

Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Pariwisata Budaya Berdasarkan Konsep *Participatory Planning* di Gresik Kota Bandar Tua Kabupaten Gresik

Afidah Mushollina Firdani dan Hertiaridajati

Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

Jl. Arief Rahman Hakim, Surabaya 60111 Indonesia

e-mail: hertiari.idajati@urplan.its.ac.id

Abstrak—Gresik Kota Bandar Tua adalah konsep pariwisata kota lama yang memiliki potensi wisata yang seharusnya dapat lebih dikembangkan. Akan tetapi, pengembangan pariwisata Gresik Kota Bandar Tua yang direncanakan oleh baik pemerintah maupun masyarakat tidak berlanjut. Di sisi lain, kawasan Gresik Kota Bandar Tua memiliki potensi pengembangan melalui *participatory planning* karena sudah memiliki komunitas yang peduli akan pelestarian budaya dan kemajuan Gresik Kota Bandar Tua. Sehingga, penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua berdasarkan konsep *participatory planning*. Penelitian dilakukan guna mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya melalui pendekatan *participatory planning* di Gresik Kota Bandar Tua dengan menggunakan teknik analisis Delphi. Penelitian ini menghasilkan 10 faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua berdasarkan konsep *participatory planning*.

Kata Kunci—Gresik Kota Bandar Tua, Pariwisata Budaya, *Participatory Planning*

I. PENDAHULUAN

Menurut RTRW Gresik tahun 2010-2030, kawasan pariwisata di Kabupaten Gresik dikelompokkan menjadi pariwisata budaya, pariwisata alam, dan pariwisata buatan. Sebaran pariwisata budaya meliputi Wisata Budaya Gresik Kota dan Pulau Bawean. Beberapa di antara Wisata Budaya Gresik Kota, antara lain makam Maulana Malik Ibrahim, makam Nyi Ageng Pinatih, dan makam Kyai Ngabehi Tumenggung Poesponegoro. Ketiganya berada di kawasan pusat kota lama Gresik.

Kawasan pusat kota lama Gresik tersebut oleh pemerintah dikembangkan sebagai pariwisata yang disebut dengan kawasan pariwisata Gresik Kota Bandar Tua. Pengembangan ini dilakukan karena memiliki potensi-potensi wisata berupa objek wisata, atraksi wisata, dan nilai historis yang terkandung (*gresikkab.go.id*, 2014)

Kabupaten Gresik pernah dinobatkan sebagai Juara Daya Tarik Wisata Favorit di ajang Anugerah Wisata Jatim melalui program Gresik Djaloe (*Djaman Doeloe*), yakni program jalan-jalan wisata sejarah dan budaya di Kota

Gresik Jaman Doeloe, yang dirintis oleh komunitas Masyarakat Pecinta Sejarah dan Budaya Gresik (MATASEGER) sejak dua tahun yang lalu (*Gresik Surya Online*, 27 Oktober 2011). Awalnya komunitas MATASEGER hanya mendampingi tamu dari luar kota yang ingin melihat bangunan tua yang ada di sekitar Kampung Kemas. Namun, setelah mendapat kritikan, mereka mulai menata rute perjalanan dan bisa melakukan pendekatan pada pemilik rumah tua, sehingga kini dapat lebih terbuka terhadap pengunjung untuk melihat langsung rumah mereka yang berumur ratusan tahun. Bahkan, MATASEGER berencana untuk membawa programnya ke internasional (19 Oktober 2012).

Akan tetapi, permasalahan yang ada adalah tidak adanya keberlanjutan terkait *event* Gresik Djaloe yang direncanakan oleh komunitas pecinta budaya tersebut ditandai dengan tidak ada pemberitaan selanjutnya mengenai hal tersebut. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan Gresik Kota Bandar Tua tidak berlanjut atau dapat dikatakan kurang berkembang. Namun di sisi positif, dengan adanya komunitas tersebut Kabupaten Gresik memiliki potensi dalam mengembangkan kawasan pariwisata melalui aspek *participatory planning*. Hal ini dikarenakan *participatory planning* selain dibutuhkan partisipasi pemerintah juga dibutuhkan partisipasi masyarakat (Survey Primer, 2015).

