

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata perkotaan didefinisikan sebagai pariwisata yang berkembang dengan memanfaatkan segala aspek kehidupan perkotaan, yang memberikan pengalaman otentik bersifat pembelajaran partisipatif, interaktif, dan informal kepada wisatawan, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi kreatifnya dalam mengonsumsi produk pariwisata (Arviani *et al.*, 2022). Pariwisata perkotaan menawarkan pengalaman yang unik, menggabungkan elemen budaya, sejarah, dan inovasi yang kental dengan karakter lokal (Tarigan *et al.*, 2024). Pariwisata perkotaan memiliki karakteristik yaitu menggunakan fasilitas atau potensi yang dimiliki kota bisa digunakan oleh masyarakat kota, wisatawan lokal, maupun mancanegara sebagai daya tarik wisatanya (Ayu Purnama, 2022).

Pariwisata perkotaan di Indonesia meningkat secara signifikan dengan jumlah kunjungan wisatawan mencapai 69,6 juta orang pada tahun 2010, dibandingkan pada tahun 2000 yang hanya berjumlah 36,1 juta orang (Kurniansah & Rosida, 2019). Di samping itu, munculnya tuntutan perjalanan ke kota yang mengalami peningkatan karena kebutuhan akan mempelajari sejarah, sehingga mendorong pertumbuhan pariwisata kota yang merupakan pusat bersejarah (Wijayanti A, 2022). Namun, terdapat tantangan yang muncul dalam pariwisata perkotaan yaitu peran pariwisata perkotaan yang masif, rendahnya reaksi balik kota terhadap pariwisata, serta rendahnya keterlibatan masyarakat dalam perkembangan pariwisata perkotaan (Novy J dalam Wijayanti A, 2022). Dengan begitu,

dibutuhkan pelestarian situs sejarah dan warisan budaya, yang nantinya upaya tersebut termasuk salah satu bentuk realisasi pembangunan berkelanjutan yang efektif (Vinodan A dan Meera S., 2021).

Heritage tourism merupakan salah satu bentuk pariwisata yang memanfaatkan nilai sejarah dan budaya suatu daerah sebagai daya tarik utama (Ardika dalam Putu Arya Reksa Anggratyas et al., 2025). Berdasarkan (Ritonga, 2019) menjelaskan bahwa pariwisata menjadi penggerak utama serta berpengaruh besar dalam proses *heritage production* yang telah diwariskan kepada generasi selanjutnya. Pada tahun 2005, *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO) menetapkan bahwa aktivitas wisata yang berkembang secara pesat yaitu berupa warisan sejarah dan budaya (Timothy dalam Damayanti & Puspitasari, 2024). Keberadaan potensi wisata dalam sebuah kawasan *heritage* ditandai dengan adanya bangunan peninggalan sejarah yang dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata, sehingga mampu meningkatkan kunjungan wisatawan ke daerah tersebut (Damayanti & Puspitasari, 2024).

Surabaya merupakan kota metropolitan yang memiliki beragam peninggalan sejarah termasuk bangunan cagar budaya yang patut dilestarikan serta dikenalkan kepada masyarakat luas (Khotimah & Sulistyowati, 2022). Pelestarian sejarah dan cagar budaya termasuk salah satu jenis pendekatan dalam perencanaan kota atau penataan ruang yang bertujuan untuk melindungi, mempertahankan, dan memelihara demi kepentingan pembangunan (Krisnawati dan Suprihardjo dalam Aidin et al., 2022). Berdasarkan SK Penetapan Pemerintah No.9/UM/1946, Kota Surabaya berlandaskan sejarah yaitu pada peristiwa 10 November 1945 sebagai

peristiwa penting bagi bangsa Indonesia dalam memperjuangkan dan mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia membentuk identitas sebutan sebagai Kota Pahlawan (Aristyawan, 2021). Melalui peristiwa yang pernah terjadi meninggalkan berbagai aset bersejarah diantaranya pemakaman, bangunan kuno, pusat perkantoran, penjara, hingga segala sesuatu berbau peninggalan Belanda (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam Endriana & Yudhiasta, 2024).

Berdasarkan dari peninggalan sejarah yang ada, dibutuhkan pendekatan untuk bisa mengenalkan wisata sejarah serta warisan budaya dalam mengelola pariwisata perkotaan. Wisata perkotaan berbasis warisan atau *heritage tourism* merupakan jenis wisata yang paling berkembang saat ini (Aidin *et al.*, 2022). Kemudian, studi terbaru menunjukkan permintaan yang relatif tinggi dan lebih kompetitif untuk mengunjungi tempat-tempat yang memiliki warisan dalam segi pariwisata (Damanik *et al.*, 2021). Sehingga, adanya peninggalan sejarah beserta warisan budaya di Kota Surabaya memiliki potensi untuk bisa dikembangkan dalam segi *heritage tourism*.

