

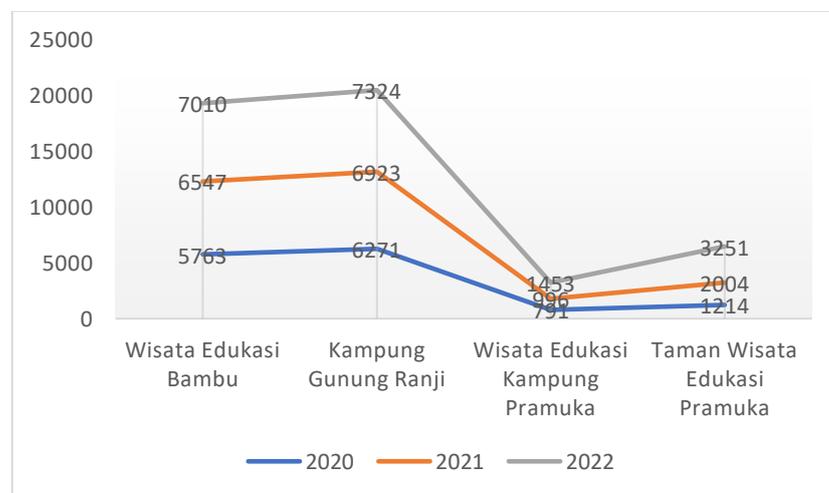
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Edu (pengetahuan) pariwisata (tempat rekreasi) menunjukkan lokasi bagi pengunjung dapat menerima pengetahuan, instruksi, pelatihan dari manajer wisata atau administrator. Wisata edukasi merupakan program yang memungkinkan wisatawan khususnya anak sekolah untuk berpartisipasi dalam kegiatan wisata dengan tujuan utama memperoleh pengalaman belajar langsung terkait dengan kawasan wisata yang dikunjungi (S. Harris dkk (2014)). Hal ini sejalan dengan teori S. Harris dkk yang mana betapa pentingnya sekolah sambil bermain ini untuk mencapai soft skill pada anak yaitu dengan melakukan eduwisata. Fenomena yang terjadi pada saat ini yaitu pendidikan sudah jarang melakukan eduwisata kepada anak sekolah sehingga metode pembelajaran belajar sambil bermain atau eduwisata ini sudah jarang digunakan oleh pihak sekolah dan guru yang bersangkutan.

Daerah Tasikmalaya memiliki beberapa wisata edukasi yang memuat agar terjadinya eduwisata bagi para anak atau sekolah. Hal ini menjadi bukti bahwa objek untuk melakukan eduwisata sudah banyak yang menerapkan wisata edukasi. Berikut data pengunjung wisata edukasi yang berada di Tasikmalaya, yaitu:



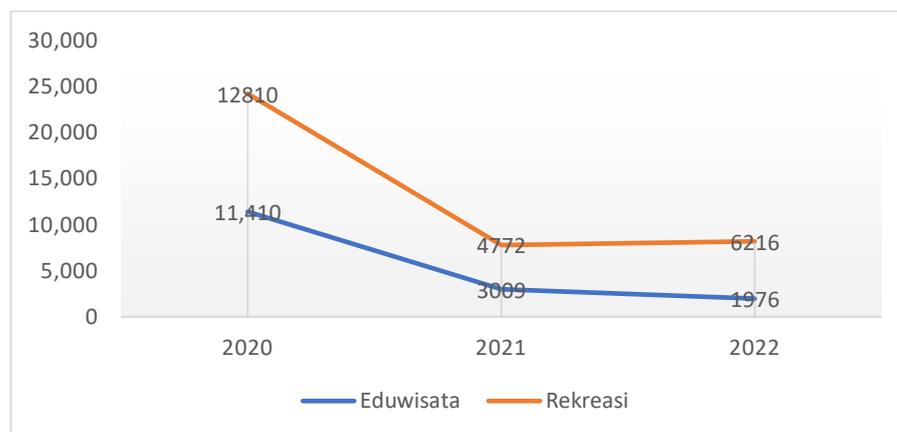
Gambar 1.1 Data Pengunjung Wisata Edukasi Tasikmalaya Tahun 2020-2022