Selain komunitas masyarakat, terdapat beberapa masyarakat asli yang bergerak secara mandiri untuk melindungi sejarah dan budaya melalui pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua. Gerakan masyarakat ini dapat menggerakkan masyarakat lain, swasta, pemerintah, bahkan pihak akademisi dalam turut mengembangkan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua (Survey Primer, 2015).

Potensi *participatory planning* lain juga diungkapkan dalam jelaah nusantara pada tahun 2012, Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (BPPI) mengapresiasi upaya pelestarian budaya tradisi dan bangunan kuno di Gresik untuk dijadikan *prototype* pelestarian pusaka. Pola sinergi antara masyarakat, pemilik bangunan kuno, komunitas seni tradisi, perusahaan, dan pemerintah dinilai unik dan bagus (*Jawa Pos*, 9 Maret 2015).

Tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua berdasarkan konsep *participatory planning*. Sasaran untuk mencapai tujuan dari penelitian tersebut adalah (1) mengidentifikasi karakteristik *participatory planning* di kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua dan (2) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya berdasarkan konsep *participatory planning* di Gresik Kota Bandar Tua

II. TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa hal yang menjadi poin penting dimana merupakan faktor yang membuat *participatory planning* berjalan secara baik dan efektif dalam pengembangan kawasan pariwisata budaya, sebagai berikut:

A. Partisipasi Masyarakat

Slamet (1994) dalam Yulianty (2005) menggolongkan partisipasi masyarakat menjadi beberapa hal, diantaranya sebagai berikut:

1) Tahapan yang diikuti Masyarakat

Partisipasi masyarakat dalam pembangunan dapat dilakukan mulai dari proses perencanaan sampai pelaksanaan proyek pembangunan. Partisipasi dalam perencanaan merupakan pelibatan masyarakat yang paling tinggi karena masyarakat turut serta dalam membuat keputusan. Sedangkan, partisipasi dalam pelaksanaan, terukur pada bagaimana masyarakat secara langsung dalam bentuk kegiatan fisik dalam hubungannya dengan kegiatan lembaga yang bersangkutan. Kegiatan fisik tersebut dapat berupa uang, tenaga, dan barang/material. Masyarakat dapat melakukan salah satu bentuk kegiatan fisik, namun tidak menutup kemungkinan melakukan ketiganya. Hal ini dikarenakan tiap daerah memiliki karakteristik masyarakat yang berbeda-beda.

Sedangkan menurut Adi (2001) dalam Idajati (2014), partisipasi masyarakat dalam pembangunan dapat dilihat dalam empat tahap, yaitu:

- Tahap Assessment, dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan sumber daya yang dimiliki. Untuk itu, masyarakat dilibatkan secara aktif merasakan permasalahan yang sedang terjadi merupakan pandangan mereka sendiri.
- Tahap Alternative Program atau Kegiatan, dilakukan dengan cara melibatkan warga untuk berfikir tentang masalah yang mereka hadapi dan cara mengatasinya dengan memikirkan beberapa program alternatif.
- Tahap Pelaksanaan Program atau Kegiatan, dilakukan dengan melaksanakan program yang sudah ditencanakan dengan baik agar tidak melenceng dalam pelaksanaannya di lapangan

- Tahap Evaluasi, dilakukan dengan adanya pengawasan dari masyarakat dan petugas terhadap program yang sedang berjalan.

