

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	25
Tabel 4.1 Segmentasi Primer.....	33
Tabel 4.2 Segmentasi Sekunder	34
Tabel 4.3 Produk dan fasilitas di Kampung Blekok Rancabayawak	36
Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Wawancara.....	48
Tabel 4.5 Objek wisata.....	51
Tabel 4.6 Taman Wisata Alam Muara Angke.....	55
Tabel 4.7 Desa Wisata Jatimulyo di Kecamatan Girimulyo	58
Tabel 4.8 Matriks Pembanding Desa Wisata.....	62
Tabel 4.9 SWOT.....	70
Tabel 4.10 Solusi Penelitian.....	71
Tabel 4.11 Konsep Perancangan	75
Tabel 4.12 Prototype	78

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keberagaman Indonesia dalam bentuk budaya, alam dan tradisi yang berpotensi sebagai daya tarik wisata untuk dikembangkan. Sektor pariwisata memberi dampak yang besar untuk masyarakat, khususnya masyarakat yang berada di kawasan destinasi wisata. Bagi pemerintah, pariwisata memberi peran penting dalam peningkatan devisa negara, salah satu pendorongnya adalah perkembangan desa wisata (Aliansyah et al., 2019). Kementerian Pariwisata dan Ekowisata Kreatif (Kemenparekraf) mencatat bahwa pada tahun 2023, terdapat 4674 desa wisata di Indonesia. Angka ini menunjukkan peningkatan sebesar 36,7 persen dibandingkan dengan tahun sebelumnya, di mana hanya terdapat 3419 desa wisata. Menurut informasi dari JADESTA (Jejaring Desa Wisata) desa dibagi dalam empat kategori : rintisan, perkembangan, kemajuan dan mandiri. Sebanyak 3497 desa tergolong desa rintisan, 936 desa masa perkembangan, 291 desa sudah mencapai tingkat kemajuan dan 23 desa yang tergolong mandiri dalam pengelolaan desa wisata (Disadur dari Jadesta.kemenparekraf.go.id, 15 November 2023, pk. 20:21 WIB).

Desa wisata merupakan area pedesaan yang menyajikan atmosfer asli kehidupan desa, sosial-ekonomi desa, warisan budaya, tradisi, kehidupan sehari-hari masyarakat, serta karakteristik bangunan dan tata ruang yang unik (Asri, 2021). Oleh karena itu, desa ini memiliki potensi untuk dijadikan sebagai destinasi pariwisata dengan menawarkan atraksi menarik, fasilitas akomodasi, keragaman kuliner, dan kebutuhan wisata lainnya, sehingga wisatawan akan mendapatkan pengalaman mengesankan dan timbul ingin berwisata kembali di destinasi wisata tersebut (Sudibya, 2018). Untuk mencapai target tersebut perlu dilibatkan partisipasi masyarakat dalam mengembangkan pariwisata dengan kondisi yang ideal dengan bantuan edukasi dan bimbingan kepada masyarakat tentang mengelola pariwisata yang baik dan berkelanjutan (Satrio Wibowo et al., 2023.). Pemerintah memberikan peluang pada setiap kabupaten/ kota untuk merencanakan dan mengelola

pembangunan daerahnya sendiri, tidak luput dari partisipasi masyarakat dalam proses pembangunan dan penyelenggaraan pariwisata berdasarkan UU No. 10 Tahun 2009.

Pembangunan pariwisata di perkotaan khususnya Kota Bandung saat memiliki potensi wisata yang tersebar diseluruh wilayah Kota Bandung. Saat ini terdapat daerah-daerah di Kota Bandung yang masih bisa digali untuk dikembangkan sebagai bagian dari destinasi wisata yang sedang berkembang pesat di Kota Bandung. Salah satunya Kecamatan Gedebage di Kota Bandung. Wilayah gedebage digadang-gadang sebagai area “Bandung Teknopolis” karena pembangunan yang masif sebagai salah satu program dari Pemerintah Kota Bandung. Pembangunan secara bertahap dalam bentuk infrastruktur maupun fasilitas publik untuk kebutuhan pencegahan bencana banjir sekaligus potensi wisata (Disadur dari diciptabintar.bandung.go.id/layanan/regulasi, 26 Desember 2024, pk 21.11). Untuk mewujudkan program ini, maka diperlukan perancangan desa wisata yang terintegrasi baik dalam kawasan secara regional maupun dalam kawasan wisata itu sendiri. Perlu dilakukan pembenahan dalam sektor aksesibilitas dan akomodasi yang memadai agar wisatawan dapat dengan mudah menjangkau lokasi desa wisata, merasa nyaman selama berkunjung, dan menikmati pengalaman yang optimal. Fasilitas seperti jalan yang baik, penunjuk arah yang jelas, transportasi umum yang terintegrasi, serta penginapan yang sesuai dengan kebutuhan berbagai segmen wisatawan perlu disediakan untuk mendukung daya tarik desa wisata tersebut.

Pemerintah setempat melalui Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Bandung Bidang Kepariwisata turut aktif dalam memberi dukungan dan pengembangan wisata di Kota Bandung salah satunya dengan pelatihan Tata Kelola Wisata. Bertujuan untuk memberikan edukasi dan pembekalan kepada masyarakat di area destinasi wisata untuk mempersiapkan masyarakat mengelola pariwisata di daerah sekitarnya atau menggali potensi baru yang dapat ditawarkan pada calon-calon wisatawan (Sabarina et al., 2024). Potensi yang ditawarkan berupa kebudayaan, kearifan lokal masyarakat, dan daya tarik wisata alam salah satu contohnya di Kampung Blekok Rancabayawak.

Kampung Blekok Rancabayawak menawarkan potensi alam berupa tempat migrasi burung dari benua asia dan kesenian sunda seperti dog-dog, pencak silat dan jaipong. Kampung Blekok Rancabayawak atau Kampung Rancabayawak berlokasi di Jl. Ranca Bayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung. Kampung Blekok Rancabayawak menyediakan potensi berupa beragam aktivitas yang dapat dikreasikan menjadi produk wisata seperti budaya lokal, tinggalan masyarakat serta festival yang menyediakan keunikan dan sesuatu yang baru dari perspektif wisatawan dengan turut serta masyarakat lokal.

Perlu adanya penanaman kesadaran masyarakat akan pentingnya pengembangan kepariwisataan. Maka diperlukan proses dan pengkondisian masyarakat sadar wisata yang dapat memahami nilai-nilai penting dalam sapta pesona (Yatussalechah et al., 2019). Salah satu upayanya memberikan fasilitas yang bertujuan untuk pendampingan tentang tata kelola wisata seputar pengelolaan potensi budaya dan alam di Kampung Blekok Rancabayawak. Kehadiran fasilitas yang terintegrasi antar fasilitas umum secara regional maupun secara lokal, mampu mendorong masyarakat dalam berbudaya, memanfaatkan sumber daya alam, potensi, untuk mampu mengembangkan potensi sebagai desa wisata yang dapat menarik wisatawan (Erwanto et al., 2018). Penelitian ini memberikan solusi untuk mengembangkan desa wisata dalam yang terintegrasi dengan mempertimbangkan aspek *attraction*, *amenity*, *accessibility*, dan *ancillary* sehingga menciptakan ekosistem pariwisata yang berkelanjutan dan mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menarik wisatawan, tetapi juga memastikan bahwa pengelolaan desa wisata dilakukan secara holistik, melibatkan perencanaan yang matang, partisipasi masyarakat, serta pelestarian budaya dan lingkungan setempat.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut pemaparan latar belakang, dapat diidentifikasi permasalahan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, belum optimal dalam menciptakan desa wisata yang nyaman, terkait dengan penerapan komponen-komponen seperti atraksi, fasilitas pendukung, aksesibilitas, dan layanan tambahan yang belum terkoordinasi dengan baik.
2. Pariwisata berisiko merusak lingkungan dan menghilangkan keaslian budaya lokal tanpa perencanaan yang baik. Hal ini dapat mengurangi daya tarik desa wisata dalam jangka panjang serta menurunkan kesejahteraan masyarakat lokal.
3. Kesadaran masyarakat lokal terhadap pentingnya peran mereka dalam pengelolaan desa wisata masih terbatas. Hal ini menghambat upaya pengembangan desa wisata yang berkelanjutan dan berdampak pada minimnya keterlibatan masyarakat dalam pelestarian budaya serta pemanfaatan potensi alam secara bijak.

1.3 Rumusan Masalah

1. Apa saja strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengelolaan atraksi wisata di desa wisata agar lebih menarik, nyaman, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan?
2. Apa upaya yang perlu dilakukan untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak dan berkelanjutan?
3. Bagaimana pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, dapat diwujudkan untuk menciptakan desa wisata yang nyaman dan penerapan komponen *attraction*, *amenity*, *accessibility*, dan *ancillary*?

1.4 Fokus Masalah

Agar penelitian ini memiliki fokus yang jelas dan menghindari pembahasan yang terlalu luas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada wilayah Kampung Blekok Rancabayawak Rancabayawak yang berlokasi di Rancabayawak RW. 02, Cisaranten Kidul, Kec. Gedebage, Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Penelitian berfokus pada kebutuhan warga Kampung Blekok dalam memfokuskan diri pada pengembangan desa.

Penelitian berfokus kepada beberapa hal spesifik sebagai berikut:

1. Untuk menjadi fokus penelitian untuk rekomendasi ini dilakukan pada area yang ditandai, yakni bagian utara. Hal ini disebabkan karena kegiatan warga desa berfokus pada area pendopo.
2. Penelitian ini hanya membahas fasilitas umum untuk keperluan pelatihan dan bimbingan kepada warga desa dalam mengelola Kampung Wisata.
3. Penelitian ini fokus membahas fasilitas keperluan untuk warga Kampung Blekok Rancabayawak.

1.5 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui cara pengintegrasian fasilitas antar kawasan, baik secara lokal maupun regional, untuk menciptakan desa wisata yang nyaman dan sesuai dengan panduan tata kelola wisata.
2. Mengidentifikasi strategi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan pengelolaan atraksi wisata di desa wisata agar lebih menarik, nyaman, dan sesuai dengan standar yang ditetapkan.
3. Menyusun upaya yang perlu dilakukan untuk mendorong keterlibatan masyarakat dalam pemanfaatan potensi alam secara bijak dan berkelanjutan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberi pemahan lingkup desain interior dari Ruang Publik Kreatif seperti standar, dimensi, posisi dan faktor lain yang baik dan benar sebagai fasilitas warga desa yang berada lingkungan desa wisata lingkungan ekowisata konservasi burung serta memperluas wawasan dan perspektif mengenai ilmu desain.

b. Bagi Kampung Blekok Rancabayawak

Menjadi saran dan referensi untuk meningkatkan daya tarik dan mempersiapkan desa menjadi tempat wisata, serta sebagai acuan untuk pengembangan desa wisata dari sektor fasilitas umum dan berintegrasi.

c. Bagi Pembaca dan Peneliti

Diharapkan mampu untuk menjadi landasan dalam pengembangan riset lainnya mengenai Ruang Publik Kreatif di sebuah lingkungan desa wisata khususnya tingkat desa rintisan.

2. Manfaat Secara Teoritis

a. Memberikan pemahaman lebih terkait fasilitas ruang di kawasan desa wisata yang sesuai dengan standard dan penempatan yang tepat.

b. Memberikan informasi tentang fasilitas ruang di desa wisata rintisan yang sesuai dengan standar dan penempatan yang tepat.

c. Menjadi referensi penelitian yang akan mengembangkan penelitian lanjutan mengenai fasilitas umum di desa wisata yang sesuai dengan standar dan penempatan yang tepat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penelitian ini terbagi menjadi lima bagian. Hal tersebut diharapkan dapat mempermudah pembaca memahami isi dari penelitian ini. Berikut 5 bagian yang akan dijelaskan.

BAB I PENDAHULUAN

Pada BAB I penelitian ini berisikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian laporan tesis.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB II berisikan tentang definisi, teori, dan terminologi sebagai acuan penelitian. Dengan sub bab berisi landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka teori dan asumsi, asumsi dan preposisi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab III membahas mengenai pendekatan apa yang akan digunakan pada penelitian, populasi dan sampel yang berkaitan dengan variabel penelitian, metode pengumpulan data variabel yang akan dilakukan, metode pengumpulan data, uji validitas data (triangulasi), metode analisis data, dan kerangka penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada Bab IV berisikan mengenai gambaran umum objek penelitian, hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan metode penelitian, lalu pembahasan hasil analisis penelitian dari data variabel yang telah didapatkan dari populasi dan sampel objek yang diteliti, serta dilengkapi dengan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V terdapat penjelasan berupa kesimpulan yang menjadi jawaban atas rumusan masalah yang telah dilakukan penelitian, serta saran dan rekomendasi yang dapat menjadi evaluasi terhadap hasil penelitian untuk dapat memecahkan permasalahan yang kemudian dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik kedepannya.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Desa Wisata

a. Desa Wisata

Desa merupakan bagian wilayah dari setiap Kabupaten atau kota yang berpeluang untuk berkembang dalam pembangunan daerah maupun nasional. Salah satu peluang pertumbuhan tersebut adalah desa wisata yang tumbuh cepat yang berada di setiap daerah. Hal ini dipacu dengan keunikan, perbedaan, alam, dan edukasi dalam pemberdayaan masyarakat dalam perkembangannya (Afriza et al., 2020). Daerah pedesaan dengan karakteristik khas seperti alam yang alami, pemandangan yang indah, habitat beberapa flora-fauna menyajikan pengalaman unik bagi wisatawan. Pariwisata pedesaan menjadi sebuah solusi untuk masyarakat urban berpariwisata. Wisata model ini dilakukan dengan partisipasi wisatawan dengan jumlah kecil untuk mendapatkan pengalaman interaksi dengan alam dan penduduk lokal yang akan dikunjungi (Sugiarti et al., 2016). Kampung Blekok sebagai desa wisata memberikan pengalaman berinteraksi dengan keunikan hubungan masyarakat dengan fauna hidup disekitar desa. Hubungan antara masyarakat Kampung blekok dengan burung air seperti burung kuntul, blekok, dan kowak menawarkan pengalaman untuk berinteraksi dengan alam dengan dekat di daerah perkotaan.

b. Desa Wisata Rintisan

Desa pariwisata memiliki peran penting dalam memperluas kemampuan dan meningkatkan kesejahteraan warga lokal yang tinggal di sana. Pengembangan desa ini harus memperhatikan potensi lokal yang mengangkat ciri khas desa seperti budaya, kehidupan dan perilaku masyarakat desa, kerajinan tangan, kearifan lokal, sumber daya alam sebagai daya tarik wisata (Krishna Darmawan et al., 2022). Setiap desa wisata memiliki tingkat pengembangan dari segi kriteria seperti: pengelolaan, kontribusi dalam kesejahteraan sosial, peningkatan kualitas lingkungan, partisipas masyarakat lokal dengan wisatawan, dan *hospitality*. Kriteria tersebut menentukan

klasifikasi desa wisata di Indonesia menjadi 4 kategori yaitu perintis, berkembang, maju dan mandiri (Kemenparekraf, 2020; Syaiful Bahri et al., 2023). Namun di Indonesia memiliki desa wisata rintisan atau *start-up* yang perlu keterlibatan pemerintah atau dukungan swasta dalam pengembangannya. Desa wisata dalam kategori rintisan atau *start-up* memiliki ciri-ciri, sebagai berikut (Aliansyah et al., 2019):

1. Sarana dan Prasarana yang terbatas untuk warga berkreasi dan mengembangkan diri
2. Belum atau sedikit jumlah kunjungan wisatawan ke desa tersebut.
3. Memanfaatkan dana desa untuk pengembangan desa wisata.
4. Kesadaran masyarakat belum tumbuh untuk mengelola dan menggali potensi sumber daya yang dimiliki.
5. Ketergantungan kepada pemerintah dalam pengembangan budaya dan pariwisata.
6. Pengelolaan desa wisata oleh desa setempat.
7. Memiliki organisasi pengelola seperti Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS)

Kampung Blekok saat ini sudah mendapatkan penyuluhan dan pelatihan melalui Disbudpar Kota Bandung mengenai cara pengelolaan kampung desa dan persiapan pariwisata gabungan daerah Gedebage atau Cisaranten Kidul. Namun partisipasi warga terkait perkembangan ini belum sepenuhnya tumbuh pada seluruh lapisan masyarakat akibat kurangnya bimbingan secara praktik dan pemantauan ke lokasi oleh Disbudpar. POKDARWIS di Kampung Blekok hadir sebagai penghubung antara warga setempat dengan harapan dapat menyampaikan cita-cita dari warga Kampung Blekok terkait keberlangsungan warga seperti penambahan mata pencaharian dan perlindungan habitat burung blekok. Masalah-masalah ini menyebabkan kurangnya minat masyarakat dari Kota Bandung untuk berpariwisata ke Kampung Blekok. Berdasarkan ciri-ciri diatas maka dapat digolongkan Kampung Blekok Rancabayawak sebagai desa wisata *start up* atau rintisan.

2.1.1 Desain Interior

Desain interior merupakan proses perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam sebuah bangunan. Secara fisik, desain ini memenuhi kebutuhan dasar akan perlindungan dan tempat berlindung, mempengaruhi bagaimana aktivitas berlangsung, serta mencerminkan aspirasi dan gagasan yang mendasari tindakan kita. Selain itu, desain interior juga berdampak pada pandangan, suasana hati, dan kepribadian kita. Oleh karena itu, tujuan utama dari perancangan interior adalah untuk meningkatkan fungsi ruang, memperkaya nilai estetika, serta meningkatkan kenyamanan psikologis dalam ruang interior tersebut. (Ching & Binggeli, 2012).

Perancangan interior memiliki kompleksitas permasalahan yang tinggi, diperlukan metode analitis (*analytical method*). Cara ini merujuk pada metodologi desain yang diungkapkan oleh Jones (1971), yang mendefinisikan konsep "berpikir sebelum menggambar" sebagai langkah awal dalam proses perancangan. Metode ini terdapat langkah dalam mendesain interior, sebagai berikut:

a. Penetapan masalah (*Problem*)

Identifikasi masalah yang muncul sebagai acuan untuk menemukan solusi dan tujuan dalam mendesain interior yang berhubungan dengan faktor manusia.

b. Pendataan (*Data*)

Dapat dilakukan dari lapangan seperti kondisi objek meliputi data fisik dan non fisik berupa literatur dan tipologi tapak sebagai tolak ukur perancangan.

c. Analisis Programming

Melakukan pemrograman kebutuhan desain berdasarkan hasil analisis berdasarkan data-data yang dihimpun.

d. Sintesis

Hasil dari analisis program berupa simpulan-simpulan awal untuk dijadikan alternatif perancangan. Proses ini dipecah untuk membuat skema-skema desain beriringan dengan memformulasikan konsep dasar desain.

e. *Feedback*

Produk desain harus dievaluasi berdasarkan program-program yang telah ditetapkan dalam analisis pemrograman, menggunakan proses umpan balik sebagai bagian dari penilaian.

2.1.2 Ruang Publik Kreatif (RPK)

Ruang publik menjadi tempat yang mampu memenuhi kebutuhan akan tempat-tempat pertemuan dan kegiatan bersama. Biasanya terbuka, ruang tersebut memfasilitasi interaksi antara individu untuk saling berkomunikasi, berkolaborasi dalam kegiatan bersama, dan berbagai aktivitas lainnya. Interaksi antar pengguna ruang publik atau dengan ruang itu sendiri dapat menginspirasi proses kreatif (Mulyanto, 2012).

Kehadiran Ruang Publik Kreatif bertujuan untuk memfasilitasi aktivitas ekonomi kreatif lokal dengan maksud mempermudah interaksi sosial dan pengembangan budaya, inovasi, sumber daya di daerah. Tujuan kehadiran RPK untuk memperkuat interaksi sosial, peningkatan kreativitas dan nilai tambah ekonomi, pelestarian fungsi lingkungan, serta peningkatan kenyamanan (Marianti et al., 2021). RPK dengan berbasis pariwisata dapat ditelisik melalui daya tarik wisata dengan mengolah potensi ekonomi kreatif yang unggul dan berkualitas yang dapat berpengaruh terhadap daya tarik wisatawan pada suatu destinasi (Nugroho et al., 2023).

Pertimbangan perancangan RPK dipengaruhi oleh hal baik dari dalam atau masyarakat dan ancaman dari luar desa. Faktor dari dalam dipengaruhi oleh kurangnya aktivitas dalam ruangan/ area tersebut, pola atau sirkulasi yang tidak nyaman, serta kurangnya fasilitas untuk duduk atau berkumpul. Faktor dari luar berupa kesulitan mengakses tempat karena macet atau kurangnya kendaraan umum pada area tersebut (Moalim et al., 2023). Terdapat klasifikasi ruang publik berdasarkan letaknya (Malingkas, 2015):

1. Ruang Publik Terbuka

Penempatannya berada diluar sebuah bangunan yang bersifat terbuka. Fungsi umumnya dapat digunakan untuk aktivitas *outdoor*, tempat berkumpul, dan melaksanakan acara individu atau organisasi.

2. Ruang Publik Tertutup

Ditempatkan di dalam gedung atau bangunan yang digunakan untuk kepentingan umum atau publik.

Keberadaan ruang publik untuk warga kampung blekok diperlukan sebagai fasilitas pengembangan masyarakat dalam mengelola desa wisata. Saat ini warga desa menggunakan pendopo yang tersedia sebagai tempat beraktivitas yang bersifat insidental seperti kegiatan kebudayaan, pesta demokrasi, posyandu, dan kunjungan dari narasumber. Tetapi pendopo ini belum memenuhi sebagai fungsi kegiatan kolaboratif atau berkreasi sebagai bagian peningkatan kualitas diri. Pak Ujang sebagai pengurus dari POKDARWIS menyebutkan bahwa kurangnya fasilitas di dalam pendopo untuk pendukung latihan kegiatan seni dan budaya dan perlunya kegiatan forum diskusi yang lebih efektif dari alat penyampaian.

2.1.3 Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah salah satu faktor penting dalam pengembangan pariwisata, karena melibatkan kerja sama lintas sektor untuk berpindah seseorang dari suatu lokasi ke lokasi lainnya, baik jarak dekat maupun jauh (Sammeng, 2001 dalam Islamiati, 2021). Tanpa koneksi yang baik dengan jaringan transportasi, sulit bagi objek wisata untuk menarik kunjungan wisatawan. Objek wisata merupakan tujuan akhir perjalanan wisata dan harus memenuhi kriteria aksesibilitas, yaitu mudah dijangkau dan ditemukan. Aksesibilitas juga berperan dalam mempengaruhi tingkat kepuasan wisatawan, serta mempermudah perjalanan mereka menuju tempat-tempat atraksi wisata. (Suwanto, 2013). Aksesibilitas merupakan salah satu komponen dari empat komponen 'A' atau '4A' yang dimiliki oleh daya tarik dari tempat pariwisata (Cooper 1995: 81 dalam Febrina, 2015) yakni:

1. *Attraction* (Atraksi)

Segala hal yang mampu memikat perhatian wisatawan untuk datang ke suatu area wisata disebut atraksi. Atraksi mencakup unsur utama yang pertama kali menarik minat wisatawan untuk berkunjung. Atraksi bisa berupa sumber daya alam dengan ciri fisik tertentu atau keindahan daerah itu sendiri. Di samping itu, budaya juga berfungsi sebagai daya tarik, mencakup elemen sejarah, agama, cara hidup masyarakat, sistem pemerintahan, serta tradisi, baik yang berasal dari masa lalu maupun yang masih ada hingga sekarang. Setiap tempat biasanya memiliki daya tarik khas yang menjadi identitas dan tidak terdapat di tempat lain.

2. *Amenities* (Fasilitas Pendukung)

Fasilitas yang disediakan untuk memenuhi keperluan pelancong di tempat wisata. Fasilitas ini meliputi akomodasi, penyediaan makanan dan minuman, area hiburan, pusat perbelanjaan, serta layanan tambahan seperti perbankan, rumah sakit, keamanan, dan asuransi (Cooper et al., 2000). Menurut Inskeep dalam Hadiwijoyo (2012:59-60), fasilitas serta layanan tambahan di lokasi wisata dapat mencakup agen perjalanan, restoran, toko kerajinan dan suvenir, layanan keamanan, bank, tempat penukaran uang, pusat informasi pariwisata, rumah sakit, bar, dan salon kecantikan. Walau setiap tempat tujuan menawarkan fasilitas yang beragam, fasilitas tersebut dibuat untuk memenuhi kebutuhan pokok pengunjung sesuai dengan ciri khas unik dari setiap destinasi.

3. *Accessibilities* (Akses)

Fasilitas dan infrastruktur yang diperlukan oleh wisatawan untuk mencapai tujuan wisata, termasuk penyediaan layanan seperti transportasi lokal dan penyewaan mobil, serta jalur atau pola perjalanan (Cooper et al., 2000). Sugiama (2011) menyatakan bahwa aksesibilitas merujuk pada seberapa jauh suatu tempat wisata dapat dicapai oleh pengunjung. Fasilitas yang memperlancar aksesibilitas mencakup infrastruktur seperti jalan raya, jalur kereta, jalan tol, terminal, stasiun kereta, dan mobil roda empat. Brown dan Stange (2015) menjelaskan bahwa akses