



2014

PANDUAN KARYAWISATA SEKOLAH MENENGAH &
KEJURUAN KE TAMAN MINI INDONESIA INDAH



Arief F. Rachman

2014

Tim Penyusunan Buku Panduan Karya Wisata SMK

Ketua : Arief F. Rachman, SST.Par., MT.

Anggota: : 1. M. Husen Hutagalung, M.Si.
2. RMW. Agie Pradhipta, SST.Par.
3. Jefry Sudirja, M.Si.Par.
4. Belinda

KATA PENGANTAR

Puji Syukur pada Tuhan Yang Maha Esa bahwa penyusunan buku Panduan Wisata Karya tingkat SMK ke Taman Mini Indonesia Indah telah selesai disusun. Penyusunan buku panduan ini ini dipandang penting karena untuk memberikan arahan kepada siswa didik di tingkat Sekolah Menengah Kejuruan di wilayah Jabodetabek, ketika akan melaksanakan sebuah wisata karya, sehingga maksud dan tujuan penyelenggaraannya akan terarah dengan baik sesuai dengan kurikulum. Di sisi lain, para guru dapat menjadi pendamping yang efektif dengan berperan sebagai *chaperones* dalam setiap perjalanan wisata karya.

Taman Mini Indonesia Indah menjadi tujuan wisata karya ini karena di dalamnya banyak sarana pembelajaran bagi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memang sangat layak dijadikan sebuah destinasi wisata pendidikan.

Hal yang menarik dan membedakan buku panduan wisata karya ini adalah di dalamnya terdapat komponen personal *chaperones* (pendamping wisata karya) yang bertugas sebagai pemandu dalam memberikan informasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkaitan dengan kurikulum di SMK. Begitu juga isi panduan buku ini yang juga menyesuaikan dengan kurikulum yang ada di sekolah masing-masing dan dilengkapi dengan format field report setelah dilaksanakannya wisata karya.

Buku ini diharapkan bisa dijadikan model untuk pelaksanaan sebuah wisata karya bagi siswa tingkat menengah kejuruan, tidak hanya di Jakarta, tetapi juga untuk tingkat nasional, dengan tujuan wisata karya yang berbeda pula.

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Achmad Jazidie, M.Eng., Dirjen. Dikmenjur. Kemdikbud Republik Indonesia.
2. Bapak Drs. H. M. Mustaghfirin Amin, MBA., Direktur Pembinaan SMK, Dikmenjur, Kemdiknas Republik Indonesia
3. Ibu Fetty Asmaniati, SE., MM., Ketua Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti
4. Bapak Chondro Suryono, SE., MM., Wakil Ketua I Bidang Akademik
5. Ibu Dra. Nurbaeti, MM., Wakil Ketua II Bidang Administrasi dan Umum
6. Ibu Sri Sulartiningrum, SE., MM., Wakil Ketua III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni
7. Tim penyusun buku panduan dari Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti
8. Tim pendukung dari Pembinaan SMK, Dikmenjur, Kemdiknas Republik Indonesia
9. Seluruh pihak yang telah membantu penyusunan buku panduan wisata karya yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Kami menyadari dalam penyusunan buku panduan wisata karya ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu kami mohon kritik dan saran yang membangun.

Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Jakarta, awal Ramadhan 2014

Tim Penyusun

TIM PENYUSUN	i
MOTTO	ii
KATA PENGANTAR	iii
SAMBUTAN DIREKTUR PEMBINAAN SMK DIKMENJUR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Nama dan Bentuk Kegiatan	3
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	4
1.5 Susunan Acara	4
II. ELEMEN KARYAWISATA KE TMII	5
2.1 Sains & Teknologi	5
2.1.1 Pembelajaran Sains & Teknologi di TMII	7
2.2 <i>Itinerary</i>	7
2.3 Transportasi	9
2.4 Akomodasi	10
2.5 Tempat Makan	11
2.6 Daya Tarik Wisata Karya ke TMII	12
2.7 Peranan <i>Chaperones</i>	14
2.8 Souvenir dan Kenangan	15
III. METODE PELAKSANAAN WISATA KARYA	18
3.1 Metode Wisata Karya	18
3.2 Kegiatan Pelaksanaan Wisata Karya	22
3.3 Metode Kerja Kelompok	23
IV. OPERASIONAL WISATA KARYA	29
4.1 Keuntungan dan Kelemahan Wisata Karya	29
4.2 Tujuan yang Disarankan untuk Wisata Karya	31
4.3 Merencanakan Kunjungan Wisata Karya	32
4.4 Melaksanakan Kunjungan Wisata Karya	35