Sehingga, partisipasi masyarakat dapat dilakukan pada tahap perencanaan, pelaksanaan, yang dilakukan pada tahapan lebih awal, serta lebih banyak tahapan yang diikuti, lebih memiliki tanggung jawab dan rasa memiliki yang besar. Dapat dikaji yang menjadi tahapan pengembangan kawasan pariwisata budaya yaitu tahap identifikasi potensi dan masalah, tahap perumusan rencana, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

2) Derajat Kesukarelaan Masyarakat

Derajat kesukarelaan masyarakat dalam berpartisipasi terbagi menjadi dua, yaitu bebas dan terpaksa. Partisipasi bebas apabila individu melibatkan dirinya secara sukarela dan spontan berdasarkan keyakinan dan tanpa dipengaruhi melalui penyuluhan. Partisipasi terpaksa terjadi apabila individu memulai partisipasi setelah diyakinkan melalui program penyuluhan atau dipengaruhi untuk terlibat.

Diperkuat oleh pernyataan Mikkelsen (2001) bahwa partisipasi dibagi menjadi dua, yaitu partisipasi yang datang dari masyarakat sendiri merupakan tujuan dalam proses demokrasi dan partisipasi dengan motivasi positif yang bersifat memaksa

3) Organisasi Partisipasi Masyarakat

Terbagi menjadi partisipasi terorganisasi dan tidak terorganisasi. Partisipasi masyarakat terorganisasi terjadi bila suatu struktur organisasi dan seperangkat tata kerja sedang dikembangkan atau sedang dalam proses persiapan. Partisipasi tidak terorganisasi terjadi bila masyarakat berpartisipasi secara kadang-kadang saja yang pada umumnya karena keadaan memaksa. Namun, partisipasi terorganisasi akan tumbuh menjadi terorganisasi bila kegiatan tersebut dilakukan berulang-ulang sehingga demi kelancaran pelaksanaannya diperlukan pengorganisasian.

4) Intensitas dan Frekuensi Kegiatan

Partisipasi intensif merupakan partisipasi dengan frekuensi yang tinggi, sedangkan partisipasi ekstensif merupakan partisipasi dengan pertemuan-pertemuan yang diselenggarakan secara tidak teratur dan memerlukan interval waktu yang panjang.

5) Keterlibatan Masyarakat dalam Pelestarian Budaya

Dalam Adishakti (2003), peran serta masyarakat sebenarnya sangat besar dan sangat diperlukan dalam menjaga dan mengembangkan benda cagar budaya. Mereka juga berhak menetapkan apa yang menjadi "pusaka" berdasarkan kriteria yang ditetapkan sendiri. Kepercayaan dan kemandirian masyarakat dalam melihat dan mencermati lingkungannya sebagaimana kondisi yang telah mengakar di masyarakat pada masa lalu berupa nilai seni dan budaya yang terkandung di dalamnya.

6) Keterlibatan Masyarakat dalam Kegiatan Pariwisata

Bentuk keterlibatan masyarakat sebagai tuan rumah dalam dunia kepariwisataan disebut *Hospitality Service*.

Produk wisata menyajikan atraksi wisata, fasilitas pendukung, serta pelayanan masyarakat terhadap wisatawan. Sehingga apabila hal tersebut saling berinteraksi hasil akhirnya wisatawan yang melakukan perjalanan wisata akan mendapatkan sesuatu sebagai bentuk pengalaman yang berkesan (Suharso, 2009).

Dalam partisipasi masyarakat, didalamnya turut terdapat partisipasi swasta. Yang dimaksud adalah masyarakat merupakan subjek dari *public sector* yang berkepentingan bersama sedangkan swasta atau *private sector* sesuai dengan namanya dapat disebut juga masyarakat akan tetapi memiliki kepentingan privat dan keuntungan pribadi secara ekonomi, serta swasta yang memiliki *Corporate Social Responsibility* (CSR) dimana kegiatan swastanya memperhatikan kebutuhan masyarakat dan lingkungan. Dalam diktat *Public Private Partnership* dalam mata kuliah Pembiayaan Pembangunan PWK-ITS Surabaya, pihak swasta bekerjasama dengan pemerintah dimana pihak swasta melaksanakan sebagian fungsi pemerintah selama waktu tertentu, menerima kompensasi atas pelaksanaan fungsi tersebut baik secara langsung maupun tidak langsung, bertanggungjawab atas resiko yang timbul akibat pelaksanaan fungsi tersebut, serta memiliki hak untuk menggunakan fasilitas pemerintah, lahan, atau asset lainnya.

