

# ANALISIS POTENSI WISATA SITUS SANGIRAN

*Dr Basuki Agus Suparno  
Kurnia Arofah M.Si  
Isbandi Sutrisno M. Si*

**Penerbit:**  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, UPN Veteran Yogyakarta

Analisis Potensi Wisata Situs Sangiran

Penulis: Dr. Basuki Agus Suparno  
Kurnia Arofah, M.Si  
Isbandi Sutrisno, M.Si  
ISBN 978 623 7840 121

Editor : Fauzi H Arif  
Penata Letak & Desain Sampul : Kurnia Arofah

Copyright © Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat  
UPN Veteran Yogyakarta, 2019  
vii, 85 hlm, 14,8 x 21 cm  
Cetakan pertama, Februari 2020

Diterbitkan oleh  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta

Dicetak dan didistribusikan oleh  
Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang  
Hak Cipta, PASAL 72

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa. Dengan rahmat dan karunia-Nya, kami telah menyelesaikan penulisan buku dengan judul Analisis Potensi Wisata Situs Sangiran. Kami juga menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih terdapat banyak kekurangan didalamnya.

Kami berterima kasih pada Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi, LP2M UPN “Veteran” Yogyakarta, Kerabat, Keluarga, para Dosen Teknik Informatika serta semua pihak yang telah mendukung penulisan buku ini. Kami sangat berharap buku ini dapat membangun kemandirian dan meningkatkan kepercayaan diri pelaku di sektor pariwisata terutama wisata budaya.

Permasalahan prioritas yang akan dibahas di buku ini meliputi tiga masalah yang diperkirakan akan dihadapi ketika situs Sangiran dikembangkan sebagai tujuan wisata. Masalah ini antara lain terkait: 1) vitalitas ekonomi masyarakat yang butuh dorongan; 2) Keberlanjutan dalam suatu industri, dan 3) profitabilitas. Dalam buku ini, pembahasan menitik beratkan pada Situs Sangiran yang terdapat di wilayah Sragen yang merupakan cikal bakal berkembangnya situs seperti kondisi sekarang.

Untuk membuat situs Sangiran menjadi desain yang lebih menarik, kreasi baru, gagasan besar, keuangan, dan sumber daya manusia diperlukan dan tidak dapat disederhanakan. Pada titik ini, orang berharap dan menunggu keseriusan pemerintah. Kedua, komunikasi dan hubungan manusia menjadi kunci sukses. Apa pun fasilitas dan infrastruktur yang dibangun, jika interaksi manusia di antara mereka tidak diperbaiki, maka realisasi situs Sangiran sebagai tujuan wisata akan semakin sulit. Dibutuhkan kolaborasi, saling pengertian, kerja sama, dan kesamaan kesadaran.

Yogyakarta, 1 Februari 2020  
Tim Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN MUKA</b>	i
<b>KATA PENGANTAR</b>	ii
<b>DAFTAR ISI</b>	iii
<b>Bab 1. Latar Belakang</b>	
A. Gambaran Kondisi Situs Sangiran dari Masa ke Masa	1
B. Sangiran Setelah Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS)	9 14
C. Urgensi Analisis Potensi Wisata Sangiran	
<b>Bab 2. Dasar, Pertimbangan dan Konseptualisasi</b>	
A. Dasar-Dasar Pengembangan Kepariwisata	18
B. Produk dan Pengunjung dalam Industri Kepariwisata	24
C. Proses Pengembangan Fisik dan Infrastruktur Destinasi wisata	28
D. Wisata Budaya (Cultural tourism): Situs Sangiran	31
E. Pengembangan Museum sebagai Destinasi wisata	36
<b>Bab 3. Sangiran : Sejarah dan Asal Usul</b>	
A. Sejarah Asal Mula Situs Sangiran	43
B. Temuan-Temuan Fosil Purba	48
C. Situs Sangiran: Heritage Dunia dan Cagar Budaya Nasional	52
D. Dome Sangiran	54
<b>Bab 4. Potensi Kewisataan Situs Sangiran</b>	
A. Akses Transportasi dan Keterjangkauan	57
B. Segmentasi Pengunjung	60
C. Potensi Alam	63
D. Museum Sangiran dan Kluster Museum	67
E. Potensi Penduduk dan Budaya Masyarakat	68
<b>BAB 5. Analisis Destinasi Wisata</b>	
A. Permasalahan teknis dan Infrastruktur	72
B. Masalah Kesiapan dan Interaksi Sosial Masyarakat Sangiran	75
C. Kewenangan dan Otoritas Pengembangan	78
<b>BAB 6. Penutup</b>	80

# **BAB 1**

## **LATAR BELAKANG**

### **A. Gambaran Kondisi Situs Sangiran Dari Masa Ke Masa**

Area Situs Sangiran terletak di desa Krikilan, Ngebung, Manyarejo, Kabupaten Sragen dan Dayu, Kabupaten Karanganyar, Provinsi Jawa Tengah. Sejak lama, situs ini memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan domestik maupun asing.

Pengembangan situs Sangiran ini dapat dilakukan dengan mengintegrasikan potensi-potensi yang ada di dalamnya. Potensi tersebut antara lain : potensi alam (bebatuan, lapisan tanah, mata air purba, sumber air asin, sangiran Dome, fosil-fosil dan lokasi penemuannya), kontruksi sejarah evolusi manusia khususnya jenis atau spesies hominid, aktivitas penduduk, dan museum dan kluster pendukungnya.

Pariwisata di wilayah Sangiran sudah berkembang dari waktu ke waktu. Namun hingga saat ini, khususnya wisatawan maupun pengunjung mancanegara yang datang ke sangiran, sebagian masih mengidentikkan tempat ini sebagai tempat penelitian. Pasalnya, sejak tahun 1930-an, sejumlah lokasi telah menjadi penelitian-penelitian baik yang berhubungan dengan geologi atau arkeologi.

Dalam perjalanannya, kedatangan pengunjung ke Sangiran memang tidak bisa dilepaskan dari penelitian dan konteks akademis. Perkembangan Sangiran mulai dari situs purbakala lalu menjadi tujuan wisata hingga memiliki Museum dan kluster seperti sekarang ini, tidak

dapat dilepaskan dari peran dan andil sejumlah aktivitas dan langkah-langkah para peneliti terdahulu.

Nama-nama besar dalam penelitian di bidang paleontologi, geologi, antropologi dan arkeologi adalah pembuka jalan dikenalnya Sangiran di mata dunia. Mulai dari peneliti berkebangsaan German-Belanda Gustav Heinrich Ralph von Koenigswald, hingga Begawan antropolog dari Indonesia Seperti Prof. Teuku Jacob dari Universitas Gadjah Mada dan Prof Sartono Sastromihadjo dari Institut Teknologi Bandung pernah mendapatkan temuan terbesar yang kemudian menjadi bagian dari literatur-literatur sejarah di Dunia, melalui situs Sangiran.

Perkembangan Sangiran juga tidak lepas dari masyarakat yang menerima para peneliti dengan tangan terbuka, salah satunya Toto Marsono, Kepala Desa Krikilan di era penjajahan Belanda. Tak lepas juga dari komitmen pemerintah pusat mulai era Presiden Soeharto dan pemerintah daerah, khususnya Sragen, mulai dari era Bupati Untung Wiyono.

Semula, Sangiran yang terletak di desa Krikilan Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen menarik perhatian ilmuwan arkeologi Von Koenigswald terkait dugaan dan temuan awal sebelumnya terhadap fosil-fosil hewan purba dan fosil-fosil manusia purba beserta alat dan peralatan yang digunakannya.

Kedatangan rombongan Von Koenigswald dapat dikatakan sebagai fase pertama yang menandai munculnya kesadaran masyarakat Sangiran bahwa tempat di mana mereka tinggal ternyata menyimpan benda-benda pra sejarah dan sejarah evolusi manusia yang menarik perhatian orang hingga skala internasional.

Rombongan Koenigswald diterima oleh Lurah Toto Marsono yang memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan peneliti Belanda ini, antara lain tenaga penggali tanah, kendaraan lokal yang diperlukan, tempat tinggal dan konsumsi. Salah satu cara Von Koenigswald mengeksplorasi wilayah penelitiannya adalah dengan melibatkan penduduk. Ia menawarkan sejumlah uang sebagai kompensasi terhadap siapa saja yang menemukan kemudian menyerahkan fosil atau benda-benda pra sejarah lainnya dan kepadanya.

Lambat laut, masyarakat Sangiran mengerti bahwa benda-benda pra-sejarah tersebut bernilai ekonomi. Fosil-fosil yang mereka temukan, yang semula mereka biarkan kemudian diserahkan kepada Von Koenigswald untuk mendapat imbalan. Di kemudian hari, fosil ini mereka jual pula kepada pembeli-pembeli sebagai pemburu benda-benda bersejarah sebelum ditetapkannya UU No 11 Tahun 2010, tentang cagar budaya.

Temuan-temuan benda-benda pra sejarah itu membawa perubahan bagi masyarakat Sangiran dan membawa nama Sangiran dikenal masyarakat luas di tanah air dan di luar negeri. Lambat laun, nama Sangiran identik dengan fosil, gading gajah raksasa, dan tulang-tulang manusia purba.

Nama Sangiran menjadi populer dengan identitas sebagai tempat ditemukannya benda-benda purbakala di sana. Nama Sangiran juga disandingkan dengan nama *Pithecanthropus Soloensis* atau *pithecanthropus Erectus* yang berarti manusia purba yang berjalan tegak.

Dulunya, setelah Von Koenigswald meninggalkan Sangiran ketika meletus perang dunia kedua, Kepala Desa Toto Marsono, yang semula menggerakkan penduduk untuk membantu penelitian Koenigswald,

kemudian menggantikan peran Koenigswald dalam mengumpulkan benda-benda purbakala yang ditemukan warga desa.

Secara sukarela Kepala Desa Toto Marsono mengumpulkan benda-benda purbakala itu dirumahnya. Bagi siapa saja penduduk desa Sangiran yang menemukan benda-benda purbakala, yang menyerahkan kepada dirinya, ia juga akan menggantinya dengan kompensasi uang. Untuk keperluan itu, Kepala Desa Toto Marsono rela menjual hewan ternak yang dimilikinya dan rumahnya dijadikan tempat penyimpanan benda-benda tersebut.

Inilah yang menjadi cikal bakal berdirinya Museum Sangiran. Benda-benda Purbakala yang dikumpulkan tersebut pada akhirnya menjadi benda-benda yang menjadi isi Museum Sangiran saat ini. Lokasi Museum saat ini adalah kantor kepala Desa di saat Toto Marsono menjabat. Sedangkan lokasi kantor Kepala Desa sekarang dipindahkan ke lokasi lain, yang masih berdekatan dengan lokasi Museum.

Pasang surut keberadaan Museum Sangiran dan kondisi Sangiran secara utuh, berkaitan dengan situasi sosial ekonomi politik dan keadaan global saat itu. Sebagai situs arkeologi, Sangiran belum mendapatkan perhatian sebagaimana mestinya. Di era Soekarno, bangsa Indonesia sedang dihadapkan pada konsolidasi dan nation building, sehingga persoalan yang ada di Sangiran tidak mendapat perhatian.

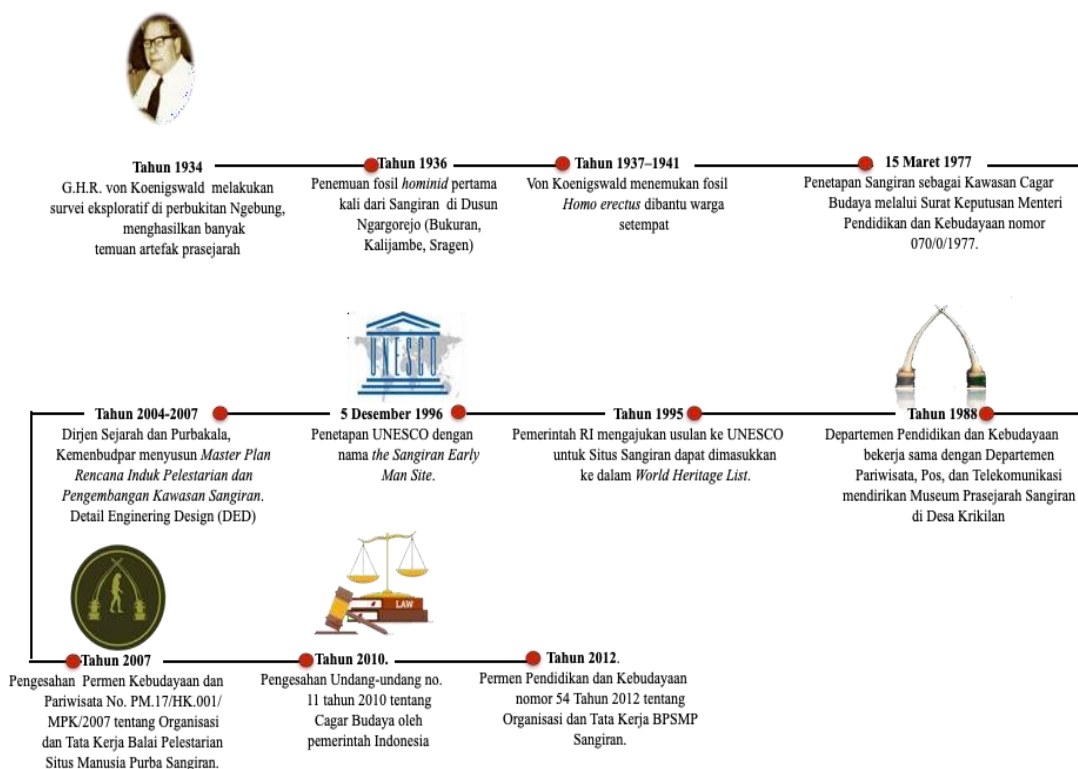
Pada era pemerintahan Soeharto, di mana era ini menitikberatkan pada stabilitas politik dan keamanan serta pada peningkatan pertumbuhan ekonomi dan pemerataan, pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan memberi perhatian pada Sangiran.

Berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 070/0/1977 tertanggal 15 Maret 1977, daerah



Sangiran ditetapkan sebagai Cagar Budaya yang dilindungi Undang-Undang. Berdasarkan keputusan tersebut, luas Cagar Budaya Sangiran ini diperkirakan luasnya mencapai 56 km<sup>2</sup> dengan bentar Utara Selatan sekitar 8 km sedangkan bentang Timur Barat sekitar 7 km.

Dari sisi wilayah mencakup dua kabupaten yakni Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar. Di dalamnya mencakup empat Desa/Kelurahan yakni Desa Krikilan, Desa Ngebung, Desa Manyarejo dan Desa Dayu. Khusus desa Dayu masuk Kabupaten Karanganyar.



Gambar 1.1. sejarah eksplorasi dan pelestarian yang dilakukan di situs manusia purba Sangiran dari masa ke masa menurut catatan Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (olah data penulis disarikan dari web kebudayaan.kemendikbud.co.id)

Dapat dibayangkan, perhatian pemerintah terhadap keberadaan Sangiran sangat begitu lama diperoleh. Von Koenigswald masuk ke Sangiran pada tahun 1930-an. Sejak itu, banyak ilmuwan khususnya ilmuwan arkeologi dan geologi masuk ke Sangiran untuk mengungkapkan teka-teki proses sedimentasi dan formasi bebatuan di sana serta konstruksi manusia purba.

Padahal konon katanya, missing link yang dipostulasikan Charles Darwin dalam evolusi manusia hilang sebelum tahu bagaimana bisa menjadi Homo Sapiens. Banyak pendapat yang mengatakan bahwa temuan manusia purba di tanah Jawa inilah yang menyambung missing link tersebut. Salah satunya adalah Marie Eugène François Thomas Dubois. Peneliti Belanda yang menyusuri sungai Bengawan Solo bahkan Sangiran, namun mendapatkan penemuannya di Trinil sekitar tahun 1891 (Rundjan, 2019).

Dengan perkataan lain, untuk mendapatkan perhatian dari pemerintah dan ditetapkan Sangiran sebagai Cagar Budaya Nasional diperlukan waktu sekitar 47 tahun terhitung sejak Von Koenigswald datang ke Sangiran. Hingga saat ini pun, bahkan setelah UNESCO menetapkan Sangiran sebagai World Heritage Site pada tahun 1999, kondisi Sangiran belum sepenuhnya layak bila dijadikan sebagai Destinasi wisata berkelas Dunia. Padahal modal-modal yang memungkinkan Sangiran menjadi destinasi wisata internasional sangat mungkin dilakukan.

Dari sisi alam, kontour pertanahan dan alam yang ada di Sangiran tidak dapat dilepaskan dari pandangan-pandangan ilmiah dari perspektif

geologi. Secara kasat mata, alam di area Sangiran merupakan tanah yang kurang subur, berbukit-bukit dan memiliki banyak lembah, terdapat sungai tua, persawahan yang tidak merata, pepohonan jati dan pohon pohon lainnya yang membentuk hutan.

Karena kondisi alam yang demikian itu, terdapat keindahan dan eksotik alam yang luar biasa pada satu sisi, sedangkan di sisi lain, terdapat kesulitan-kesulitan tertentu dalam mengupayakan dan melakukan pembangunan infrastruktur.

Dari perspektif geologi, daerah Sangiran mulai terbentuk pada masa Pliosen sekitar dua juta tahun yang lalu. Daerah Sangiran pada saat itu, diyakini sebagai laut dangkal yang dibuktikan dengan temuan-temuan fosil Moluska dan Balanus. Hal yang tidak mungkin terjadi, kalau bukan Laut Dangkal, dapat ditemukan fosil-fosil binatang laut.

Dalam perkembangannya. Laut Dangkal terus mengalami pendangkalan dan pada akhirnya menjadi daratan. Cirinya, di daerah ini banyak ditemukan endapan batu pasir sungai yang banyak mengandung fosil kerang (Cabricula)

Dari sisi geologi, pendangkalan terjadi, karena adanya pengangkatan regional (mencakup wilayah yang luas) disebabkan munculnya gunung-gunung api di sekitar Sangiran yang dikenal dengan gunung api purba yakni gunung api purba Lawu, Merapi dan Merbabu. Gunung-gunung itu kemudian menunjukkan peningkatan aktivitas vulkanik yang menyebabkan tertutupnya daerah Sangiran oleh muntahan lava.

Prosesnya ribuan tahun lahar dingin tersebut terbawa banjir dan mengendap di Sangiran. Sangiran menjadi rawa-rawa dan endapan-endapan. Bersamaan dengan endapan-endapan itu terkubur makhluk hidup, sedangkan tanahnya tersedimentasi berupa satuan breksi laharik yang

dikenal oleh kalangan geologis sebagai formasi Pucangan. Tampaknya, ini pula yang menjadikan Situs Sangiran menjadi sangat menarik.



