

POLA PERGERAKAN WISATAWAN BUNTU BURAKE DI KABUPATEN TANA TORAJA, SULAWESI SELATAN

by Perpustakaan IP Trisakti

Submission date: 10-Jan-2024 02:29PM (UTC+0700)

Submission ID: 2218503390

File name: 883-Article_Text-2728-1-10-20220928.pdf (1,008.88K)

Word count: 3920

Character count: 24708

3
**POLA PERGERAKAN WISATAWAN BUNTU BURAKE DI
KABUPATEN TANA TORAJA, SULAWESI SELATAN**

Sri Mariati^{1*)}, Kaleb Yusuf Sinay², Himawan Brahmantyo³, Myrza Rahmanita⁴, Fahrul Husein Habibie⁵

1,2Prodi S2 Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti

3,4Prodi S3 Pariwisata, Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti

5Prodi D4 Pengelolaan Perhotelan, Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti
Jl. IKPN Bintaro No.1, Pesanggrahan, Jakarta Selatan

¹srimariati@stptrisakti.ac.id, ²sinaykaleb@gmail.com, ³himawanbrahmantyo@stptrisakti.ac.id,

⁴myrzarahmanita@stptrisakti.ac.id, ⁵fachrul@stptrisakti.ac.id

*Corresponding author

Received: August, 2022

Revised: August, 2022

Accepted: September, 2022

Abstract

The main point of interest in Buntu Burake tourist destination is a statue of Jesus Christ with height of 45 meters that resembles the Christ the Redeemer Statue in Rio de Janeiro, Brazil. This study aims to analyze the mechanism of the movement of tourists to the tourist destination of Buntu Burake. The authors use descriptive qualitative methods, with observation, in-depth interviews with key informants and tourists as a method of data collection, and in-depth discussion using a semi-structured interview guide. The result of this study indicate that the movement mechanism of tourists is the neighbourhood complex as much as 35% and base site as much as 26%, and the remaining 13% stopover, chaining loop 13%, destination region loop 9%, and single point 4%. The right pattern of tourist movement to be applied in Buntu Burake is a chaining loop and a destination region loop, because they can direct tourists through a more orderly flow of movement.

Keywords: tourist movement pattern, sustainable tourism, Tana Toraja

Abstrak

Destinasi Buntu Burake terkenal dengan Patung Yesus Kristus dengan tinggi mencapai 45meter yang menyerupai patung Christ the Redeemer di Rio de Janeiro, Brazil. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis mekanisme pergerakan wisatawan pada tujuan wisata Buntu Burake. Penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif, dengan observasi, wawancara mendalam kepada key person dan wisatawan sebagai metode pengumpulan data, dan diskusi mendalam menggunakan panduan wawancara semi-terstruktur. Hasil penelitian ini menunjukkan mekanisme pergerakan yang paling banyak dilakukan oleh wisatawan adalah komplek neighbourhood sebanyak 35% dan base site sebanyak 26%, serta sisanya stopover 13%, chaining loop 13%, destination region loop 9%, dan single point 4%. Pola pergerakan wisatawan yang tepat untuk diterapkan di Buntu Burake adalah chaining loop dan destination region loop, karena bisa mengarahkan wisatawan melalui alur pergerakan yang lebih tertib.

Kata kunci: pola pergerakan wisatawan, pariwisata berkelanjutan, Tana Toraja

1. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang perkembangannya meningkat dengan sangat pesat, khususnya di Indonesia. World Travel & Tourism Council (WTTC) 2018 menyatakan bahwa perkembangan pariwisata Indonesia menjadi yang tercepat ke-9 di dunia, nomor 3 di Asia dan nomor 1 di kawasan Asia Tenggara. Hal ini menunjukkan bahwa pariwisata Indonesia mampu bersaing di jengjang internasional. Dengan keanekaragaman budaya, keindahan alam, dan kearifan lokal yang dimiliki, Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dalam bidang pariwisata yang sangat menarik bagi wisatawan mancanegara juga wisatawan nusantara yang sangat berentusias untuk melihat langsung dan mempelajari budaya-budaya lokal di luar budaya mereka sendiri.

Indonesia juga memiliki potensi yang sangat besar di bidang pariwisata seperti yang diungkapkan oleh Presiden RI, H. Joko Widodo dalam sambutannya pada acara gala dinner HUT ke-50 Perhimpunan Hotel dan Restoran Indonesia (PHRI) pada 11 Februari 2019. Beliau menyampaikan bahwa potensi pariwisata yang dimiliki Indonesia sangat besar untuk menjadi yang terbaik di dunia. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui 2 pencapaian, yaitu Indonesia masuk ke dalam 6 besar negara terindah di dunia versi publisher ternama dari United Kingdom, Rough Guides dan Indonesia masuk ke dalam 10 besar negara yang wajib dikunjungi di dunia.