Sumber: Data diolah oleh Peneliti, (2023)

Adapun salah satu desa di Jalan Raya Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya terdiri dari sebuah desa yan mana ketua RT memiliki ide untuk membangun sebuah wisata. Menurut Trisniati (2020) “Desa memiliki arti yang sangat strategis untuk penyelenggaraan pelayanan publik dan memfasilitasi pemenuhan hak-hak masyarakat. Pentingnya dalam memperkuat pembangunan desa dengan strategi mengembangkan desa maju dan mandiri untuk memperkecil angka perbedaan sosial, ekonomi dan dapat mengangkat derajat masyarakat desa yang selama ini terkesan memprihatinkan. Kebijakan pemerintah tentang program pengembangan desa maju dan mandiri sangatlah baik dan mendapat dukungan”. Salah satu konsep membangun desa maju dan mandiri adalah dengan diterbitkannya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa (UU Desa).

Awal mula terbentuknya wisata di Kampung Wangun/Kolecer yaitu salah satu tokoh Desa Cisayong ini menyukai kolecer kemudian mengadakan perlombaan kolecer antar RW Desa Cisayong sehingga terbentuknya suatu wisata yang diberi nama Wisata Kampung Kolecer. Wisata ini adalah wisata yang dinaungi oleh BUMDes (Badan Usaha Milik Desa) Cisayong yang dikelola oleh warga setempat dengan dukungan PEMDES (pemerintah desa). Wisata Kampung Kolecer ini dijadikan wisata sebagai tempat pendidikan dengan sebutan eduwisata, pembelajaran yang diberikan oleh Wisata Kampung Kolecer ini adalah mengajarkan pembuatan mainan tradisional untuk anak-anak yaitu kolecer yang berasal dari bahan bambu serta pengetahuan mengenai kolecer tersebut, serta bermacam-macam mainan tradisional dan asal muasal adanya beras. Adapun keputusan kepala Desa Cisayong, Kecamatan Cisayong, Kabupaten Tasikmalaya, Nomor 141/12/KEP-DES/2018 Tentang Penetapan Wilayah Desa Cisayong Kecamatan Cisayong Kabupaten Tasikmalaya Menjadi Desa Wisata.

Menurut Humaira (2019) “Wisata edukasi atau *edutourism* adalah suatu program dimana wisatawan berkunjung ke suatu lokasi wisata dengan tujuan utama untuk memperoleh pengalaman pembelajaran secara langsung di obyek wisata tersebut”. Edukasi wisata (eduwisata) menggabungkan antara layanan wisata untuk rekreasi, keindahan alam, pemandangan indah namun diikuti dengan berbagai macam nilai pendidikan praktis sesuai dengan tema yang diambil atau direncanakan sebelumnya Humaira (2019). Peneliti mendapatkan data terbaru dari Wisata Kampung Kolecer pada tahun 2020-2022 adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.2 Data Pengunjung Yang Melakukan Eduwisata
Tahun 2020-2022**

