinan tangan, musik dan kesenian, makanan dan kebiasaan makan, sejarah, tata cara berpakaian penduduk setempat, cara kerja dan teknologi, bentuk dan karakteristik arsitektur bangunan, agama, sistem pendidikan, dan aktivitas-aktivitas untuk mengisi waktu luang (Choirunnisa & Karmilah, 2021).

Kajian akademik terkait pariwisata budaya telah ada sejak tahun 1967 (Pitanatri, 2021). Munculnya pariwisata budaya merupakan sebuah fenomena sosial dan sebagai objek studi akademis dapat ditelusuri kembali pada lonjakan rekreasi pasca perang dunia ke-2. Di Eropa, perjalanan wisata membantu meningkatkan pemahaman antar-budaya serta membangun kembali ekonomi yang telah hancur akibat perang dunia kedua. Pada tahun 1960-an dan 1970-an, pendapatan dan konsumsi masyarakat Eropa semakin meningkat, begitu pula perjalanan internasional dan konsumsi budaya. Selanjutnya, pada tahun 1980-an arus wisatawan internasional yang berkunjung ke situs-situs dan destinasi dengan daya tarik budaya semakin meningkat. Implikasinya, banyak destinasi yang mulai mempromosikan dirinya sebagai "wisata budaya". Pada masa ini, wisata budaya menjadi ceruk pasar yang berkembang dan menarik perhatian. Salah

satu definisi pariwisata budaya pertama kali disampaikan oleh *World Tourism Organization* (sekarang UNWTO) yang mendefinisikan pariwisata budaya sebagai cara untuk melestarikan warisan budaya, menjaga perdamaian, serta menciptakan pemahaman global (Pitanatri, 2021).

Di Indonesia, sejarah pariwisata dapat dilacak sejak masa kolonialisme Belanda ketika kaum kolonial yang tinggal di Hindia-Belanda ingin menerapkan pola hidup seperti di negara asalnya, seperti cara berpakaian, makanan, termasuk rekreasi atau pariwisata. Dengan kata lain, pariwisata bermula dari gagasan dan praktik kolonial yang diterapkan di Hindia Belanda untuk memenuhi kebutuhan mereka (Sunjayadi, 2019). Kajian lain terkait seni dan pariwisata budaya telah dilakukan oleh banyak peneliti, di antaranya Al-Ababneh (2020) terkait *creative cultural tourism* sebagai model baru dalam hubungan antara warisan budaya dengan pariwisata, Murdyastomo (2010) tentang pariwisata dan pelestarian seni tradisi di Yogyakarta, Permatasari (2022) mengenai pengembangan pariwisata berbasis komunitas untuk mewujudkan pariwisata berkelanjutan di Bali, Komala and Bava (2022) tentang seni pertunjukan topeng Mak Yong sebagai atraksi wisata di Kepulauan Mantang, Malaysia, dan masih banyak lagi. Berbagai studi tersebut melihat pentingnya pengembangan pariwisata berbasis komunitas dan atraksi seni budaya sebagai bagian penting dalam pelestarian seni tradisi dengan konteks yang berbeda-beda. Tulisan ini fokus pada unsur pengelolaan ruang publik dan pengemasan paket wisata berbasis seni budaya lokal.

Salah satu daya tarik terbesar suatu destinasi wisata adalah atraksi, baik itu berupa pertunjukan kesenian, rekreasi, atau penyajian suatu paket kebudayaan lokal yang khas. Atraksi dapat berupa keseluruhan aktivitas keseharian penduduk setempat beserta situasi lokasi desa, yang memungkinkan berintegrasinya wisatawan sebagai partisipasi aktif, seperti belajar tari, bahasa, membuat, memainkan alat musik tradisional, membajak sawah, menanam padi, melihat kegiatan budaya masyarakat setempat, dan lain-lain (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50, tahun 2011).

Tulisan ini bertujuan untuk memaparkan pengelolaan ruang publik dan pengemasan paket wisata berbasis seni budaya lokal sebagai dua elemen penting, ketika berbagai atraksi seni budaya yang disajikan di ruang publik dapat dinikmati secara langsung oleh masyarakat, dengan mengambil studi kasus di Rumah Budaya CKLT di Garut Selatan.

METODE

Pariwisata budaya berbasis komunitas melalui pengemasan seni budaya ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), yakni sebuah pendekatan penelitian berbasis pemberdayaan masyarakat. Di sini, masyarakat turut serta mengidentifikasi masalah serta mencari solusi atas berbagai masalah tersebut melalui proses diskusi dan penggalan informasi. Peneliti bekerja sama dengan anggota komunitas untuk memahami dan menyelesaikan masalah komunitas dan memberdayakan anggota komunitas, serta ikut terlibat dalam penelitian.

Metode penelitian partisipatif meliputi diskusi kelompok berdasarkan pengalaman pribadi, wawancara, survei, dan analisis dokumen.

Pendekatan ini menekankan pentingnya kolaborasi antar penelitian dengan masyarakat atau stakeholder. Vaughn & Jacquez (2020) menjelaskan tahapan dalam PAR, di antaranya: 1) *partner*, menentukan mitra penelitian, 2) *design*, mendesain rencana dan pertanyaan penelitian, 3) *collect*, mengumpulkan data, 4) *analyse*, menganalisis dan interpretasi data, 5) *disseminate*, mendiseminasi hasil penelitian, dan 5) *act*, berbagi atas perubahan/pengaruh yang dihasilkan dari penelitian.

