

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pariwisata merupakan sektor yang sedang berkembang di Indonesia. Perkembangan pariwisata ini sangat berpengaruh positif dalam meningkatkan devisa negara (Jayadi et al., 2017). Perkembangan devisa yang terus meningkat membuat sektor pariwisata menjadi sektor yang diutamakan untuk mendorong perekonomian Indonesia, setelah sektor-sektor lain sedang mengalami kelesuan terutama pada sektor industri dan komersial. (Nugroho, 2020). Salah satu upaya pemerintah dalam mengembangkan pariwisata ialah melalui pemberdayaan masyarakat.

Perkembangan wisata melalui sektor pemberdayaan masyarakat seringkali disebut dengan Pembangunan berbasis masyarakat atau *Community Based Tourism* (CBT). CBT adalah kegiatan pengembangan pariwisata yang sepenuhnya dikelola oleh pemerintah kota namun, kegiatan dan gagasan pengelolaan dilaksanakan sepenuhnya oleh masyarakat secara partisipatif, dan manfaatnya dirasakan langsung oleh masyarakat setempat (Sudibya, 2018). Seluruh kegiatan CBT yang bersumber dari masyarakat ini, didasari dengan memanfaatkan potensi alam desa dan lingkungan sekitar yang memiliki edukasi di dalamnya. Saat ini, Wisata Edukasi merupakan salah satu jenis daya tarik wisata yang mulai digemari oleh masyarakat, khususnya akan kebutuhan mengenai pendidikan yang bersifat outdoor dan berbagai fasilitas penunjang wisata pendidikan lainnya. Sehingga, dapat memberikan kesan berupa *Memorable Tourism Experience* tersendiri bagi wisatawan (Agustiani et al., 2018)

Memorable Tourism Experience (MTE) sendiri merupakan sesuatu yang didapat dari hasil yang telah dilakukan seseorang di masa lalu ketika berwisata yang memiliki kesan dan akan diingat meskipun kegiatan berwisata telah selesai. Keunggulan dari terciptanya MTE sendiri yaitu memberikan kesan baik terhadap

suatu destinasi wisata sehingga mampu menarik wisatawan agar dapat berkunjung kembali. Ada banyak manfaat dalam menciptakan dan membangun MTE (Stone et al., 2018) Misalnya mengembangkan niat perilaku di masa depan untuk mengunjungi kembali, membangun pengalaman positif bagi wisatawan, serta dengan membangun MTE juga dapat meningkatkan motivasi pengembang wisata untuk dapat lebih kompetitif dalam mengelola tempat wisatanya (Hosany et al., 2022).

Desa Wisata Edukasi Cisaat adalah salah satu desa yang berada di selatan Kabupaten Subang, yang berbatasan dengan Kabupaten Bandung Barat, Kabupaten Sumedang, dan Kabupaten Purwakarta. Desa Wisata Edukasi Cisaat sendiri, merupakan salah satu desa wisata edukasi berbasis pendidikan dan budaya. Desa Wisata Edukasi Cisaat memanfaatkan lingkungan sekitar dengan cara mengembangkan dan memaksimalkan potensi desa untuk wisatawan yang ingin berwisata di sana. Desa Wisata Edukasi Cisaat sebagai tempat wisata diharapkan dapat memberikan *Memorable Tourism Experience Tourist Experience* (Pengalaman Pariwisata) yang positif kepada setiap wisatawan yang berkunjung di desa wisata edukasi. Apabila *tourism experience* menjadi tidak mudah dilupakan, dan terus diingat oleh orang tersebut dalam jangka waktu yang lama, maka dapat dinyatakan bahwa orang tersebut telah memperoleh *Memorable Tourism Experience* selama berkunjung ke satu destinasi wisata.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Desa wisata Edukasi Cisaat merupakan Desa Wisata Edukasi yang berada di selatan Kabupaten Subang, yang berbatasan dengan Kabupaten Bandung Barat, Kabupaten Sumedang, dan Kabupaten Purwakarta. Desa Wisata Edukasi Cisaat sendiri, merupakan salah satu desa wisata edukasi yang berbasis pendidikan dan budaya. Ada berbagai kegiatan yang di tawarkan ketika berkunjung ke Desa Wisata Edukasi.