Gambar 1.2. Ilustrasi perlapisan tanah purba di Sangiran, sumber [kebudayaan.kemendikbud.go.id](http://kebudayaan.kemendikbud.go.id)

Banyak disertasi, tesis dan skripsi dihasilkan dari fenomena Sangiran. Dengan perkataan lain banyak mahasiswa, sarjana, peneliti, dan dosen yang berkunjung ke sana. Kunjungan rombongan pelajar juga sering datang ke sana untuk melihat temuan-temuan yang diabadikan di dalam museum.

Demikian pula wisatawan manca yang datang sendiri atau bersama-sama dalam satu group kunjungan. Kunjungan itu sendiri ada yang bersifat singkat waktu beberapa jam, dan hanya sekali kunjungan. Ada pula kunjungan yang sifatnya menetap dalam beberapa hari dan berminggu-minggu.

Jika dibedakan, ada kunjungan yang bertujuan penelitian dan pendidikan. Ada kunjungan untuk mendapatkan hiburan dan refreshing.

Sangiran sendiri memiliki potensi yang dapat memadukan antara wisata education, sejarah, petualangan, dan wisata alam.

## **B. Sangiran Setelah Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran (BPSMPS)**

Sejak Museum Sangiran didirikan, keadaan di Sangiran terkait pariwisata dan pelestarian fosil lebih tertata. Praktek memperjualbelikan benda-benda purbakala dapat diredam sedemikian rupa. Kesadaran untuk menyerahkan benda-benda purbakala yang masih disimpan dirumah berjalan seiring dengan diterapkannya kebijakan dan ancaman pidana untuk pelanggaran UU no 11 tahun 2010. Tata kelola Museum dipercantik. Pelestarian dan perawatan cagar budaya disosialisasikan kepada masyarakat oleh BPSMPS.

Pada masa pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono, Museum Sangiran dikembangkan lagi menjadi 3 museum klaster dan 1 museum penunjang klaster yang akan dintegrasikan menjadi destinasi wisata yang padu. Empat museum penunjang terletak 2 sampai 3 km dari Museum Sangiran pusat yang terletak di desa Krikian.

Museum Pusat Sangiran memuat diorama-diorama yang memperlihatkan alur dan cerita sejarah manusia purba. Sebagai kontruksi terhadap temuan-temuan di sana, diorama mempertontonkan fosil-fosil, jenis bebatuan, termasuk batu meteor yang berhasil ditemukan di Sangiran. Setiap diorama ditata secara artistik, dibingkai, diwarnai, ditata dalam etalase yang diberi deskripsi, ditopang dengan pencahayaan yang memenuhi kenyamanan visual.

Dengan adanya 4 museum klaster penunjang, diharapkan sebaran kunjungan lebih luas agar tidak terpusat pada Museum utama Sangiran.

Implikasinya, di satu sisi wilayah Sangiran mengalami perbaikan infrastruktur dan jalan. Di sisi lain, sebaran kunjungan wisatawan yang datang ke empat museum lainnya, akan turut menggerakkan aktivitas ekonomi masyarakat disekitarnya. Harapannya, cepat atau lambat pemerataan pendapatan sebagai “berkah” keberadaan Museum dan Sangiran secara keseluruhan dapat diwujudkan.

Seperti yang telah dipaparkan, kunjungan para peneliti maupun wisatawan, pada akhirnya menggerakkan aktivitas ekonomi masyarakat. Mereka yang tinggal berdekatan dengan lokasi Museum mendirikan *homestay* atau penginapan, kios-kios minuman dan makanan, membuat souvenir yang berkaitan dengan fosil-fosil hewan dan manusia purba, membuka lahan parkir kendaraan, menjadi pemandu wisata, dan sebagian kecil menjadi pegawai honorer di museum.

Geliat ekonomi semacam ini masih terbatas, terlihat hanya pada lokasi yang berdekatan dengan Museum Sangiran yang berlokasi di desa Krikilan. Namun demikian, ketika pengunjung Sangiran menelusuri klaster-klaster lainnya, mereka akan melihat kenyataan bahwa di sepanjang jalan tersebut, aktivitas ekonomi seperti kios makanan dan minuman, deretan *homestay*, atau galeri-galeri souvenir, hampir-hampir tidak dapat ditemukan.

Jalan yang menghubungkan antara Museum Sangiran dengan kluster-kluster tersebut sebagian telah beraspal dan berbeton, sementara lainnya masih tanah pecah berekah-rekah. Penerangan jalan bila malam tidak memadai untuk dilalui. Kondisi ini tidak nyaman, berkaitan dengan keselamatan ketika melalui jalan yang tidak rata, bergelombang, naik turun dan kanan kiri memiliki tepi ke jurang atau ke sungai.

Dibandingkan dengan kondisi infrastruktur jalan dan penerangan yang ada di lokasi utama, yakni Museum Sangiran sangat berbeda jauh. Itulah kenapa, ada kesan di antara masyarakat sendiri, antara desa Krikilan, dengan desa Ngebung, Manyarejo dan Bukuran yang merupakan wilayah Sangiran di kabupaten Sragen, terkesan tertinggal dan kurang mendapat perhatian pemerintah.

Sebagian masyarakat di desa Ngebung, Manyarejo, dan Bukuran menilai bahwa yang mendapat kemanfaatan ekonomi dan perbaikan infrastruktur dari pemerintah dengan keberadaan Sangiran atau Museum Sangiran adalah mereka yang tinggal di sekitar Museum.

Perasaan lain yang mencerminkan kecemburuan dan kecilnya harapan mereka terhadap keberadaan Museum Sangiran adalah adanya kenyataan bahwa banyak pegawai dari Balai Pelestarian Situs Manusia Purba (BPSMP) Sangiran yang bukan berasal dari masyarakat setempat. Sehingga interaksi sosialnya dengan masyarakat setempat tergolong terbatas.

Sebagian masyarakat Sangiran menilai para pegawai BPSMPS lebih banyak mengatur dan mempersulit warga masyarakat dengan mengatasnamakan keotentikan dan konservasi situs Sangiran. Dengan alasan tersebut, masyarakat Sangiran tidak dapat secara sembarangan membangun, memindahkan, dan menggali tanah yang ada di wilayah Sangiran meskipun itu adalah tanah miliknya sendiri.

Dalam konteks pengembangan potensi yang dimiliki situs Sangiran yang diarahkan bagi upaya menjadikan Sangiran sebagai salah satu Destinasi wisata di Jawa Tengah bahkan Destinasi wisata Nasional dan Internasional, maka potensi-potensi yang ada perlu dianalisis, sekaligus melihat dinamika hubungan-hubungan sosial terjadi dan berkembang.

Banyak kejadian, pengembangan suatu kawasan atau desa menjadi destinasi wisata, yang semula dikelola secara mandiri oleh warga, kemudian menjadi konflik disebabkan sejumlah relasi dan kegagalan komunikasi di antara mereka sendiri.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Arofah dan Basuki Agus Suparno (2019) berkaitan dengan budaya komunikasi masyarakat Sangiran ditemukan dua karakteristik komunikasi, yang dapat dikembangkan sebagai modal dalam pengembangan Situs Sangiran menjadi destinasi wisata, sekaligus terdapat potensi konflik.

Pertama, kemampuan masyarakat Sangiran menceritakan versi mitologi dan ilmiah terhadap keberadaan situs Sangiran dan temuan-temuan fosil-fosil raksasa. Bagian ini, dapat dikembangkan menjadi daya tarik bagi wisatawan ketika mereka ingin mengetahui asal usul tentang Situs Sangiran.

Kedua, cerita-cerita yang menggambarkan ketidakpuasan mereka terhadap keberadaan Museum yang hanya dinikmati segelintir orang dan ketidakpuasan terhadap sejumlah aturan dan ketentuan yang diterapkan BPSMPS berkaitan dengan pelestarian benda-benda purbakala di situs Sangiran.

Bagian ini dapat memicu konflik dan prasangka. Dua dari empat budaya komunikasi yang ditemukan dalam penelitian Arofah dan Suparno (2019) itu menunjukkan bahwa selain terdapat peluang untuk berkembang ternyata juga terdapat ancaman yang memungkinkan terjadi konflik kepentingan dan sosial.

Analisis terhadap potensi situs Sangiran sebagai destinasi wisata mencakup aspek sosial, kultur, ekonomi, aktor dan alam. Dalam industri kepariwisataan, aspek-aspek tersebut sangat penting di dalam menentukan



segi keberlangsungan (*sustainability*) suatu destinasi wisata. Segi sosial memiliki arti penting terhadap pengembangan destinasi wisata, menyangkut pranata-pranata sosial, kelompok-kelompok sosial, tokoh-tokoh yang berpengaruh, keterlibatan masyarakat, dan ikatan-ikatan sosial yang ada.

Segi kultur, kekuatan destinasi wisata ditopang oleh kultur. Destinasi wisata yang ditopang oleh kultur melahirkan keunikan dan keistimewaan tersendiri, karena wisatawan melihatnya sebagai destinasi yang hidup dan menyatu dengan cara-cara hidup masyarakat itu sendiri.

Salah satu destinasi wisata yang hidup dan istimewa karena menyatu dengan budaya masyarakat adalah Bali. Oleh karena itu, kultur wajib dipertimbangkan dalam upaya menjadikan situs Sangiran menjadi destinasi wisata.

Dimensi ekonomi, menunjukkan adanya relasi dan korelasi antara aktivitas ekonomi masyarakat yang ada, dengan potensi-potensi ekonomi yang muncul, karena keberadaan situs Sangiran sebagai destinasi wisata. Hubungan ini dapat bersifat kausalitas. Aktivitas ekonomi yang sudah ada, mendukung keberadaan destinasi wisata, atau sebaliknya keberadaan situs Sangiran sebagai destinasi wisata mendorong potensi ekonomi baru.

Dari sisi aktor, penentu keberhasilan upaya menjadikan Situs Sangiran menjadi destinasi wisata bisa juga mengaplikasikan konsep pentahelix, yang melibatkan sejumlah stakeholder, yang memberi peran dan andil yang saling menopang dan mendukung. Aktor-aktor ini adalah Akademisi, Bisnis, Pemerintah (*Government*), Komunitas (*Community*) dan Media Massa (Yuningsih, 2019).

Di Sangiran, unsur *Pentahelix* tersebut adalah komunitas (pada umumnya terbentuk ke dalam Pokdarwis-Kelompok Sadar Wisata), pemerintah sebagai regulator dan penentu kebijakan, investor sebagai penyandang dana, akademisi diperlukan untuk memberi pertimbangan ahli terhadap sejumlah rancang bangun, desain dan pengembangan, dan media yang bermanfaat bagi publikas dan promosi.

Masing-masing memiliki kepentingan dan orientasi terhadap pengembangan destinasi wisata. Oleh karena itu, interaksi dan ko-orientasi menjadi dimensi implikatif yang juga mesti dipertimbangkan dalam pengembangan potensi destinasi wisata di situs Sangiran

### **C. Urgensi Analisis Potensi Wisata Sangiran**

Dalam melakukan penelitian mengenai Sangiran ini, penulis mengaplikasikan metode etnografi-yakni memahami persoalan secara dekat dengan kehidupan masyarakat secara apa adanya. Dalam penelitian dengan pendekatan etnografi, peneliti bergerak secara fleksibel dengan melihat segi-segi kehidupan masyarakat Sangiran secara utuh.

Cara-cara kehidupan sehari-hari, harapan-harapan hidup dan orientasi mereka terhadap lingkungan menjadi sangat berguna dalam menentukan pengembangan Sangiran sebagai Destinasi wisata.

Bisa dikatakan hampir tidak ada masyarakat Sangiran yang memiliki latar belakang pendidikan berkaitan dengan geologi atau pun arkeologi. Mereka kebanyakan adalah petani musiman, atau pengrajin membelair, buruh pabrik, pedagang, atau buruh tenaga bangunan. Beberapa diantaranya adanya yang mengembangkan pengobatan tradisional sengat lebah yang cukup dikenal luas hingga keluar dari wilayah Sangiran.

Pendekatan etnografi memungkinkan peneliti melakukan penjelajahan terhadap wilayah Sangiran, kebiasaan penduduk, mitologi yang berkembang, harapan-harapan masyarakat, bahkan kefrustasian mereka terhadap sejumlah kondisi yang menurut mereka menjadikan Sangiran tidak berkembang dan tertinggal jauh dengan kecamatan-kecamatan lainnya.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis potensi yang dimiliki masyarakat Sangiran dalam upaya mengembangkan destinasi wisata, maka penelitian ini berkolaborasi dengan pemerintah desa setempat. Kerjasama ini dilakukan terhadap dua pemerintah desa sekaligus yakni pemerintah desa Krikilan dan pemerintah desa Ngebung.

Kerjasama ini mencakup kerjasama yang bersifat konsultatif, administratif dan fasilitatif. Secara simultan antara peneliti dan pemerintah desa, terjalin hubungan yang bersifat konsultatif, administratif dan fasilitatif.

Hubungan kerjasama ini bersifat mutual yang hasil-hasil penelitian ini akan dijadikan bahan pertimbangan dalam menyongsong rencana pemerintah provinsi Jawa Tengah yang akan mengintegrasikan Sangiran, Borobodur, Karimunjawa dan Dieng menjadi destinasi wisata unggulan di Jawa Tengah. Sangiran sebagai destinasi wisata sendiri mesti berbenah.

Hasil penelitian ini memiliki arti strategis bagi baseline perencanaan dan pengembangan situs Sangiran sebagai destinasi wisata. Analisis potensi yang dimiliki situs Sangiran dapat dipandang sebagai identifikasi terhadap kekuatan, kelebihan, dan keadaan-keadaan yang dapat menjadi modal bagi pengembangan situs Sangiran menjadi destinasi wisata.

Perencanaan dan pembangunan yang dilakukan di area Sangiran menjadi upaya yang didasarkan pada pemahaman dan penguasaan situasi terhadap potensi yang dimiliki masyarakat di sekitar situs Sangiran. Potensi ini seperti yang telah diuraikan dapat mencakup potensi sosial, budaya, ekonomi, dan potensi alam.

### **Masalah Pokok di Situs Sangiran sebagai Destinasi wisata**

Penelitian ini merupakan penelitian terapan yang menghasilkan analisis terhadap potensi kepariwisataan yang dimiliki situs Sangiran. Analisis potensi kepariwisataan situs Sangiran ini mencakup analisis alam, potensi ekonomi, relasi sosial dan kemungkinan rancang bangun yang menempatkan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata. Secara berurutan analisis potensi ini mencakup:

1. Modal sosial yang dimiliki masyarakat Sangiran dalam upaya menjadikan situs Sangiran menjadi destinasi wisata
2. Modal sumber daya alam dan lingkungan yang dimiliki masyarakat Sangiran yang dapat dikembangkan dan didesain menjadi destinasi wisata
3. Modal budaya yang hidup dan dijalankan masyarakat Sangiran yang dapat diubah menjadi potensi bagi destinasi wisata
4. Modal sumber daya manusia yang akan menjadi pelaku dan pemangku kebijakan terhadap pengembangan situs Sangiran menjadi destinasi wisata

### **Tujuan dan Solusi**

Hal-hal yang menjadi tujuan penelitian yang penulis lakukan ini antara lain:

1. Mampu melakukan asses terhadap semua potensi yang dimiliki masyarakat situs Sangiran sehingga dapat dirumuskan dan ditetapkan kebijakan dan program pengembangn situs Sangiran sebagai Destinasi wisata
2. Mampu mengintegrasikan semua potensi yang ada, menjadi kekuatan penggerak ekonomi masyarakat Sangiran yang telah menjelma sebagai destinasi wisata
3. Mampu menarik wisatawan dalam dan luar negeri ke destinasi wisata Sangiran bagi peningkatan kesejahteraan masyarakat Sangiran

### **Manfaat Bagi Masyarakat**

1. Menjadi baseline bagi pengembangan Situs Sangiran menjadi destinasi wisata yang terintegrasi dengan kegiatan ekonomi masyarakat dan stakeholder guna meningkatkan pertumbuhan ekonomi masyarakat
2. Menjadikan situs Sangiran sebagai ikon kepariwisataan di Jawa Tengah dan identitas Kabupaten Sragen
3. Mendapatkan pengetahuan dan data yang mensinergikan atas potensi sosial dan potensi alam yang dipakai bagi upaya mengembangkan situs Sangiran menjadi salah satu destinasi wisata di Jawa Tengah
4. Mendapatkan arah dan fokus yang tepat bagi tujuan pengembangan situs Sangiran menjadi destinasi wisata.

## **BAB 2**

### **DASAR, PERTIMBANGAN DAN KONSEPTUALISASI**

#### **A. Dasar-Dasar Pengembangan Kepariwisataaan**

Seperti yang dikatakan dalam sebuah laporan dari *Strategic Investment in Northern Economic Development* (SINED) tahun 2018, mengembangkan bisnis di bidang kepariwisataan (*tourism industry*) berbeda secara signifikan jika dibandingkan dengan bisnis di bidang retail dan jasa lainnya.

Pasar dalam industri kepariwisataan lebih sulit dipahami terutama terhadap kebutuhan-kebutuhan fasilitas dan sarana yang mereka inginkan. Kenapa ini terjadi? Sebabnya adalah industri kepariwisataan adalah industri yang selalu berubah, selalu mengikuti tren, dipengaruhi oleh beberapa kondisi misalnya low dan high season serta sejumlah harapan dari konsumen.

Banyak variabel yang perlu diperhatikan ketika melihat tren permintaan dalam industri kepariwisataan seperti budaya, pendapatan, pendidikan, umur, gaya hidup, dan daya tarik alam dan jasa (Tourism and Park Division Industry, Tourism and Investment of Government of the NWT, 2018).

Bahkan faktor terkait kesehatan juga berpengaruh. Kasus Virus Corona (Vid 19) yang mewabah dan menjadi epidemik dunia misalnya, membuat industri kepariwisataaan mengalami penurunan drastis. Faktor ancaman sakit dan tertular karena kunjungan ke suatu negara, membuat inudstri pariwisata suatu negara mengalami penurunan drastis.

Dalam industri pariwisata, tuntutan untuk mengikuti perubahan permintaan dari konsumen relatif tinggi. Mereka yang bergerak di bidang ini mesti responsif terhadap perubahan-perubahan tersebut. Apalagi apa yang disebut sebagai *tourism product* itu sangat beragam.

Produk dapat berupa pembangunan suatu area yang ekstensif atau konstruksi sejumlah bangunan. Bagi destinasi wisata yang tidak memiliki tanah yang cukup dan memadai maka tidak perlu mengembangkan perluasan tanah untuk bangunan-bangunan serta fasilitas-fasilitas tertentu. Masalah akses ke lokasi juga menjadi bagian dari pengembangan itu. Produk *tourisme* juga dapat merupakan aktivitas asli penduduk, souvenir dan sajian kuliner serta budaya.

