

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berwisata ke kawasan cagar budaya merupakan sebuah tren baru di kalangan wisatawan yang telah berkembang menjadi fenomena global serta diprediksi akan semakin meningkat setiap tahunnya. Tren berwisata ini diakui UNWTO sebagai salah satu penyebab meningkatnya angka pertumbuhan dari segmen wisata budaya yang mencakup sekitar 40% dari seluruh segmen pariwisata di seluruh dunia (Nyaupane & Andereck, 2014). Berbagai macam daya tarik yang dimiliki cagar budaya seperti bangunan bersejarah, objek di museum, karya seni, hingga festival dan pertunjukan dinilai dapat memengaruhi wisatawan dengan cara yang berbeda (Woyo & Woyo, 2019). Oleh sebabnya, UNESCO menyatakan bahwa budaya merupakan jantung dari pengalaman berwisata.

Meningkatnya minat wisatawan untuk berkunjung ke kawasan cagar budaya tentunya membuat beberapa kawasan berkembang menjadi destinasi wisata *mass tourist*. Pada saat yang bersamaan beragam tipe wisatawan masuk ke kawasan tersebut dengan fokus yang berbeda-beda. Ada tipe wisatawan yang berfokus pada pendalaman nilai budaya dan tipe wisatawan yang hanya datang untuk bersenang-senang. Selain itu, ada juga tipe wisatawan abai yang hanya berfokus pada diri sendiri sehingga dapat melakukan perbuatan yang merusak. Keberadaan wisatawan yang abai dalam suatu kawasan cagar budaya tentunya dapat berdampak buruk bagi lingkungan, masyarakat lokal maupun wisatawan lain.

Beberapa peneliti berusaha untuk mengklasifikasikan wisatawan budaya berdasarkan aktivitas, motivasi, gaya hidup, serta pengalaman wisata yang mereka cari. Salah satu peneliti yang berhasil melakukan penelitian dalam mengembangkan tipologi wisatawan budaya adalah McKercher (Konstantakis et al., 2020)). Dari hasil penelitian yang dilakukannya, ia mendapatkan lima jenis tipologi wisatawan budaya yang terdiri dari *Purposeful Cultural Tourist*, *Incidental Cultural Tourist*, *Serendipitous Cultural Tourist*, *Casual Cultural Tourist*, dan *Sightseeing Cultural Tourist* (McKercher & du Cros, 2003).

Selain McKercher (2003), terdapat Pratt dan Tolkach (2022) yang dalam penelitiannya menjelaskan tentang bagaimana konsepsi perilaku abai wisatawan bisa

terjadi di suatu destinasi wisata. Menurut Pratt dan Tolkach (2022), wisatawan yang abai diartikan sebagai individu yang melakukan sesuatu tindakan negatif secara sengaja tanpa menyadari risiko nyata yang mengarah kepada mereka. Tindakan tersebut dilakukan atas dasar kurangnya wawasan atau ketidakmampuan dalam menilai suatu hal dengan benar (Pratt & Tolkach, 2022). Terdapat beberapa dua faktor yang dapat menyebabkan perilaku abai tersebut yakni faktor kognitif dan faktor *personality* (kepribadian). Berdasarkan kutipan dari buku berjudul *Anatomy of Foolishness: The Overlooked Problem of Risk-Unawareness* karya Stephen Greenspan, faktor kognitif terdiri dari *omniscience* dan *omnipotence*, sedangkan faktor *personality* terdiri dari *egocentrism* dan *invulnerability* (Pratt & Tolkach, 2022).

Pratt dan Tolkach (2022) menggunakan “*Theory of Stupidity*” dari hasil penelitian Cipolla (2021) yang mengklasifikasikan tipologi seseorang berdasarkan manfaat yang ia berikan kepada diri sendiri dan orang lain. Penelitian yang dilakukan Cipolla tersebut menghasilkan lima hukum fundamental yang dinamakan dengan “*The Basic Laws of Human Stupidity*”. Selain itu, *Theory of Stupidity* karya Cipolla (2021) juga menjadi dasar bagi peneliti dalam menentukan tipologi wisatawan bijak dan wisatawan abai pada penelitian ini.