V. GAMBARAN UMUM LOKASI WISATA KARYA	38
5.1 Lokasi	38
5.2 Sejarah Singkat	38
5.3 Potensi Pembelajaran Sains dan Teknologi di TMII	39
5.4 Form Observasi Wisata Karya: Tugu Api Pancasila	42
5.5 Form Observasi Wisata Karya: Museum Indonesia	45
5.6 Form Observasi Wisata Karya: Anjungan Propinsi	57
VI. PENUTUP	72
DAFTAR PUSTAKA	75
GLOSSARY	77
PETA TMII	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal.
Gambar 2.1 Bus sebagai transportasi karyawisata	11
Gambar 2.2 Kori Agung di Anjungan Propinsi Bali	16
Gambar 2.3 Seorang <i>chaperones</i> di dalam bus	18

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal.
Tabel 4.1 Form Observasi Karyawisata ke TMII: Tugu Api Pancasila	27
Tabel 4.2 Form Observasi Karyawisata Ke TMII: Museum Indonesia	30
Tabel 4.3 Form Observasi Karyawisata ke TMII: Anjungan Propinsi	42

Kata Pengantar Direktur Pembinaan SMK Drs M. Mustaghfirin Amin . MBA.

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, memberikan penghargaan yang tinggi kepada Sekolah Tinggi Pariwisata (STP) Trisakti yang telah mengembangkan program pembelajaran Wisata Karya tingkat SMK se Jabodetabek. Program ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi baik Guru maupun Siswa SMK yang membuka program keahlian Pariwisata.

Pertumbuhan SMK di Indonesia tahun 2014 telah berkembang dengan pesat, hal ini ditandai dengan meningkatnya jumlah SMK di Indonesia yang telah mencapai 11.738 di seluruh Indonesia dengan jumlah siswa yang telah mencapai 4,3 juta orang, jumlah siswa yang besar ini akan memberikan kontribusi pertumbuhan ekonomi di Indonesia kala tamatan SMK memiliki kompetensi sesuai tuntutan dunia kerja dan dunia industri. Dengan pengembangan pembelajaran secara nyata yang dilakukan di luar kelas ini akan memberikan pemahaman secara komprehensif baik untuk Guru maupun Siswa SMK terutama yang berkaitan dengan pelayanan atau jasa.

Indikator dari program pelayanan atau jasa adalah kemampuan melekat yang ditunjukkan dari pelaku pelayanan tersebut, salah satu program di SMK yang sangat erat kaitannya dengan pelayanan adalah program Keahlian Pariwisata. Dengan pengembangan program pembelajaran ini yang dilakukan oleh STP Trisakti, akan memberikan sumbangan secara nyata untuk peningkatan kompetensi bagi siswa maupun Guru SMK sebagai pembimbingnya di lapangan sebagai pendamping wisata karya (*Chaperones*). Program ini dikenal sebagai perjalanan wisata pendidikan, artinya pendidikan dilakukan dengan mengunjungi objek wisata, sehingga pengetahuan Guru maupun Siswa akan melekat dengan obyek wisata yang akan dikunjungi, seperti tempat peninggalan sejarah, Musium, serta obyek wisata lainnya. Hal ini sejalan dengan pola proses pembelajaran dengan metode Sainifik dan penilaian Otentik seperti yang telah dikembangkan pada Kurikulum 2013.

Dengan dipilihnya Taman Mini Indonesia Indah (TMII) sebagai arena wisata karya, akan mampu menggali kemampuan siswa untuk mendalami Budaya Indonesia yang beraneka ragam sehingga siswa mampu mengambil makna secara mendalam tentang kekayaan budaya Indonesia secara riil dan aktual. Hal tersebut sejalan dengan pola proses pembelajaran dengan metode Sainifik dan penilaian Otentik seperti yang telah dikembangkan pada Kurikulum 2013. Dengan pendekatan wisata pendidikan akan memberikan contoh nyata tentang implementasi kurikulum 2013 pada pembelajaran Program Keahlian di SMK Pariwisata.