Ekonomi yang sehat seharusnya ditopang dengan landasan dan dasar sektor usaha yang beragam, salah satunya adalah industri pariwisata. Industri *tourisme* menawarkan potensi yang menjanjikan bagi pertumbuhan ekonomi Indonesia.

Data yang diaungkap Menteri Pariwisata Arief Yahya pada tanggal 16 Oktober 2019, sumbangan devisa ke negara dari sektor industri pariwisata pada tahun 2015 sebesar 12,2 milyar US Dolar, pada tahun 2016 menyumbang devisa ke negara sebanyak 13,6 milyar US Dolar, pada tahun 2017 sebesar 15 milyar US Dolar, tahun 2018 sebesar 17 milyar US Dolar sedangkan pada tahun 2019 mencapai 20 milyar US Dolar (Nasution, 2019)

Capaian tersebut sejalan dengan kebijakan pemerintah yang ingin menjadikan sektor industri kreatif menjadi leading sektor bagi peningkatan PDB Indonesia. Optimisme ini pernah dikatakan Presiden Ir Joko Widodo, bahwa kalau bangsa Indonesia ingin bersaing dengan negara industri canggih seperti Jerman dan Cina, kemungkinan besar bangsa Indonesia

akan kalah bersaing, tetapi jika bersaing dengan sektor industri kreatif, bangsa Indonesia yang akan menjadi pemenangnya (Jefriando, 2015).

Secara definitif, yang dimaksud dengan industri kreatif adalah ekonomi yang berhubungan dengan ide dan ruang. Menurut John Howkins (2001), jenis ekonomi ini berhubungan dengan imajinasi dan kreativitas yang menentukan apa-apa yang dihasilkan.

Meskipun industri pariwisata mungkin tidak dimasukkan dari 15 sektor ekonomi kreatif, tetapi hampir semuanya, berkaitan atau dapat dihubungkan dengan industri pariwisata. Fashion, kuliner, Asesoris, arsitektur, animasi, film, fotografi, dan seni pertunjukan misalnya, semua memiliki kedekatan dengan industri pariwisata.

Di dalam industri pariwisata, terlihat perpaduan antara dunia performance yang memerlukan dukungan dunia kreatif, entertainment dan kultural. Dengan perkataan lain, industri pariwisata sebenarnya adalah industri kreatif itu sendiri. Itulah kenapa, dalam masa pemerintahan Joko Widodo, kementerian kepariwisataan dijadikan satu dengan badan ekonomi kreatif.

Ada sejumlah sektor usaha yang dapat dikembangkan dalam industri pariwisata, antara lain transportasi, operatur tur di mana para guide dapat mengarahkan dan mengajak para wisatawan untuk mengunjungi sejumlah lokasi yang dipandang menarik dan diminati untuk dikunjungi.

Rute perjalanan juga dapat dikemas sedemikian rupa sebagai bagian paket bisnis yang dikembangkan dalam industri pariwisata. Kuliner dan makanan yang dapat disediakan dan disajikan dengan berbagai macam rasa, penyajian dan harga. Event dan atraksi, yang mencakup sejumlah kegiatan yang dikemas secara menarik yang ada atau diadakan secara



periodik dalam masyarakat. Kegiatan semacam ini dapat merupakan festival, karnaval, ritual adat dan seremoni.

Aspek-aspek yang dikembangkan jika diperhatikan tidak dapat dilepaskan dari apa yang disebut pengalaman. Sensasionalitas dalam industri kepariwisataan terletak pada sensasi pengalaman para wisatawan sehingga mereka mendapatkan pengalaman baru, kepuasan dan kebutuhan mereka terpenuhi.

Detil tentang kemasan bisnis dalam industri pariwisata dapat dilihat pada paparan tabel berikut:

Tabel 1.1. Tipe Bisnis dalam Industri Pariwisata

Transportasi	Rental Mobil, Taksi, Charter, Penerbangan, Boat, Kendaraan Tradisional, Sepeda, jalan kaki
Operator Tour	Tempat Pemancingan, Pemandangan, Petualangan, Heritage, Budaya Lokal, Hiking, Off Road, dll
Rute Perjalanan	Rute Heritage, Rute Penemuan, Rute Museum, Rute Jelajah Hutan, Rute Ke air terjun, Rute Sumber air panas, Rute situs
Event dan Atraksi	Pertunjukan seni, ritual adat, perayaan, seremoni, tari-tarian, musik, lagu, dan pakaian adat, festival, karnaval, Sunrise, Sunset, Membajak Sawah, demonstrasi masak dll
Kuliner dan Minuman	Makanan lokal, makanan internasional, jenis-jenis minuman, resep makanan lokal, kios, restoran, dan kedai-kedai makanan, lounge
Penginapan/Akomodasi	Homestay, hotel, losmen, bungalow, dan cottage

Dengan melihat jenis dan tipe bisnis yang dapat dikembangkan dalam industri pariwisata, sudah dapat dibayangkan hal-hal apa saja atau sektor apa saja yang dapat dikembangkan jika situs Sangiran yang areanya

mencakup 56 km persegi menjadi destinasi wisata. Sektor bisnis bagi pengembangan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata sangat terbuka dan memiliki prospek yang ekonomi yang menjanjikan.

Secara konseptual, pengembangan situs Sangiran menjadi destinasi wisata memerlukan tiga perencanaan strategis, yakni Perencanaan Bisnis, Perencanaan Pemasaran dan Perencanaan Pengembangan. Sebagai perencanaan, pemerintah mesti memiliki dokumen inti ini, yang berisi tentang gagasan penting apa yang mau dilakukan, kemana arah yang diinginkan dan bagaimana caranya sampai pada tujuan yang diinginkan tersebut.

Ketiga dokumen tersebut memiliki indikator-indikator kunci yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan dari pengembangan situs Sangiran menjadi destinasi wisata.

a. Perencanaan Bisnis

Perencanaan bisnis berisi mengenai hal-hal apa yang akan dibiayai dan mengelola keuangannya. Di dalamnya memuat analisis detail keuangan, termasuk analisis castflow dan target-target hasil dari setiap pembiayaan. Perencanaan ini dapat digunakan sebagai dasar bagi para investor atau pemodal yang akan mendanai pengembangan situs Sangiran menjadi destinasi wisata. Perencanaan bisnis di Situs Sangiran tidak dapat dilepaskan dari potensi yang dimilikinya. Potensi museum, kluster, dome Sangiran dan cagar budaya dan heritage dunia, merupakan potensi yang dapat diubah ke dalam produk kepariwisataan yang ditawarkan.

b. Perencanaan Pemasaran

Berisi batasan yang jelas tentang siapa yang menjadi target terhadap setiap dari pengembangan bisnis dalam industri pariwisata seperti halnya situs Sangiran yang akan dijadikan sebagai destinasi wisata yang lebih tertata dan menarik. Perencanaan pemasaran juga berisi tentang strategi dalam mencapai sasaran dan tujuan dari bisnis yang dilakukan seperti strategi promosi, periklanan, dan penjualan paket-paket dari program wisata yang ditawarkan. Perencanaan pemasaran memusatkan perhatian pada pengembangan produk, penetapan segmen pasar yang dibidik, cara-cara menawarkan produk, paket-paket program wisata yang ditawarkan dan dikemas, cara-cara berpromosi dan beriklan.

c. Perencanaan Pengembangan

Informati yang dikumpulkan tentang keadaan situs dan area wilayah, karakteristik tanah, kebiasaan masyarakat, kondisi alam, dan proses evaluasi terhadap tanah dan alam dipakai untuk melakukan pengembangan secara fisik terhadap suatu wilayah yang akan dijadikan destinasi wisata. Hal-hal yang ada di dalam perencanaan pengembangan antara lain ciri-ciri fisik alam, implikasi dan dampak lingkungan, serta pemanfaatan-pemanfaatan lingkungan oleh masyarakat setempat. Perencanaan pengembangan ditempuh untuk memfasilitasi keperluan-keperluan pendukung dan ekstensi terhadap destinasi wisata, tidak saja

memperluas destinasi kunjungan, tetapi juga memperluas dan melengkapi fasilitas-fasilitas yang diperlukan pengunjung.

## **B. Produk dan Pengunjung dalam Industri Kepariwisata**

Melalui riset, ketiga perencanaan seperti yang telah disebutkan dapat disusun. Melalui riset pula, konsumen yang menjadi target sasaran dalam industri kepariwisataan dapat diketahui.

Pertanyaan-pertanyaan penting seperti ini diperlukan dalam menentukan produk dan jasa apa yang mesti disediakan atau diciptakan. Siapa yang berkunjung ke destinasi wisata tersebut? Berapa lama mereka berkunjung? Apakah mereka tinggal atau tidak? Apa yang mereka butuhkan selama mereka berkunjung? Apa keluhan-keluhannya? Apa yang menjadikan mereka puas selama mereka berkunjung?

Semua pertanyaan tersebut berkaitan dengan produk dan jasa yang akan ditawarkan. Meskipun produk dan jasa itu tidak selalu harus dikreasi baru semuanya. Sebab sebuah destinasi wisata tentu saja tidak harus dimulai dari sesuatu yang semuanya baru. Produk-produk dan jasa pelayanan itu sebagian telah ada sebelumnya, tetapi setelah berjalan ternyata diperlukan pengembangan suatu produk dan jasa pelayanan baru yang dibutuhkan para pengunjung.

Dalam kasus situs Sangiran yang ingin dikembangkan menjadi destinasi wisata yang terintegrasi dengan Karimunjawa, Dieng, dan Borobudur, maka apakah paket ini relevan dengan maksud dan kunjungan ke situs Sangiran.

Terlepas dari persoalan tersebut, agar situs Sangiran menjadi menarik dan dikunjungi wisatawan terus menerus, maka hal-hal yang menjadi kebutuhan pengunjung selama ini perlu diperhatikan. Beberapa

aspek telah disinggung sebelumnya, misalnya kondisi jalan, berhubungan dengan transportasi yang diperlukan, keperluan untuk tinggal dan keperluan untuk makan dan minum. Bahkan termasuk tempat ibadah yang memang diperlukan bagi semua penjunjung.

Dari sisi teoritik dan konseptual, pengembangan produk dalam industri pariwisata ini mencakup prosedur yang terdiri dari: a) Melihat suplai dan permintaan pasar. Aspek ini ditentukan oleh kepentingan dan kebutuhan pengunjung. Kepentingan dan kebutuhan pengunjung ditentukan oleh tujuan kunjungan. Mereka yang berkunjung ke Sangiran ternyata cukup beragam, ada yang pelajar, mahasiswa, ilmuwan, dan pelancong murni. Ada yang berkelompok, organisasi atau pun individu; b) melihat pada pengembangan proses dan; c) ditentukan oleh pengembangan produk.

Alasan-alasan seseorang bepergian ke suatu tempat: mendapatkan kesenangan dan hiburan, mengunjungi sanak famili, kepentingan bisnis, kepentingan studi dan penelitian, melakukan konvensi dan seminar, kepentingan diplomatik dan pemerintahan.

Seringkali, masalah pengembangan produk dan layanan jasa dalam industri kepariwisataan terjalin dengan masalah identitas dan otentisitas. Sebuah produk dapat disimbolisasikan ke dalam nilai dan norma tertentu sehingga dikenal sebagai cara masyarakat setempat mempresentasikan diri.

Dengan perkataan lain, suatu produk tertentu dihubungkan dengan identitas suatu daerah. Misalnya bakpia, menjadi ciri dan identitas Yogyakarta, fosil dan benda arkeologi dihubungkan dengan Sangiran, Trinil atau yang lain.

Tidak kalah pentingnya dari masalah identitas, suatu produk dicari tahu keotentikannya. Ia memang berasal dari suatu karya asli dan original yang tidak bisa dipalsukan atau dimanipulasi. Otentik dan identitas menjadi masalah yang cukup krusial dalam melakukan pengembangan suatu produk dalam industri kepariwisataan.

Bila hal ini belum diidentifikasi dan ditemukan, maka upaya-upaya untuk menjadikan suatu produk sebagai identitas dan menjadi ciri yang tidak ditemukan di daerah lain merupakan wujud dari otentisitas itu sendiri. Dua ini pula yang dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan dan menjadi alasan kenapa ia mengunjungi suatu destinasi wisata tersebut.

Berikut ini jenis *tourism market* yang disadur dari Tourism and Park Division Industry, Tourism and Investment of Government of the NWT 2018 yang dijadikan acuan bagi pengembangan produk dan jasa dalam industri pariwisata.

Tentu saja tidak semua jenis market dalam pariwisata selalu ada dalam suatu destinasi wisata tertentu, tetapi jenis ditunjukkan pada semua observasi dan penelitian yang menunjukkan sejumlah kemungkinan pasar dari kepariwisataan tertentu. Tercatat ada 15 jenis pasar kepariwisataan, yakni:

Tabel 1.2. Jenis Pasar Kepariwisata dalam Destinasi wisata

Jenis Pasar Kepariwisata dalam Destinasi wisata	
Pendaki	Pegawai Pemerintah
Pemburu	Rombongan Bis Pariwisata
Pengemar Hewan dan Tumbuhan	Pelaku Bisnis
Pemancing	Paket Tour Luar Negeri
Fotografer	Tour Religi dan Keagamaan
Pembelanja	Studi Tour
Pengamat dan tim olah raga	Crews Pekerja
Peserta konvensi bersama keluarga	Biro Travel dan Perjalanan

Identifikasi terhadap pengunjung tidak hanya berhenti di situ. Dalam upaya mendapatkan gambaran utuh terhadap pengunjung, data ini sangat diperlukan bagi pengembangan sebuah destinasi wisata.

Setiap pengunjung memiliki keterarikan yang berbeda, mendapatkan pengalaman dan sensasional masing-masing, serta memiliki kecenderungan memilih terhadap apa yang mereka butuhkan di destinasi wisata. Karena itu, untuk tujuan pengembangan lebih lanjut, masyarakat dan pemerintah dapat menyusun profil dari pengunjung yang disusun berdasarkan data-data yang dimiliki terhadap para pengunjung selama ini.

Profil pengunjung dapat dirumuskan berdasarkan sejumlah kriteria dari data yang diperlukan:

- a. Siapa mereka-dari sisi pendapatan, pendidikan, usia, asal daerah atau negara, status perkawinan dan gaya hidupnya
- b. Apa saja atau hal-hal apa saja yang mereka harapkan terhadap kunjungan mereka bagi destinasi wisata
- c. Hal-hal apa yang menarik bagi mereka
- d. Untuk tujuan dan kepentingan apa mereka melakukan kunjungan

- e. Kapan mereka biasanya melakukan kunjungan
- f. Apakah kunjungannya yang pertama atau sudah berapa kali kunjungan itu dilakukan
- g. Bagaimana mereka melakukan perjalanan untuk sampai ke lokasi destinasi wisata
- h. Berapa banyak uang yang mereka gunakan. Untuk hal apa saja uang yang mereka bawa dibelanjakan di destinasi wisata
- i. Seberapa sensitif bagi mereka harga-harga dan tarif tarif yang ada di destinasi wisata.

Dari data semacam itu, pertanyaannya kemudian adalah apa yang tersedia di destinasi wisata. Apa yang dibutuhkan pengunjung tetapi tidak tersedia. Apakah yang tersedia, tetapi ketersediaannya terbatas, dan mengalami kekurangan dari waktu ke waktu.

Dengan perkataan lain, mana yang tingkat kebutuhannya tinggi, tetapi ketersediaannya kurang. Sebaliknya, apa-apa yang tersedia di destinasi wisata tetapi dari waktu ke waktu tidak diperlukan. Prosedur semacam ini merupakan komparasi kompetitif antara apa yang dibutuhkan pengunjung dengan ketersediaan barang dan layanan yang ada di destinasi wisata.

### **C. Proses Pengembangan Fisik dan Infrastruktur Destinasi wisata**

Proses-proses pengembangan fisik dan infrastruktur destinasi wisata di berbagai negara pada umumnya memperhatikan faktor-faktor pengembangan fisik dan pembangunan infrastruktur. Dalam arti, jika pengembangan dilakukan, apakah dampaknya menimbulkan masalah baik bagi lingkungan itu sendiri dan lingkungan sosial.



Situs Sangiran jelas merupakan area yang memiliki signifikansi benda-benda arkeologi. Sangiran sendiri areanya yang mencakup 56 km persegi. Merupakan area yang merupakan cagar budaya nasional dan ditetapkan pula oleh UNESCO sebagai World Heritage Site sejak tahun 1996. Dengan demikian, pengembangan infrastruktur dan fisik mesti mempertimbangkan faktor tersebut.

Pengembangan fisik dan pembangunan infrastruktur, meskipun bertujuan untuk memperbaiki, memfasilitasi, menjadikan lebih menarik dan modern, dan dapat mendorong percepatan ekonomi, tetapi di sisi lain, area cagar budaya atau *World Heritage*, menghendaki agar cagar budaya tersebut terpelihara keasliannya, genuine, dan natural.

Padahal pelestarian yang berkaitan dengan keotentikan alam, keaslian dan genuinitas alam, tidak terlalu terbuka terhadap pengembangan fisik dan infrastruktur. Oleh karena itu, pengembangan fisik dan infrastruktur yang di dalamnya terdapat dimensi historis, arkeologis, dan geologis misalnya, wajib meminimalisir sedemikian rupa terhadap kerusakan-kerusakan yang dapat menghilangkan keaslian dan keotentikan artefak yang ada.

Jika hal ini benar-benar tidak dapat dihindari, maka mitigasi yang seperti apa yang dapat dilakukan jika pengembangan fisik dan infrastruktur tetap dilaksanakan untuk mewujudkannya sebagai bagian dari destinasi wisata?

Kajian-kajian yang ada menunjukkan bahwa pengembangan fisik dan infrastruktur di daerah destinasi wisata memiliki tingkat kompleksitas yang berbeda-beda. Namun faktor-faktor itu, dapat dicermati antara lain:

- a. Apakah area ini masuk dalam area cagar budaya;

- b. Apakah cadangan air di daerah ini mencukupi dan bagaimana kualitas airnya;
- c. Bagaimana ketersediaan energi;
- d. Bagaimana sistem pengelolaan sampah;
- e. Bagaimana perlindungan terhadap kebakaran;
- f. Sarana dan prasarana kesehatan dengan ketersediaan rumah sakit dan tenaga medis;
- g. Saluran komunikasi dan jaringan internet;
- h. Keamanan dan keselamatan jiwa dan seterusnya.

Pengunjung menginginkan pelayanan yang berkualitas, air yang lancar, suplai listrik, akses jalan yang baik, saluran komunikasi dan internet. Masalah teknis lainnya misalnya mengenai keterbebasan lahan dari pemilik. Status dan prosedur pembebasan lahan.