Tujuan pembangunan kepariwisataan Indonesia pada dasarnya adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia dengan tetap memelihara keseimbangan sumber dayanya, baik sumber daya alam maupun sumber daya manusia agar tetap berkelanjutan. Oleh karena itu, dalam setiap perencanaan pembangunan pariwisata, pemerintah selalu memperhatikan dan mempertimbangkan potensi-potensi yang ada hingga dampak

yang akan ditimbulkan. Hal tersebut diatur dengan terperinci dalam UU No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata.

Destinasi Tana Toraja terkenal dengan pemandangannya yang indah, pemakaman Toraja, dan Arsitektur. Sejak tahun 1970-an Tana Toraja telah menjadi tujuan wisata yang populer dengan banyak potensi (Wonderful Indonesia, 2018). Itu adalah salah satu tujuan wisata utama di tahun 1990-an dengan sekitar 41.000 pengunjung (Badan Pusat Statistik, 2018).

Sejak 2015, terdapat destinasi wisata baru di Tana Toraja yang bernama Buntu Burake, destinasi ini merupakan destinasi wisata buatan. Bentuk dari wisata buatan ini adalah wisata religi dengan dibangunnya Patung Yesus Kristus yang menyerupai patung Christ the Redeemer di Rio Janeiro, Brazil. Patung ini memiliki tinggi 45 meter, tercatat lebih tinggi dari patung yang ada di Brazil di mana patung yang di Brazil memiliki tinggi 30 meter, tinggi alas 8 meter, dan panjang 28 meter (<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200415171927-269-493882/8-fakta-menarik-patung-kristus-sang-penebus-di-brasil>).

Hal yang dicari dan dipikirkan oleh wisatawan saat ingin berkunjung ke suatu objek wisata adalah menarik tidaknya tempat yang akan dikunjungi dan daya tarik yang ditawarkan bagus tidak dengan kemajuan teknologi yang sudah semakin pesat, kadang seseorang ingin berkunjung ke suatu tempat karena melihat postingan dari media sosial yang menarik dan bahkan bisa sampai viral sehingga memancing rasa penasaran untuk mengunjungi tempat tersebut, menurut Utama (2016) daya tarik dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu: (1) Daya tarik alami merupakan hasil dari pemanfaatan dan pengelolaan sumber daya alam yang sudah tersedia untuk sebuah objek wisata; (2) Daya tarik budaya merupakan hasil rekayasa manusia dengan rasa, cipta dan karsa sehingga tercipta sebuah gagasan,

aktivitas dan artefak yang dikumpulkan dan menjadi daya tarik yang memikat wisatawan untuk berkunjung; (3) Daya tarik buatan merupakan sebuah hasil karya manusia yang sengaja dibangun untuk tempat rekreasi dan suatu objek wisata memiliki ketentuan yaitu ada yang dapat dipandang maksudnya adalah daerah yang ingin menembangkan wisata harus ada sesuatu yang menjadikan daya tarik wisata, atau suatu daerah mestinya mempunyai daya tarik yang khusus dan atraksi budaya yang menjadi hiburan bagi wisatawan.

Visitor management (manajemen pengunjung) merupakan bagian dari manajemen destinasi pariwisata yang mengatur pengelolaan pengunjung dengan baik. Dengan adanya visitor management yang baik, maka destinasi wisata akan mampu mempertahankan dan meningkatkan daya tarik, sehingga kunjungan wisatawan terus meningkat, tetapi juga memberikan dampak positif baik bagi wisatawan, komunitas lokal, pelaku usaha, pemerintah, maupun lingkungan setempat (Damanik & Teguh, 2014).

Tujuan manajemen pengunjung merupakan upaya untuk memberikan perlindungan yang lebih tinggi terhadap sumber daya dimana yang terpenting dari manajemen pengunjung adalah perlindungan konservasi dari sumber daya yang dimiliki (Nugroho, 2015). Upaya melindungi sumber daya pariwisata dan mengurangi dampak negatif akibat kegiatan pariwisata dapat dilakukan dengan cara pengendalian dan pemupukan kesadaran baik bagi pengunjung maupun pengelola agar lebih memahami konservasi yang berada di dalam suatu daya tarik wisata.

