

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pariwisata yaitu satu diantara industri yang mempunyai peranan penting untuk negara Indonesia. Jenis wisata saat ini sangat beragam mulai dari wisata alam, buatan, budaya dan lain-lain. Pada zaman ini, masyarakat berwisata bukan hanya untuk hiburan saja tetapi juga untuk mendapatkan informasi terkait edukasi. Jenis wisata edukasi merupakan kegiatan belajar yang bersifat nonformal, sehingga tidak seperti kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Konsep wisata edukasi biasanya disebut sebagai konsep *edutainment*, yaitu pengunjung bisa belajar dibarengi dengan kegiatan yang menyenangkan.

Salah satu jenis wisata yang sedang naik daun yaitu wisata edukasi, yang merupakan bentuk wisata sekaligus belajar (Khakim, 2019; Hariyanto, Andriani, & Kristiutami, 2018). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana (2015) bahwa wisata edukasi adalah kegiatan wisata minat khusus yang menjadi tren baru dalam industri pariwisata yang memberikan pengalaman belajar. Model wisata edukasi dapat meningkatkan daya saing pariwisata berkelanjutan dan menumbuhkan wirausaha baru, berkeunggulan untuk mendorong pertumbuhan ekonomi serta penciptaan lapangan kerja. (Rustiono dkk., 2014).

Wisata edukasi bisa memberikan hiburan sekaligus wawasan dan keterampilan baru kepada pengunjung. Menurut Packer (2006: 329), apa

yang mereka (wisatawan) cari dari kunjungan ke destinasi bukanlah untuk mempelajari sesuatu melainkan untuk terlibat dalam pengalaman belajar yang secara inheren berharga atau menyenangkan, terlepas dari hasil pembelajaran yang mungkin tidak terjadi. Namun telah dipastikan bahwa semua perjalanan yang dilakukan wisatawan itu mengedukasi karena memperluas pikiran ketika orang belajar dan menafsirkan sebuah pengalaman (Casella, 1997; LaTorre, 2001; Steves, 2009 dalam Stone & Petrick, 2013: 731)

Wisata edukasi sendiri bukan hal yang baru di Indonesia (Winarto, 2016: 35). Contoh tempat yang dapat dikategorikan sebagai wisata edukasi adalah museum, cagar budaya, tempat konservasi, peternakan, dan galeri seni. Menurut data di website resmi Asosiasi Museum Indonesia dan website resmi Kemdikbud, di Indonesia tercatat ada lebih dari 430 museum di Indonesia. Banyaknya pilihan tema museum ini dapat menjadi objek daya tarik wisata bagi wisatawan yang ingin berkunjung, maka para pengunjung bisa memilih dan mengambil sebuah keputusan akan melakukan kunjungan ke museum yang sesuai dengan pilihan. Rendahnya minat kunjungan kembali ke suatu objek wisata termasuk museum disebabkan juga karena banyaknya pilihan objek wisata (Santoso, 2015:1). Rendahnya minat kunjungan kembali ke tempat yang sama, sempat terjadi di Archaeological Ötzi Museum, Bolzano. Hanya 11% wisatawan yang memiliki keinginan kuat untuk melakukan kunjungan kembali ke museum tersebut di tahun mendatang, yang berarti minat untuk berkunjung kembali ke museum ini sangat rendah (Brida et al. 2012: 734). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Hana Risa

(2017) ditemukan bahwa berbagai aspek pengalaman wisata edukasi yang didapatkan wisatawan memiliki pengaruh positif dan berdampak pada *revisit intention*.

Kabupaten Bandung Barat memiliki banyak destinasi wisata edukasi seperti museum. Galeri seni atau museum adalah salah satu atraksi yang saat ini sedang populer di Bandung maupun Jakarta. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat bahwa Kabupaten Bandung Barat dikunjungi oleh 2.202.146 wisatawan pada tahun 2021. Salah satu galeri seni di Kabupaten Bandung Barat yang memiliki keunikan tersendiri adalah NuArt Sculpture Park yang sudah berdiri sejak tahun 2000. NuArt Sculpture Park merupakan galeri seni yang menampilkan karya seni bewujud patung atau karya seni pahat, yang berbahan dasar logam. NuArt Sculpture Park memiliki 3 konsep besar terkait edukasi yaitu seni, budaya, dan alam. Dimana, karya yang dibuat langsung oleh I Nyoman Nuarta yang merupakan seniman sekaligus pemilik dari NuArt Sculpture Park itu sendiri diharapkan dapat menjadi media komunikasi melalui seni. NuArt Sculpture Park juga sering mengadakan pameran, diskusi dan *workshop* yang berhubungan dengan seni.