Walking tour adalah wisata jalan kaki yang dipandu oleh komunitas atau individu untuk mengeksplorasi suatu kawasan dengan cerita dan informasi yang mendalam serta merupakan alternatif yang menarik dalam menghidupkan wisata sejarah kota (Annisa, 2023). Berdasarkan UNWTO dengan judul *Walking Tourism: Promoting Regional Development*, menyatakan bahwa *walking tour* termasuk cara yang efektif dalam menjelajahi destinasi wisata. Kegiatan ini merupakan kesempatan bagi pengunjung untuk mengetahui lebih lanjut terkait masyarakat lokal, budaya, sejarah, dan alam di daerah tujuan wisata. Pengajaran sejarah dan

budaya tidak hanya dilakukan di ruang formal saja, namun *walking tour* merupakan salah satu pilihan untuk menjelajahi area bersejarah serta mempelajari hubungan antara wisatawan, destinasi, dan bisnis (Haq *et al.*, 2024). Wisatawan tidak lagi merasa puas hanya dengan menjadi seorang pengamat, melainkan wisatawan lebih tertarik untuk merasakan pengalaman secara langsung (Richards dan Wilson dalam Lohjiwa *et al.*, 2021). Hal ini merupakan salah satu ide dalam konsep *experiential tourism* (Signorini dalam Lohjiwa *et al.*, 2021).

Menurut Smith (2006) *experiential tourism* merupakan bentuk pariwisata yang mengundang wisatawan untuk berpartisipasi melalui kegiatan wisata dan menciptakan pengalaman yang bersifat individu dan personal. Untuk memahami pengalaman wisatawan di tempat wisata, Pearce (2005:135) menjelaskan model *tourist on-site experience* yang meliputi tiga aspek antara lain (1) *Activities*, meliputi aktivitas yang tersedia dan dapat dilakukan oleh wisatawan; (2) *Resources*, meliputi latar fisik dan budaya seperti lingkungan, pemandangan, dan komunitas; (3) *Conceptions*, meliputi pemahaman oleh wisatawan saat di destinasi. Maka dari itu, model *tourist on-site experience* sejalan dengan pendekatan dalam mengenalkan wisata sejarah serta warisan budaya dalam mengelola pariwisata perkotaan melalui *walking tour*.

Komunitas merupakan kelompok sosial yang didalamnya terdapat individu dengan fokus tujuan tertentu. Dalam sebuah komunitas, terdapat individu yang di dalamnya memiliki maksud, tujuan, sumber daya, dan kebutuhan bersama antara yang satu dengan yang lainnya (Hasibuan Y. P., 2020). Sebuah komunitas merupakan sebagian kecil dari wadah yang bernama organisasi, dapat di

katagorikan bahwa komunitas tidak jauh berbeda dengan sebuah organisasi yang dimana di dalamnya terdapat kebebasan serta hak manusia dalam kehidupan sosial untuk berkumpul, berkelompok, serta mengeluarkan pendapat (Hasibuan Y. P., 2020). Terdapat perkembangan dalam beberapa studi terkait tata kelola destinasi dan partisipasi komunitas, yang berisi bahwa komunitas lokal tidak hanya dipengaruhi oleh pariwisata tetapi juga bereaksi terhadap pariwisata, yang artinya jika komunitas lokal tidak dilibatkan dalam pengambilan keputusan, maka tidak akan tercapai keberlanjutan (Arce, 2003; Beeton 2006; English & Lee, 2003; Richards & Hall, 2000, Telfer, 2000 dalam Singgalen dan Kudubun., 2017). Dengan begitu, partisipasi komunitas lokal dalam pengembangan pariwisata merupakan bagian penting, khususnya dalam pengenalan wisata sejarah serta warisan budaya di perkotaan