Menurut Tjipto Juwono dalam Harianto (2018) terkait manajemen pengunjung, pengelolaan pengunjung sebenarnya bertujuan untuk menjamin daya dukung kawasan. Maka dari itu, perlu dibuat konsep pengelolaan pengunjung atau visitor management berdasarkan daya dukung kawasan melalui pendekatan daya dukung pariwisata dan daya dukung sosial untuk mengendalikan dan meminimalisasi dampak potensial ditimbulkan oleh arus pengunjung serta memberikan tawaran pengalaman wisata yang sesuai dengan keinginan wisatawan. Manajemen pengelolaan pengunjung dapat menjadi solusi atas berbagai dampak negatif terhadap ekonomi, sosial, dan lingkungan akibat adanya kegiatan wisata. Konsep ini menggambarkan suatu proses berkelanjutan untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dan objek wisata, sehingga dapat memberikan manfaat seperti yang diungkapkan oleh (Grant, 1994).

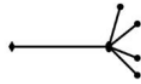
Pola pergerakan wisatawan di suatu daya tarik atau destinasi wisata telah banyak diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya, baik dari segi klasifikasi wisatawan, karakteristik pola perjalanan, maupun faktor-faktor yang memotivasi pergerakan wisatawan. Model atau pola pergerakan wisatawan kemudian disempurnakan dalam penelitian (Lew dan McKercher, 2006).

Menurut Lew & McKercher (2006) pola pergerakan wisatawan (*tourist movement pattern*) merupakan suatu pergerakan wisatawan dari suatu atraksi ke atraksi lainnya. Pola pergerakan wisatawan dikelompokkan dalam enam kategori seperti yang dapat dilihat pada Tabel 1.

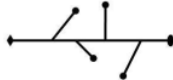
Tabel 1: Pola Pergerakan Wisatawan
[Sumber: Lew & McKercher, 2006]

Pola Pergerakan	Penjelasan
Single Point	Pergerakan yang menuju hanya satu titik destinasi tanpa mengunjungi titik destinasi

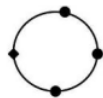
Base Site



Stopover

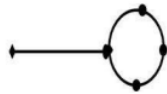


Chaining

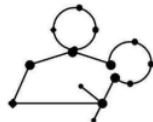


Loop

Destination Region Loop



Complex Neighbourhood



1

lain dan kembali ke tempat asal menggunakan rute yang sama.

Pola pergerakan yang menyerupai sebaran sinar dengan satu titik pusat. Wisatawan memulai perjalanan dari tempat asal dan menuju tujuan utama dan dilanjutkan melakukan kunjungan ke tujuan sekunder dalam wilayah tertentu.

Pergerakan yang menuju satu titik destinasi utama dimana mengunjungi titik destinasi lain (sekunder) dalam proses pergerakannya.

Pergerakan dengan memutar seperti cincin yang menghubungkan 2 titik atau lebih titik dan tidak melakukan pengulangan rute.

Perjalanan wisatawan yang dimulai dengan rute mengelilingi destinasi lainnya. Setelah menyelesaikan tur secara berkeliling (pola pengkaran), mereka kembali ke tempat asal berangkat. Ini merupakan kombinasi dari pola single point dan chaining loop.

Pola yang merupakan kombinasi dua atau lebih dari kelima pola.

Pergerakan Wisatawan Dalam pariwisata, pergerakan wisatawan menunjukkan adanya pola spasial kegiatan wisata baik secara fisik maupun berkaitan dengan lingkungan sekitar. Kajian ini masuk dalam salah satu aspek geografi pariwisata (Gigi, 2007). Pergerakan wisatawan ini dipengaruhi oleh kepentingan seseorang atau kelompok untuk memenuhi kebutuhannya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pergerakan wisatawan antara lain, sebagai berikut (Gigi & McKercher, 2006): (1) Faktor pendorong manusia (*human push*), pengaturan wisata, motivasi wisatawan, prioritas kunjungan, pengalaman berwisata; (2) Faktor penarik fisik (*physical pull*): kondisi geomorfologi objek wisata; (3) Faktor waktu (*time*), lama tinggal di