Sumber: Data diolah / data pra-penelitian

Dari data yang ada menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang sangat jauh, terutama pada wisata edukasi. Wisata Kampung Kolecer yang mengalami penurunan jumlah pengunjung, hal ini terjadi akibat persaingan yang dialami oleh wisata edukasi di Daerah Tasikmalaya. Adapun permasalahan yang terjadi yaitu timbulnya masalah internal dan juga eksternal. Masalah internal yaitu masalah yang terjadi di dalam, baik itu berasal dari pengelola maupun diri sendiri sedangkan masalah eksternal yaitu masalah yang timbul berasal dari luar, baik itu berasal dari konsumen dan pengunjung. Wisata Kampung Kolecer mengalami penurunan jumlah pengunjung disebabkan oleh persaingan industri yang meningkat sehingga tujuan dari strategi bersaing ini untuk menemukan posisi dalam industri tersebut dapat melindungi diri sendiri dengan sebaik-baiknya terhadap tekanan persaingan atau dapat mempengaruhi tekanan tersebut secara positif dengan memperbaiki pengelolaan dari Wisata Kampung Kolecer sehingga jumlah pengunjung yang melakukan eduwisata dapat meningkat, maka Wisata Kampung Kolecer ini termasuk ke dalam permasalahan eksternal. Adapun pendekatan yang akan digunakan yaitu lima kekuatan persaingan (masuknya pendatang baru, ancaman produk pengganti, kekuatan tawar-menawar pembeli, kekuatan tawar-menawar pemasok serta persaingan di antara para pesaing yang ada. Mencerminkan kenyataan bahwa persaingan dalam suatu industri tidak hanya terbatas pada pemain yang ada. Pelanggan, pemasok, produk pengganti, serta pendatang baru semuanya merupakan

“pesaing” bagi suatu industri. Persaingan dalam artian lebih luas ini dapat disebut sebagai persaingan yang diperluas (*extended rivalry*).

Dapat dilihat dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa Wisata Kampung Kolecer pada bagian pemilihan eduwisata ini mengalami penurunan dalam jumlah pengunjung, disebabkan oleh persaingan yang meningkat. Oleh karena itu, diperlukan strategi untuk meningkatkan jumlah pengunjung sebagai eduwisata yang benar-benar disusun secara matang disertai dengan penanganan yang baik oleh pihak pengelola Wisata Kampung Kolecer itu sendiri maupun pemerintah. Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian tentang Wisata Kampung Kolecer ini peneliti memfokuskan kepada strategi yang digunakan yaitu *Porter's Five Forces* yang memiliki lima elemen. Maka peneliti mengambil judul **“Strategi Bersaing Eduwisata Kampung Kolecer melalui Pendekatan Porter”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran umum strategi bisnis yang diterapkan saat ini dalam persaingan yang terjadi pada Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya?
2. Bagaimana identifikasi pendekatan *Porter's Five Forces* pada Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya?
3. Bagaimana formulasi strategi bersaing baru untuk Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya dengan pendekatan *Porter's Five Forces*?
4. Hasil implementasi strategi bersaing Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran umum strategi bisnis yang diterapkan saat ini dalam persaingan yang terjadi pada Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya.

2. Untuk mengetahui identifikasi pendekatan *Porter's Five Forces* pada Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya.
3. Untuk mengetahui formulasi strategi bersaing baru untuk Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya dengan pendekatan *Porter's Five Forces*.
4. Untuk mengetahui hasil implementasi strategi bersaing Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat atau kegunaan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan adalah penelitian ini bisa menjadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan mengembangkan topik yang berbeda untuk perkembangan Wisata Kampung Kolecer Kabupaten Tasikmalaya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi pengelola wisata

Untuk mengetahui bagaimana cara menerapkan strategi bisnis yang efektif agar pengunjung tetap memilih Wisata Kampung Kolecer sebagai daerah tujuan eduwisata di Kabupaten Tasikmalaya dikala banyaknya persaingan.

b) Bagi pemerintah

Dengan meresmikannya suatu daerah menjadikan tempat wisata untuk masyarakat dibantu juga dalam memperbaiki proses pembelajaran (pendidikan) serta mendapatkan pemasukan anggaran daerah Kabupaten Tasikmalaya.

c) Bagi guru dan masyarakat

Mengaplikasikan proses pembelajaran belajar sambil bermain agar anak bisa berinteraksi sosial dengan baik.

d) Bagi peneliti

Agar penelitian yang dilakukan ini menjadikan sarana pembelajaran dan penerapan ilmu dibidang kewirausahaan pendidikan yang telah dipelajari di Universitas Pendidikan Indonesia program studi kewirausahaan dan berharap penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber penelitian selanjutnya dalam pengembangan dan pengabdian kepada masyarakat.