Banyak komunitas sejarah yang mengenalkan kekayaan warisan budaya dengan membuat wisata berupa *walking tour* (Elyanta M, 2020). Salah satu komunitas yang memperkenalkan *walking tour* yaitu Komunitas Begandring Soerabaia yang secara legal dibentuk pada tahun 2021. Begandring Soerabaia merupakan komunitas pecinta *heritage*, budaya, dan sosial yang dalam aktivitasnya memiliki peran dalam rangka pelestarian cagar budaya. *Walking tour* yang ada di Komunitas Begandring Soerabaia telah dilakukan sejak sebelum tahun 2021, yaitu disebut dengan Surabaya Explorek (*Surabaya Explore, rek*). Kegiatan tersebut merupakan awal mula dari suatu ide dalam menciptakan *walking tour*, dengan rute yang dikunjungi adalah Pasar Bong, Peneleh, dan beberapa lainnya. Kemudian, Di tahun 2021 sekitar bulan April, yang pada saat itu terdapat Covid-19, Begandring

Soerabaia menggalakkan kembali *walking tour* yang disebut *Subtrack* (*Surabaya Urban Track*). Dengan berjalannya waktu, Komunitas tersebut aktif mengadakan *walking tour* diiringi dengan situasi Covid-19 yang mulai mereda. Melihat antusias masyarakat tinggi, menjadikan Komunitas Begandring Soerabaia semakin giat dalam menggalakkan kembali sektor pariwisata di Kota Surabaya.

Begandring Soerabaia melaksanakan *Subtrack* dengan jumlah yang banyak di setiap rutennya dan kuota peserta yang tersedia pada setiap pendaftaran sekitar 35–40 orang. Begandring Soerabaia juga mendapatkan kunjungan atau permintaan pelaksanaan *walking tour* dalam rangka wisata edukasi dari beberapa instansi seperti perusahaan, sekolah, dan perguruan tinggi. Data yang didapat dalam kunjungan instansi sebanyak 700 orang pada tahun 2022 sampai dengan 2023, sedangkan dalam kunjungan umum sebanyak 646 orang dalam 2 tahun terakhir. Total 1.346 peserta mencerminkan bahwa *walking tour* memiliki daya tarik tersendiri, baik sebagai media edukatif maupun rekreatif. Meskipun angka ini menunjukkan keberhasilan dalam menjangkau berbagai lapisan masyarakat, masih terdapat kesenjangan dalam konsistensi partisipasi, khususnya dari kelompok usia muda secara individu di luar kegiatan institusi.

Tabel 1.1 Pelaksanaan Surabaya Urban Track

| Pelaksanaan | Jenis Kegiatan |
|--------------------|--|
| 22 Januari 2023 | Tahun Baru Imlek “Jejak Tionghoa Peranakan di Surabaya |
| 12 Februari 2023 | <i>Subtrack</i> Jejak Daendles di Surabaya |
| 19 Maret 2023 | <i>Subtrack</i> Wonokromo |
| 29 Juni 2023 | Kunjungan Mahasiswa Australia ke Peneleh Bekerjasama dengan UPN Veteran Jawa Timur |
| 22 Oktober 2023 | <i>Subtrack</i> Bubutan |

| Pelaksanaan | Jenis Kegiatan |
|--------------------|--|
| 5 Desember 2023 | Kunjungan Masa Depan Cerah <i>Senior High School</i> |
| 17 Desember 2023 | <i>Subtrack</i> Bubutan |
| 14 Januari 2024 | <i>Subtrack</i> Plampitan |
| 11 Februari 2024 | <i>Subtrack Imlek Edition</i> “Jejak Sejarah Kampung Pecinan dan Kawasan Sulung” Rute Bubutan Seri 3 |
| 3 Maret 2024 | <i>Subtrack</i> Tunjungan |
| 19 Mei 2024 | <i>Subtrack</i> Darmo |
| 23 Juni 2024 | <i>Subtrack</i> “Jejak Soekarno di Peneleh” |
| 25 Agustus 2024 | <i>Subtrack</i> Darmo |

Sumber: *Begandring Soerabaia, 2025*

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan *Subtrack* dari 2 tahun terakhir tidak secara rutin dilaksanakan, terkadang satu bulan sekali, atau beberapa bulan sekali. Sedangkan, pada setiap rute yang diadakan menunjukkan bahwa antusias peserta sangat tinggi, dibuktikan peserta yang mengikuti *Subtrack* selalu memenuhi kuota yang disediakan yaitu sekitar 35-40 orang. Sehingga, dengan kondisi pelaksanaan yang tidak memiliki jadwal secara rutin sedangkan peminatnya yang banyak dan antusias, hal tersebut memungkinkan timbulnya penurunan minat peserta untuk mengikuti *Subtrack* yang diadakan di rute selanjutnya. Fenomena tersebut juga mengindikasikan bahwa minat terhadap *walking tour* cukup tinggi, tetapi belum sepenuhnya terfasilitasi dalam bentuk penyelenggaraan yang teratur.