Apa yang dipaparkan tersebut merupakan isu-isu utama ketika pengembangan fisik dan infrastruktur dilakukan bagi suatu daerah atau area yang ingin dikembangkan menjadi destinasi wisata. Proses-proses ini bertalian dengan kebutuhan-kebutuhan apa yang mesti disiapkan dan sarana fisik dan infrastruktur seperti apa yang menopang beroperasinya industri pariwisata tertentu.

Khusus terhadap tanah sebagaimana yang telah dijelaskan mengenai status tanah dan pembebasannya, secara lebih terperinci, informasi yang bersifat bio-fisik sangat diperlukan agar setiap penggunaan tanah yang akan dikembangkan secara fisik dan infrastrukturnya, tepat, berdaya guna, efisien dan berdampak zero. Informasi bio-fisik tersebut mencakup:

- a. Data tentang kebersihan dan kesegaran udara
- b. Pemetaan topografik yang komprehensif terhadap area yang akan dibangun
- c. Penggunaan tanah saat akan dibangun untuk destinasi wisata
- d. Keberadaan jalan-jalan, jalur kereta, jalur bis, dan jalur pesawat terbang
- e. Peta batas wilayah resmi
- f. Peta batas resmi kepemilikan tanah
- g. Lokasi-lokasi tertentu yang memiliki sumber daya (tempat rekreasi, sumber air, dan sumber-sumber mineral)
- h. Peta hutan
- i. Tipe tanah dan permukaan geologis

Data-data tersebut diperlukan bagi proses pengembangan fisik dan infrastruktur secara keseluruhan. Dengan data-data tersebut, stakeholder dapat melakukan penilaian dan penaksiran terhadap dampak, implikasi atau konsekuensi dari rencana pengembangan fisik dan pembangunan infrastruktur.

#### **D. Wisata Budaya (Cultural tourism): Situs Sangiran**

Gagasan menarik dari industri kepariwisataan dalam kaitan dengan situs Sangiran adalah terletak pada hubungan antara persoalan ekonomi pada satu sisi, dengan persoalan budaya, arkeologi, dan geologi di sisi lain. Dalam sebuah perkuliahan yang disajikan oleh Stefano Zamagni sekitar satu dekade yang lalu, tetapi masih relevan dengan isu penelitian ini adalah, ia menghubungkan antara ekspresi budaya dengan nilai ekonomi.

Dalam paparannya itu, Zamagni mengambil tajuk perkuliahannya, “*The Economics of Culture: Art and Culture in the Age of Consumption*”. Dalam perkuliahan tersebut dipertanyakan secara tajam, bagaimana hubungan ekonomi dengan seni dan ekspresi budaya? Lebih lanjut dipertanyakan bagaimana masalah otensitas dan individualitas diekspresikan ke dalam masyarakat konsumsi. Apakah budaya menjadi masalah? Lantas bagaimana perannya kalau demikian itu?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut sangat menggugah. Bukan karena masalahnya penelitian ini terfokus pada upaya pengembangan situs Sangiran akan menjadi destinasi wisata yang ditangani lebih serius, tetapi karena isunya itu sendiri sangat menarik, yakni melihat persoalan budaya, seni, ekspresi individu menjadi komoditas ekonomi atau bernilai ekonomi dalam industri kepariwisataan.

Pertanyaan-pertanyaan semacam itu kemudian dijawab oleh Brian S Osborne dan Jason F Kovach pada tahun 2008, dalam sebuah artikel yang berjudul: *Cultural tourism: Seeking Authenticity, Escaping into Fantasy or Experiencing Reality*. Dalam tulisan itu Osborne dan Kovach mengatakan bahwa pertanyaan-pertanyaan itu relevan dengan “*Cultural tourism*”.

Cultural tourism ini sangat penting untuk menggerakkan pertumbuhan ekonomi negara baik negara yang berkembang atau yang sudah maju. Domain cultural tourism yang berhubungan dengan pencarian secara esoterik terhadap asal usul budaya dan perbedaan budaya, dan budaya heritage hingga sekarang masih menjadi masalah ekonomi strategik termasuk di Indonesia yang masuk dalam konsep ekonomi kreatif.

Dalam era yang disebut sebagai Post Industry, yang lain menyebutnya sebagai fase industri keempat, maka tourisme merupakan

industri terbesar keempat dalam sistem ekonomi kapitalisme global. Industri tourisme tumbuh rata-rata per tahun 9 persen. Diperkirakan terdapat 700 juta orang melakukan perjalanan untuk menghabiskan waktu luang. Pada tahun 2020 ini diperkirakan mencapai 1.6 milyar orang melakukan perjalanan untuk menghabiskan waktu senggangnya.

Pemikiran-pemikiran tentang apa Cultural tourism bukan hal yang asing. Pemikiran ini telah dipostulasikan banyak pemikir yang menjelaskan karakteristik dan ciri utama dari cultural tourism. Apa yang dimaksud dengan cultural tourism begitu luas, mencakup definisi budaya itu sendiri, ekosistem, sejarah, hingga narasi.

Heritage dengan demikian, ada di mana-mana, jika yang dimaksud adalah bentuk narasi nasional, identitas nasional, asal usul etnis atau spesies hingga memori yang populer dari suatu nostalgia tertentu. Jadi, heritage itu dapat dipandang sebagai sejarah masa lalu, dan kemudian direpresentasikan sebagai heritage yang dikooptasi menjadi ekonomi baru di era post-industrial.

Situs Sangiran memiliki posisi yang lebih jelas dalam konteks sebagai heritage. Luasnya yang mencakup 56 km persegi, artefak-artefak yang ditemukan, dan benda-benda yang ditelusuri, mendeskripsikan perpaduan antara narasi alam dan narasi kehidupan sosialnya. Situs Sangiran mempertemukan cerita tentang realitas alam dan realitas sosial yang hidup di dalamnya.

Narasi tentang realitas alam menjelaskan tentang asal usul Sangiran pada masa lalu. Deskripsi yang diberikan dan disajikan para geologis memaparkan bahwa dulunya Sangiran adalah Laut Dangkal. Dalam perkembangannya, adanya aktivitas volkanik dari gunung merapi purba seperti Gunung Lawu, Gunung Merapi dan Gunung Merbabu

mengakibatkan terjadinya pendangkalan. Letusan-letusan yang terjadi menciptakan endapan-endapan dan sedimentasi di sekitarnya.

Di sisi lain, narasi tentang kehidupan di situs Sangiran, dipaparkan para arkeologi yang menjelaskan jutaan tahun yang lalu telah hidup spesies hominid yakni manusia purba yang berjalan tegak. Asumsi-asumsi dibangun disekitar temuan fosil hominid ini, sebagai pelengkap dari teori Darwin mengenai Missing Link. Rantai evolusi manusia yang terputus tersebut ditemukan di pulau Jawa khususnya di Situs Sangiran ini.

Bagi industri kepariwisataan, kebenaran narasi ini tidak penting, karena yang utama, narasi semacam ini dapat ditransendensikan menjadi nilai ekonomi. Sejarah selalu menjadi identitas nasional, sedangkan heritage sekarang telah menjadi vitalitas ekonomi yang terbarukan.

Kombinasi antara nostalgia pada masa lalu yang diimajinasikan, potensi ekonomi dan budaya, dan tumbuhnya permintaan konsumsi terhadap hiburan yang dibuat berdasarkan pada budaya dan heritage tadi, menjadi paradigma ekonomi baru yang disebut sebagai cultural tourism.

Brett (1996) mengatakan bahwa daya tarik dari heritage adalah sebuah konstruksi. Artinya, heritage disajikan melalui proses-proses interaksi dan narasi sehingga dikatakannya sebagai hasil konstruksi yang dikomodifikasi dan dipasarkan.

Fenomena semacam ini tergambar dalam tiga istilah yang bertalian: *authenticity*, *escaping into fantasy*, *experiencing reality*. Dengan perkataan lain, makna dan arti heritage ditentukan oleh relasi-relasi sosial yang ada, secara sosial, antropologis, ekonomi dan politik serta kemajuan teknologi.

Melalui ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi kemudian banyak orang melakukan perjalanan ke berbagai penjuru dunia, arah dan

sasaran. Istilah perjalanan sendiri merupakan pemicu lahirnya industri pariwisata. Travel sebagai konsep, tidak sekedar menggambarkan orang melakukan perjalanan dengan biro perjalanan yang memang lekat dengan kepariwisataan.

Tetapi sebagai istilah *travel* memiliki pengertian: sebagai bentuk petualangan personal, usaha untuk melakukan penemuan, atau realisasi diri melalui orang lain (Chard, 1999). Sejumlah literatur menggambarkan istilah travel dimaknai secara saintifik, filosofis, dan penjelajahan hingga diartikan sebagai kolonisasi dan ideologi.

Dengan cara semacam ini, pengembangan situs Sangiran sebagai destinasi wisata khususnya sebagai *cultural tourism* menjadi sangat terbuka, lentur dan menunggu dimatangkan. Sebagai situs, Sangiran telah meninggalkan sejarah, cerita, alur, dan peristiwa-peristiwa masa lalu yang kemudian dikonstruksi kembali, menjadi sebuah *heritage*.

Kumandang Sangiran sebagai *heritage* telah dibunyikan oleh UNESCO yang menempatkan Situs Sangiran sebagai *World Heritage Site*. Di sinilah, penyesuaian dan transendensi terjadi, antara *genuine, authenticity*, identitas, dengan masyarakat *heritage*, yang dikomodifikasi dan dikomersialkan sebagai destinasi wisata dalam industri kepariwisataan.

Apakah upaya menjadikan situs Sangiran sebagai destinasi wisata dengan sendrinya berhasil dan sukses, dengan membranding dan memperkenalkan kepada dunia bahwa Sangiran sebagai *Heritage Dunia*? Keberhasilan ini ternyata tidak hanya ditentukan oleh predikat daerah tersebut sebagai *heritage* atau bukan.

Seperti yang telah dipaparkan bahwa pengembangan destinasi wisata memerlukan tiga perencanaan sekaligus, yakni perencanaan bisnis,

perencanaan pemasaran dan perencanaan pengembangan. Sandangan bahwa Sangiran sebagai Heritage Dunia merupakan modal, tetapi modal ini belum memadai tanpa adanya perencanaan bisnis, perencanaan pemasaran dan perencanaan pengembangan.

### **E. Pengembangan Museum sebagai Destinasi wisata**

Di dalam area situs Sangiran terdapat museum, yakni Museum Sangiran dan 3 Cluster lain yang tampaknya akan dikembangkan menjadi Museum juga. Seperti yang dikemukakan oleh Gunay (2012) Museum dari sejarahnya dipakai sebagai koleksi, pajangan, representasi, eksibisi, dan klasifikasi.

Museum Sangiran sendiri difungsikan ke dalam sejumlah tujuan, yakni pelestarian, representasi, eksibisi, klasifikasi, dan display. Pada saat bersamaan, museum ini dipakai untuk tujuan pendidikan dan kepariwisataan.

Dalam sejarah modern, keberadaan museum jauh lebih terintegrasi. Ruang-ruang yang ada di dalam museum tidak hanya diperuntukkan bagi artefak-artefak seni, arkeologi, naskah-naskah kuno, jenis-jenis bebatuan, atau lainnya.

Di dalam museum dikembangkan pula perpustakaan, ruang rapat dan pertemuan, café, home theatre, diorama dan ruang-ruang display yang disusun secara kronologis. Dengan demikian, museum tidak semata-mata kumpulan benda-benda mati dan bisu, yang tidak menginformasikan apa-apa, melainkan menjadi cara mempresentasikan masa lalu, sejarah dan pendidikan.

Atik (2009) mendefinisikan museum sebagai organisasi permanen yang menjaga dan memamerkan benda-benda koleksi yang terdiri dari



benda-benda kultural, seni, dan benda-benda yang bernilai saintifik yang diperuntukkan bagi pendidikan, riset dan kesenangan. Definisi lain, menyatakan bahwa museum adalah organisasi yang terbuka bagi publik yang dibentuk untuk memamerkan artefak seni, artefak sejarah, artefak ilmiah dan artefak budaya (Sozen & Tanyeri, 1987 dalam Gunay 2012)

Jadi, dengan definisi tersebut, jelas keberadaan museum memiliki implikasi ekonomis, ketika keberadaannya dikunjungi. Kunjungan-kunjungan ke Museum banyak yang dikenakan tarif dan biaya masuk. Museum kemudian mengalami pergeseran tidak semata-mata ruang yang berisi artefak-artefak, melainkan telah menjadi bagian dari industri pariwisata.

Pengembangan keberadaan museum sebagai bagian dari destinasi wisata tentu berbeda dengan pengembangan fisik dan infrastruktur lainnya. Museum secara spesifik dikemas untuk menampung benda-benda yang memiliki nilai seni, budaya, dan akademik.

Eksibisi terhadap benda-benda tersebut umumnya disajikan secara naratif dan kronologis, yang setiap pengunjung dapat membayangkan peristiwa satu terhadap peristiwa yang lain yang direpresentasikan dengan benda-benda tersebut.

Cara-cara semacam ini, tetap dilakukan untuk menjadikannya menarik dan dikunjungi untuk tujuan ekonomi. Meskipun cara tersebut mendapat kritik dari orang seperti Michael Foucault, yang mengatakan bahwa cara-cara menempatkan benda-benda arkeologi, seni dan budaya dalam sebuah museum hanyalah menempatkan benda itu terpisah dari tempatnya yang asli. Foucault mengatakannya sebagai *place things to spaceless*.

Dalam perspektif ekonomi terbarukan-era post industri, museum bagian dari komoditas budaya yang dapat dikomersialkan. Karena itu, berbagai negara di dunia, mengembangkan museum, tidak semata-mata merupakan tempat menyimpan dan merawat benda-benda bersejarah, benda-benda bernilai seni atau benda-benda yang bernilai ilmiah. Museum dapat dipakai sekaligus untuk memperkenalkan cara, nilai dan ideologi suatu bangsa dan kebanggaan kolektif.

Pasar atas keberadaan museum sejalan dengan tujuannya, yakni untuk tujuan penelitian, tujuan pendidikan dan tujuan hiburan. Dengan demikian, pengunjung-pengunjung yang datang ke museum antara lain, pelajar, mahasiswa, dosen, peneliti, penikmat seni dan benda-benda budaya serta masyarakat pada umumnya yang ingin mendapatkan hiburan atasnya.

Prinsip-prinsip pengembangannya untuk dijadikan sebagai bagian dari destinasi wisata, tetap mengacu pada proses-proses perencanaan yang mapan. Proses perencanaan yang mapan tersebut mencakup perencanaan bisnis, perencanaan pemasaran dan perencanaan pengembangan. Perencanaan bisnis mengacu pada kalkulasi finansial terhadap sejumlah objek yang ingin dikomodifikasikan. Perencanaan pemasaran ditujukan untuk menarik perhatian dan meningkatkan kunjungan ke museum.

Banyak museum menjadi bangunan tua yang sepi dan menakutkan karena sepi dari pengunjung. Sedangkan perencanaan pengembangan mencakup pembangunan infrastruktur yang secara visual menarik dan desain artistiknya mendukung ketertarikan seseorang untuk datang menikmatinya.

## **Dimensi Relasi Sosial dalam Pengembangan Destinasi wisata**

Jurgen Habermas pernah menunjukkan tiga hal penting yang selalu dihadapi masyarakat dan sekaligus menunjukkan tingkat kerumitan dari masing-masing masalah tersebut. Pertama, masalah teknis.

Apa yang dimaksud dengan masalah teknis adalah masalah-masalah yang muncul karena menyangkut ketersediaan atau ketidaktersediaan sarana prasarana, alat, atau piranti tertentu yang diperlukan oleh seseorang atau masyarakat agar suatu pekerjaan dapat tercapai karena ketersediaan sarana dan prasarana tersebut. Dalam pandangan Habermas, ini adalah persoalan teknis.

Dari sudut pandang tersebut, permasalahan yang dihadapi masyarakat di situs Sangiran, ketika berkeinginan untuk mengembangkan situs Sangiran menjadi destinasi wisata, dihadapkan dengan buruknya jalan-jalan, minimnya penerangan jalan, minimnya fasilitas-fasilitas yang diperlukan bagi para pengunjung, terhambatnya saluran komunikasi dan internet, maka masyarakat ini menghadapi persoalan teknis.

Oleh karena itu, penyelesaiannya juga bersifat teknis. Pemerintah, investor dan masyarakat mesti melakukan pengembangan dan pembangunan infrastruktur. Penyelesaian secara teknis ini sangat penting karena bersifat *tangible* dan kasat mata yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan seseorang. Dari sisi anggaran dan finansial penyelesaian secara teknis ini menyerap anggaran yang sangat besar, mungkin paling besar untuk mewujudkan penyelesaiannya.

Masalah kedua yang biasanya dihadapi masyarakat adalah masalah yang berhubungan dengan relasi sosial. Banyak pengembangan fisik dan infrastruktur telah dilakukan bagi mewujudkan destinasi wisata yang menarik dan menghibur, namun ketika pengembangan fisik dan

pembangunan infrastruktur telah dilakukan, seiring dengan berjalannya waktu, timbul ketegangan-ketegangan sosial hingga terjadi konflik sosial.

Hubungan individu per individu dalam masyarakat yang diwarnai sejumlah prasangka, kecemburuan sosial, kesenjangan, dan kegagalan komunikasi dapat menimbulkan perselisihan dan konflik. Relasi sosial yang tidak kondusif membawa dampak pada keberadaan dan fungsi sarana dan prasarana yang telah dikembangkan dan dibangun.

Kasus-kasus destinasi di Yogyakarta, terbengkalai disebabkan karena gagalnya terbentuk relasi sosial yang solid dan kompak dalam mengelola daerahnya sebagai destinasi wisata. Akibatnya, pengelolaan terhadap sarana dan prasarana tidak maksimal yang berdampak pada kepuasan para pengunjung. Efek ini bersifat domino hingga membawa akibat pada sepi pengunjung.

Habermas melihat hal ini sama pentingnya dengan persoalan yang berkaitan dengan masalah teknis. Hampir tidak mungkin dilakukan, pengembangan fisik dan infrastruktur dapat terlaksana tanpa adanya interaksi. Persoalan-persoalan pengambilan keputusan membutuhkan partisipasi yang baik dari semua pihak.

Menentukan suatu gagasan bersama, diperlukan interaksi satu sama lain. Bila masalah-masalah yang berhubungan dengan interaksi sosial tidak solid, maka pengembangan fisik dan infrastruktur sebaik apa pun dapat tidak memiliki arti apapun.

Segi-segi penting dari relasi sosial ini adalah tercapainya mutual understanding, saling menghormati, bekerja sama, partisipasi, saling percaya, kesetaraan, dan berbagi pengalaman serta pengetahuan. Sikap-sikap dalam interaksi semacam ini menentukan kualitas relasi sosial yang ada di dalam masyarakat.