Terdapat empat variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu Pilihan Produk, Aktivitas, Motivasi Prestise, dan Pengetahuan. Alasan peneliti menggunakan Pilihan Produk, Aktivitas, Motivasi Prestise, dan Pengetahuan sebagai variabel penelitian karena peneliti beranggapan bahwa empat variabel tersebut dapat mengidentifikasi karakteristik responden sehingga diharapkan akan mampu untuk mengetahui tipologi wisatawan bijak dan wisatawan abai pada destinasi yang diteliti.

Salah satu destinasi wisata cagar budaya yang terkenal di Indonesia adalah Taman Wisata Candi Borobudur. Taman Wisata Candi Borobudur yang terletak di Kabupaten Magelang, Jawa Tengah merupakan salah satu kawasan cagar budaya dengan tingkat kunjungan wisatawan terbanyak di Indonesia. Badan Pusat Statistik Kabupaten Magelang mencatat bahwa sepanjang tahun 2019 terdapat 3.747.757 wisatawan domestik dan 242.082 mancanegara yang berkunjung ke Candi Borobudur (BPS Kabupaten Magelang, 2021).

Alasan mengapa Taman Wisata Candi Borobudur selalu ramai dikunjungi oleh wisatawan yaitu dikarenakan beragamnya aktivitas yang dapat dilakukan disana. Selain

wisata budaya dan sejarah para pengunjung juga dapat melakukan aktivitas lain seperti berfoto, bersepeda, menyaksikan *sunrise* atau *sunset*, hingga menunggangi gajah yang dipelihara oleh pihak pengelola Taman Wisata Candi Borobudur (Campa Tour & Event, 2021).

Meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke kawasan Taman Wisata Candi Borobudur, tentunya berpotensi untuk memunculkan wisatawan abai. Salah satu dampak buruk yang didapatkan dari keberadaan wisatawan abai dalam suatu kawasan cagar budaya adalah munculnya aksi vandalisme. Balai Konservasi Borobudur (BKB) selaku lembaga yang melindungi kelestarian candi di Candi Borobudur mengakui bahwa aksi vandalisme yang umum ditemukan di Candi Borobudur adalah menempelkan permen karet di stupa atau teras candi (Agustina, 2020). Selain itu, pada pertengahan tahun 2017 lalu pihak BKB juga mendapat adanya laporan terkait pelanggaran seorang pengunjung yang melakukan *selfie* di atas salah satu stupa candi yang ada disana (Purnamasari, 2017). Oleh sebab itu, pihak pengelola kawasan Taman Wisata Candi Borobudur perlu menyadari risiko yang mungkin ditimbulkan oleh perilaku abai wisatawan untuk mengantisipasi hal buruk kembali terjadi di kemudian hari.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh limitasi yang dimiliki penelitian-penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Markos et al (2020), variabel yang digunakan adalah *Centrality*, *Depth of user experience*, *Frequency of visit*, *Visiting knowledge*, dan *Duration of the visit*. Sedangkan pada penelitian ini variabel yang digunakan adalah pilihan produk, aktivitas, motivasi prestise, dan pengetahuan sehingga diharapkan akan mampu untuk mengidentifikasi tipologi wisatawan abai. Hal lain yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah perbedaan teori yang digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian. Teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian Abel et al (2015) merupakan *Theory of Reasoned Action* karya Fishbein dan Ajzen (1975). Sedangkan, teori yang digunakan sebagai acuan pada penelitian ini adalah *Theory of Stupidity* yang dikemukakan oleh Cipolla (2021) pada bukunya yang berjudul *The Basic Laws of Human Stupidity*.