Direktorat Pembinaan SMK, akan terus mendorong SMK agar mengembangkan pembelajaran dengan tujuan untuk peningkatan kreatifitas dan produktifitas. Atas prakarsa pengembangan program pembelajaran wisata pendidikan ini, disampaikan terima kasih kepada STP Trisakti yang telah menyumbangkan sumberdayanya untuk peningkatan mutu pembelajaran pada SMK Pariwisata.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jakarta, Agustus 2014



Drs. M. Mustaghfirin Amin. MBA

BAGIAN I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Metode pembelajaran dalam dunia pendidikan selalu berkembang. Metode pembelajaran tidak hanya dalam bentuk tatap muka dan pemberian tugas di dalam kelas, tetapi pembelajaran dapat juga dilakukan di luar kelas.

Pembelajaran di luar kelas ini perlu dilakukan ketika mata pelajaran di tingkat SMK memerlukan sebuah contoh yang dapat dijadikan sebagai sebuah proses pembelajaran namun tidak tersedia di dalam kelas. Oleh karena itu proses pembelajaran mata pelajaran ini perlu dilakukan di luar kelas, dengan cara melakukan sebuah kunjungan ke tempat yang mendukung proses pembelajaran mata pelajaran tersebut.

Pembelajaran di luar kelas dengan melakukan kunjungan pada lokasi yang sesuai dengan tema mata pelajaran, diidentikkan dengan kegiatan jalan-jalan atau berwisata karena adanya penggunaan transportasi massal (bus), tersedianya makan dan minum serta pendamping wisata karya (*chaperones*). Pada prinsipnya, ketika terjadi sebuah fenomena perjalanan dengan tujuan tertentu maka bisa disebut ini adalah sebuah perjalanan wisata, tepatnya wisata pendidikan.

Salah satu metode pembelajaran di luar kelas dan ada kegiatan kunjungan di dalamnya adalah dengan melakukan wisata karya. Wisata karya merupakan bentuk proses pembelajaran dengan

melakukan kegiatan wisata karya ini dan belum adanya kebijakan dari pemerintah untuk menjadikan wisata karya sebagai bentuk proses pembelajaran.

Dengan melihat pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah wisata karya yang terarah dan dilengkapi perangkat pembelajaran (buku panduan wisata karya) yang berisi arahan, maksud, tujuan dan evaluasi dari hasil kegiatan wisata karya tersebut. Buku panduan wisata karya untuk SMK ini diharapkan menjadi model dalam penyelenggaraan proses pembelajaran di luar kelas.

Dalam kesempatan ini, Buku Panduan Wisata Karya Tingkat SMK ini berisi model panduan wisata karya ke Taman Mini Indonesia Indah (TMII), sebuah usaha untuk memberikan arahan yang lebih tepat sasaran dalam pelaksanaan sebuah kegiatan wisata karya. Di masa yang akan datang diharapkan akan ada juga buku panduan karya wisata tujuan Indonesia, tidak hanya di TMII.

1.2 Nama dan Bentuk Kegiatan

Nama kegiatan ini adalah **Pembekalan dan Simulasi Buku Panduan Wisata Karya ke TMII Tingkat SMK, sebagai Model Wisata Karya bagi SMK se-Jabodetabek.**

Adapun kegiatan ini berbentuk ceramah yang dilakukan di Aula Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti, kemudian dilanjutkan dengan simulasi Model Wisata Karya untuk Siswa tingkat SMK se-Jabodetabek dengan tujuan Taman Mini Indonesia Indah, Jakarta.

1.3 Maksud dan Tujuan Kegiatan

Maksud kegiatan ini adalah memberikan arahan kepada SMK di se-Jabodetabek untuk dapat melaksanakan program wisata karya dengan baik. Sedangkan tujuan kegiatan ini adalah agar SMK se-Jabodetabek dapat melaksanakan wisata karya yang dilakukan sesuai dengan model yang sudah diberikan.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu Pelaksanaan : Selasa, 12 Agustus 2014

Tempat : 1. Aula Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti
2. Taman Mini Indoensia Indah

BAGIAN II

ELEMEN WISATA KARYAKE TMII

2.1 Sains & Teknologi

Ilmu, sains, atau ilmu pengetahuan adalah seluruh usaha sadar untuk menyelidiki, menemukan, dan meningkatkan pemahaman manusia dari berbagai segi kenyataan dalam alam manusia. Segi-segi ini dibatasi agar dihasilkan rumusan-rumusan yang pasti. Ilmu memberikan kepastian dengan membatasi lingkup pandangannya, dan kepastian ilmu-ilmu diperoleh dari keterbatasannya.