daerah tujuan wisata, lama perjalanan, dan lama kunjungan di suatu objek wisata.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian oleh Millonig yang membagi perilaku spasial pejalan kaki menjadi beberapa tipe, berdasarkan perilaku gerak serta atribut gaya terkait, seperti (Millonig & Gartner, 2007): (1) *Broadly interested flaneur* merupakan tipe pejalan kaki yang sifatnya mudah tertarik dengan kondisi sekitar sehingga tipe pejalan kaki seperti ini memiliki kecepatan rendah, sering berubah, banyak berhenti pada berbagai jenis fasilitas, dan berbagai kepentingan; (2) *Goal oriented* tipe pejalan kaki ini sifatnya berorientasi pada tujuan sehingga kecepatan tinggi dan berhenti pada tempat tujuan; (3) *Efficient go-getter* tipe pejalan kaki ini sifatnya

hampir sama dengan tipe pejalan kaki yang *goal oriented* sehingga kecepatan tinggi, mencari rute terpendek, berfokus pada kepentingan tertentu. Adanya pola pergerakan wisatawan ini akan memudahkan kegiatan perencanaan dan penyusunan pola perjalanan yang ideal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan desain penelitian survei yang dilakukan selama 3 (tiga) bulan yaitu dari bulan Mei sampai dengan Juli 2021. Teknik pengumpulan data diperoleh dari studi lapangan dan studi pustaka, observasi, survei, dan wawancara mendalam. Wawancara ini termasuk diskusi kelompok terfokus dengan pemangku kepentingan. Pertanyaan terkait dengan pihak dengan menggunakan kuesioner. Sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan mengambil 23 responden kunci yang terdiri dari pemerintah, pengelola, wisatawan, dan masyarakat setempat. Metode analisis yang digunakan untuk menjawab tujuan penelitian, menganalisis pola pergerakan wisatawan dengan Pola Pergerakan dari Lew & McKercher (2006).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

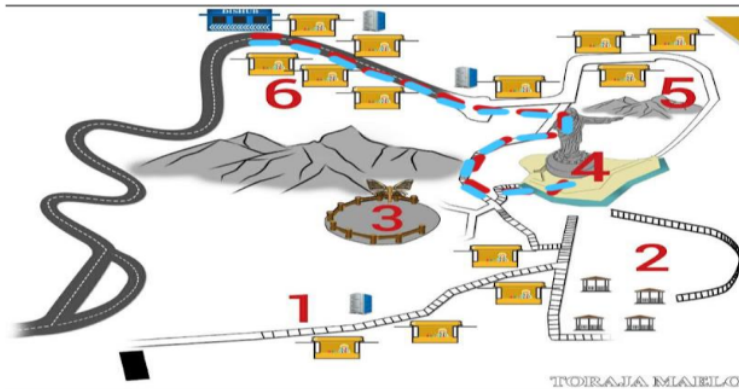
3.1 Deskripsi Data

Hasil analisis pola pergerakan wisatawan diperoleh bawah selama

berada di daya Tarik wisata Buntu Burake, para wisatawan menggunakan pola pergerakan yang berbeda-beda. Berdasarkan teori mengenai pola pergerakan wisatawan di suatu daya tarik wisata yang dikemukakan oleh Lew dan McKercher (2006), ada 6 pola pergerakan yang digunakan wisatawan, yaitu:

1) *Single Point*

Pada *single point*, wisatawan hanya mengunjungi satu spot wisata di suatu daya tarik wisata, kemudian kembali melalui tempat masuknya dengan rute yang sama. Di Buntu Burake, wisatawan yang menggunakan pola pergerakan ini hanya mengunjungi spot wisata utama (spot wisata 4) kemudian kembali melalui tempat masuk wisatawan sebelumnya tanpa mengunjungi spot wisata lainnya. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 23 informan, hanya 1 informan yang mengikuti pola pergerakan ini informan hanya mengunjungi spot wisata utama, karena bertujuan untuk menikmati atraksi utama, yaitu patung Tuhan Yesus dan titian kaca. Tiba di area parkir, informan melewati jembatan untuk menuju area patung, karena tidak mengetahui tapak lain menuju area patung itu. Informan tidak mengunjungi spot wisata lainnya, karena faktor usia, sehingga tidak antusias untuk mengeksplor daya tarik wisata tersebut.