B. Partisipasi Pemerintah

Berdasarkan dari beberapa ahli, bentuk partisipasi pemerintah terbagi menjadi dua, yaitu:

1) *Tranparansi top down-bottom up*

Tranparansi top down-bottom up adalah keterbukaan informasi dari pemerintah ke masyarakat dan sebaliknya. Menurut Faehnie dan Trvainen (2013), *participatory planning* dapat dikatakan berhasil jika setiap pihak mendapatkan informasi yang tepat, penyampaian informasi yang disampaikan pada waktu yang tepat serta setiap pihak mendapatkan informasi mengenai kesempatan dan perannya dalam proses partisipasi.

2) *Kerjasama secara Horizontal*

Kerjasama secara horizontal dari berbagai departemen yang berbeda, setiap unit, serta setiap individu sangat dibutuhkan untuk memanfaatkan sumber daya secara berkelanjutan, untuk mencegah saling menghalangi dan ketidaksanggupan departemen untuk saling mensinergikan sumber dana uang berbeda dari setiap sektor potensial yang berbeda. Selain itu, kerjasama secara horizontal memberikan kekuatan bagi para peserta *participatory planning* agar dapat mempengaruhi proses penentuan suatu rencana.

C. Kesesuaian Proses dengan Dokumen Perencanaan Terkait

Kesesuaian proses *participatory planning* dengan dokumen perencanaan terkait diperlukan agar proses tetap berjalan sesuai tujuan dan sasaran yang telah disusun di awal baik dokumen perencanaan wilayah yang dikenai proses, wilayah sekitar, maupun undang-undang terkait.

III. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan rasionalistik. Konstruksi pemaknaan empirik, logik, dan etik dengan menggunakan argumentasi dan pemaknaan atas empiri dengan memakai metode kualitatif. Metode penelitian dilakukan secara induksi. Penelitian ini merupakan penelitian opini dimana penelitian dilakukan dengan merumuskan pandangan, keputusan, atau penilaian orang lain terhadap suatu permasalahan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik sampling ini dilakukan dengan menunjuk secara langsung responden yang berkepentingan dan berpengaruh terhadap penelitian. Penentuan stakeholder dilakukan dengan analisis stakeholder dengan menganalisis berdasarkan pengaruh dan kepentingan.

Dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya melalui pendekatan *participatory planning* di Gresik Kota Bandar Tua dengan menggunakan teknik analisis Delphi.

Stakeholder yang menjadi responden dalam teknik analisis Delphi untuk mencari faktor yang mempengaruhi tersebut berdasarkan hasil analisis *stakeholder*, yaitu Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Gresik, Kepala Sub Bidang Prasarana Bappeda Kabupaten Gresik, Wakil Kepala Kecamatan Gresik, Ketua Komunitas Masyarakat Pecinta Budaya Gresik, Tokoh Masyarakat (Ahli Sejarah). Penanggung Jawab Sarana Akomodasi, Pengelola Potensi Wisata, dan Akademisi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGEMBANGAN GRESIK KOTA BANDAR TUA BERDASARKAN KONSEP PARTICIPATORY PLANNING

Proses iterasi dalam mengidentifikasi faktor yang mempengaruhi pengembangan Gresik Kota Bandar Tua berdasarkan konsep *participatory planning* dilakukan dalam 2 tahap. Pada tahap pertama, dari ke-9 faktor dari hasil tinjauan pustaka didapat dua faktor belum konsensus dan satu faktor baru. Faktor yang belum konsensus, antara lain (1) adanya keterlibatan masyarakat pada tahapan pengembangan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua, dari tahap identifikasi potensi dan masalah, perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi, baik bersama pemerintah maupun bersama swasta, (2) adanya keterlibatan masyarakat secara intensif dan krekuensif baik secara langsung maupun tidak langsung. Sedangkan, faktor baru pada tahap pertama adalah adanya pihak ketiga, seperti akademisi, yang menjembatani proses *participatory planning* dalam pengembangan Gresik Kota Bandar Tua.