Ilmu bukan sekadar pengetahuan (*knowledge*), tetapi merangkum sekumpulan pengetahuan berdasarkan teori-teori yang disepakati dan dapat secara sistematis diuji dengan seperangkat metode yang diakui dalam bidang ilmu tertentu. Dipandang dari sudut filsafat, ilmu terbentuk karena manusia berusaha berfikir lebih jauh mengenai pengetahuan yang dimilikinya. Ilmu pengetahuan adalah produk dari epistemologi.

Ilmu Alam hanya bisa menjadi pasti setelah lapangannya dibatasi ke dalam hal yang bahani (material saja), atau ilmu psikologinya bisa meramalkan perilaku manusia jika lingkup pandangannya dibatasi ke dalam segi umum dari perilaku manusia yang konkret. Berkenaan dengan contoh ini, ilmu-ilmu alam menjawab pertanyaan tentang berapa jarak matahari dan bumi, atau ilmu psikologi menjawab apakah seorang pemuda cocok menjadi perawat.

Sementara itu, teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Penemuan prasejarah tentang kemampuan mengendalikan api telah menaikkan ketersediaan sumber-sumber pangan, sedangkan penciptaan roda telah membantu manusia dalam beperjalanan dan mengendalikan lingkungan mereka.

Perkembangan teknologi terbaru, termasuk di antaranya mesin cetak, telepon, dan Internet, telah memperkecil hambatan fisik terhadap komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara bebas dalam skala global. Tetapi, tidak semua teknologi digunakan untuk tujuan damai; pengembangan senjata penghancur yang semakin hebat telah berlangsung sepanjang sejarah, dari pentungan sampai senjata nuklir.

Teknologi telah memengaruhi masyarakat dan sekelilingnya dalam banyak cara. Di banyak kelompok masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi (termasuk ekonomi global masa kini) dan telah memungkinkan bertambahnya kaum senggang. Banyak proses teknologi menghasilkan produk sampingan yang tidak dikehendaki, yang disebut pencemar, dan menguras sumber daya alam, merugikan dan merusak Bumi dan lingkungannya. Berbagai macam penerapan teknologi telah memengaruhi nilai suatu masyarakat dan teknologi baru seringkali mencuatkan pertanyaan-pertanyaan etika baru. Sebagai contoh, meluasnya gagasan

tentang efisiensi dalam konteks produktivitas manusia, suatu istilah yang pada awalnya hanya menyangkut permesinan, contoh lainnya adalah tantangan norma-norma tradisional.

2.1.1 Pembelajaran Sains & Teknologi di TMII

TMII sebagai sebuah *theme park* tidak hanya sebagai tempat rekreasi bagi keluarga dan wisatawan secara umum, tetapi juga berfungsi sebagai tempat pembelajaran sains atau ilmu, baik itu ilmu alamiah dan ilmu sosial.

Proses pembelajaran ilmu sosial, sejarah dan budaya di TMII banyak tersedia seperti di 33 anjungan propinsi, Taman Budaya Tionghoa, Museum Indonesia, Museum Keprajuritan, bangunan ibadah dan beberapa museum lainnya yang memang mengandung ilmu sosial yang dimaksud.

Sementara itu untuk ilmu alamiah dan teknologi dapat dilihat di Museum Sains dan Teknologi, yang memiliki alat peraga dan simulasi mata pelajaran ilmu alamiah dan teknologi.

Selain Museum Sains dan Teknologi, ada juga museum dan sarana pembelajaran lain yang berkaitan dengan sains alamiah dan teknologi, seperti Taman Apotik Hidup, Taman Burung, Akuarium Air Tawar, Taman Anggrek, Museum Transportasi, Museum Patra dan TMII itu sendiri yang juga hasil sebuah teknologi lanskap.

2.2 *Itinerary* Wisata Karya TMII

Itinerary adalah sebuah dokumen yang memuat acara perjalanan karyawisata, sejak pemberangkatan, di tempat tujuan, hingga kembali ke tempat asal. Keterangan yang disebutkan dalam dokumen tersebut

antara lain waktu penyelenggaraan, tempat wisata yang dikunjungi dan tempat makan.

Reily mendefinisikan *itinerary* sebagai berikut "A day today schedule of travel plans and arrangements on a specific tour." Dari pengertian ini dapat diketahui bahwa *itinerary* adalah daftar dan jadwal acara tour dengan data yang lengkap mengenai hari, jam, tempat pemberangkatan, tempat tiba, acara yang disuguhkan sehingga dalam keseluruhannya dapat menggambarkan jadwal pelaksanaan ataupun waktu dari keseluruhan acara tour (dari awal hingga akhir).