Ketua Komunitas *Begandring Soerabaia* menyatakan bahwa komunitas tersebut memiliki tantangan, yaitu keterbatasan dalam menjangkau generasi muda. Salah satu kendala adalah rendahnya partisipasi generasi muda dalam kegiatan *walking tour* yang tidak terjadwal secara rutin. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi edukatif *walking tour* dan ketertarikan aktual

dari generasi muda terhadap kegiatan tersebut. Temuan ini sejalan dengan pandangan Sunjayadi (2020) yang menyatakan bahwa Gen Z memiliki karakter yang sangat visual, cepat bosan, dan sangat akrab dengan pola interaksi serta aktivitas yang berlangsung secara konsisten dan terstruktur. Selanjutnya, narasi sejarah atau bentuk komunikasi satu arah yang konvensional, seperti yang dilakukan pada periode sebelum reformasi, tidak lagi ampuh untuk mempertahankan atensinya. Hal tersebut diperkuat oleh penelitian Alhakim & Salsabila (2025) yang menjelaskan bahwa keberhasilan dalam menjangkau generasi muda ditentukan oleh inovasi tematik, frekuensi kegiatan yang aktif, dan partisipasi langsung generasi tersebut dalam proses wisata sejarah atau warisan budaya.

Tantangan yang ada di Komunitas Begandring tidak hanya tentang keterbatasan dalam menjangkau generasi muda. Namun, tantangan lain yaitu bahwa anggota komunitas rata-rata memiliki kesibukan pada kegiatan lain dan mengakibatkan terhambatnya perencanaan untuk melaksanakan kegiatan *walking tour*.

Adanya fenomena yang menunjukkan bahwa minat wisatawan atau peserta *walking tour* yang selalu memenuhi batas kuota yang disediakan hingga munculnya berbagai permasalahan yang dihadapi oleh komunitas Begandring ini memperkuat urgensi untuk meneliti bagaimana penyelenggaraan atau konsep *walking tour* yang diadakan oleh Komunitas Begandring Soerabaia. Hal tersebut menunjukkan pentingnya menganalisis bagaimana komunitas tersebut membentuk konsep *walking tour*.

Untuk mengetahui bagaimana Komunitas Begandring Soerabaia menciptakan *walking tour* bagi peserta, diperlukan analisis menggunakan teori *experiential tourism* melalui pendekatan *tourist on-site experience* yang dikembangkan oleh Philip L Pearce. Sehingga, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “PENGALAMAN WISATA WARISAN BUDAYA BERBASIS KOMUNITAS: ANALISIS *WALKING TOUR* KOMUNITAS BEGANDRING SOERABAIA DALAM PERSPEKTIF *EXPERIENTIAL TOURISM*”.

1.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada analisis *walking tour* pada Komunitas Begandring Soerabaia. Kajian penelitian diarahkan untuk memahami bagaimana implementasi konsep *experiential tourism* melalui *walking tour*. Sebagai landasan analisis, penelitian ini menggunakan perspektif *tourist on-site experience* yang memandang pengalaman wisata sebagai hasil interaksi antara wisatawan atau peserta *walking tour* dengan lingkungan fisik, sosial, dan budaya destinasi selama kegiatan berlangsung.

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis dan memahami implementasi konsep *walking tour* yang diselenggarakan oleh Komunitas Begandring Soerabaia, dengan meninjau aspek *tourist on-site experience* terbentuk.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengkaji keterkaitan antara pelaksanaan *walking tour* dengan teori *experiential tourism*, menelaah strategi dan peran Komunitas Begandring Soerabaia dalam merancang dan memfasilitasi pengalaman wisata yang partisipatif melalui *walking tour*, mengetahui sejauh mana interaksi antara wisatawan, komunitas, dan lingkungan berkontribusi terhadap pembentukan pengalaman wisata, serta mengidentifikasi faktor yang mendukung dan menghambat pada implementasi konsep *walking tour* oleh Komunitas Begandring Soerabaia.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Dapat menjadi sumber wawasan dan pengetahuan akademik mengenai wisata sejarah berbasis komunitas dan relevansinya dengan teori *experiential tourism*. Selain itu, nantinya hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu referensi bagi penelitian berikutnya.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Dapat memberikan masukan bagi Komunitas Begandring Soerabaia dan pelaku wisata sejarah lainnya dalam merancang pengalaman wisata yang lebih bermakna, terutama untuk menarik segmen wisatawan muda.