Realitas sosial dibentuk melalui interaksi tersebut. Fantasi dan imaginasi yang seperti apa, suatu daerah ingin dikembangkan, termasuk misalnya dikembangkan untuk menjadi destinasi wisata, dikonstruksi secara bersama di dalam dan melalui interaksi.

Masalah ketiga yang dihadapi suatu masyarakat adalah relasi kuasa. Relasi kuasa menyangkut hubungan sosial yang tidak didasarkan pada prinsip kesetaraan dan tujuan untuk membangun pemahaman bersama, melainkan didasarkan pada otoritas dan kewenangan yang dimiliki.

Hak-hak berkuasa terhadap orang lain, kewenangan dan otoritas yang dimiliki, dapat menimbulkan masalah terhadap pengembangan fisik dan infrastruktur terhadap situs Sangiran menjadi Destinasi wisata.

Karakteristik relasi kuasa semacam itu, menentukan kewenangan dan otoritas itu digerakkan ke arah yang mana. Ada tipe kekuasaan yang bersifat “power over” di mana kekuasaan digunakan untuk menguasai dan mendominasi. Kekuasaan digunakan semata-mata untuk mengendalikan dan memperoleh kepatuhan dari orang lain.

Hubungan semacam ini menggambarkan hubungan antara bos-anak buah, atau majikan dengan buruh. Oleh karena itu sifat-sifat kekuasaan semacam ini hanyalah menimbulkan ketergantungan dan penghisapan.

Sedangkan karakteristik kekuasaan yang kedua adalah “power to” di mana kekuasaan, kewenangan dan otoritas yang dimiliki digunakan untuk memberdayakan orang lain. Sumber-sumber daya yang dimiliki digunakan untuk membawa kemajuan, peningkatan kemampuan dan ketrampilan, mendorong partisipasi, dan berbagi terhadap sumber-sumber

daya tersebut. Karakteristik kekuasaan dipakai untuk membawa perubahan masyarakat yang lebih baik.

Dengan paparan ini sangat jelas, kebijakan dan perencanaan yang bertujuan untuk melakukan pengembangan situs Sangiran menjadi Destinasi wisata yang lebih modern dan menarik, juga ditentukan oleh relasi kuasa yang ada di sana.

Relasi kuasa ini dapat dibaca dari berbagai sisi. Misalnya relasi kuasa antara masyarakat dengan tokoh-tokoh setempat. Relasi kuasa antara masyarakat dan tokoh setempat dengan pejabat dan pengurus BPSMP. Relasi kuasa antara masyarakat dengan pemerintah kabupaten yang dalam hal ini dijalankan oleh Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, relasi kuasa antara pemerintah Kabupaten dan Provinsi di satu sisi, sedangkan di sisi lain dengan pemerintah pusat. Sementara itu, hubungan semacam ini juga terjadi antara UNESCO dengan pemerintah Indonesia.

Jadi, secara konseptual, menurut pandangan Habermas, pengembangan dan pembangunan masyarakat, ditentukan oleh cara-cara menyelesaikan ketiga permasalahan tersebut. Masalah teknis, masalah relasi sosial dan relasi kuasa merupakan faktor yang menentukan keberhasilan program pengembangan dan pembangunan situs Sangiran menjadi destinasi wisata yang berhasil.

Penyelesaian-penyelesai teknis belum menjamin suatu program pembangunan dan pengembangan itu berhasil. Penyelesaian-penyelesaian itu harus dilakukan secara simultan dan bersinergi satu sama lain yang satu dengan yang lainnya tidak dapat diabaikan.

## **BAB 3**

### **SANGIRAN: SEJARAH DAN ASAL USUL**

#### **Situs Sangiran: Situs Arkeologi dan Sejarah Manusia Purba**

Paparan berikut, dimaksudkan untuk sekedar memberi “latar” terhadap bagaimana asal muasal Sangiran dikenal sebagai situs arkeologi atau palaentropologi, serta berkaitan dengan segi-segi geologis yang menarik perhatian banyak ilmuwan, satu segi, sedangkan pada segi lain, adalah bagaimana keberadaan situs ini bagi masyarakat yang tinggal di area ini.

#### **A. Sejarah Asal Mula Situs Sangiran**

Letak Situs Sangiran berada di dua Kabupaten yakni Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar. Lokasi ditemukannya, fosil-fosil hewan purba dan manusia purba, berada pada empat desa, yakni Desa Krikilan, Desa Ngebung, Desa Bukuran, Desa Pungsari, Desa Manyarejo, Desa Rejosari, Desa Wonosari dan desa Dayu. Lima atau enam desa berada di Kabupaten Sragen, sedangkan desa Dayu, Wonosari dan Rejsari berada di Kabupaten Karanganyar.

Secara astronomis, Situs Sangiran terletak pada kordinat  $110^{\circ}532'$  Bujur Timur dan  $7^{\circ}24'-7^{\circ}30''$  Lintang Selatan. Kawasan ini terdiri dari wilayah tanah yang berbukit-bukti dengan ketinggian sekitar 25 hingga 100 meter dari permukaan air laut. Beberapa di antaranya terdapat lembah, sungai tua, dan hutan.

Dari peta, situs Sangiran berada di utara Kota Solo sekitar 19,5 Km berada pada jalur transportasi darat antara Solo-Gemolong. Tidak semua kawasan Cagar Budaya Sangiran dapat ditempuh melalui jalan beraspal

yang baik. Jalan beraspal yang relatif baik sepertinya hanya dari arah pintu masuk Jalan Raya Solo-Purwodadi. Dari pintu masuk ini, jalan yang menuju ke lokasi Sangiran khususnya ke Museum Sangiran relatif baik dibandingkan dengan lokasi-lokasi lain seperti Ngebung, Dayu, Dan Manyarejo.

Asal muasal peneliti mulai mendatangi situs Sangiran bermula dari perhatian pemerintah kolonial Belanda pada tahun 1885 yang membentuk suatu komunitas pencinta benda-benda sejarah, benda-benda antik dan benda-benda purbakala di Yogyakarta.

Pembatasan tahun 1885 hanyalah untuk mempermudah peneliti, dalam menyajikan patokan awal. Tentu saja banyak hal yang dapat dijadikan patokan sebagai asbab suatu keadaan. Namun peristiwa pembentukan komunitas pencinta benda-benda purbakala pada tahun 1885 dapat dipandang sebagai cikal bakal munculnya kajian dan studi mengenai arkeologi dan palaentropologi (Surbakti, 2017)

Kerja komunitas bentukan pemerintah kolonial Belanda ini menunjukkan hasil. Prestasi paling nyata adalah terungkapnya rilief karmawibangga pada kaki Candi Borobudur oleh Ijzerman. Banyak bentuk Candi Prambanan dapat dimunculkan yang sebelumnya tidak terlihat. Penggalan yang lebih serius dan sistematis untuk mendapatkan deskripsi dan data di Dataran Tinggi Dieng. Semua ini dikerjakan oleh komunitas pencinta benda-benda sejarah dan purbakala yang dibentuk oleh pemerintah Kolonial Belanda.

Ada seorang Belanda yang bernama Eugene Dubois, ahli anatomi yang terobsesi menemukan “missing link” dari bagian rantai evolusi manusia yang dikemukakan oleh Charles Darwin. Dubois terobsesi menemukan “missing link” dan menyakini bahwa “missing link” tersebut



dapat ditemukan di tanah Indonesia. Tergerak dengan obsesi itu, Dubois kemudian memantapkan diri mendaftar sebagai dokter tentara. Pertama kali ditugaskan di Padang. Ketika ia di Padang, Dubois melakukan penelitian dan penelusuran di Payakumbuh. Tetapi ia tidak menemukan dan mendapatkan sesuatu yang diinginkannya.

Dalam perkembangannya, begitu Dubois mendengar kabar kalau di Desa Wajak Tulungagung Jawa Timur ditemukan fosil tengkorak manusia purba, ia minta dipindahkan ke desa itu, Semata-mata karena ia begitu terobsesi untuk menemukan “missing link” yang masih misteri tersebut.

Dari sanalah kemudian Dubois melakukan penelitian dan penyisiran. Ia melakukan penelitian di sekitar dan sepanjang sungai Bengawan Solo, Kendeng, Trinil, Ngawi, Kedungbrubus dan Sangiran. Dengan demikian, orang pertama yang melakukan penggalian dan pencarian fosil-fosil binatang dan manusia purba adalah Eugene Dubois.

Indonesia menjadi mashur dan terkenal di dunia internasional meskipun di kala itu dengan benda-benda purbakala, karena adanya pameran pemerintahan kolonial di Paris pada tahun 1900-an. Sejak itu, banyak ilm

uan palaentropologi atau pun arkeologi tertarik dengan Indonesia. Pada tahun 1930-an seorang Palaentropoligis dari Jerman yang bernama G.H.R von Koenigswald mengeksplorasi situs Sangiran begitu intensif dan lama. Dalam penggalian fosil itu ditemukan fosil manusia purba jenis *Megantropus Palaeojavanicus* dan *Homo erectus* yang dulu dikenal sebagai *Pithecantropus*.

Di era von Koenigswald norma, nilai dan kepercayaan masyarakat Sangiran mengalami perubahan drastis. Cara Koenigswald yang

mendorong masyarakat untuk menyerahkan benda-benda purbakalanya kepadanya dengan diganti dengan uang, mengubah cara pandang masyarakat Sangiran terhadap lingkungannya.

Semula benda-benda yang mereka temukan itu mereka simpan dan mereka rawat karena dipandang sebagai benda yang bernilai magis-religius, berubah menjadi benda yang bernilai komoditas. Kompleksitas ini berdampak panjang meskipun von Koenigswald telah meninggalkan Sangiran sejak lama.

Lemahnya perhatian pemerintah terhadap upaya pelestariannya, membuat kontrol terhadap kepemilikan dan lalu lintas benda-benda purbakala dari Sangiran tidak dapat diidentifikasi sepenuhnya. Benda-benda itu ada yang tersimpan secara individu di rumah-rumah penduduk, ada yang diserahkan Kepala Desa Toto Marsono yang meneruskan cara Koenigswald dan ada pula yang menjualnya kepada pemburu benda-benda purbakala dalam sebuah transaksi yang bersifat ilegal.

Benda-benda purbakala itu sebagian telah diselamatkan oleh Kepala Desa Toto Marsono, yang menjadi cikal dan bakal berdirinya Museum Sangiran. Benda-benda purbakala yang ada di dalam Museum Sangiran sebagian adalah koleksi pribadi milik Toto Marsono. Namun, sebagian yang lain, benda-benda purbakala itu telah mengalir dan disimpan di mana lagi, tidak diketahui secara pasti.

Baru penataan terhadap keberadaan Sangiran dimulai bersamaan dengan ditetapkannya sebagai Cagar Budaya Nasional pada tahun 1977. Penataan ini diawali dengan didirikannya Museum Arkeologi Sangiran. Adapun benda-benda purbakalanya berasal dari koleksi pribadi milik Kepala Desa Toto Marsono, warga masyarakat Sangiran, para peneliti yang mengembalikan kepada Museum atau lainnya.

Pun demikian, situasi sosial, ekonomi, dan politik pada masa itu membuat Situs Sangiran belum mendapat perhatian secara memadai dibandingkan dengan pembangunan ibu kota, jalan tol Jagorawi, dan gedung-gedung perkantoran pemerintahan pada masa pemerintahan Orde Baru di Jakarta. Sangiran mencari jalannya sendiri untuk berkembang.

Masyarakat mulai menyadari bahwa wilayahnya menarik perhatian banyak orang. Mereka datang ke Sangiran dengan berbagai latar belakang. Ada yang datang untuk tujuan penelitian yang relatif lama sehingga mereka tinggal di sana. Dalam proses penelitian itu, mereka memerlukan bantuan masyarakat lokal setempat. Baik bantuan untuk melakukan penggalian, menunjukkan lokasi-lokasi temuan, atau pun keperluan transportasi lokal dan tempat tinggal untuk menginap.

Keperluan-keperluan semacam itu yang menggugah masyarakat Sangiran untuk menyediakan kebutuhan dan keperluan para pengunjung. Tumbuhlah persewaan kamar untuk tempat tinggal sementara yang menjadi cikal bakal munculnya usaha homestay.

Pendampingan bagi para pendatang memunculkan tour guide ke lokasi-lokasi yang menjadi minat pengunjung. Warung-warung makan sederhana dibuka. Mereka juga melihat peluang untuk membuat souvenir yang menunjukkan apa yang menjadi ciri masyarakat setempat tentang situs manusia dan hewan purba.

Di sisi lain, bergerak pula, mereka-mereka yang secara sembunyi-sembunyi memperdagangkan benda-benda purbakala kepada para pemburu dan pencari benda-benda purbakala untuk dijual. Munculnya pasar gelap terhadap benda-benda purbakala ini turut mewarnai dinamika yang dipicu oleh pemahaman baru yang dipraktekkan oleh von Koenigswald dengan cara membeli dan mengganti temuan dengan uang.

Kontekstualisasi semacam ini perlu diketahui, sebab upaya-upaya untuk memperbaiki tata kelola pelestarian itu sendiri, dihadapkan dengan kompleksitas persoalan yang dipicu oleh masalah ekonomi masyarakat, relasi sosial dan cara-cara masyarakat dan pemerintah dalam memaknai keberadaan situs Sangiran tersebut.

Satu sisi, pelestarian terhadap benda-benda purbakala itu dapat dilakukan, menghentikan transaksi gelap terhadap benda-benda purbakala tersebut, sedangkan di sisi lain, upaya untuk menjadikan situs Sangiran sebagai destinasi wisata tanpa perlu merusak atau menghilangkan keotentikan dan identitas Sangiran sebagai situs Arkeologi dan Palaentologi.

## **B. Temuan-Temuan Fosil Purba**

Dalam catatan sejarah penemuan fosil manusia dan hewan purba di Sangiran, temuan pertama terjadi pada tahun 1936, dua tahun setelah Koenigswald melakukan penelitian di sana. Itupun hasil penyerahan warga yang menemukan fosil rahang bawah manusia purba.

Koenigswald sendiri dengan temuan itu mejadi sangat antusias. Tercatat kurang lebih sepuluh tahun lamanya Koeniswald melakukan penelitian di sana. Sejak penemuan pertama oleh penduduk tahun 1936, kemudian berturut-turut pada tahun 1937 ditemukan tengkorak perempuan, pada tahun 1938 ditemukan dua buah tengkorak, disusul pada tahun 1939 dan 1941 ditemukan fosil rahang bawah.

Penelitian ini terhenti ketika perang dunia kedua. Peran pemerintah kolonial Belanda berhenti yang membawa akibat penelitian Koenigswald pun berhenti. Baru pada tahun 1960, penelitian terhadap situs Sangiran kembali dilakukan oleh peneliti-peneliti yang berasal dari Indonesia

sendiri. Untuk menyebutkan beberapa diantaranya adalah Prof T Jacob dan Prof. C. Danisworo. Keduanya adalah peneliti dari Indonesia, yang memiliki latar belakang keilmuan yang berbeda. Prof. T Jacob dibidang Palaentropologi sedangkan Prof C.Danisworo dalam bidang geologi.

Hingga saat ini tidak ada catatan yang pasti, berapa jumlah fosil yang telah ditemukan di Sangiran. Tidak adanya catatan ini disebabkan tidak adanya dokumen yang menyebutkannya secara pasti, tetapi di sisi lain, ada anggapan bahwa tidak adanya catatan tentang jumlah fosil tersebut juga dikarenakan terlalu banyaknya temuan yang ada di Sangiran.

Namun demikian, secara garis besar, fosil-fosil yang ditemukan di situs Sangiran tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar, yakni Fosil tumbuh-tumbuhan, fosil hewan purba dan fosil manusia purba.

Apa yang dikumpulkan Kepala Desa Toto Marsono, bukan merupakan jumlah semua fosil dan temuan lainnya yang ada. Bahkan banyak fosil-fosil tersebut yang dibawa peneliti ke lembaga dan universitasnya baik di dalam negeri atau pun di luar negeri. Belum fosil-fosil yang dikoleksi secara pribadi dan yang beredar di pasar gelap.

Situs Sangiran diperkirakan telah memberi andil besar bagi ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang palaentropologi, arkeologi, dan geologi. Diperkirakan situs ini memiliki lebih dari 50 sampel fosil hominid. Jumlah ini mewakili lebih dari 65 persen semua fosil hominid yang ditemukan di seluruh Indonesia atau lebih dari 50 persen dari populasi fosil hominid di dunia.

Temuan-temuan fosil di situs Sangiran oleh para peneliti diberi kode atau tanda serta penomoran. Cara ini untuk memudahkan dalam melakukan identifikasi, sampel, kasus, dan lokasi penemuan. Misalnya S-1a. Ini merupakan fosil pertama yang ditemukan pada tahun 1936. Pada

tahun yang sama ditemukan fosil kembali, maka fosil tersebut ditandai dengan S-1b. Huruf S untuk menunjuk Sangiran, sedangkan nomor untuk menunjukkan urutan temuan, yakni temuan pertama, kedua, dan seterusnya.

Namun sejak tahun 1988, temuan yang di situs Sangiran pelabelannya diubah, dengan nama tokoh tertentu baru kemudian diikuti dengan nomor. Contohnya seperti Brahmana 13, adalah fosil gigi-gigi yang disimpan di Jakarta.

Fosil-fosil yang ditemukan pada kisaran tahun 1936 sampai dengan 1950-an tersimpan di luar negeri khususnya di Frankfurt Jerman. Kenapa terjadi demikian, karena memang sejarah awal mulanya Sangiran dikenal karena penelitian-penelitian yang dilakukan oleh orang-orang Barat seperti Eugene Dubois dan von Koenigswald. Fosil-fosil itu terangkut beserta kepulauan mereka ke tempat asal mereka.

Namun setelah itu, fosil-fosil yang ditemukan kemudian tersimpan di tanah air seperti di Sangiran itu sendiri di dalam Museum Sangiran atau di Museum-Museum lain seperti di Museum Geologi UPN Veteran Yogyakarta. Dengan melihat catatan-catatan yang ada fosil dan benda lainnya yang ditemukan di Sangiran tersimpan di Sragen, Bandung, Yogyakarta, dan Jakarta.

Jenis-jenis fosil yang ditemukan antara lain, fragmen rahang atas kiri, fragmen rahang atas kanan (tersimpan di Frankfurt, Jerman), Rahang bawah kanan, tulang-tulang tengkorak (tersimpan di Bandung), fragmen kepala belakang, atap tengkorak laki-laki (Yogyakarta), gigi-gigi, dan tulang paha (tersimpan di Jakarta). Selain yang telah disebutkan sebagai contoh di atas, masih banyak fosil-fosil lainnya.