Itinerary untuk sebuah wisata karya ke TMII sudah dapat dipastikan akan dipenuhi dengan muatan pendidikan sesuai dengan kurikulum yang ingin dicapai. Tersedianya simbolik ilmu pengetahuan sosial dan alam serta teknologi akan sangat cocok bagi siswa SMK yang akan melakukan perjalanannya.

Bentuk acara wisata karyasangat beragam, sesuai dengan kreatifitas dari masing-masing penyedia jasa, tetapi secara umum bentuk acara wisata tersebut adalah sebagai berikut:

1) Bentuk Uraian (*Essay Style*)

Acara wisata ini disajikan dalam bentuk uraian singkat tentang program yang akan dilakukan, memuat pula hari atau tanggal pelaksanaan kegiatan setiap harinya.

2) Bentuk Tabel (*Tabulated Style*)

Penyajianya dalam bentuk tabel dengan kolom antara lain hari/tanggal, tempat, waktu, program dan keterangan

2.3 Transportasi Wisata karya TMII

Sebuah perjalanan wisata karya TMII membutuhkan elemen sarana transportasi untuk melaksanakan dan memudahkan perjalanan wisata tersebut. Adapun sarana transportasi tersebut adalah transportasi darat.

2.3.1 Transportasi Darat ke TMI

Merupakan komponen transportasi yang digunakan dalam perjalanan karyawisata, khususnya ke TMII. Model transportasi darat (bus, mobil kecil atau yang lainnya) disesuaikan dengan jumlah peserta wisata karya



Gambar 2.1. Bus pariwisata sebagai salah satu transportasi wisata karya

Sumber: Dokumentasi Jurusan UPW

2.4 Elemen Akomodasi Wisata karya TMII

Definisi akomodasi atau penginapan adalah suatu ruangan atau tempat yang dapat dipergunakan untuk beristirahat bagi manusia, baik yang sudah terisi perlengkapan (*furnished*) maupun yang belum ada perlengkapannya, untuk sementara atau untuk selama hidup manusia.

Penginapan termasuk sarana pokok kepariwisataan (*main tourism superstructures*). Ini berarti hidup dan kehidupannya banyak bergantung pada banyak atau sedikitnya peserta wisata karya yang datang. Tujuan peserta wisata karya datang berkunjung pada suatu tempat bukanlah untuk tidur di hotel semata-mata tetapi menginapnya wisatawan di hotel dan akomodasi lainnya selalu dikaitkan dengan keperluan lain dengan motivasi yang bermacam-macam. Dengan kata lain, sektor perhotelan bukan suatu hal yang mutlak harus ada. Tanpa hotel orang-orang juga dapat menikmati banyak obyek dan atraksi wisata yang ada.

Namun demikian, perjalanan wisata karya bagi peserta dari SMK se-Jabodetabek ke TMII dipastikan tidak menggunakan elemen akomodasi sebagai tempat menginap, dan bisa dilakukan dengan *one-day trip*.

2.4.1 Jenis Akomodasi di TMII

1) Hotel

Hotel adalah sebuah bangunan yang dikelola secara komersial yang memberikan fasilitas untuk umum dengan fasilitas pelayanan makanan dan minuman, laundry, concierge dan jasa

lainnya. Di TMII tersedia hotel bernama Desa Wisata Hotel, Resort & Convention Hall.

2) *Graha Wisata*

Graha Wisata adalah fasilitas penginapan murah, lebih murah dari losmen dan pelayanannya terbatas. Kamarnya berupa bangsal yang luas berisi beberapa buah tempat tidur tanpa penyekat. Kamar mandi dipakai secara bersama-sama, dan biasanya ada beberapa kamar mandi untuk satu bangsal. Di TMII Griya wisata ini bernama Graha Wisata Remaja.

2.5 Tempat Makan di TMII

Restoran adalah tempat dimana kita dapat membeli makanan dan minuman dan ada tempat yang disediakan untuk menyantap makanan dan minuman yang dibeli. Ada berbagai macam dan jenis restoran yang lazim dikenal dalam industry jasa ini, diantaranya adalah:

2.5.1 *Formal Dining Room*

Formal Dining Room adalah restoran dengan pelayanan yang eksklusif, biasanya harga yang ditawarkan tinggi serta suasana dan peralatan yang dipakai mewah. Di TMII disediakan juga tempat makan dengan jenis seperti ini dengan nama Restoran Caping Gunung.