Karena fokus penelitian ini pada keterlibatan masyarakat dalam pengembangan seni pariwisata, maka akan dilakukan sejumlah langkah-langkah pendekatan yang menjadikan masyarakat sebagai subjek utama dalam tulisan ini. Lokasi penelitian dilakukan di Desa Cijambe, dengan fokus pada Rumah Budaya CKLT sebagai lokus tempat dilakukannya aktivitas seni di ruang publik yang dikemas untuk kepentingan pariwisata.

Adapun pengumpulan data lapangan dilakukan melalui beberapa pendekatan:

- 1) Observasi atau pengamatan ditujukan untuk memahami aktivitas sosial budaya di wilayah desa Cijambe.
- 2) Wawancara ditujukan untuk menggali informasi terkait keterlibatan masyarakat dalam kegiatan kesenian serta kehidupan sosial budaya mereka. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada kelompok masyarakat pengelola pariwisata hingga para praktisi di dunia pariwisata. Selanjutnya, wawancara dan observasi juga dilakukan dalam proses

pengidentifikasian potensi seni dan aktivitas budaya untuk keperluan pengemasan paket wisata.

- 3) *Focus grup discussion* (FGD) dilakukan dengan kelompok seniman, budayawan, pelaku industri pariwisata, pakar, Karang Taruna, dan pemerintah desa untuk mengetahui ide-ide dan gagasan-gagasan mereka serta bentuk keterlibatan mereka dalam perumusan model pengemasan paket wisata berbasis seni budaya lokal. Keterlibatan masyarakat menjadi kata kunci sehingga pada tahap berikutnya dapat menuju ke arah pemberdayaan ekonomi masyarakat.

Dalam proses pengolahan data dilakukan pengelompokan data secara tematik, yang mencakup jenis-jenis kesenian dan permainan tradisional yang akan dikemas, pemetaan ruang publik, potensi wisata alam, dan pengemasannya. Sedangkan pada tahap analisis data, terdiri dari: 1) reduksi data, yakni memilah data-data yang penting, mencari pola dan tema yang diperlukan, 2) validasi data, untuk mengukur validitas data dengan melakukan metode triangulasi, 3) penyajian data, dan 4) penarikan kesimpulan. Dalam proses analisis ini, unsur-unsur utama menyangkut konseptualisasi aspek-aspek tentang pemanfaatan ruang publik untuk pengembangan pariwisata berbasis budaya lokal dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Ruang Publik dan Rumah Budaya CKLT

Garut Selatan merupakan wilayah yang dikenal dengan potensi alamnya yang disebut GURILAPS (Gunung, Rimba, Laut, Pantai, dan Sungai), yang juga memiliki kekayaan seni budaya tradisi yang perlu dijaga kelestariannya, termasuk di dalamnya Kampung Adat Dukuh (Hidayana & Lahpan, 2022). Potensi alam itu membuat pesona Garut Selatan menarik perhatian pengunjung yang hendak menikmati pemandangan alam. Namun demikian, potensi alam yang indah itu perlu dilengkapi dengan aspek-aspek lain yang membuat pengunjung semakin tertarik. Sebagaimana dikemukakan Yoeti (2002), keberhasilan suatu tempat wisata hingga tercapainya kawasan wisata tergantung pada 3A, yaitu (1) atraksi (*attraction*), (2) mudah dicapai (*accessibility*), dan (3) fasilitas (*amenities*).

Yayasan Rumah Budaya Cipta Kreasi Lintas Talenta (CKLT) didirikan di Desa Cijambe Kecamatan Cikelet Kabupaten Garut pada tahun 2014. Tujuannya adalah untuk melakukan pembinaan dan pemberdayaan pada masyarakat, khususnya di bidang seni, budaya, dan pengembangan pariwisata. Sejak berdirinya, mereka telah menyelenggarakan berbagai kegiatan budaya yang fokus pada penggalan potensi seni budaya lokal, seperti melaksanakan festival di sungai atau muara sungai dengan menghidupkan kembali berbagai tradisi yang pernah ada di masyarakat yang sudah hilang. Salah satunya adalah tradisi *Ngubek Leuwi*, yakni mengambil ikan di sungai bersama-sama sebagai simbol gotong royong dan kebersamaan, menghidupkan

kembali berbagai jenis kesenian yang sudah hilang, dan lain-lain. Upaya-upaya tersebut ini sejalan dengan amanat UU nomor 5 tahun 2017 mengenai Pemajuan Kebudayaan. Komunitas ini dikelola oleh sekelompok anak muda di Desa Cijambe Kecamatan Cikelet Kabupaten Garut.

Seiring dengan pengembangan pariwisata di Jawa Barat bagian selatan, tumbuh pula ruang publik yang digagas oleh masyarakat sebagai kantung budaya baru guna mewadahi ekspresi potensi seni budaya masyarakat. Hadirnya ruang publik rumah budaya ini diharapkan memberi dampak positif bagi pengembangan potensi seni budaya yang dapat memberi dampak bagi peningkatan indeks kesejahteraan masyarakat. Namun, terbatasnya sumber daya manusia di daerah yang memiliki kecakapan manajerial dan kemampuan dalam mengemas potensi seni budaya membuat ruang publik rumah budaya belum berdayaguna secara maksimal dalam memberikan manfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, meningkatkan kemampuan pengelolaan ruang publik dan mengelola potensi kearifan lokal seni budaya menjadi penting. Selanjutnya, pengelola dapat mendayagunakan seni budaya yang sudah dikemas untuk berbagai kebutuhan kegiatan masyarakat, khususnya untuk pengembangan pariwisata.