Berdasarkan hasil pra-survey, NuArt sudah memperhatikan aspek-aspek dalam *educational tourism experience*, diantaranya dalam aspek *objective experience*. NuArt memperhatikan penataan produk seperti pencahayaan dan tata letak, lalu galeri selalu menampilkan pameran dari seniman lain setidaknya 6 bulan sekali. Tidak hanya itu, NuArt juga rutin mengadakan program seperti pementasan musik resital, *workshop* dan

lainnya. Selanjutnya, NuArt menerapkan aspek *cognitive experience*. Seperti informasi yang disediakan oleh NuArt Sculpture Park sudah cukup lengkap. Pengalaman kognitif diperoleh dengan cara mempelajari informasi-informasi yang disediakan oleh NSP, baik informasi mengenai karya seni, bangunan, maupun informasi mengenai sejarah NSP itu sendiri, staff NSP sudah memberikan informasi dengan jelas jika ada wisatawan yang bertanya, selain itu sudah tersedia papan interpretasi di setiap karya seni. Papan interpretasi yang tersedia sekarang hanya terdapat nama, bahan pembuatan karya serta ukuran dari karya seni.

Selain itu, NuArt juga memperhatikan aspek *introspective experience* dimana tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menjamin keamanan wisatawan, seperti adanya *security* dan terdapat lahan khusus untuk parkir kendaraan beserta penjaganya. Selain itu, suasana damai dan rasa tenang juga dapat dirasakan wisatawan di NSP karena banyaknya tumbuhan serta pohon yang rindang sehingga suasana menjadi sejuk, dan minimnya suara kendaraan karena NSP terletak jauh dari jalan raya besar

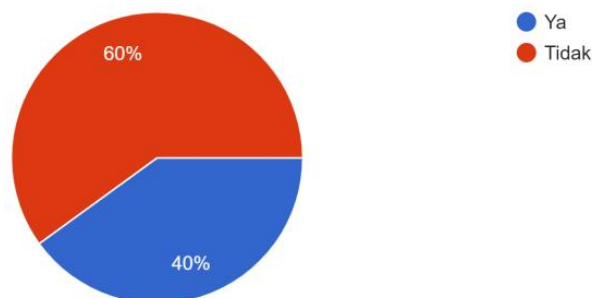
Aspek lainnya yang diperhatikan NSP adalah *social experience* dimana staff dan pihak manajemen bahkan security di NSP bersikap ramah tamah kepada para pengunjung seperti bertegur sapa, serta menyapa dengan senyuman yang hangat kepada pengunjung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Pak Agus Sudrajat selaku pihak *marketing* di galeri NuArt, kunjungan wisatawan di NuArt menurun dari tahun-tahun sebelumnya. Dimana tahun sebelumnya jumlah pengunjung bisa mencapai 4000/bulan namun sekarang hanya sekitar 1500-2000/bulan.

Berbeda dengan dengan kondisi ideal yang seharusnya terjadi jika NuArt memperhatikan *educational tourism experience*. Berdasarkan hasil pra survey, penulis menyebarkan kuesioner singkat terkait *revisit intention* di NuArt yang disebarakan online di sosial media penulis untuk mengetahui sejauh mana minat berkunjung kembali wisatawan ke NuArt Sculpture Park. Terdapat 35 responden yang pernah mengunjungi NuArt. Pra-survey ini dibuat untuk melihat dari salah satu sub variable minat berkunjung kembali saja yaitu *intention to revisit*. Berikut hasil dari kuesioner pra-survey yang sudah penulis sebarakan :

Gambar 1 Hasil Pra-Survey Revisit Intention NSP

Apakah Anda Memiliki Minat untuk Berkunjung Kembali ke NuArt Sculpture Park?
35 jawaban



Sumber : Hasil Olahan Penulis, 2022.