2.5.2 *Informal Restaurant,*

Tempat makan ini adalah sebuah restoran dimana suasana dan pelayanannya tidak eksklusif, tamu tidak harus bersikap resmi dalam mengunjungi restoran seperti ini. Harga yang ditawarkan juga relatif terjangkau. Macam-macam *informal restaurant*:

1) *Foodcourt*

Rumah makan yang menyajikan berbagai macam makanan dan minuman yang berada dalam satu lokasi yang luas. Lokasi foodcourt bisa ditemukan dekat Teater Keong Mas dan parkir bus sebelah selatan.

2) *Fast Food*

Restoran yang menyajikan makanan cepat saji. Hanya ada satu fast food yang ada di TMII, yaitu California Fried Chicken (CFC)

Selain itu juga dikenal *Specialities Restaurant*, yaitu restoran yang khusus menjual makanan dari suatu daerah atau negara, bisa merupakan bagian dari usaha akomodasi maupun restoran yang berdiri sendiri, misal Rumah Makan Padang (ada di Anjungan Propinsi Sumatera Barat) dan Warung Pecel Madiun.

2.6 **Daya Tarik Wisata TMII Sebagai Tujuan Wisata Karya**

Tempat wisata atau daya tarik wisata atau *tourist attraction* merupakan sebuah faktor penarik (*pull factor*) yang mampu menggerakkan calon peserta wisata karya melakukan sebuah perjalanan wisata edukasi.

TMII sebagai tujuan wisata karya dalam perspektif pemanfaatan geografi untuk pariwisata, dibagi menjadi:

2.6.1 **Pemanfaatan Sumberdaya Budaya untuk Wisata karya**

Wisata budaya menjadi bersifat khusus lagi karena adanya wacana perbendaan antara budaya dan etnik. Budaya merupakan sesuatu yang dilakukan oleh manusia setiap hari sehingga hal itu

menjadi sesuatu yang biasa dilakukan, sehingga menjadi budaya manusia tersebut. Wisata budaya bisa ditemukan di daerah perkotaan dan pedesaan, bisa dalam bentuk pertunjukan tradisional sebuah budaya di perkotaan ataupun pertunjukan lain seperti di TMII.

Lain halnya dengan wisata etnik, yang lebih menekankan pada sifat keaslian suatu etnis tertentu yang belum banyak dipengaruhi oleh budaya luar.



Gambar 2.2 Kori Agung, Anjungan Propinsi Bali

Sumber: Dokumentasi Jurusan UPW

2.6.2 Pemanfaatan Sumberdaya Urban untuk Wisata karya

Jabodetabek merupakan sebuah wilayah yang dapat dikatakan menjadi sebuah konsep megapolitan. Ketersediaan fasilitas di kawasan

megapolitan dapat dimanfaatkan sebagai sebuah wisata perkotaan (*urban tourism*). TMII merupakan salah satu kawasan *theme park* yang memiliki daya tarik wisata edukasi di wilayah perkotaan.

TMII menyediakan daya tarik atraksi budaya Indonesia (seperti : galeri seni, konser, opera, pertunjukan, museum, dan sains & teknologi), mengunjungi event, pusat perbelanjaan, restoran/kafe untuk bertemu teman dan kerabat, dan lainnya.

Aktivitas pada wisata urban sebagian besar adalah ciptaan/buatan manusia, fasilitas yang digunakan untuk rekreasi oleh penduduk kota seperti halnya wisatawan. Oleh karena sulitnya memisahkan penggunaan fungsinya bagi wisatawan dan bukan wisatawan, maka sedikit demi sedikit para peneliti mulai menuliskan penelitian yang berkenaan tentang wisata perkotaan (*urban tourism*).

2.7 *Chaperones* (Pendamping Karyawisata)

Perjalanan wisata merupakan elemen pelaksanaan (eksekusi) perjalanan wisata karyawisata dipimpin oleh seorang *chaperones*. Tugas seorang *chaperones* mencakup kegiatan sebagai berikut, seperti: menuntun, memimpin, memberi penjelasan dan penerangan, petunjuk atau saran kepada anggota rombongan wisatawan selama dalam perjalanan wisata berlangsung. Dalam hal tertentu seorang *chaperones* dapat pula bertugas sebagai penerima tamu (*interpreter* atau *hostess*) sebagai *Reception Agent* pada kesempatan-kesempatan tertentu.