Dilihat dari Palaentropologis dan stratigrafis, situs Sangiran dipandang sangat penting. Selain dipandang paling lengkap di Indonesia dan dunia, dari sudut pandang tersebut, situs Sangiran menyimpan satuan stratigrafis yang tidak terputus antara jaman Pleosen hingga ke jaman Plestosen Tengah yang waktunya antara 2 juta hingga 200 tahun yang lalu.

Kelengkapan stratigrafis ini dipandang sangat penting yang dapat dipakai memahami kronologi sejarah kehidupan manusia beserta lingkungan alamnya. Dari stratigrafis inilah, kehidupan masa lalu dapat diungkap bagaimana fenomena alam dan sejarah flora dan fauna serta sejarah kehidupan manusia.

Banyak ilmuwan yang datang ke situs Sangiran, memandang bahwa situs Sangiran merupakan laboratorium alam yang sangat berharga, dari berbagai disiplin ilmu dan perspektif. Dengan perkataan lain, intensitas, perhatian, dan ketertarikan para ilmuwan ini karena pandangannya yang menempatkan Sangiran sebagai laborotarium alam. Perspektif yang dikembangkan dari laboratorium alam ini dari sisi Palaentropologi, arkeologi, antropologi, geologi, botani, dan zoologi.

Apa artinya bagi masyarakat Sangiran? Artinya, Sangiran akan senantiasa dikunjungi oleh banyak orang antara lain untuk kepentingan riset, studi, penelitian dan kepentingan ilmiah lainnya. Satu segmen yang relatif pasti dan berkelanjutan bagi mereka, karena banyak yang menempatkan situs Sangiran sebagai laboratorium alam.

Pandangan lainnya menempatkan situs Sangiran sebagai lokasi di mana informasi mengenai proses evolusi manusia tersedia di dalamnya. Karena begitu besarnya temuan dan kelengkapan kajian, membuat UNESCO memberi perhatian terhadap situs ini dan menempatkannya sebagai Heritage Dunia. Dari perspektif bagi pengembangan sebagai

destinasi wisata, penetapan UNESCO terhadap situs Sangiran sebagai Destinasi wisata sebagai modal promosi yang sangat besar gunanya.

### **C. Situs Sangiran: Heritage Dunia dan Cagar Budaya Nasional**

Niatan untuk mengembangkan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata dunia, bukannya tanpa alasan. Pertama, situs Sangiran dipandang sebagai laboratorium alam paling lengkap, eksotik dan atraktif bagi para peneliti berbagai disiplin ilmu. Kedua, pengakuan badan internasional seperti UNESCO terhadap situs Sangiran sebagai Heritage Dunia.

Pengakuan lembaga internasional seperti UNESCO jelas memperteguh dan memperkenalkan situs Sangiran ke dunia internasional. Ketiga, situs Sangiran ini juga ditetapkan oleh pemerintah Indonesia sebagai Cagar Budaya Nasional.

Keempat, di daerah situs Sangiran ini dibangun Museum Sangiran yang berisi diorama-diorama yang menarik yang menggambarkan proses-proses evolutif manusia, hewan dan tumbuh-tumbuhan. Museum ini kemudian dintegrasikan dengan pengembangan museum yang dinamakan cluster. Pengembangan ini mencakup tiga cluster yakni cluster Ngebung, cluster Dayu, dan cluster Manyarejo.

Sebagai cagar budaya atau sebagai heritage dunia, luas wilayahnya adalah 56 km persegi. Wilayah ini mencakup dua kabupaten yakni kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sragen dengan sebagian besar berada pada wilayah kabupaten Sragen pada tiga desa utama, yakni desa Ngebungan, Krikilan dan desa Manyarejo. Satu desa berada di Kabupaten Karanganyar.

Penetapan situs Sangiran menjadi World Heritage Sites tidak terjadi tanpa proses. Pada tahun 1985, pemerintah mengusulkan kepada



UNESCO agar situs Sangiran menjadi World Heritage Sites. Niatnya adalah situs Sangiran tidak semata-mata memiliki kepentingan nasional saja, melainkan menjadi kepentingan dan perhatian dunia internasional seperti UNESCO.

Atas usulan pemerintah, maka situs Sangiran masuk ke dalam World Heritage List yang pada saatnya akan diverifikasi apakah situs ini memang layak menjadi World Heritage atau tidak.

Sebuah tim yang dipimpin oleh Dr. Alan G.Thorne yang tergabung dalam ICOMOS (International Council on Monuments and Sites) mengadakan penilaian menyeluruh terhadap situs Sangiran, apakah memiliki potensi dan layak sebagai World Heritage.

Hasilnya, tim ini merekomendasikan kepada UNESCO bahwa situs Sangiran layak dijadikan World Heritage. Menurut Thorne, situs Sangiran layak untuk dinominasikan dan nominasi patut diterima. Sangiran terbukti merupakan situs yang secara global sangat signifikan, juga telah mampu menunjukkan dari berbagai aspek dari evolusi fisik dan budaya manusia yang sangat panjang dalam konteks lingkungan.

Penetapan ini dilakukan UNESCO berdasarkan sidang World Heritage ke-20 yang dilaksanakan di Mexico yang berlangsung pada tanggal 2-7 Desember 1996. Sidang ini menyimpulkan bahwa situs Sangiran memiliki nilai bagi dunia dan nilai pentingnya melampaui beberapa situs yang masuk daftar dalam Warisan Dunia yang disidangkan saat itu. Secara umum ada dua hal penting kenapa situs Sangiran diterima sebagai World Heritage site, yakni:

- a. Situs Sangiran merupakan merupakan salah satu dari situs kunci guna memahami proses evolusi manusia di dunia melalui fosil-fosil baik fosil manusia dan fosil hewan vertebrata yang ditemukan

dalam lapisan tanah purba di area Sangiran yang kemudian ditentukan luasnya mencapai 56 km persegi

- b. Dengan temuan-temuan yang ada, situs Sangiran ternyata memberi evidensi-evidensi akademik dan ilmiah yang mampu menjelaskan proses evolusi manus purba dari jaman Pleosen hingga jaman plestosen hingga penjelasan Homo Sapien.

Dengan penetapan tersebut, menjadi jelas sudah bahwa situs Sangiran tidak lagi hanya menjadi perhatian pemerintah Indonesia, tetapi juga menjadi perhatian dunia. Karena penetapan itu, perhatian dunia khususnya UNESCO mencakup perhatian terhadap pemeliharaan dan pelestariannya. Pemerintah kemudian membentuk suatu badan pelestarian bagi Sangiran ini yakni BPSMPS

#### **D. Dome Sangiran**

Aspek lain yang menarik yang ada di situs Sangiran adalah Dome Sangiran yang dikenal sebagai Kubah Sangiran. Kubah Sangiran bukan berkaitan dengan fosil-fosil dan temuan-temuan artefak yang ditemukan, melainkan berkaitan dengan proses-proses geologis yang terjadi di sana.

Ada pandangan bahwa Sangiran merupakan kawasan yang dikontrol oleh struktur geologis yang bersamaan dengan faktor-faktor eksogenik yang mencakup curah hujan, erosi, pelapukan, dan sedimentasi, dan faktor-faktor geomorfik yakni berkaitan dengan jenis lapisan bebatuan dan tanah. Oleh karena itu, situs Sangiran memiliki keunikan dari struktur geologis dan geomorfologis.

Hubungan antara fosil-fosil yang ditemukan dengan lapisan-lapisan tanah dan bebatuan serta kondisi eksogenik termasuk keberadaan

gunung merapi purba, mampu mendorong dan menciptakan kubah yang sangat luas dan menarik.

Ini yang tampaknya menjadi keunikan Sangiran dan wajar kemudian jika Sangiran ditempatkan sebagai Laboratorium alam yang luar biasa. Penelitian-penelitian geologis sering dilakukan di sini. Lapisan-lapisan tanah dan bebatuan di sana memberi gambaran yang relatif utuh terhadap proses evolusi tanah dan lingkungan.

Morfologi Sangiran diyakini sebagai kubah struktural yang puncaknya tererosi dari aliran “annular” yakni perpaduan aliran yang radial dan aliaran yang melingkar. Sebagai kubah, Sangiran memperlihatkan penampang-penampang lapisan geologis yang menarik bagi wisatawan, karena menunjukkan adanya perbedaan usia atas penampang-penampang tersebut.

Bagi sebagian besar masyarakat, fenomena ini sebagai pemandangan alam, tetapi sebagian yang lain, menunjukkan proses-proses geologis yang dapat dijelaskan secara ilmiah dan secara alamiah.

Narasi tentang Dome Sangiran yang ditunjukkan dengan keadaan alam situs Sangiran menjadi potensi besar bagi pengembangan wisata di wilayah Sangiran. Relasi terbentuknya kawasan Sangiran sebagai Kubah, dibentuk oleh faktor-faktor yang saling berhubungan tadi.

Dome ini dapat membuat wisatawan penasaran berkaitan dengan banyaknya spekulasi pendapat dan situasi alam yang eksotik Sangiran. Misalnya ada yang berspekulasi bahwa sungai Cemoro memotong struktur kubah Sangiran. Ada pula spekulasi yang menyatakan bahwa struktur kubah Sangiran berkaitan dengan penggelinciran gravitas bahan vulkanik di lereng gunung merapi.

Prinsipnya, kubah Sangiran terbentuk karena lapisan plastis yang ditekan baban dari lapisan atas, apalagi tekanan dari atas ini tidak merata. Akibatnya topografi dan geografis situs Sangiran ada yang berupa lembah, bukit-bukti, sungai-sungai tua yang aliran airnya sudah tidak terlihat lagi, dan pasir-pasir sungai yang diperkirakan berasal dari laut dangkal.

## **BAB 4**

### **POTENSI KEWISATAAN SITUS SANGIRAN**

#### **Situs Sangiran: Penunjang Potensi Wisata**

Dalam industri pariwisata, orang bepergian ke suatu tempat, ternyata dilatarbelakangi dengan berbagai alasan. Alasan-alasan ini benar-benar dicermati seperti apa, untuk melihat peluang yang dapat dilakukan dari segi kapitalisasi modal dan ekonomi. Industri kepariwisataan ternyata melibatkan banyak pelaku. Berikut adalah potensi dan kesiapan Sangiran sebagai destinasi wisata

#### **A. Akses Transportasi dan Keterjangkauan**

Industri wisata selalu berkaitan dengan dengan industri transportasi baik penerbangan, pelayaran maupun darat. Dengan sendirinya mobilisasi manusia di dunia menggerakkan sektor biro perjalanan, travel dan transportasi. Dari sisi ini, lokasi Situs Sangiran sebenarnya bukan lokasi yang sangat sulit dijangkau. Jarak antara Situs Sangiran dan Airport Adi Soemarmo sekitar 30 kilometer.

Jarak situs Sangiran dengan kota Solo sekitar 20 kilometer. Situs Sangiran berada pada lintasan antara kota Solo dan Blora khususnya Purwodadi. Moda transportasi yang langsung menuju lokasi situs Sangiran belum tersedia. Oleh karena itu, situs Sangiran mesti terintegrasi dengan biro-biro perjalanan dan travel dan memasukkan situs Sangiran sebagai salah satu destinasi dalam program-program paket wisata.

Kedua, industri yang bergerak di bidang akomodasi, resort dan perhotelan. Mereka yang bepergian jauh, di tempat tujuannya, tidak ada sanak famili, maka untuk memenuhi apa yang mereka perlukan selama

menyelesaikan urusan dan kepentingannya di tempat semacam itu, ia membutuhkan tempat menginap untuk beristirahat dan memiliki tempat yang privasi untuk mengelola kepentingannya selama di tempat itu.

Situs Sangiran memiliki potensi semacam itu, yakni mengembangkan tempat-tempat penginapan. Beberapa titik di lokasi di Sangiran khususnya di desa Krikilan telah berdiri beberapa homestay yang memang dimaksudkan sebagai penginapan bagi pengunjung di sana.

Lingkungan yang eksotis dan alami, dengan kondisi alam yang berbukit-bukit, lembah dan sungai tua, pengembangan sarana dan prasarana akomodasi dapat dikemas selaras dengan kondisi tersebut. Artinya, pengembang mesti mempertimbangkan sejumlah faktor, model akomodasi dan penginapa yang seperti apa yang dapat dikembangkan di sana.

Apakah lebih tepat dibangun homestay, cottage, guest house atau hotel. Dari sisi lahan, situs Sangiran memungkinkan untuk pengembangan semacam itu, tanpa harus merusak keotentikan dan kelestariannya sebagai Heritage dunia dan cagar budaya nasional.

Ketiga, industri kuliner, makanan dan minuman. Masalah makanan dan minuman berhubungan dengan kebutuhan fisiologis yang paling dasar dari manusia. Siapapun seseorang yang bepergian, maka selama dan ditempat yang dituju, memerlukan untuk makan dan minum.

Ada banyak jenis makanan, resep yang ditawarkan, dan minuman-minuman tertentu. Industri ini hidup secara simultan dengan industri perhotelan, akomodasi, resort, cottage, bungalow atau guest house yang mungkin paling sederhana.

Dari sisi potensi industri kuliner, situs Sangiran dan masyarakatnya, belum menemukan produk-produk kuliner, makanan, dan

minuman yang dapat digunakan sebagai identitas dan penciri dari situs Sangiran. Dalam wujudnya yang masih sederhana, masalah makanan dan minuman yang ada di sana barulah disajikan dan dijajakan dalam warung-warung makan sederhana.

Beberapa menyebutkan bahwa masyarakat mengembangkan jenis camilan dan jajanan yang berbasis singkong dan ketela. Pun demikian, bagaimana meracik dan mendesain bahan tersebut menjadi jenis makanan yang kreatif, unik dan diminati, menjadi persoalan tersendiri.

Selama ini makanan-makanan itu hanya diubahnya menjadi keripik atau makanan yang daya tahannya hanya 1 atau 2 hari saja. Makanan lokal yang disajikan antara lain tempe, mendoan, pecel, tumpang, rames, rawon dan soto. Jenis-jenis makanan tersebut mungkin diremehkan sendiri oleh masyarakat, tetapi jika dikemas dan disajikan dalam cara dan metode yang kreatif, inovatif dan atraktif, tidak mustahil semua jenis makanan tersebut menjadi penciri dari situs Sangiran. Misalnya situs Sangiran dikenal dengan tempe bungkus daunnya, atau nasi tumpang khas Sangiran, wedang jahe khas Sangiran.

Keempat, industri hiburan. Industri kepariwisataan pada umumnya bertemal dengan industri hiburan, seperti tempat-tempat keramaian, seperti musik, tempat perbelanjaan, gamelan, atraksi budaya, festival, pagelaran, pentas seni, malam seni dan promosi, tarian, dan tempat permainan serta tempat pameran.

Pada umumnya, tempat dan hal semacam ini dikunjungi setelah keperluan utama orang bepergian terpenuhi. Pada agenda kegiatan kedua atau ketiga mereka menghabiskan waktu untuk hal-hal yang ringan dan menambahkan sensasi serta pengalaman baru.

Potensi yang ada diantaranya adalah musik lesung. Irama dan suara yang dihasilkan dari lesung. Lesung itu sendiri dulu digunakan untuk memecah butir padi atau digunakan untuk menumbuk sesuatu agar menjadi halus. Tumbukan antara alu dan lesung itu menghasilkan suara dan irama tertentu yang menarik.

Kerajinan-kerajinan yang dihasilkan oleh masyarakat Sangiran dapat disajikan dalam bentuk pameran, sentral kerajinan dan dipertontonkan dalam etalase yang menarik. Di Sangiran pula dikenal Batik Sangiran, yakni batik yang bermotifkan manusia purba. Sanggar kesenian dan tari meskipun dalam rintisan dapat menjadi potensi kepariwisataan bagi masyarakat Sangiran.

## **B. Segmentasi Pengunjung**

Siapa yang menjadi pengunjung selama ini? Pertanyaan ini sangat penting untuk menentukan cara-cara berpromosi dan cara-cara melayani para pengunjung sehingga mereka betah tinggal di situs Sangiran dan membelanjakan uangnya untuk keperluan-keperluannya selama berada di Sangiran.

Alasan seseorang bepergian itu antara lain karena mengunjungi keluarga, perjalanan dinas dan diplomatik, perjalanan bisnis dan perdagangan, kunjungan peribadatan dan keagamaan, kunjungan konferensi, kongres dan seminar, kunjungan berobat, kunjungan melancong dan wisata. Dalam alasan dan motif yang mana pun, perjalanan-perjalanan semacam itu dipandang sebagai peluang dalam industri kepariwisataan.

Dari semua motif berkunjung tersebut, situs Sangiran dikunjungi lebih terdorong untuk melakukan penelitian dan kajian. Kelompok ini



lazimnya relatif lama dan memiliki peluang untuk tinggal di Sangiran beberapa hari. Selain melakukan penelitian dan kajian, mereka yang berkunjung ke sana hanya merasa penasaran dan keingintahuan saja. Kelompok ini tidak akan tinggal berlama-lama.