Lokasi ruang publik sekaligus Rumah Budaya CKLT berada di jalur utama pengembangan pariwisata Jabar Selatan dengan memiliki area seluas satu hektar. Di area tersebut terdapat pendopo yang dijadikan ruang utama untuk kegiatan masyarakat, baik untuk aktivitas seni, pendidikan, keagamaan,



Gambar 1. Suasana kegiatan masyarakat di ruang publik milik Yayasan CKLT.
(Sumber: Dokumentasi Foto Rumah Budaya CKLT, 2018)



Gambar 2. Suasana aktivitas masyarakat di ruang publik yang belum dikelola dengan baik
(Sumber: Dokumentasi Foto Rumah Budaya CKLT, 2018)

penyuluhan pertanian, dan kegiatan sosial lainnya (lihat gambar 1-2). Fasilitas lainnya adalah ruang terbuka hijau untuk kegiatan di luar ruangan (*outdoor*), serta terdapat alat kesenian kendang penca, seperangkat arumba, dan angklung. Namun, fasilitas yang ada belum dimanfaatkan secara maksimal karena belum adanya sumber daya manusia yang mumpuni di bidang tata kelola seni budaya. Selain itu, Rumah Budaya belum memiliki desain tata ruang yang memadai agar ruang publik tersebut dapat memberikan manfaat yang luas bagi masyarakat. Perlunya



Gambar 3. Suasana Festival Cipasarangan.
(Sumber: Dokumentasi Rumah Budaya CKLT, 2018)



Gambar 4. Gambaran Festival Ngubek Beber yang dilaksanakan di muara Sungai Cipasarangan.
(Sumber: Dokumentasi Rumah Budaya CKLT, 2022)

penataan ruang publik sebagai tempat kegiatan budaya menjadi hal penting sehingga dapat menghidupkan seni budaya lokal sekaligus menjadi ruang tumbuhnya ekonomi kreatif masyarakat di Desa Cijambe.

Komunitas ini juga telah banyak melakukan kiprah di masyarakat dengan menyelenggarakan berbagai kegiatan, yang menyedot perhatian publik, dan menarik keterlibatan masyarakat luas dengan liputan media yang juga cukup luas, termasuk keterlibatan unsur Pentahelix, khususnya

melalui festival tahunan bernama Festival Cipasarangan. Festival Cipasarangan sendiri telah dilakukan sebanyak 8 (delapan) kali sejak 2010 (lihat gambar 3 & 4). Meskipun festival tersebut telah dikenal luas oleh publik hingga ke luar Garut, namun kegiatan festival tersebut belum dijadikan *calendar of event* yang menjadi tujuan wisata di Kabupaten Garut.

Kunjungan masyarakat yang terbilang masif pada acara tersebut belum dikelola sebagai aset wisata. Oleh karena itu, Rumah Budaya berharap agar aktivitas di ruang publik tersebut dapat dikelola secara lebih profesional, sehingga dapat dijadikan salah satu cara peningkatan ekonomi masyarakat setempat. Yakni, dengan menjadikan ruang publik tersebut sebagai destinasi wisata di Garut Selatan yang menawarkan konsep pelestarian dan inovasi seni tradisi yang edukatif, sebagai sajian wisatanya.

Dari hasil observasi diketahui bahwa ruang publik rumah budaya CKLT memiliki potensi geografis dan budaya yang kaya namun belum menerapkan pengelolaan seni budaya untuk kepentingan pariwisata. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan ketua Yayasan CKLT, Nanang Nurjaman, yang mengatakan bahwa ruang publik di rumah budaya CKLT belum optimal dipergunakan terutama untuk kepentingan kegiatan profesional dan belum menjadi destinasi wisata (Wawancara, 16 Agustus 2023). Hal tersebut disebabkan belum ada sumber daya manusia yang memiliki kapabilitas di bidang pengemasan seni budaya untuk pariwisata dan manajemen pengelolaannya.

Pengelolaan ruang publik di Rumah Budaya yang sudah cukup aktif melakukan



Gambar 5. Contoh konsep perancangan ruang publik Rumah Budaya CKLT.

(Sumber: Dokumentasi Bagus D. Putra, 2023)

kegiatan-kegiatan kebudayaan tersebut masih memiliki banyak tantangan. Setelah dilakukan proses observasi, pembagian ruang dan fungsinya, dilakukan pembuatan desain oleh tim peneliti dengan memperhatikan berbagai aspek yang diperlukan untuk menjadikan tempat ini sebagai ruang bagi dikembangkannya salah satu destinasi wisata di Garut Selatan. Proses perancangan memperhatikan berbagai aspek, yang mencakup: 1) Deskripsi Tapak Pencangan; 2) Analisis Tapak, yang mencakup (a) analisis *view from and to site*, (b) analisis sirkulasi, (c) analisis kebisingan, (d) Analisis Potensi Eksternal; 3) Pembagian Zona, 4) Pembagian Area, dan 5) Konsep Perancangan. Berikut contoh desain yang telah dibuat oleh tim untuk optimalisasi pengembangan ruang publik di Rumah Budaya CKLT, dapat dilihat dalam gambar 5.