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang sudah penulis sebarakan diketahui bahwa 60% wisatawan tidak atau belum memiliki minat untuk berkunjung kembali ke NSP, dikarenakan wisatawan masih banyak yang ingin mencoba berkunjung ke destinasi wisata lain yang ada di Kabupaten Bandung Barat maupun Kota Bandung, Selain itu banyak wisatawan yang penasaran dan ingin mencoba program maupun kegiatan yang ada di museum lain. Dari hasil tersebut, dapat dilihat bahwa minat kunjungan kembali (*revisit*

intention) wisatawan ke NSP masih terbilang cukup rendah. Butz & Goodstein, dalam Karunia & Setiawan (2012) kunjungan kembali dalam konteks pariwisata yaitu dapat diukur dengan adanya loyalitas wisatawan. Meskipun revisit intention dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, diantaranya seperti politik, kondisi ekonomi, usia, risiko, pendapatan dan faktor lainnya yang bersifat temporal, namun hal ini merupakan suatu cerminan keberhasilan wisatawan atas *experience*/pengalaman yang diperoleh atau di dapat saat mengunjungi suatu destinasi wisata. Maka dari itu, permasalahan tsb. diduga karena wisatawan kurang merasakan atau mendapatkan pengalaman wisata edukasi yang ditawarkan, karena mereka belum sempat mencoba seluruh program yang dapat mereka pelajari saat berkunjung ke NSP. Lalu, rendahnya minat kunjungan kembali ke NSP juga disebabkan oleh minat atau niat wisatawan yang tinggi untuk mengunjungi objek wisata dan museum lain.

NSP yang menggarap konsep *edutainment* harus lebih memperhatikan pada pengalaman wisata edukasi yang akan ditawarkan kepada wisatawan, sehingga wisatawan bisa mendapatkan wawasan atau ilmu baru setelah mengunjungi NSP. Karena hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh dari *educational tourism experience* terhadap *revisit intention* di NuArt Sculpture Park.

B. Rumusan Masalah

Sebagaimana latar belakang masalah yang sudah dikemukakan, maka di bawah ini adalah sejumlah rumusan masalah penelitian kali ini:

1. Bagaimana *Educational Tourism Experience* yang terdiri dari *objective experience*, *cognitive experience*, *introspective experience* dan *social experience* di NuArt Sculpture Park?
2. Bagaimana *Revisit Intention* di NuArt Sculpture Park ?
3. Sejauhmana pengaruh dari *Educational Tourism Experience* yang terdiri dari *objective experience*, *cognitive experience*, *introspective experience* dan *social experience* terhadap *Revisit Intention* di NuArt Sculpture Park?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus dan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian ini berdasarkan maksudnya terbagi menjadi :

1. Tujuan Formal

Penyusunan Skripsi ditujukan sebagai syarat akademis dalam menyelesaikan studi program strata 1 (satu) atau sarjana Program Studi Studi Destinasi Pariwisata di Politeknik Pariwisata NHI Bandung.

2. Tujuan Operasional

Melalui penelitian ini, penulis ingin mengetahui sejauh mana pengaruh dari *educational tourism experience* terhadap *revisit intention* di destinasi wisata NuArt Sculpture Park.

D. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian kali ini, terdapat sejumlah keterbatasan yang dialami penulis yaitu terbatasnya referensi mengenai konsep wisata edukasi yang terbaru khususnya terkait pengalaman wisata edukasi. Peneliti juga mengalami

keterbatasan waktu dikarenakan waktu yang tersedia untuk menyelesaikan usulan penelitian ini relatif pendek.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pariwisata khususnya pengalaman wisata edukasi,
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi penelitian-penelitian terkait.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan daya tarik wisata edukasi di NuArt Sculpture Park
- b. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pengembangan pasar dan pemasaran di NuArt Sculpture Park sebagai destinasi wisata edukasi.