Ada pula yang datang dengan keluarga, rombongan dengan bus atau diantar oleh biro perjalanan dan travel. Dalam skala kecil ada pula yang datang dengan kendaraan mobil pribadi atau berkendara sepeda motor.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di lapangan, pada dasarnya mereka yang berkunjung ke situs Sangiran secara umum dan Museum Sangiran dapat dibedakan menjadi empat kelompok besar, yakni:

a. Kelompok umum

Ciri dari pengunjung ke situs Sangiran kelompok umum ini adalah masyarakat yang datang untuk berekreasi dengan tujuan melihat-lihat dan menyaksikan koleksi fosil-fosil, pemandangan yang ada, dan menyempatkan makan dan minum di lokasi situs Sangiran atau Museum Sangiran. Namun, kedatangan mereka ini hampir-hampir tidak didorong keingintahuan secara mendalam dan serius terhadap sejarah dan segi ilmiah dari temuan-temuan tersebut. Namun dari data yang dimiliki Museum, jumlah mereka menempati urutan kedua, dari jenis pengunjung kelompok lain. Kebanyakan mereka datang dari masyarakat sekitar yang ada di Jawa Tengah.

b. Kelompok Pelajar dan Mahasiswa

Kelompok pengunjung yang kedua adalah pelajar dan mahasiswa. Baik pelajar dan mahasiswa umumnya berkunjung dengan maksud tujuan pendidikan dan penelitian. Meskipun antara pelajar dan mahasiswa memiliki tujuan pendidikan, derajat ketelitian dan

kedalaman yang ingin diketahui memiliki perbedaan tingkatan. Pengunjung pelajar masih sebatas melihatnya dari aspek sejarah dan evidensi-evidensi yang ada. Sedangkan mahasiswa umumnya tidak merasa puas hanya melihatnya dari sejarah. Mereka dapat meneruskan keingintahuan itu ke lokasi-lokasi fosil atau benda yang ditemukan. Mahasiswa adakalanya melakukan penelitian untuk beberapa waktu dan menginap di sana. Mahasiswa yang datang ke sana berlatar belakang program studi yang bermacam-macam. Namun karena di sana dikenal sebagai Dome Sangiran, banyak mahasiswa berlatar belakang program studi geologi, antropologi, palaentropologi, antropologi, zoologi, dan botani, yang datang ke sini. Meskipun demikian, sejumlah mahasiswa, dari program studi sosiologi dan komunikasi juga banyak tertarik untuk meneliti di lokasi ini.

c. Kelompok Ahli

Kelompok ahli merupakan kelompok berikutnya yang datang dan berkunjung ke Sangiran. Kelompok ahli ini dapat merupakan dosen, peneliti, guru besar, asisten peneliti dari universitas atau pusat kajian atau lembaga-lembaga penelitian baik di Indonesia atau pun di luar negeri. Mereka datang dengan timnya atau sendiri. Biasanya bermukim untuk beberapa waktu. Tujuan utama mereka adalah untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan. Melakukan pembuktian-pembuktian tertentu atau melakukan pengujian terhadap asumsi-asumsi, hipotesis-hipotesis tertentu dan membangun teori-teori baru tentang proses-proses geologis, dan proses-proses evolusi alam dan manusia.

d. Kelompok Wisatawan Asing

Kelompok wisatawan asing merupakan kelompok yang berkunjung untuk berekreasi, mendapatkan pengalaman baru, dan melihat peninggalan-peninggalan sejarah masa lalu pada bangsa lain. Kelompok wisatawan asing yang berkunjung ke situs Sangiran dapat dikatakan wisatawan-wisatawan yang memiliki minat dengan sejarah bangsa lain, dengan keingintahuan yang besar, namun sebatas pada kesempatan mereka datang berkunjung. Meskipun tetap terbuka bagi mereka untuk kembali ke Sangiran, tetapi kecil kemungkinannya. Umumnya mereka datang dalam bentuk rombongan dan dikordinir melalui biro perjalanan dan travel.

### **C. Potensi Alam**

Sangiran dari sisi alam memiliki potensi yang sangat luar biasa untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata. Dari sisi luasnya, mencakup 56 kilometer persegi, lahan yang luas, untuk dapat dikembangkan menjadi destinasi wisata. Luasnya wilayah ini mencakup desa Krikilan, desa Bukuran, Desa Ngebung, Desa Manyarejo, Desa Pungsari, Desan Rejosari, dan Desa Dayu.

Sebagai situs selain mencakup sejumlah desa, ternyata wilayah-wilayah desa itu berada di sejumlah kecamatan yang berbeda dan Kabupaten yang berbeda pula, yakni Kabupaten Sragen dan Kabupaten Karanganyar. Pusat situs Sangiran berada di Kecamatan Kalijambe, tetapi

area yang lain mencakup Kecamatan Plupuh, dan Gemolong serta Kecamatan Kalioso.

Di setiap kecamatan dan desa memiliki kontour alam yang bervariasi. Ada yang merupakan lembah, sungai, persawahan, bukit-bukit, hutan dan pemukiman. Tanahnya yang berbukit-bukit, secara keseluruhan situs Sangiran berada pada area yang tidak rata, tetapi bergelombang naik dan turun.

Tipe tanahnya retak dan mudah bergerak ketika musim kemarau. Beberapa kali, komunitas motor trail dari luar Sangiran memanfaatkan Sangiran sebagai rute penjelajahan mereka tanpa masyarakat Sangiran ketahui dari mana mereka masuk dan dari mana mereka keluar dari area tersebut.

Beberapa lokasi di antaranya ada sumber air tetapi dengan rasa asin. Temuan ini memperkuat dugaan kalau Sangiran dulunya adalah laut dangkal yang mengalami gerakan ke permukaan.

Ada sejumlah potensi utama yang dapat dilihat dari keberadaan situs Sangiran.

a. Sangiran sebagai Cagar Budaya

Budaya mencerminkan cara hidup sehari-hari dalam masyarakat. Penetapan Sangiran sebagai Cagar Budaya, karena di dalamnya baik lingkungan alam, lingkungan sosial dan serta temuan-temuan yang muncul ke permukaan dari lapisan-lapisan tanah yang tererosi, menunjukkan di lokasi Sangiran pernah dan telah hidup suatu tatanan kehidupan yang relatif “lengkap”. Oleh karena itu, Pemerintah menetapkan sebagai Cagar Budaya. Dalam kedudukannya sebagai Cagar Budaya, tersirat perlunya

pelestarian dan bagi pendidikan. Ada potensi besar Sangiran dikembangkan sebagai destinasi wisata Budaya dan Destinasi wisata Pendidikan. Aspek keaslian (otentisitas) dari benda-benda cagar budaya dapat dikonstruksikan ke dalam narasi, aktivitas kehidupan, perkembangan teknologi, bahkan suatu imajinasi tertentu masa lalu yang dipresentasikan pada masa kini. Istilah “balung buto” yang dilekatkan pada temuan-temuan di Sangiran oleh masyarakat setempat dapat disinergikan antara narasi mitologi dengan narasi ilmiah. Dengan perkataan lain, perpaduan antara wisata budaya dan wisata pendidikan dapat dikemas ke dalam display atau diorama yang menghibur dan pengetahuan, yang dipertontonkan baik secara outdoor atau pun indoor. Bahkan dapat disajikan dalam aktivitas nyata dalam kehidupan masyarakat Sangiran itu sendiri.

b. Sangiran sebagai World Heritage

Penetapan Sangiran sebagai World Heritage oleh UNESCO tidak dapat dilepaskan dari kondisi dan keadaan alam Sangiran itu sendiri. Potensi alam, temuan-temuan fosil manusia purba, hewan purba dan tumbuhan purba, dari lapisan-lapisan tanah yang tererosi, adalah potensi yang dimiliki Sangiran, yang karena potensi itu dapat dijadikan sebagai World Heritage Sites. Dengan penetapan tersebut, nama Sangiran dikenal oleh masyarakat Internasional. Sedangkan keterkenalan suatu daerah atau destinasi menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan jika destinasi tersebut dijadikan tempat wisata. Secara spesifik, dengan dijadikan Sangiran sebagai World Heritage, maka dapat

mendorong wisatawan-wisatawan dunia untuk datang ke Sangiran. Keingintahuan mereka tentang Sangiran, dapat meliputi banyak hal, eksotisnya, keotentikan alam, atau berkaitan dengan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan arkeologi, zoologi, palaentropologi dan botani.

c. Sangiran sebagai Laboratorium Alam

Dari pengalaman yang berkunjung, ternyata ada yang menempatkan Sangiran sebagai Laboratorium alam, sebagai objek penelitian sekaligus sebagai objek eksperimen dan pembuktian. Layaknya sebuah laboratorium, maka Sangiran dapat dikembangkan menjadi sebuah Laboratorium alam yang menarik, yang dilengkapi dengan perlengkapan-perengkapan teknik, dan bahan-bahan laboratorium yang dibutuhkan. Untuk itu diperlukan kajian, desain laboratorium yang seperti apa yang menempatkan Sangiran sebagai objek penelitian, serta sarana-sarana seperti apa yang diperlukan bagi penelitian, bagi ilmuwan dari berbagai disiplin ilmu dan penjuru dunia ketika menempatkan Sangiran sebagai pusat kajian mereka.

d. Sangiran sebagai Kubah Geologis

Ini bagian lain yang mendapat perhatian besar dari banyak kalangan bahwa situs Sangiran merupakan kubah yang tercipta dari proses-proses geologis, stratigrafis, dan geomorfologis. Pemerintah Kabupaten Sragen telah membangun menara pandang yang digunakan untuk melihat keseluruhan area situs Sangiran. Wujud kubah tersebut dapat dipertegas dengan

menunjukkan hubungan antara lapis-lapis tanah, sungai, lembah, bukit-bukit, dan hutan. Kubah Sangiran dapat diangkat menjadi suatu tema tersendiri, yang dapat dikembangkan ketika situs Sangiran dikembangkan menjadi Destinasi wisata.

Sangiran sebagai Cagar Budaya, World Heritage Site, Laboratorium alam dan sebagai Kubah Geologis, terkait satu sama lain. Keempat-empatnya dapat diintegrasikan menjadi satu paket pengembangan. Selain memang difungsikan untuk kepentingan penelitian dan pengujian, secara fisik, ditunjukkan dengan keadaan alam yang ada di Sangiran tanpa perlu merusak atau mendistorsi keaslian atau otentisitas situs Sangiran.

#### **D. Museum Sangiran dan Kluster Museum**

Keberadaan Museum Sangiran dan Kluster Museum Sangiran jelas merupakan objek yang dapat dikembangkan lebih jauh sebagai daya tarik bagi situs Sangiran ketika dijadikan destinasi wisata internasional. Museum Sangiran saat ini jauh lebih baik dibandingkan 5 atau 10 tahun yang lalu. Perhatian pemerintah untuk mempercantik Museum Sangiran, mulai dirasakan ketika pengembangan ekonomi kreatif digencarkan pemerintah. Sektor kepariwisataan dipandang sebagai ujung tombak bagi perkembangan ekonomi kreatif.

Untuk memperluas cakupan destinasi wisata, agar tidak terfokus pada Museum Sangiran, pemerintah mengembangkan kluster Museum, di empat lokasi, yakni Kluster Bukuran, Kluster Ngebugan, Kluster Manyarejo dan Kluster Dayu. Lokasi-lokasi tersebut memiliki segi historis sebagai tempat ditemukan fosil-fosil yang jumlah dan ukurannya signifikan yang sekarang tersimpan di Museum Sangiran.

Perluasan kluster memiliki arti strategis. Pertama, destinasi wisata akan berkembang lebih luas dibandingkan dengan sekarang yang masih terfokus pada Museum Sangiran yang terletak di desa Krikilan. Selama ini desa-desa yang masuk dalam area situs seperti Bukuran, Ngebung, Dayu, dan Manyarejo, hampir-hampir tidak tersentuh.

Kedua, perluasan tersebut akan membawa perubahan pada perbaikan infrastruktur yang menghubungkan antara Museum Sangiran dengan semua Kluster Museum. Dengan perbaikan infrastruktur khususnya jalan yang menghubungkan antara Museum Sangiran dan Kluster mendorong mobilitas sosial meningkat.

Ketiga, perluasan ini mendorong adanya peningkatan perekonomian terhadap desa-desa yang terhubung. Kunjungan wisatawan yang datang ke kluster membuka peluang bagi masyarakat setempat untuk menyediakan kebutuhan-kebutuhan dan keperluan-keperluan.

Ada dua hal penting ketika seorang wisatawan berkunjung ke destinasi wisata, yakni seberapa lama mereka bertempat tinggal di lokasi tersebut dan berapa banyak uang dibelanjakan di tempat tersebut. Dengan dua hal itu, maka pertumbuhan ekonomi di desa tersebut dapat terjadi.

### **E. Potensi Penduduk dan Budaya Masyarakat**

Sebagaimana telah dipaparkan bahwa industri kepariwisataan ditopang sepenuhnya dengan “hospitality” yakni keramahan dan penerimaan masyarakatnya. Cara mereka menerima wisatawan sangat menentukan ketahanan pengunjung. Dari sisi ini, kesenian masyarakat, kebersihan lingkungan, tradisi yang dijunjung tinggi, kebiasaan-kebiasaan, pameran budaya, resep dan jenis makanan dan minuman merupakan



potensi yang dapat dikembangkan sedemikian rupa di tempat destinasi wisata.

a. Homestay

Masyarakat mengusahakan penginapan bagi wisatawan yang berkunjung dan menginap di lokasi. Banyak di lokasi sekitar museum berdiri homestay dengan paket dan harga yang beragam. Namun secara keseluruhan, jumlah homestay ini 69industry kecil. Itu pun tidak semua homestay ada yang menginap. Tingkat hunian masih rendah. Pun demikian, homestay dapat dikembangkan oleh masyarakat dan dipandang sebagai peluang ekonomi bagi mereka

b. Souvenir

Pengembangan souvenir oleh masyarakat juga merupakan potensi pendukung ketika situs Sangiran dikembangkan menjadi destinasi wisata nasional dan internasional. Di beberapa titik, terpampang papan yang bertuliskan: Souvenir. Souvenir sebagai potensi wisata dikembangkan untuk turut mempertegas identitas atau icon situs Sangiran sebagai situs Arkeologi. Pun begitu kemampuan untuk membuat souvenir yang sejalan dengan icon situs Sangiran masih perlu dilakukan.

c. Warung, Kedai atau Kios

Jumlah warung, kedai dan kios di situs Sangiran yang memang dimaksudkan untuk menopang keberadaan situs Sangiran masih sangat terbatas. Warung makan dan kedai makan ini tersedia di sekitar Museum Sangiran. Dalam kenyataannya, tidak semua masyarakat memiliki kemampuan untuk membuka usaha warung makan atau warung minuman, Juga kenyataan

bahwa tidak semua memiliki akses untuk diijinkan berjualan di lokasi Museum Sangiran. Keberadaan warung, kedai atau kios sangat diperlukan bagi menopang situs Sangiran sebagai destinasi wisata

d. Tour Guide

Ketrampilan menjadi seorang tour guide menjadi potensi yang dapat dikembangkan bagi penduduk. Kemampuan berbahasa asing, penguasaan terhadap lokasi, penguasaan terhadap sejarah, penguasaan terhadap narasi yang ingin ditonjolkan kepada wisatawan menjadi sangat penting yang di dalamnya termasuk bagian dari hospitality. Peran mereka sangat penting di dalam menentuka keberhasilan dan membuat wisatawan berlama-lama di lokasi destinasi wisata. Dari jumlah personil masih terbatas.

e. Kerjasama dengan Biro Perjalanan dan Travel

Kerjasama dengan biro perjalanan dan travel yang menjadikan kunjungan ke situs Sangiran sebagai bagian dari paket kunjungan merupakan potensi yang mesti dilakukan bagi pengembangan situs Sangiran sebagai destinasi wisata.

f. Keterlibatan dan Partisipasi Masyarakat

Kesadaran kolektif dan kerjasama antara pelaku ekonomi di area situs Sangiran menjadi kunci keberhasilan suatu desa tertentu menjadi destinasi wisata. Masalah interaksi satu dengan yang lain, seringkali menjadi konflik dan perbedaan kepentingan yang menjadikan tujuan destinasi wisata tidak berhasil. Kesenjangan kesempatan dan persoalan siapa mendapat apa, yang lain tidak mendapatkan kesempatan, kerap

menjadi pemicu terjadinya diharmonisasi. Interaksi pada satu sisi sebagai potensi yang harus dikembangkan, sekaligus pada sisi lain sebagai ancaman.

g. Seni dan Budaya

Seni lesung, pewayangan, sanggar teater dan tari serta ritual-ritual lainnya yang ada di area situs Sangiran merupakan potensi dalam bidang seni dan budaya. Kreasi batik, yang dikenal dengan batik Sangiran juga bagian dari potensi yang ada. Ketrampilan masyarakat dalam membuat mebelair dapat disinkronkan dengan icon Sangiran sebagai situs Arkeologi. Tema-tema seni budaya dapat dikreasi senafas dengan tema-tema yang dikembangkan dalam destinasi wisata.

## **BAB 5**

### **ANALISIS DESTINASI WISATA**

#### **Analisis Potensi Kepariwisataan Situs Sangiran**

Ada beragam potensi yang dimiliki situs Sangiran untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata nasional atau pun internasional. Berikut adalah penyajian analisis potensi situs Sangiran berdasarkan sejumlah pengamatan, wawancara, percakapan sehari-hari, penjelajahan dan kunjungan-kunjungan sejumlah lokasi. Dari potensi yang dimiliki situs Sangiran untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata tersebut terdapat beberapa analisis penting:

#### **A. Permasalahan teknis dan Infrastruktur**

Untuk membayangkan situs Sangiran sebagai destinasi wisata seperti tempat-tempat yang lain yang telah mapan seperti Karimunjawa, Borobodur, Prambanan atau pun Tebing Breksi misalnya, situs Sangiran masih harus menata dan berbenah diri. Sebagai destinasi wisata internasional, seharusnya denyut kehidupan di area ini berlangsung 24 jam tanpa berhenti.

Harus ada aktivitas baik bersifat pendidikan,hiburan maupun yang ditunjukkan di sana secara rutin. Turisme apalagi jika sudah di level internasional, adalah sebuah 72ndustry layanan yang membutuhkan pengelolaan dan pengorganisasian, termasuk susunan personel berupa pekerja yang dapat mendukung kepuasan pelanggan sepanjang berada di lokasi wisata (Witt dkk, 2013).

Sementara, jika dilihat, infrastruktur di situs Sangiran belum memadai. Padahal Kurangnya fasilitas akomodasi dan kualitas infratraktur bisa menjadi hambatan bagi suksesnya pengembangan turisme (Firou & Croitoru, 2016).

Infrastruktur jalan yang rusak dan tidak terurus, penerangan jalan di malam hari yang cenderung menakutkan dibandingkan dengan eksotis karena gelap gulita, sarana transportasi tidak memadai, terbatasnya sarana dan prasarana pendukung bagi para wisatawan, menjadikan impian situs Sangiran menjadi jauh untuk dapat diwujudkan

Bahkan Soshkin (2019) pernah menyatakan "*if you build it, they will come*" atau jika anda membangunnya maka mereka akan datang. Menurutnya, infrastruktur sangat vital dan membuat suatu lokasi wisata lebih kompetitif. Persoalan terhadap pengembangan teknis dan infrastruktur ini memang tidak sederhana, Investasi terhadap masalah ini berkaitan dengan investasi jangka panjang bagi pemerintah dan masyarakat.

*Grand design* terhadap pengembangannya seperti apa, situs Sangiran itu mau dikembangkan juga belum terdengar dan diketahui masyarakat secara luas. Sayup-sayup terdengar bahwa situs Sangiran akan diintegrasikan menjadi destinasi wisata unggulan Jawa Tengah bersama-sama dengan Karimunjawa, Dieng, dan Borobudur.

Pemberitaan dari media, salah satunya menyebutkan bahwa Sangiran diusulkan oleh gubernur Jawa Tengah, Ganjar Pranowo untuk dibangun sebagai kampung ala *flinstone*, kartun tentang keluarga manusia purba di tahun 1960an produksi Amerika Serikat (Dwinanda, 2019).