Potensi Seni Budaya Lokal

Seni dan budaya lokal merupakan bagian integral dari masyarakat, yang mencerminkan sejarah, nilai-nilai, dan tradisi masyarakat.

Ekspresi seni ini dapat memberikan manfaat ekonomi, sosial, dan politik, sehingga menjadikannya sumber daya yang berharga bagi masyarakat lokal. Oleh karena itu, mengeksplorasi potensi seni dan budaya lokal menjadi langkah awal yang penting untuk pengembangan potensi wisata.

Seni dan budaya lokal memiliki akar yang kuat dalam tradisi suatu masyarakat, yang mencerminkan praktik budaya dan kepercayaan masyarakatnya. Ekspresi seni dalam berbagai bentuk, seperti musik, tari, seni visual, dan lain-lain merupakan cermin kehidupan masyarakat. Misalnya, dalam komunitas adat, musik dan tarian tertentu digunakan untuk mengomunikasikan nilai, kepercayaan, dan ajaran tertentu. Demikian pula, produk-produk kerajinan dan produk-produk tradisional yang dihasilkan tidak hanya merupakan ekspresi artistik tetapi juga praktik budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Namun, praktik-praktik budaya baru akibat globalisasi telah mengancam kelangsungan seni dan budaya lokal.

Dengan berkembangnya pariwisata budaya, potensi seni budaya lokal turut bertahan dan berkembang. Potensi seni budaya ini memiliki ciri khas, yakni *multi-flyer effect* yang akan membuat banyak sektor ikut berkembang selain dari industri *hospitality*. Hal ini berkontribusi dalam memajukan UMKM daerah serta ekonomi kreatif yang kini menjadi ujung tonggak pemajuan industri-industri kreatif terutama di area wisata Garut Selatan.

Melalui pengelolaan Rumah Budaya CKLT, terdapat sejumlah potensi seni budaya

yang telah digali dan selanjutnya dikemas sebagai paket wisata yang berhasil dilakukan oleh komunitas di Cikelet, yakni 1) permainan tradisional, 2) kesenian terebang sejak, 3) produk berbasis aren, 4) tradisi Jaroh dan Tur Kampung Adat Dukuh, dan 5) Wisata Laut.

1) *Permainan Tradisional*

Permainan tradisional merupakan salah satu daya tarik wisata, yang keberadaannya saat ini dilindungi oleh UU Pemajuan Kebudayaan Nomor 5 tahun 2017. Permainan yang semakin jarang dimainkan oleh anak-anak generasi saat ini, digali dan dilatihkan kembali kepada anak-anak agar mereka terus mengenal dan memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sejumlah permainan tradisional Sunda yang direvitalisasi dan dikemas di Rumah Budaya CKLT sebagai paket wisata adalah 1) Sermen, 2) Lodong Keusik, 3) Balap Nyiru, 4) Balap Upih, 5) Egrang, 6) Sigud, 7) Gampar, 8) Babalonan Sarung, 9) Kelom Batok, dan 10) Gatrik.

Berikut deskripsi permainan tradisional di Cikelet yang dikemas untuk pariwisata budaya:

- a. *Sermen* adalah permainan khas di desa Cikelet yang terbilang langka. Permainan *Sermen* menggunakan batang kayu tanaman *kukun* sepanjang kurang lebih 110 cm. Alat tersebut dipergunakan sebagai instrumen utama keahlian pemain dalam mengalahkan lawan. Masing-masing pemain menggunakan satu tongkat kayu untuk mengenai bagian tubuh lawan, pada bagian kaki sampai lutut. Pemain dinyatakan menang jika lawan sudah bisa mengenai bagian kaki lebih dahulu;

- b. *Lodong Keusik* merupakan permainan khas dari masyarakat adat Dukuh Cikelet yang mempergunakan artefak lodong sebagai media untuk memindahkan pasir laut dari satu titik ke tempat lain. Permainan lodong hakekatnya melatih kesungguhan dan kecermatan peserta dalam memindahkan pasir. Peserta dinyatakan pemenang dengan mengukur jumlah pasir yang terbanyak dipindahkan dalam waktu yang sudah ditentukan;
- c. *Balap Nyiru*, merupakan permainan yang menggunakan *nyiru*/ tampah sebagai alat utama. Peserta dituntut kecermatan mengarahkan *nyiru* pada titik akhir yang dituju dengan menggunakan bilah batang bambu sebagai pengendali lajunya tampah. Peserta dinyatakan pemenang jika mencapai titik yang dituju dalam waktu yang tercepat;
- d. *Balap Upih*, merupakan adu kecepatan peserta dalam menarik sesama pemain yang menggunakan *upih* (bagian pelepah pohon pinang) yang dijadikan media yang diduduki pemain; 5) *Egrang*, merupakan permainan keseimbangan menggunakan dua bilah bambu dengan pijakan yang memiliki ketinggian tertentu. Peserta dinyatakan menjadi pemenang jika mencapai garis finis tercepat dengan menggunakan *egrang* tersebut;
- e. *Sigud* merupakan permainan ketangkasan menendang batok kelapa kering dari satu tempat ke titik yang sudah ditentukan. *Sigud* berasal dari kata *gudir* yang artinya mengenai benda disampingnya. Jadi, permainan *sigud* memiliki tujuan memindahkan batok kelapa dari satu tempat tanpa mengenai benda di depannya. Permainan *sigud* dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan secara perseorangan;
- f. *Gampar*, merupakan permainan yang menggunakan batu sebagai instrumen alat utama. Permainan ini menggunakan batu yang berpenampang lebar sebagai bidang bidikan, selanjutnya batu yang menjadi alat bidik berbentuk bundar sekepal tangan disimpan di atas kaki kanan. Teknik permainan *gampar* dimulai dengan mengayun batu bundar di atas kaki kanan dan langsung dibidik dengan kaki menuju sasaran bidik pada bilah batu yang ada di depan. Permainan *gampar* pada umumnya dilaksanakan oleh anak-anak lelaki;
- g. *Babalonan Sarung*, merupakan tradisi permainan yang mengakar pada budaya pesantren. Permainan ini menggunakan alat sarung sebagai media utama. Permainan *babalonan sarung* dimulai dengan menyimpan sarung di lengan sebelah kanan, digulung sampai bahu dan selanjutnya di lempar ke bagian atas setinggi 2 meter. Permainan *sarung* mengajarkan kesungguhan dan kecakapan dalam membaca arah hembusan angin;
- h. *Kelom batok* merupakan permainan yang menggunakan batok kelapa yang diberi tali sepanjang 1,5 meter sebagai pegangan bagian kiri dan kanan. Permainan ini hakekatnya adu kecepatan menggunakan *kelom batok*