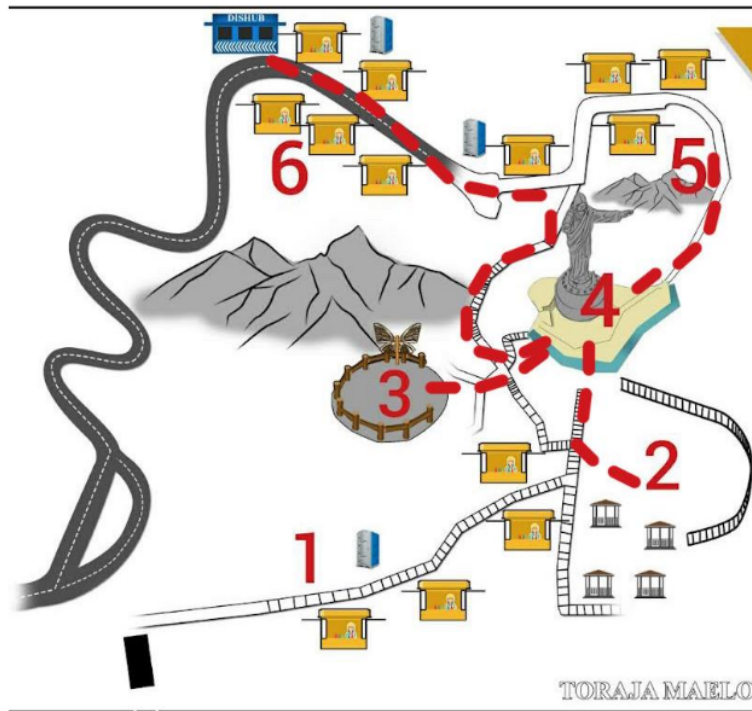
Gambar 1. Pola Single Point

2) Base Site

Pola pergerakan *base site* menyerupai sebaran sinar yang berpusat di satu titik, di mana wisatawan awalnya mengunjungi spot wisata utama, kemudian mengunjungi spot wisata sekunder lainnya. Di Buntu Burake, wisatawan yang menggunakan pola pergerakan ini bisa masuk melalui spot wisata 1 atau spot wisata 6 (karena ada 2 pintu masuk di daya tarik wisata ini) dan langsung menuju spot wisata 4. Setelah puas di spot wisata 4, kemudian mengunjungi spot wisata sekunder. Pada pola ini, wisatawan dapat mengunjungi ulang spot wisata sekunder yang telah dikunjungi.

Ada 26% informan yang menggunakan pola pergerakan ini, bahwa informan mengunjungi spot wisata utama sambil tetap merencanakan

alur pergerakan selanjutnya untuk mengunjungi spot wisata sekunder lainnya. Setelah mengamati seluruh area Buntu Burake di spot wisata 4, informan mempertimbangkan spot wisata yang akan dikunjungi selanjutnya. Pada alurnya, informan lebih memilih menuruni anak tangga untuk mengunjungi spot wisata 2 yang terletak di bagian bawah terlebih dahulu dan beristirahat di gazebo. Informan yang suka mendaki gunung bisa mengatur stamina dengan beristirahat terlebih dahulu di gazebo, kemudian kembali menaiki anak tangga untuk mengunjungi spot wisata 3 yang berada dekat dengan spot wisata utama, karena berencana untuk mengunjungi spot wisata 3 di dalam perjalanan pulang menuju parkir.