Desa Wisata Edukasi Cisaat memiliki 12 kegiatan edukasi yang dapat dinikmati oleh setiap pengunjung untuk dapat langsung ikut serta dalam kegiatan tersebut. 12 aktivitas yang terdapat di Desa Wisata Edukasi Cisaat, kemudian dikelompokkan dalam 2 kelompok besar yaitu penelitian dan *culinary*. Kegiatan wisatawan yang termaksud dalam kelompok penelitian adalah bio gas, pembuatan arang kayu, budidaya nanas, jamur, kebun sayur, dan bertani. Sedangkan, pada kelompok *culinary* sendiri antara lain adalah pembuatan makanan khas papayis, abon jantung, permen jahe, keripik singkong, keripik bayam dan pembuatan sarinas. Dari ke 12 aktivitas tersebut kelompok penelitian menjadi kegiatan wisata yang di unggulkan. Selain itu, ada beberapa kegiatan yang dapat meningkatkan menambah pengetahuan dan kemampuan wisatawan seperti, kegiatan membuat dan sanggar tari. Namun, karena keterbatasan tenaga dan biaya yang cukup besar kedua kegiatan tersebut tidak selalu tersedia, sanggar tari dan membuat hanya tersedia dengan syarat harus memenuhi jumlah minimum wisatawan yang ikut. Padahal, keterlibatan merupakan faktor pembentuk *Memorable Tourism Experience*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wisatawan asing dan lokal, Desa Wisata Edukasi Cisaat adalah desa yang menarik untuk dikunjungi. ketika wisatawan datang berkunjung, wisatawan akan disambut dengan tari tarian khas yang diiringi dengan gemyung yang melambangkan bahwa kedatangan wisatawan diterima dengan baik oleh masyarakat sekitar. Meskipun demikian, wisatawan menyatakan merasa kurang maksimal dalam mendapatkan pengalaman berwisata. Sebab, meskipun wisatawan disambut dengan tari tarian, masyarakat tidak menjelaskan makna penyambutan berupa tari tarian tersebut sehingga kebermaknaan yang di dapat oleh wisatawan kurang maksimal padahal, kebermaknaan merupakan faktor pembentuk *Memorable Tourism Experience*. Kemudian pada saat kegiatan adat seperti sisingaan disana juga tidak semua masyarakat yang terlibat mengenakan pakaian adat. Padahal, Wisatawan yang

berkunjung adalah masyarakat lokal dan internasional, dengan memperkenalkan budaya sekitar di harapkan sebagai kesempatan juga dalam mempromosikan budaya setempat. Untuk itu, peneliti tertarik meneliti faktor apa saja yang menjadi pembentuk *Memorable Tourism Experience* di Desa Wisata Edukasi Cisaat.

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis faktor MTE wisatawan di Desa Wisata Edukasi Cisaat. Selain itu, penelitian ini dilakukan untuk meminimalisir kekurangan yang dimiliki Desa Wisata Edukasi Cisaat. Sehingga pengelola dapat memaksimalkan kualitas produk wisata yang berdampak langsung pada pengalaman wisatawan dalam berwisata.

Penelitian yang di lakukan oleh (Mulyati & Hamiyati, 2022) yang berjudul “*analisis service experience di desa wisata edukasi cisaat*” bertujuan untuk menganalisis *service experience* yang diberikan oleh pengelola *homestay* di Desa Wisata Cisaat bagi para tamu *staycation* yang menggunakan pelayanan *homestay* mereka. Kemudian di ukur melalui Hedonik (*Hedonics*), Ketenangan Pikiran (*Peace of Mind*), Keterlibatan (*Involvement*), dan Pengakuan (*Recognition*) yang dikemukakan oleh Otto dan Brent Ritchie. Sedangkan pada penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor – faktor yang membentuk MTE di Desa Wisata Edukasi Cisaat dari sisi wisatawan, tidak hanya berdasarkan pada *service experience* melainkan pada sisi fasilitas, tempat, kepuasan wisatawan terhadap tempat wisata tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “*Analisis Faktor Memorable Tourism Experience Di Desa Wisata Edukasi Cisaat*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasar latar belakang diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kurangnya keterlibatan wisatawan dengan kegiatan yang dilakukan.

2. Kegiatan membatik dan sanggar tari memiliki syarat jumlah minimum wisatawan, sehingga tidak semua wisatawan dapat melakukan aktivitas tersebut. Padahal, keterlibatan merupakan faktor terciptanya *memorable tourism experience*
3. Masyarakat tidak menjelaskan makna dari upacara adat yang di tampilkan. Padahal kebermaknaan merupakan faktor terciptanya *memorable tourism experience*
4. Tidak semua masyarakat mengenakan pakaian adat pada saat kegiatan adat.

1.3. Pembatasan Masalah

Masalah yang akan diteliti oleh peneliti dalam penelitian ini hanya sebatas pada analisis faktor *Memorable Experience Tourism* di Desa Wisata Edukasi Cisaat yang didapat selama berwisata edukasi di Desa Wisata Cisaat.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka didapatkan rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu :

Apa faktor *Memorable Tourism Experience* yang paling dominan ?

1.5. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan kegunaan di antaranya :

1. Secara Teoritis

Penelitian ini sangat peneliti harapkan bisa menjadi salah satu bahan untuk menambah ilmu di bidang kepariwisataan mengenai analisis faktor *Memorable Experience Tourism*, Selain itu, penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan untuk penelitian serupa di masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu :

- a. Bagi Pengelola Wisata Edukasi

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi informasi dan masukan kepada pengelola wisata edukasi selaku penjual jasa di Desa Wisata Cisaat dalam meningkatkan dan menekan faktor yang belum maksimal sebagai bahan perbaikan sehingga dapat menciptakan pengalaman berwisata yang tidak terlupakan.

b. Bagi Universitas Negeri Jakarta

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu menambah koleksi serta menjadi bahan referensi terpercaya untuk peneliti-peneliti selanjutnya agar kelemahan yang ada di penelitian ini mampu dikoreksi di masa depan.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi wawasan lebih bagi peneliti mengenai penelitian ilmiah dibidang kepariwisataan dengan tema Analisis Faktor *Memorable Tourism Experience* Di Desa Wisata Edukasi Cisaat.