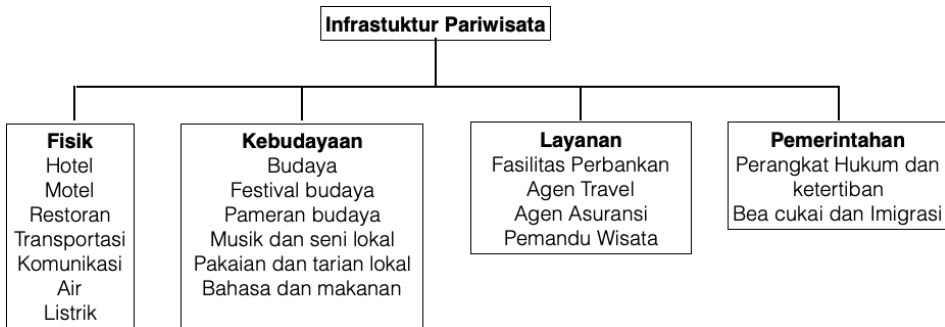
Informasi dari narasumber yang kami temui di Sangiran, menyebutkan baru terbetik kabar akan ada terminal yang menghubungkan

antara Solo dengan Sangiran, terhubung dengan Candi Suku dan Kedungombo. Hingga awal tahun 2020, titik-titik wisata yang ditopang dengan lokasi berbelanja, tempat untuk mendapatkan hiburan dan melepas kepenatan, tempat untuk mendapatkan makanan yang khas dan unik, koneksi telekomunikasi yang memadai, dan transportasi yang nyaman, belum bisa ditemukan di situs Sangiran.

Dari kajian yang dilakukan oleh Khadaroo & Seetanah (2008) terhadap pariwisata di 28 negara, menunjukkan bahwa para turis sangat mempertimbangkan tujuan wisata berdasar keefisienan sistem transportasi seperti jarak tempuh, tarif, dan kenyamanan. Semakin jauh, mahal dan tidak nyaman, semakin destinasi wisata akan dihindari wisatawan. Sistem transportasi juga penting bagi perkembangan atraksi baru dan memperkuat pertumbuhan atraksi lama secara sehat.

Kesan sekilas yang didapat, situs ini berjalan apa adanya. Tanggung jawab pengembangan infrastruktur ini berada pada tangan pemerintah atau investor yang telah disetujui pemerintah. Pengembangan infrastruktur yang memadai hanya dapat dilakukan pemerintah karena terkait dengan otoritas dan pengetahuan di lokasi mana dan bagaimana caranya agar otentisitas dan identitas situs Sangiran tidak rusak dan terdistorsi dalam posisinya sebagai Cagar Budaya Nasional dan World Heritage Site. Untuk itu diperlukan site plan atau grand design bagaimana situs Sangiran mau dikembangkan sebagai destinasi wisata.

Berikut adalah bagan infrastuktur di bidang pariwisata yang harus dibangun dan dikembangkan oleh suatu destinasi wisata:



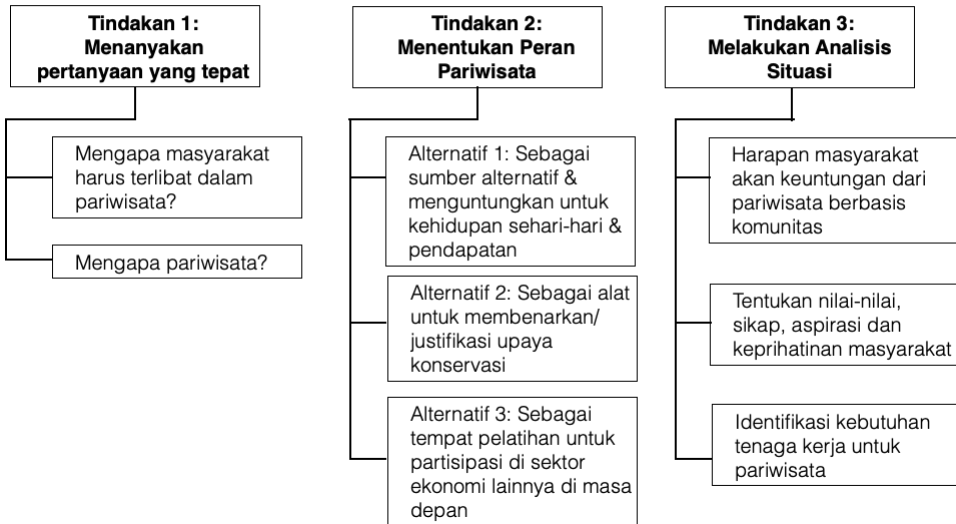
Gambar 5.1. Komponen Infrastruktur Pariwisata, Raina (2005)

Untuk menunjang pertumbuhan pariwisata, seluruh komponen infrastrukturnya harus dipenuhi. Umumnya literatur-literatur menyebutkan empat komponen meliputi fisik, kebudayaan, layanan maupun pemerintahan.

**B. Masalah Kesiapan dan Interaksi Sosial Masyarakat Sangiran**

Untuk mengukur kesiapan masyarakat, organisasi Asia-Pacific Economic Cooperation (APEC) pada tahun 2009 pernah membuat instrument pengukuran sebagai berikut:

### Menilai Kebutuhan Masyarakat dan Kesiapan terhadap Pariwisata



Gambar 5.2. Komponen penilaian kebutuhan masyarakat dan kesiapan terhadap pariwisata, Hamzah & Khalifah (2009)

Penilaian terhadap kesiapan bisa dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada masyarakat misalnya bagaimana kondisi sosial-ekonomi masyarakat dan apakah mereka bahagia dengan kondisi tersebut. Apakah mereka ingin merubah kondisinya melalui pariwisata?. Kemudian peran pariwisata bagi masyarakat perlu juga dikur sebelum kemudian melakukan pengukuran melalui analisis situasi.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan, kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat di area situs Sangiran tergolong rendah. Artinya keberadaan situs Sangiran tidak menjadi kepedulian dan kepekaan mereka dalam mengupayakan agar menjadi destinasi wisata. Bahkan sebagian berpendapat bahwa keberadaan situs Sangiran menjadikan masyarakat menjadi kurang leluasa untuk melakukan pembangunan lingkungan di atas tanah yang mereka miliki.



Di satu sisi kepedulian dan kepekaan mereka tidak begitu tampak terhadap upaya pengembangan situs Sangirans sebagai destinasi wisata, sedangkan di sisi lain, sebagian melihat adanya kesenjangan kebijakan dan kue ekonomi yang diperoleh masyarakat. Sebagian narasumber yang ditemui mengatakan bahwa yang selama ini menikmati kue berupa keuntungan ekonomi dari keberadaan situs Sangiran hanyalah mereka yang ada dan tinggal di sekitar Museum Sangiran pusat.

Mereka ini adalah para pelaku usaha pariwisata yang berjualan, memiliki homestay, parkir, warung dan kedai, yang menjadi tour guide, dan pegawai honorer di BPSMP Sangiran. Sedangkan mereka yang jauh dari Museum Sangiran, tidak merasakan manfaat dan peningkatan ekonomi. Bahkan mereka yang dilokasi Museum Sangiran pun, hanya segelintir orang saja yang mampu memanfaatkannya.

Secara laten bibit-bibit kecemburuan itu ada, potensi konflik juga sewaktu-waktu dapat muncul. Hal ini bukan terjadi hanya di Sangiran. Umumnya orang-orang di wilayah desa yang menjadi destinasi wisata sering saling membandingkan dirinya dengan orang lain. Seperti halnya salah satu kasus lokasi pariwisata berbasis komunitas di Thailand, masyarakatnya terutama lebih sibuk membandingkan pendapatan daripada membandingkan usaha apa yang telah dilakukan (Thammajinda, 2013).

Masalah sinergisitas antara pelaku dan masyarakat yang berada di area situs Sangiran mesti dikelola dengan baik dan solid. Peran tokoh desa, pemerintah desa, dan pelaku-pelaku ekonomi yang mapan dan menonjol di sana menjadi kunci bagi interaksi dan hubungan dengan masyarakat secara luas dalam mengambil peran dan andil bagi pengembangan situs Sangiran sebagai destinasi wisata.

### **C. Kewenangan dan Otoritas Pengembangan**

Salah satu kunci utama dalam pengelolaan pariwisata adalah pemerintah terutama karena tanggungjawabnya dalam pengembangan wilayah dan penyediaan kondisi yang harus ada untuk pariwisata berkelanjutan (Vieira dkk, 2016). Selain pemerintah, menurut Andriotis (2002), otoritas lokal juga punya peran dalam mengembangkan pariwisata. Perannya antara lain:

1. Menjadi badan koordinasi utama untuk perencanaan strategis industri pariwisata lokal
2. Memiliki, mengoperasikan dan mempromosikan sumber daya dan infrastruktur wisata mereka sendiri
3. Mempromosikan area lokal mereka sebagai tujuan dan, dengan implikasi, produk dan layanan pariwisata sektor swasta.

Di Sangiran, masalah kewenangan dan otoritas pengembangan menjadi krusial karena menyangkut siapa atau lembaga yang mana yang memiliki hak untuk melakukan pengembangan situs sebagai destinasi wisata. Relasi kepentingan ini mesti diurai secara jelas, Relasi kepentingan badan dunia seperti UNESCO, BPSMP, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Kabupaten Sragen, Kabupaten Karanganyar, Pemerintah Provinsi dan Pemerintah Pusat.

Relasi ini juga tidak sederhana karena menyangkut penganggaran. Sementara ketika menyentuh anggaran, seringkali prosesnya mesti melingkar dan berliku. Relasi kuasa semacam itu sekali lagi perlu diuraikan dan dirumuskan menjadi suatu kebijakan yang jelas, yakni mana yang merupakan kebijakan bersama antara pemerintah pusat dengan

UNESCO, mana yang merupakan kebijakan turunan dari kebijakan pemerintah pusat dan UNESCO tersebut.

Kejelasan keputusan-keputusan regulatif antara pemerintah sendiri dan UNESCO diperlukan bagi masyarakat dan investor yang ingin masuk ke dalam pengembangan tersebut. Pada level pemerintah desa, kepala desa setempat dapat mempersiapkan warganya untuk mendukung dan berpartisipasi terhadap kebijakan-kebijakan yang telah diputuskan. Kepala desa memastikan bahwa kebijakan-kebijakan tersebut diterima masyarakat dan masyarakat dapat turut mempersiapkan diri bagi perwujudan kebijakan tersebut.

Tiga hal tersebut menjadi kunci keberhasilan bagi pengembangan situs Sangiran sebagai destinasi wisata. Potensi-potensi yang dimiliki situs Sangiran sangat ditentukan oleh kemampuan menyelesaikan tiga persoalan, yakni persoalan infrastruktur (persoalan teknis), kesiapan dan kualitas interaksi masyarakat dan stakeholder, masalah kebijakan dan regulasi yang mengatur dan menetapkan grand design seperti apa situs Sangiran ingin dikembangkan menjadi destinasi wisata nasional dan internasional.

## **BAB 6**

### **PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Penelitian analisis potensi wisata situs Sangiran sebagai destinasi wisata ini mengerucut pada kesimpulan sebagai berikut:

1. Situs Sangiran memiliki potensi yang sangat besar dan menjadi modal yang luar biasa untuk dikembangkan menjadi destinasi wisata. Modal utama situs Sangiran sebagai destinasi wisata itu adalah:
  - a. Sangiran sebagai Cagar Budaya Nasional
  - b. Sangiran sebagai World Heritage
  - c. Sangiran sebagai Kubah Geologis
  - d. Sangiran sebagai Situs Arekologi
  - e. Sangiran sebagai Laboratorium alam bagi sejumlah disiplin ilmu tertentu
2. Potensi situs Sangiran sebagai Destinasi wisata ditopang oleh karakteristik pengunjung yang datang selama ini, yakni:
  - a. Pengunjung Masyarakat umum
  - b. Pengunjung Pelajar dan Mahasiswa
  - c. Pengunjung ahli, dosen, dan peneliti
  - d. Pengunjung wisatawan asing
3. Potensi sosial, budaya dan ekonomi dari masyarakat situs Sangiran, Potensi ini ditunjukkan oleh dan melalui:
  - a. Homestay-homestay yang didirikan masyarakat
  - b. Kios, kedai dan rumaha makan

- c. Kreasi Souvenir
- d. Tour Guide masyarakat setempat
- e. Kesenian musik Lesung, Batik Sangiran, Sanggar Tari, Mitologi, dan tradisi serta ritual setempat
- f. Bumi Kemah dan Photo Boot alam

Semua hal tersebut menjadi modal utama dan modal penopang bagi pengembangan situs Sangiran sebagai destinasi wisata. Potensi-potensi tersebut belum secara maksimal dikembangkan secara memadai sehingga situs Sangiran sebagai Destinasi wisata nasional dan internasional dapat dikatakan layak.

### **Saran-Saran**

Berdasarkan temuan dan hasil kajian analisis terhadap potensi situs Sangiran sebagai Destinasi wisata, dan telah ditunjukkan tiga permasalahan utama, di dalamnya maka saran-saran dalam penelitian ini adalah:

- a. Perlu perumusan bersama tentang grand design terhadap pengembangan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata nasional dan internasional
- b. Perlu perbaikan, pengembangan dan pembangunan infrastruktur jalan, penerangan, koneksi telekomunikasi dan fasilitas-fasilitas yang menopang keberhasilan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata
- c. Perlunya pengalokasian anggaran yang sistematis dan berkelanjutan terhadap pengembangan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata yang diselaraskan dengan Grand Design Pengembangan Situs Sangiran sebagai Destinasi wisata edukasi dan budaya

- d. Perlunya keterlibatan investor yang dijalin oleh pemerintah untuk melakukan percepatan pengembangan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata
- e. Perlunya jalinan komunikasi, kerjasama dan keterlibatan warga desa di area situs Sangiran untuk meminimalisir kesenjangan, kecurigaan, kecemburuan dan konflik terkait dengan pengembangan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata.

Harus diakui bahwa untuk ditetapkan sebagai destinasi wisata yang mengintegrasikan dengan sektor-sektor lain, situs Sangiran tampaknya masih jauh dan mesti berjuang sungguh-sungguh secara bersama-sama. Masih banyak persoalan yang tidak terintegrasi, kurang memadai, tidak layak, dan tidak layak jika situs Sangiran dijadikan destinasi wisata nasional dan internasional. Untuk itu, analisis potensi pengembangan situs Sangiran sebagai Destinasi wisata ini dapat memberikan sumbangsih data dan input terhadap prioritas apa saja yang harus dikembangkan terlebih dahulu seiring dengan potensi yang dimilikinya

## DAFTAR PUSTAKA

- Atik. S. (2009). *Late Roman/Early Byzantine Glass Finds from the Marmara Rescue Excavations at Yenikapi in Istanbul*, dalam E. Laf li (ed), *Late Antique/Early Byzantine Glass in the Eastern Mediterranean*, Izmir, 3-5, Fig. 65a-a
- Andriotis, K. (2001). "Tourism Planning and Development in Crete. Recent Tourism Policies and their Efficacy". *Journal of Sustainable Tourism*, 9 (4): 298-316
- Brett, David. (1996). *The Construction of Heritage*. Cork : Cork University Press
- Chard, Chloe. (1999). *Pleasure and Guilt on the Grand Tour*. Manchester: Manchester University Press.
- Dwinanda, Reini. (19 Aug 2019). *Ganjar Usul Bangun Kampung Ala Flintstones di Sangiran*, <https://nasional.republika.co.id/berita/pwhllx414/ganjar-usul-bangun-kampung-emala-flintstonesem-di-sangiran> diakses 9 Februari 2020
- Foucault, M. (1972). *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*. New York: Pantheon.
- Günay, B. (2012). Museum concept from past to present and importance of museums as centers of art education. *Procedia Soc. Behav. Sci.* 2012, 55, 1250–1258
- Habermas, Jürgen. (1984) .*The Theory of Communicative Action*. Trans. Thomas McCarthy. Vol.1. Boston: Beacon
- Hazah, Amran., Khalifah, Zainab. (2009). *Handbook on Community Based Tourism "How to Develop and Sustain CBT"*. Singapore : Asia-Pacific Economic Cooperation Secretariat
- Howkins, John (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin.
- Jefriando, Maikel. (4 Agustus 2015). *Jokowi: Ekonomi Kreatif akan Jadi Pilar Perekonomian RI*. <https://finance.detik.com/industri/d-2982682/jokowi-ekonomi-kreatif-akan-jadi-pilar-perekonomian-ri>. diakses 9 Februari 2020
- Khadaroo, Jameel., Seetana, Boopen. (2008). The Role Of Transport Infrastructure In International Tourism Development: A Gravity Model Approach. *Tourism Management. Volume 29, Issue 5, October 2008, Pp 831-840*

- Nasution, Dedy Darmawan. (16 October 2019). *Arief Yahya: Pariwisata akan Jadi Penyumbang Devisa Terbesar*.  
<https://republika.co.id/berita/pzg16u383/arief-yahya-pariwisata-akan-jadi-penyumbang-devisa-terbesar>
- Osborne, Brian & Kovacs, Jason. (2008). *Cultural tourism: Seeking Authenticity, Escaping into Fantasy, or Experiencing Reality*. Choice. 45. 927-937. 10.5860/CHOICE.45.06.927.
- Raina, A. (2005). *Ecology, Wildlife and Tourism Development: Principles, Practices and Strategies*. Delhi: Sarup & Sons
- Runjan, Rahardian. (2019). *Manusia Jawa, Bukti Teori Evolusi Darwin*.  
<https://historia.id/kuno/articles/manusia-jawa-bukti-teori-evolusi-darwin-vxG7J>. diakses 9 Februari 2020
- Soshkin, Maksim. (04 Sep 2019). If You Build It, They Will Come: Why Infrastructure Is Crucial To Tourism Growth And Competitiveness.  
<https://www.weforum.org/agenda/2019/09/why-infrastructure-is-crucial-to-tourism-growth-and-competitiveness/>. diakses 9 Februari 2020
- Surbakti, Karyamantha. (2017). Kebijakan Pengelolaan Warisan Budaya Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2010 (Perihal Pemberian Insentif dan Kompensasi). *Kapata Arkeologi*. 13. 141. 10.24832/kapata.v13i2.397.
- Thammajinda, Rojana. (2013). *Community Participation and Social Capital in Tourism Planning and Management in a Thai Context*. Lincoln University : New Zealand
- Witt, Stephen F., Brooke, Michael Z., Buckley, Peter J. (2013). *The Management of International Tourism*. Routledge : New York
- Vieira, Isabel., Rodrigues, Ana., Fernandes, Didiana., Pires, Carlos. (2016). The role of local government management of tourism in fostering residents' support to sustainable tourism development: evidence from a Portuguese historic town. *Int J Tourism Policy*, Vol.6, No.2
- Yuningsih, Tri., Darmi, Titi., Sulandari, Susi. 2019. Model Pentahelix dalam Pengembangan Pariwisata di Kota Semarang. *Journal of Public Sector Innovation*, Vol 3, No.2, Mei : pp. 84-93