melaju dilintasi pasir laut;

- i. *Gatrik* merupakan permainan yang menggunakan dua bilah bambu. Bilah bambu berukuran panjang 30 cm yang satu dipergunakan untuk menyambit bilah bambu lainnya sehingga bisa melesat jauh. Peserta dinyatakan menang jika bilah bambu melesat terbang paling jauh menuju area yang sudah ditentukan.

2) Kesenian Terebang Sejak

Kesenian terebang adalah kesenian yang menggunakan instrumen bernama *terebang*, sebagai instrumen pengiring utama. Dulu, seni terebang digunakan sebagai media dakwah Islam, melalui *pupujian* yang dilantunkan sepanjang pertunjukan. Selain itu, kesenian terebang juga dianggap memiliki kekuatan-kekuatan mistis, sehingga sering digunakan dalam upacara ritual tertentu, seperti *ngaruwat* dan *khitanan* (Hidayana, 2020).

Adapun lagu-lagu yang disajikan dalam kesenian ini, seperti dikemukakan Yayan, pemimpin kesenian Terebang Sejak di Kampung Adat Dukuh terdiri atas enam lagu, yaitu, (1) *Assalamu Alaek*, (2) *Jaenul Anbiya*, (3) *Allohuan*, (4) *Kur Sayetna*, (5) *Eok*, dan (6) *Beluk*. Adapun jumlah instrumen yang digunakan ada empat buah, yaitu 1) Kempring, 2) Indung, 3) Bangsring, dan 4) Pasieup/Dogdog Pangrewong. Pemain dalam kesenian ini berjumlah enam orang, dengan rentang usia antara 35-70 tahun, berjenis kelamin laki-laki, dan umumnya sudah menikah. Para pemain kebanyakan bekerja sebagai petani di ladang dan sawah (Hidayana, 2020). Selain itu, kesenian ini menggabungkan atraksi debus yang selalu dihadirkan dalam setiap

penampilan mereka.

3). *Produk Berbasis Aren*

Pohon aren memiliki makna budaya yang penting, yang mewakili pandangan hidup masyarakat adat Dukuh di Cikelet, Garut. Fungsi terpenting pohon aren bagi masyarakat dukuh adalah untuk menjaga ketahanan budaya sebagai salah satu bahan baku pembuatan rumah adat, dan sebagai media transmisi nilai-nilai budaya (Hidayana & Lahpan, 2022).

Pohon aren tidak hanya menjadi pohon produktif yang bernilai ekonomi, namun juga berperan penting dalam pelestarian nilai-nilai budaya tradisional pada masyarakat Dukuh. Oleh karena itu, mereka memperlakukan pepohonan dengan sangat hati-hati, terutama pohon yang menjadi sumber penghidupan, sehingga di dalamnya terdapat sejumlah aturan, tata krama serta pantangan-pantangan tertentu dalam pengelolaan pohon tersebut (Hidayana & Lahpan, 2022). Dalam produksi pohon aren, setiap bagian pohon dapat dimanfaatkan dan memiliki nilai ekonomi, mulai dari batang, daun, buah, hingga akarnya. Akan tetapi, hasil produksi aren yang banyak dijadikan usaha oleh masyarakat adalah nira yang diolah untuk menghasilkan gula aren. Maka, untuk keperluan pengemasan paket wisata dilakukan workshop pembuatan gula semut yang berasal dari nira, yang kini tengah digemari oleh masyarakat, khususnya di perkotaan.

4) *Tradisi Jaroh dan Tur Kampung Adat Dukuh*

Tradisi Jaroh merupakan kegiatan ziarah ke makam Syech Abdul Jalil, yang dipercaya sebagai penyebar agama Islam pertama sekaligus pendiri Kampung Dukuh. Tradisi

ini merupakan kegiatan ritual masyarakat kampung Dukuh, yang dilaksanakan secara rutin setiap hari Sabtu, dan persiapan dan pelaksanaannya telah dimulai sejak Jumat malam setelah setelah salat Isya sampai hari Sabtu siang. Ritual ini dipimpin langsung oleh pimpinan adat/ Kuncen dibantu para Lawang. Kuncen dan Lawang sebagai pimpinan dalam kepengurusan adat Dukuh mempunyai tugas dan fungsi masing-masing (Rohaeni & Emilda, 2021). Setiap Sabtu, orang-orang dari berbagai daerah berdatangan ke Kampung Dukuh untuk melaksanakan ziarah.