Di dalam perjalanan tugas seorang *chaperones* selalu berusaha agar para anggota rombongannya, mereka yang mendengarkannya, dapat mengerti dan selalu memperhatikan apa yang disampaikannya. Oleh karena

itu ia selalu dapat menarik perhatian seluruh anggota rombongan yang dibawanya. Apa yang dibicarakan, apa yang dikomentari, harus dapat memberi kesan (*image*) tentang kota atau daerah dan bahkan keharuman nama negara dan bangsanya. Dengan keahlian yang ada padanya, ia selalu harus dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan peserta karyawisata.



Gambar 2.3 *Chaperones* di dalam bus

Sumber: Dokumentasi Jurusan UPW (2007)

2.8 Belanja (*Shopping/Souvenir*)

Orang yang bepergian suka memberikan souvenir dan hadiah untuk diberikan kepada lain yang tidak ikut bepergian. Belanja menjadi bagian dari sebuah perjalanan wisata dan tidak perlu membayar tiket masuk ke dalam area belanja.

Bahkan sebuah negara menjadi terkenal dengan wisata belanja benda-benda tertentu (*fashion*), contohnya adalah Singapura menjadi surga belanja *fashion* bagi orang-orang Indonesia. Sebuah kawasan

domestik (kota Bandung) menjadi terkenal dengan wisata belanja factory outlet dan makanan khas kota Bandung.

Begitu juga dengan TMII yang memang sebuah *theme park* yang menawarkan oleh-oleh khas budaya Indonesia melalui anjungan masing-masing propinsi, Musuem Indonesia dan beberapa daya tarik lainnya.

2.8.1 Variasi tempat berbelanja

Tempat berbelanja di TMII bisa bermacam-macam bentuknya, dari pusat kerajinan TMII sampai oleh-oleh dan makanan serta minuman khas masing-masing propinsi

2.8.2 Kerajinan setempat

Pada saat berbelanja, biasanya wisatawan membeli sesuatu yang unik dan menarik dalam bentuk kerajinan khas pada destinasi yang dikunjungi.

Indonesia merupakan negara yang mempunyai keberagaman budaya yang berbeda. Salah satu unsur budaya adalah dari 7 (tujuh) unsur budaya adalah kreasi benda seni. Dengan demikian Indonesia memiliki kerajinan setempat yang sangat bervariasi. Sebagai contoh adalah kerajinan kerajinan wayang golek di Jawa Barat, kerajinan perak di Kota Gede dan batik tulis di Yogyakarta dan lainnya bergantung pada daerah yang dituju.

2.8.3 Belanja makanan khas

Pada saat perjalanan wisata berlangsung, dalam sebuah satu hari perjalanan ada yang termasuk makan siang atau makan malam

(lunch/dinner included), tetapi ada juga yang tidak termasuk keduanya *(lunch/dinner on your own)*, yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan bagi wisatawan untuk menikmati macam-macam makanan di tempat shopping tersebut.

Wisata belanja makanan menjadi unik di TMII karena masing-masing daerah mempunyai khas. Ada nasi timbel khas Sunda di Jawa Barat, ada nasi gudeg khas Yogyakarta dan banyak lainnya. Adapun makanan ringan yang khas diantaranya adalah Amanda brownies khas Bandung, bakpia patuk khas Yogyakarta, wingko babat khas Semarang dan kacang matahari khas Bali.

Pada saat berbelanja yang perlu diperhatikan adalah *WC/rest room* yang bersih dan baik dan tempat duduk yang nyaman karena di tempat tersebut akan berhenti kurang lebih 1 jam. Aktifitas lain di tempat belanja tersebut adalah biasanya melihat proses pembuatan benda seni (ini juga merupakan proses pembelajaran) seperti batik tulis dan wayang kulit yang diperagakan oleh pengrajinnya.

BAGIAN VI

PENUTUP

Pada bab penutup ini berisi tentang apa yang harus dilakukan setelah kembali dari perjalanan karyawisata. Hal yang lazim dilakukan adalah membuat laporan hasil perjalanan karyawisata ini. Laporan karyawisata dapat digunakan mengetahui daya serap peserta karyawisata ketika melakukan perjalanan karyawisata.

Hal yang perlu diketahui dalam pembuatan laporan adalah keragaman isi laporan yang dibuat oleh peserta karyawisata. Dalam membuat laporan karyawisata ke TMII ini, peserta karyawisata dibantu oleh form observasi yang ada di bagian IV buku ini. Namun dapat juga peserta karyawisata membuat laporan yang belum ada di lembar kerja pada bab IV, bahkan dapat juga dibuat laporan dalam bentuk rekaman video yang dilengkapi dengan monolog yang sesuai dengan topik yang diobservasi.