Pada buku *The Basic Laws of Human Stupidity* tersebut, Cipolla memperkenalkan tiga *phenotypes* yang hidup berdampingan dengan *stupidity* (kebodohan) menggunakan indikator perilaku seseorang yang memberikan manfaat untuk diri sendiri dan orang lain. Tiga *phenotypes* yang dimaksud yaitu *Intelligent People*, *Bandits* dan *Helpless People*.

Intelligent People merupakan orang yang tindakannya bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. *Bandits* adalah orang yang menguntungkan dirinya sendiri dengan mengorbankan orang lain. Sedangkan *Helpless People* merupakan orang yang tidak berdaya, yang perbuatannya memperkaya orang lain atas biayanya sendiri. Indikator manfaat untuk diri sendiri dan orang lain. Indikator perilaku seseorang yang memberikan manfaat untuk diri sendiri dan orang lain juga menjadi dasar dalam menentukan tipologi wisatawan pada penelitian ini.

Analisis tentang tipologi wisatawan yang abai dan bijak penting dilakukan guna mengantisipasi hal buruk terjadi di kawasan cagar budaya, serta dapat dijadikan acuan bagi pihak pengelola kawasan cagar budaya dalam menyusun program pengaturan pengunjung. Dari hasil analisis tersebut, pihak pengelola nantinya dapat menentukan manakah program pengaturan pengunjung yang paling cocok untuk diterapkan dalam mengurangi perilaku abai wisatawan demi keberlanjutan kawasan cagar budaya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pertimbangan latar belakang yang telah tertulis di atas, maka rumusan masalah yang dijadikan sandaran dalam pembuatan skripsi ini meliputi:

1. Bagaimana perilaku wisatawan Taman Wisata Candi Borobudur yang diidentifikasi melalui Pilihan Produk, Aktivitas, Motivasi Prestise, dan Pengetahuan?
2. Bagaimana tipologi wisatawan Taman Wisata Candi Borobudur yang terbentuk?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Mengetahui perilaku wisatawan yang berwisata ke Taman Wisata Candi Borobudur.
2. Mengetahui apa saja tipologi wisatawan yang ada di Taman Wisata Candi Borobudur.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan atau limitasi pada penelitian ini meliputi:

1. Metode pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah survei daring (*online survey*) dengan menggunakan kuesioner. Berbeda dengan *direct observation*, dalam proses pengambilan data melalui survei daring terdapat keterbatasan untuk menjangkau responden yang tidak menggunakan atau kurang

aktif di internet atau media sosial. Selain itu, responden juga tidak bisa melakukan konfirmasi atau tanya jawab secara langsung jika terdapat item pertanyaan yang dirasakan kurang jelas. Sehingga jawaban yang dihasilkan bisa saja keluar dari konteks yang diinginkan oleh peneliti.

2. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *non probability sampling*. Salah satu kelemahan utama dari teknik tersebut yaitu peneliti akan kesulitan untuk mengetahui seberapa baik keterwakilan dari suatu populasi. Selain itu, teknik *non probability sampling* juga memiliki tingkat generalisasi dengan akurasi yang lebih rendah dibandingkan dengan *probability sampling*. Sehingga hasil dari proses pengambilan sampel tidak dapat digeneralisasi.

1.5 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi bidang pariwisata baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Manfaat teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu mengenai tipologi wisatawan yang berguna dalam proses pengelolaan destinasi wisata yang berkelanjutan.

2. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis mengenai tipologi wisatawan di kawasan Taman Wisata Candi Borobudur.

- b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah pengetahuan mengenai tipologi wisatawan di kawasan Taman Wisata Candi Borobudur.

c. Bagi pihak pengelola Taman Wisata Candi Borobudur

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan pertimbangan bagi pihak pengelola kawasan cagar budaya Taman Wisata Candi Borobudur dalam menyusun dan menetapkan kebijakan perihal pengaturan pengunjung (*visitor management*) agar menjadi lebih baik kedepannya.