Selain aktivitas ritual, Kampung Dukuh yang masih mempraktikkan adat-istiadat tradisional, mulai dari bangunan rumah, pola hidup, hingga nilai-nilai yang dianut menjadi daya tarik tersendiri bagi masyarakat untuk mengujungnya. Hal itu terbukti dengan kehadiran ratusan orang yang memenuhi kampung Dukuh setiap Sabtu untuk menyaksikan ataupun mengikuti secara langsung tradisi ziarah ini. Hal menjadikan tradisi ini sebagai salah satu potensi wisata religi, yang dapat menghidupkan ekonomi masyarakat.

5) *Wisata Laut*

Garut Selatan memiliki sejumlah pantai yang eksotik dan banyak menarik wisatawan, yakni 1) Pantai Santolo, 2) Pantai Sayang Heulang, 3) Pantai Rancabuaya, 4) Pantai Karang Paranje, 5) Pantai Manalusu, 6) Puncak Guha, dan banyak lagi pantai-pantai tersebut yang belum tereskpos secara luas. Pantai-pantai tersebut terbentang sepanjang 84 kilometer di Garut Selatan. Pemerintah Garut sendiri berharap pantai-pantai tersebut dapat menarik kunjungan wisatawan.

Pengemasan Paket Wisata berbasis Seni Budaya Lokal

Pengembangan pariwisata berbasis seni dan budaya lokal merupakan suatu upaya yang penting. Dengan menampilkan seni dan budaya tradisi yang unik dari wilayah tertentu, dapat menambah daya tarik wisatawan, baik wisatawan asing maupun domestik, untuk berkunjung dan memberi mereka pengalaman perjalanan yang kaya dan otentik. Seni pariwisata memang kerap dipandang sebagai bentuk komodifikasi atau menjadikan seni sebagai karya komoditas. Namun demikian, seni pariwisata tidak selalu berdampak buruk, terdapat dampak positif lainnya, yakni terpeliharanya berbagai bentuk seni tradisional dengan fungsi edukasi dan pelestarian. Perkembangan bentuk dalam seni pariwisata yang lebih mengedepankan daya tarik merupakan sebuah keharusan. Penyajian seni pertunjukan wisata memiliki keterbatasan waktu pentas yang mengharuskan terjadinya pengemasan kembali terhadap semua pertunjukan yang ditampilkan dalam bentuk kemasan baru yang lebih singkat dan atraktif (Ruastiti, 2005).

Dalam hal ini, para pelaku seni perlu memperhatikan pengemasan konsep seni wisata tersebut dengan ciri-ciri berupa tiruan dari aslinya, dikemas singkat dan padat penyajiannya, penuh variasi, tidak sakral, murah harganya, serta penyajiannya mudah dicerna (Soedarsono, 2003). Prinsip-prinsip inilah yang dilakukan dalam pengemasan seni terbang dan permainan tradisional di Rumah Budaya CKLT. Sedangkan produk budaya lainnya digunakan untuk melengkapi paket wisata tersebut.

Pengemasan paket seni budaya untuk pariwisata ini melibatkan masyarakat dan dikelola oleh masyarakat atau yang sering disebut pendekatan *community-based tourism*. Konsep ini menekankan pada partisipasi aktif masyarakat setempat dalam mengintegrasikan kearifan lokal dalam pengelolaan dan promosi destinasi wisata.

Pengembangan pariwisata berbasis seni budaya lokal tidak hanya mengedepankan pelestarian warisan budaya lokal, namun juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi masyarakat. Integrasi seni dan budaya ke dalam inisiatif pariwisata memerlukan perencanaan yang matang, kolaborasi, dan dukungan dari berbagai pemangku kepentingan termasuk seniman, komunitas lokal, lembaga pemerintah, dan sektor swasta. Melalui upaya ini, dapat tercipta praktik pariwisata berkelanjutan yang memberikan manfaat bagi semua orang yang terlibat sambil merayakan dan mempromosikan keindahan dan kekayaan seni dan budaya lokal di Indonesia.

Upaya-upayapemberdayaandiantaranya dilakukan melalui kegiatan workshop dan pelatihan pengemasan paket wisata. Di sini, kelompok masyarakat diberikan keterampilan mengenai cara mengemas paket wisata hingga cara perhitungan harganya. Contoh hasil pelatihan tersebut di antaranya dapat dilihat dalam bentuk publikasi pada gambar 6.