Ketiga faktor yang belum konsensus tersebut diiterasi pada tahap kedua dengan menanyakan kembali kepada *stakeholder* disertai jawaban *stakeholder* lain sebagai pertimbangan. Hasil yang didapat dari iterasi tahap kedua yaitu ketiga faktor tersebut disetujui secara konsensus seluruh *stakeholder* terkait.

Sehingga, setelah dilakukan analisis Delphi terhadap responden, faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua berdasarkan konsep *participatory planning* antara lain (1) adanya keterlibatan masyarakat pada setiap tahapan pengembangan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua dari tahapan identifikasi potensi dan masalah, perencanaan, pelaksanaan hingga evaluasi, (2) adanya keterlibatan masyarakat dalam kegiatan pariwisata budaya, (3) Adanya keterlibatan masyarakat pada pelestarian budaya, (4) Adanya kesukarelaan masyarakat dalam berpartisipasi pada pengembangan pariwisata Gresik Kota Bandar Tua, (5) Terbentuknya sistem sosial masyarakat baik dalam proses maupun akibat proses *participatory planning* di Gresik Kota Bandar Tua, (6) Adanya keterlibatan masyarakat secara intensif dan frekuensif baik secara langsung dan tidak langsung, (7) Adanya transparansi *top down-bottom up*, (8) Adanya kerjasama secara horizontal dalam pemerintahan, (9) Adanya kesesuaian proses *participatory planning* dengan dokumen perencanaan terkait, (10) Adanya akademisi sebagai pen jembatan proses *participatory planning*

- [5] Suharso, Tunjung W. (2009). *Perencanaan Objek Wisata dan Kawasan Wisata*. Malang:PPSUB
- [6] Yulianty, Meitya. 2005. *Partisipasi Masyarakat dalam Memelihara Benda Cagar Budaya di Pulau Penyengat Sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Melayu*. Universitas Dioponegoro, Semarang.

V. KESIMPULAN/RINGKASAN

Gresik Kota Bandar Tua memiliki karakteristik *participatory planning* yang kuat serta ditunjang oleh karakter kawasan sebagai kawasan pariwisata budaya pusat kota lama Gresik. Faktor *participatory planning* yang mempengaruhi pengembangan Gresik Kota Bandar Tua juga ditunjang dengan karakteristik *participatory planning* yang dimiliki oleh kawasan tersebut.

Terdapat 10 faktor yang mempengaruhi pengembangan kawasan pariwisata budaya Gresik Kota Bandar Tua, yaitu adanya keterlibatan masyarakat pada setiap tahapan pengembangan kawasan pariwisata budaya, adanya keterlibatan masyarakat dalam kegiatan pariwisata budaya, adanya keterlibatan masyarakat pada pelestarian budaya, adanya kesukarelaan masyarakat dalam berpartisipasi pada pengembangan pariwisata, terbentuknya sistem sosial masyarakat baik dalam proses maupun akibat proses *participatory planning*, adanya keterlibatan masyarakat secara intensif dan frekuensif baik secara langsung dan tidak langsung, adanya transparansi *top down-bottom up*, adanya kerjasama secara horizontal dalam pemerintahan, adanya kesesuaian proses *participatory planning* dengan dokumen perencanaan terkait, serta adanya akademisi sebagai pen jembatan proses *participatory planning*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] www.surya.co.id (Tahun Akses: 2014)
- [2] Adishakti, Laretna T, 2003, *Teknik Konservasi Kawasan Pusaka*. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta
- [3] Idajati, Hertiar dkk. 2014. *Monitoring Efektivitas Participatory Planning Berbasis Online di Kecamatan Kenjeran*. PWK-ITS
- [4] Mikkelsen, Briitha.. 2001. *Metode Penelitian Partisipatoris dan Upaya-Upaya Pemberdayaan: Sebuah Buku Pegangan bagi Para Praktisi Lapangan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia