

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Industri pariwisata merupakan penopang utama perolehan devisa di Indonesia. Menurut Kementerian Pariwisata, industri pariwisata menduduki posisi empat penerimaan devisa negara setelah minyak dan gas, batu bara, dan kelapa sawit. Dibandingkan sektor pariwisata di negara ASEAN lainnya, jumlah kunjungan wisman ke Indonesia kini menempati urutan keempat di belakang Thailand, Malaysia, dan Singapura (Yuliani & Nurhayati, 2017). Banyaknya destinasi alam yang ada di Indonesia yang kaya akan budaya dan panorama alam yang kaya mengakibatkan banyak destinasi wisata dengan potensi dan keunikan daerah yang berbeda-beda di seluruh Indonesia (Nandi, 2005).

Indonesia adalah negara yang menyatukan berbagai jenis pariwisata, misalnya pariwisata alam, pariwisata budaya, dan pariwisata sosial dari Sabang sampai Merauke. Kemajuan pariwisata dengan daya tarik dan fasilitas membutuhkan mitra kerjasama dari pengelola pemerintah, baik Pemerintah Daerah maupun otoritas Publik, serta kerjasama langsung dari pihak swasta. Kehadiran fasilitas serta atraksi pariwisata ialah hal yang paling penting dalam kegiatan pariwisata, karena salah satu tujuan utama

pengunjung atau wisatawan untuk berkunjung ke destinasi pariwisata adalah potensi dan daya tarik dari fasilitas pariwisata itu (Devy & Soemanto, 2017).

Hal ini sesuai dengan Perpres Nomor 40 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2014 tentang Koordinasi Strategis Pengurus Pariwisata Multisektor. Dalam pasal 1 dinyatakan bahwa pariwisata mencakup semua kegiatan yang berhubungan dengan kepariwisataan dan bersifat multidimensi, multidisiplin, dan mencerminkan akan sesuatu hal yang dibutuhkan setiap orang dan juga negara serta interaksi antara pengunjung dengan warga lokal, wisatawan lain, pemerintah, dan otoritas lokal.

Salah satu objek wisata buatan yang sedang ramai diperbincangkan adalah *The Lost World Castle* yang baru saja dibangun di lereng Gunung Merapi, Dusun Petung, Kepuharjo, Cangkringan. *The Lost World Castle* adalah sebuah bangunan yang dibuat dari susunan batuan beku. Bentuk bangunan ini menyerupai benteng tua. Bangunan yang didirikan di wilayah tanah pribadi seluas 3 hektar ini dibuka pada Januari 2017 dan jarak dari pekarangan ke puncak Gunung Merapi kurang lebih 6 kilometer. Tempat ini menjadi tujuan wisata baru khususnya bagi wisatawan yang menggunakan jasa jeep lahar merapi tour dan setiap harinya banyak dikunjungi wisatawan. (Firdaus, 2017).

The Lost World Castle, yang telah dibangun selama lebih dari satu tahun, saat ini tidak dapat dioperasikan karena masih dalam pembangunan. Namun, banyak warga dan wisatawan yang datang berkunjung untuk memotret pemandangan alam di

sekitarnya. Rata-rata orang yang mengunjungi tempat ini adalah anak-anak kecil. Mereka berfoto di halaman untuk melihat pemandangan Yogyakarta dan Gunung Merapi serta sunset.

Banyaknya kunjungan wisata ke *The Lost World Castle* tentunya akan membuka kesempatan bagi masyarakat sekitar untuk melakukan kegiatan usaha dengan menyediakan berbagai macam kebutuhan wisatawan selama berkunjung ke lokasi wisata *The Lost World Castle*. Peluang ini membuat masyarakat sekitar dapat memanfaatkan dengan cara menawarkan berbagai barang-barang yang dibutuhkan oleh wisatawan seperti menjual jasa atau berjualan makanan. Bertambahnya jumlah kunjungan wisatawan secara otomatis akan menambah kebutuhan wisatawan akan barang dan jasa yang ditawarkan, sehingga akan berdampak pada adanya peluang bagi masyarakat untuk mendapatkan tambahan pendapatan.

Adanya salah satu paket wisata lava tour dan peningkatan sarana prasarana diharapkan dapat meningkatkan kepuasan bagi pengunjung dalam berwisata di *The Lost World Castle*. Kegiatan tersebut juga bertujuan untuk mengajak pengunjung agar menikmati alam serta ikut berperan aktif dalam menjaga kelestarian lingkungannya. Sehingga perlu diteliti mengenai faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kesediaan membayar pengunjung terhadap paket wisata dan kenaikan harga tiket dari peningkatan sarana prasarana tersebut

Pemerintah Kabupaten Sleman, DIY meminta agar pembangunan objek wisata Lost World Castle di lereng Gunung Merapi dihentikan. Selain belum adanya izin mendirikan bangunan, pembangunan objek wisata ini juga dinilai ilegal karena berada di kawasan rawan bencana (KRB) III Gunung Merapi. KRB III merupakan kawasan yang sering terkena awan panas, aliran lahar, longsor, batu pijar dan abu lebat yang berjatuhan saat erupsi Merapi. KRB III terdiri dari dua wilayah, yaitu wilayah yang terkena dampak langsung letusan Gunung Merapi dan wilayah yang terkena dampak langsung letusan. *The Lost World Castle* terletak di daerah yang terkena dampak langsung letusan Gunung Merapi 2010 dan daerah tersebut telah dilanda awan panas.

Menurut peraturan Undang-Undang Kepariwisata Nomor 10 Tahun 2009, Pasal 5d menyatakan maka asas pengelola kepariwisataan adalah pelestarian lingkungan dan alam. Atas dasar ini, berarti destinasi pariwisata alam seperti *The World Castle* perlu pengelolaan yang baik supaya dapat menjaga kelestarian lingkungan dan menghindari kehancuran lingkungan.

Al-Qur'an juga menekankan bahwa semua kerusakan alam hanyalah akibat dari nafsu manusia. Karena itu, Allah memperingatkan dari awal hingga hasil kegiatan manusia, dan dalam firman Allah QS Ar-Ruum, bait 41", dikatakan:

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ

“Telah tampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusia; Allah menghendaki agar mereka merasakan sebagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar).”

Di sisi lain, melestarikan lingkungan dan warisan budaya membutuhkan manusia. Karena manusia adalah makhluk yang paling berpeluang menjadi makhluk yang bertanggung jawab sekaligus melestarikan warisan budaya (Ar-Rifa'i, 2000:771). Manusia sebagai unit pengelolaan lingkungan mampu merencanakan, melaksanakan dan memantau upaya pelestarian cagar budaya, baik melalui masyarakat itu sendiri maupun melalui kegiatan komponen lainnya. Oleh karena itu, pelestarian cagar budaya membutuhkan peran aktif masyarakat.

Kemampuan dari setiap individu dalam memahami dan menafsirkan kondisi lingkungan, sehingga individu dapat memutuskan tindakan yang tepat dalam mempertahankan, memulihkan serta meningkatkan kondisi suatu lingkungan. Memperhatikan pentingnya kemampuan literasi lingkungan yang harus dimiliki individu maka perlu diketahui bagaimana literasi siswa terhadap lingkungan. Literasi lingkungan terdiri dari empat bagian yaitu pengetahuan siswa tentang lingkungan, keterampilan kognitif siswa, sikap dan perilaku siswa terhadap lingkungan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Abuhola, 2009) dan (Cunningham, 2008) menyatakan bahwa literasi lingkungan siswa masih dinyatakan rendah karena beberapa faktor, salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya niat untuk mengetahui dan mempelajari masalah-masalah lingkungan.

Menurut Amalie (2011), pengelolaan yang buruk ini menyebabkan penurunan kualitas lingkungan. Menjaga kebersihan, yang mempengaruhi keberlangsungan fasilitas pariwisata, memerlukan sosialisasi kepada masyarakat tentang fasilitas

pariwisata dan pengunjung. Amalia (2011) menambahkan bahwa pemahaman tentang keinginan membayar (WTP) terhadap kondisi pelestarian lingkungan oleh masyarakat umum di seputaran fasilitas pariwisata dan wisatawan fasilitas pariwisata sangat diperlukan.

Kesediaan konsumen untuk membayar utilitas publik dapat dihitung dengan menggunakan konsep kesediaan membayar. Metode ini merupakan metode penetapan harga yang memperhitungkan kesediaan konsumen untuk membayar. Pembeneran di balik penerapan WTP untuk tenaga kerja dan produk publik adalah dengan alasan bahwa biaya atau harga pasar tidak tercermin pada orang-orang pada umumnya atau pelanggan, atau karena tidak ada pertukaran pasar (Crooker dan Herriges, 2004; Cuena, dkk., 2004). Menurut pemikiran moneter, kemampuan membayar (*Willingness To Pay*) merupakan jumlah terbesar yang akan diberikan kepada orang untuk mendapatkan tenaga kerja dan produk untuk menjauh dari sesuatu yang bukan diinginkan.

Syahputra (2017) mengemukakan tentang daya tarik pariwisata adalah semua daya tarik wisata yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, oleh karena itu peran berbagai pihak salah satunya masyarakat setempat untuk pemeliharaan dan pengelolaannya diperlukan untuk pengembangan pengelolaan daya tarik wisata kedepannya peralatan dan infrastruktur. infrastruktur yang dibangun. Untuk membuat kerangka moneter yang efektif dan ramah lingkungan, setiap tindakan keuangan harus melalui interaksi yang mempertimbangkan biaya alam atau nilai kerugian dari berbagai pertemuan sebagai fitur biaya penciptaan (Sukendar, 2013). Dengan cara ini, terhubung

dengan lokasi wisatawan *The Lost World Castle*, diperlukan informasi dari berbagai pihak guna menjamin keberlangsungan kawasan wisata ini, terutama pengunjung yang salah satunya mungkin bersedia untuk membayar. Biaya yang ditimbulkan oleh para pariwisata ini dapat digunakan untuk mengatur dan upaya membantu lingkungan di wilayah Lost World Castle.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi *Willingness To Pay* atau kesediaan membayar untuk perlindungan alam dan lingkungan, mungkinkah wisata ingin partisipasi lebih (saat ini memberi harga tiket yang lebih). Tak perlu dikatakan lagi bahwa biaya pemeliharaan Kastil Dunia yang Hilang ditanggung oleh pengurus dan wisatawan yang membantu mendidik mereka tentang nilai perlindungan, partisipasi, dan minat pengunjung. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan berapa banyak pengunjung yang bersedia membayar (WTP). membayar upaya ekologi *The Lost World Castle*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang diatas, beberapa masalah yang akan dbahas dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah faktor destinasi wisata berpengaruh positif terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?
2. Apakah faktor tingkat pendapatan berpengaruh positif terhadap *Willingness To Pay*?

3. Apakah faktor tingkat pendidikan berpengaruh positif terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?
4. Apakah faktor frekuensi kunjungan berpengaruh positif terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?
5. Apakah faktor literasi tentang lingkungan berpengaruh positif terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang di jelaskan maka tujuan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Mengetahui hubungan antara faktor destinasi wisata terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?
2. Mengetahui hubungan antara faktor tingkat pendapatan terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?
3. Mengetahui hubungan antara faktor tingkat pendidikan terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?
4. Mengetahui hubungan antara faktor frekuensi kunjungan terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?

5. Mengetahui hubungan antara faktor literasi tentang lingkungan terhadap *Willingness To Pay* kawasan *The Lost World Castle*?

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat kepada berbagai pihak antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini akan dapat memberi manfaat peranan bagi peningkatan penelitian, khususnya di aspek ekonomi kesediaan membayar (WTP).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas

Studi ini akan menjadi referensi bagi perpustakaan dan sebagai referensi untuk tujuan perbandingan bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang akan datang di masa depan di bidang yang sama atau hampir sama.

- b. Bagi Pengelola *The Lost World Castle*

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan untuk memutuskan harga diobjek wisata *The Lost World Castle* demi meningkatkan kualitas pengelolaan dan mengembangkan *The Lost World Castle*.