Pada contoh publikasi pengemasan paket wisata tersebut, kelompok masyarakat pengelola wisata menawarkan sejumlah paket wisata yang dapat dipilih oleh pengunjung, di antaranya 1) Paket Jaroh (mencakup ziarah dan tur ke Kampung Adat Dukuh, workshop

650k/Pax*
PAKET ZAROH
Kampung Adat Dukuh (2D-2N)

450k/Pax*
PAKET OTRAD
Rumah Budaya Cikelet (1D)
One Day Activities

350k/Pax*
PAKET PIGOES
Picnic Goes (1D)

ITINERARY

PAKET ZAROH
Kampung Adat Dukuh (2D-2N)

06.30 - 07.00 WIB Perberangkatan dari Rumah Budaya ke Kampung Adat Dukuh
07.00 - 08.00 WIB Sarapan Pagi di Kampung Adat Dukuh
08.00 - 08.30 WIB Persiapan Tata Cara Ziarah di Rumah Kuncen
08.30 - 09.00 WIB Mandi Besar
09.00 - 10.30 WIB Pelaksanaan Ziarah
10.30 - 12.00 WIB Village Tour Adat Dukuh
12.00 - 13.00 WIB Makan Siang
13.00 - 13.30 WIB Perjalanan Menuju Rumah Budaya
13.30 - 15.30 WIB Workshop Otrad/Gula Aren
15.30 - 19.00 WIB Makan Malam di Pantai + Free time
19.00 WIB Back To Homestay

PAKET OTRAD
Rumah Budaya Cikelet (1D)

07.00 - 08.00 WIB Sarapan
08.30 - 08.30 WIB Walking Tour Public Area Rumah Budaya
09.30 - 12.00 WIB Workshop Permainan Tradisional
12.00 - 13.00 WIB Makan Siang
13.00 - 15.00 WIB Workshop Gula Aren
15.00 - 19.00 WIB Makan Malam di Pantai & Free Time
19.00 WIB Back To Homestay

PAKET PIGOES
Picnic Goes (1D)

07.00 - 08.00 WIB Perberangkatan dari Rumah Budaya
08.00 - 12.00 WIB Goes Paket Kidal (Ranca Buaya/ Paket Kaler (Dayang Hulang))
12.00 WIB Back To Homestay

Include:

- Ziarah Makam Karomah Adat Dukuh
- Tour Kampung Adat Dukuh
- Workshop Otrad/Gula Aren
- Catering : Sarapan, Makan Siang & Makan Malam
- Vila Kapasitas 10 org*

Exclusive: Menikmati Sunset di Pantai, Transportasi menggunakan Jeep

Include:

- Walking Tour Public Area Rumah Budaya
- Workshop Permainan Tradisional
- Workshop Pengolahan Gula Aren
- Catering : Sarapan, Makan Siang & Makan Malam

Exclusive: Menikmati Sunset di Pantai

Include:

- Sepeda
- Marshal
- Transportasi Pulang
- Tiket Destinasi Wisata*
- Dokumentasi : Foto + Video Hp Pribadi*
- Catering : Sarapan dan Makan Siang

Exclusive: Professional Documentary

Gambar 6. Contoh flyer pengemasan paket wisata hasil pelatihan.

(Sumber: Dokumentasi Tim peneliti, 2023)

permainan tradisional atau pembuatan gula aren/gula semut, makan 3 kali, dan vila dengan kapasitas 10 orang) dengan biaya 650.000/pax; 2) Paket Otrad (mencakup walking tour Rumah Budaya CKLT, workshop permainan tradisional, workshop pengolahan gula aren, makan 3 kali), dengan biaya 450.000/pax; 3) Paket Pigoes (mencakup piknik dengan sepeda, marshal, transportasi, tiket destinasi wisata, dokumentasi foto/video, dan makan 2 kali) dengan biaya 350.000/pax.

Mengembangkan pariwisata berbasis seni budaya lokal merupakan tugas kompleks

dan multidimensi yang memerlukan pertimbangan terhadap berbagai faktor. Hal ini melibatkan pelestarian dan promosi bentuk seni tradisi, serta penciptaan peluang ekonomi berkelanjutan bagi masyarakat lokal. Dengan memanfaatkan warisan budaya yang unik dari suatu wilayah, pariwisata dapat dimanfaatkan sebagai alat yang ampuh untuk pengembangan masyarakat dan pemberdayaan sosial. Salah satu aspek kunci dalam pengembangan pariwisata berbasis seni budaya lokal adalah menjalin kemitraan dengan seniman dan perajin lokal.

Pembangunan infrastruktur memainkan peran penting dalam mendukung inisiatif pariwisata yang berpusat pada seni budaya di daerah. Hal ini mencakup pendirian ruang khusus, seperti museum, galeri, dan tempat pertunjukan di mana pengunjung dapat berinteraksi langsung dengan karya seni lokal. Selain itu, program pelatihan bagi pemandu wisata dan staf perhotelan dapat meningkatkan pengalaman pengunjung dengan memberikan informasi yang akurat dan meningkatkan kepekaan budaya.

SIMPULAN

Penelitian ini memberi peluang untuk menciptakan model seni pariwisata yang merayakan keberagaman sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap pertumbuhan sosial-ekonomi masyarakat lokal di Garut Selatan. Kolaborasi yang telah dilakukan antara akademisi, seniman-budayawan, pemerintah desa, dan kelompok pemuda dalam pengemasan paket wisata ini tidak hanya membantu melestarikan

bentuk seni tradisional dan potensi budaya lokal lainnya, tetapi juga menciptakan peluang bagi atraksi budaya yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke Garut Selatan. Para seniman juga dapat menunjukkan keterampilan mereka dan meningkatkan penghasilan pendapatan bagi masyarakat lokal. Selain itu, hal penting lainnya adalah memberi pengetahuan kepada wisatawan tentang makna dan nilai di balik karya seni budaya dan tradisi masyarakat untuk menumbuhkan apresiasi dan rasa hormat terhadap budaya lokal.