Adapun hal yang perlu dilakukan dalam membuat laporan karyawisata ini adalah seperti di bawah ini.

1. Persiapan

Dalam melakukan persiapan ini perlu diperjelas tujuan dari karyawisata ini. Laporan bisa dibuat secara perorangan maupun kelompok. Data hasil observasi menjadi sangat penting untuk disajikan dalam laporan.

2. Identifikasi topik utama

Topik yang akan dilaporkan untuk destinasi TMII cukup besar. Oleh karena itu perlu membuat batasan-batasan topik untuk mendapatkan topik utama.

3. Membuat Catatan Lapangan

Catatan lapangan penting untuk dirangkum menjadi sebuah paragraf-paragraf dalam laporan. Catatan lapangan dalam buku ini sudah dibuat dalam bentuk tabel yang sesuai dengan tiga topik utama dalam kegiatan karyawisata ke TMII.

4. Format Laporan

Format laporan biasanya terdiri dari:

- a. Cover
- b. Kata Pengantar
- c. Pendahuluan
- d. Isi
- e. Saran dan Kesimpulan

5. Data yang Ditampilkan

Form observasi memberikan kemudahan data yang akan ditampilkan dalam laporan. Sebagian besar data adalah hasil observasi di lapangan. Data hasil eksperimen juga bisa diperoleh ketika peserta melakukan sebuah eksperimen dalam kegiatannya

6. Diskusi

Diskusi bisa dilakukan oleh peserta karyawisata dan guru pembimbing karyawisata. Dari diskusi ini maka dapat diketahui sejauh mana hasil kunjungan ke TMII dan kemungkinan-kemungkinan adanya

permasalahan dalam memahami topik yang sudah diberikan. Sehingga dengan demikian diharapkan adanya fenomena yang baru sebagai hasil pengamatan di lapangan.

7. Kesimpulan dan Rekomendasi

Hasil diskusi akan mendapatkan sebuah kesimpulan dari fenomena yang diamati, apakah sebuah inovasi baru dari sebuah topik atau pemecahan masalah dari sebuah persoalan yang diketahui selama kunjungan karyawisata.

Daftar Pustaka

- Berridge, G. 2007. *Event Design and Experince*. Burlington: Elsevier
- Burton, R. 1995. *Travel Geography*. London: Pitmann Publishing
- Fay, B. 1992. *Essential of Tour Management*. New Jersey: Prentice Hall
- Goeldner, C.R., Ritchie, J.R.B. 2003. *Principle, Practices, Philosophies* (Ninth Edition). New Jersey: Jon Wiley & Son
- Mancini, M. 2001. *Conducting Tours*. New York: Delmar Printing
- Mancini, M. 2001. *Selling Geography*. New York: Delmar Publishing
- Mitchel, G.E. 2005. *How to Start Tour Guiding Business*. Charleston, SC: The GEM Group, Institute of Travel Career Development
- Rachman, A.F., Hutagalung, M.H., Silano, P. 2013. *Pemandu Wisata: City Sightseeing, Excursion dan Overland Tour (Teori dan Praktik)*. Jakarta: Media Bangsa
- Rachman, A.F. 2014. *Geografi Pariwisata Jawa dan Bali*. Jakarta: Media Bangsa
- Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti. 2008. "Motivasi dan Aspek Spasial Wisata Multi-Day Jawa Bali Overland Tour: Laporan Jawa Bali Overland Tour, Mata Kuliah Praktek Memandu II. Jakarta: Jurusan Usaha Perjalanan Wisata

Sumber Internet:

Anonim. 2014. *Chaperone (Primary Responsibility Specific Duties Benefits)*. www.asdb.az.gov. Diunduh pada tanggal 1 Juni 2014

Anonim. 2014. Definisi Metode Karyawisata. Posting by Nurbuhi. Diunduh pada tanggal 1 Juni 2014.

Anonim. 2014. *Guidelines for Volunteer Field Trip Chaperones*. Miromonte School (A seventh-day Adventist Elementary School). Diunduh pada tanggal 1 Juni 2014

Anonim. 2014. Kunjungan Lapangan dan Karyawisata. www.slideshare.com. Posting by Nurbuhi. Diunduh pada tanggal 1 Juni 2014

Anonim. 2014. Writing a Field Trip. Diunduh pada tanggal 1 Juni 2014