Pengembangan pariwisata berbasis seni budaya lokal yang menggunakan pemanfaatan ruang publik memerlukan pendekatan holistik yang mencakup berbagai aspek seperti keterlibatan masyarakat, pelestarian bentuk seni asli, pembangunan infrastruktur, dan inisiatif pendidikan. Tulisan ini memiliki keterbatasan pada aspek seni budaya yang diteliti serta bentuk pengemasannya. Harapannya, penelitian yang dapat menjangkau aspek yang lebih luas dapat dilakukan untuk dapat dijadikan rujukan bagi akademisi, pemerintah daerah, maupun masyarakat setempat dalam mengembangkan wisata berbasis komunitas di daerahnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat, Kementerian Riset, Teknologi, Pendidikan, dan Kebudayaan RI, yang telah membiayai Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan Skema Pengabdian Berbasis Kemitraan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ababneh, M. (2020). Creative cultural tourism as a new model of the relationship between cultural heritage and tourism. *International Journal of Hospitality and Tourism Studies* 1(1), 39-44.
- Amin, A., Akil, A., & Patandianan, M. (2014). Kajian Nilai dan Fungsi Sosial Ruang Publik Studi Kasus: Kawasan Pantai Losari Makassar. *Jurnal Wilayah dan Kota Maritim*, 2(1), 11-22.
- Choirunnisa, I., & Karmilah, M. (2021). Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya Studi Kasus: Kawasan Pecinan Lasem, Kampung Lawas Masepati, Desa Selumbung. *Jurnal Kajian Ruang*, 1(2), 89-109.
- Du Cross, H., & McKercher, B. (2015). *Cultural Tourism*. New York: Routledge.
- Haryanto, J. T. (2014). Model Pengembangan Ekowisata Dalam Mendukung Kemandirian Ekonomi Daerah Studi Kasus Provinsi DIY. *Jurnal Kawistara*, 4(3), 225-330.
- Hidayana, I. (2020). Kesenian Terebang Sejak Kampung Dukuh Cikelet Kabupaten Garut sebagai Upaya Pemajuan Kebudayaan. *Etnika*, 4(1), 23-33.
- Hidayana, I., & Lahpan, N. (2022). Makna Budaya Pohon Aren dalam Pendekatan Ekologi Budaya di Kampung Adat Dukuh, Cikelet, Garut. *Panggung*, 32(4), 436-451.
- Komala, A. N., & Bava, S. (2022). The Existence of Mak Yong Mask Performance as Mantang Island Tourism Attraction. *International Journal of Performing Arts*, 1(1), 1-11.
- Larasati, N. K. R., & Rahmawati, D. (2017). Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya yang Berkelanjutan Pada Kampung Lawas Maspati, Surabaya. *Jurnal Teknik ITS*, 6(2), 529-533. doi:<https://doi.org/10.12962/j23373539.v6i2.25024>
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Madanipour, A. (2003). *Public and Private Spaces of the City*. New York: Routledge.
- Moleong, L. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Murdyastomo, A. (2010). Pariwisata dan Pelestarian Seni Tradisi Menyongsong Yogyakarta Pusat Budaya 2020. *Jurnal Informasi*, 36(2), 77-87.
- Permatasari, I. (2022). Peran Model Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat (Community Based Tourism) Dalam Mewujudkan Pariwisata Berkelanjutan (Sustainable Tourism) di Bali. *KERTHA WICAKSANA: Sarana Komunikasi Dosen dan Mahasiswa*, 16(2), 164-171. doi:<https://doi.org/10.22225/kw.16.2.2022.164-171>
- Pitanatri, P. D. S. (2021). *Pariwisata Budaya dalam Tinjauan Riset: Dulu, Kini dan Nanti*. Bali: Bali Tourism Polytechnic.

- Prathama, A., Nuraini, E., & Firdausi, Y. (2020). Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan dalam Perspektif Lingkungan (Studi Kasus Wisata Alam Waduk Gondang di Kabupaten Lamongan). *Jurnal Sosial Ekonomi dan Politik*, 1(3), 29-38.
- Rahmi, S. (2016). Pembangunan Pariwisata dalam Perspektif Kearifan Lokal. *Jurnal Reformasi Universitas Muhamadiyah Mataram*, 6(1), 3-9.
- Rohaeni, A., & Emilda, N. (2021). Wisata Religi Berbasis Kearifan Lokal dan Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Adat Kampung Dukuh. *Jurnal Panggung*, 31(3), 426-438.
- Sari, A. (2014). Penerapan Konsep Green Economy Dalam Pengembangan Desa Wisata Sebagai Upaya Mewujudkan Pembangunan Berwawasan Lingkungan (Studi Pada Dusun Kungkuk, Desa Punten Kota Batu). *Jurnal Administrasi Publik Mahasiswa Universitas Brawijaya*, 2(4), 765-770.
- Sari, R., & Wijaya, S. (2019). Peran Kegiatan Sosial dan Budaya dalam Memperkuat Rasa Kebersamaan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 7(2), 81-90.
- Soedarsono, R. (2003). *Seni Pertunjukan dari Perspektif Politik, Sosial, dan Ekonomi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sunjayadi, A. (2019). *Pariwisata di Hindia-Belanda 1891-1942*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia-EFEO.
- Vaughn, L. M., & Jacquez, F. (2020). *Participatory Research Methods – Choice Points in the Research Process*. *Journal of Participatory Research Methods*, 1 (1), 1-13. <https://doi.org/10.35844/001c.13244>
- Yoeti, A. (2002). *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata Jakarta*: Pradnya Paramita.