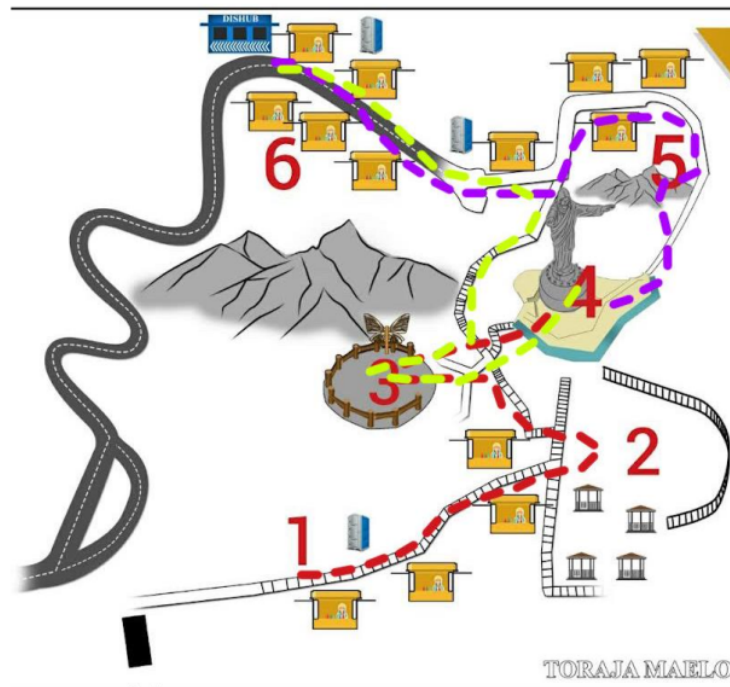
Gambar 2. Pola Base Site

3) Stopover

Pada *stopover*, wisatawan mengunjungi spot wisata sekunder sebelum tiba di spot wisata utama. Di Buntu Burake, wisatawan yang menggunakan pola pergerakan masuk melalui spot wisata 1, kemudian mengunjungi spot wisata sekunder, yaitu spot wisata 2 dan 3, sebelum tiba di spot wisata utama, yaitu spot wisata 4. Sementara wisatawan yang masuk melalui spot wisata 6 akan singgah dan melakukan kegiatan wisata di spot 5 sebagai spot wisata sekunder, sebelum tiba di spot wisata utama, yaitu spot wisata 4.

Ada 3 orang informan yang menggunakan pola pergerakan ini, bahwa

informan mengunjungi daya tarik wisata Buntu Burake karena benar-benar tertarik pada patung Tuhan Yesus dan tidak mengunjungi spot wisata lainnya setelah mengunjungi spot wisata utama. Namun, sebelum mencapai spot wisata utama, informan terlebih dahulu menikmati atraksi yang ada di jembatan. Informan memilih menuju area pelataran patung melalui spot wisata 5 dan melewati jembatan, karena informan tertarik dengan atraksi jembatan itu. Sejak tiba sampai pulang, informan bergerak melalui 1 jalur yang sama, karena memilih tapak yang selalu dilalui wisatawan lainnya.



Gambar 3. Pola Stopover

4) Chaining Loop

Pada *chaining loop*, wisatawan mengunjungi setiap spot wisata dengan alur memutar tanpa mengunjungi ulang satupun spot wisata. Pola pergerakan ini

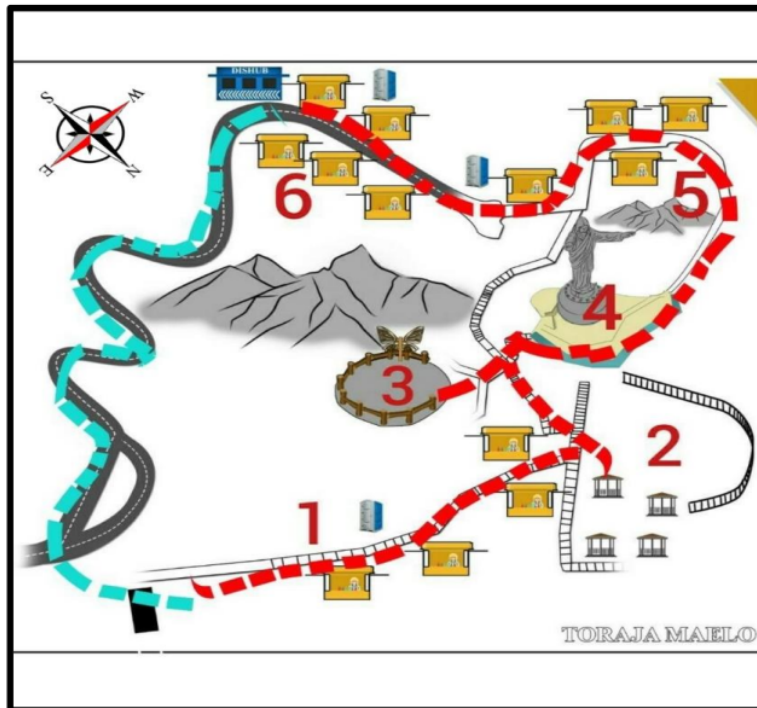
menghubungkan 2 titik atau lebih, tanpa memberikan kesempatan pengulangan. Pada pola ini, wisatawan dapat masuk dan kembali di titik yang sama maupun titik yang berbeda, tetapi tidak

mengunjungi ulang spot wisata yang telah dikunjungi.

Di daya tarik wisata Buntu Burake, wisatawan yang melakukan pola pergerakan ini masuk melalui spot wisata 6 lalu mengunjungi spot wisata utama dan sekunder dan kembali melalui spot wisata 1 tanpa mengunjungi ulang spot wisata utama maupun sekunder. Wisatawan juga dapat masuk melalui spot wisata 1 lalu mengunjungi spot wisata utama dan sekunder dan kembali melalui spot wisata 6 tanpa mengunjungi ulang pada spot wisata utama maupun sekunder.

Ada 13 informan yang menggunakan pola pergerakan ini, di mana mereka masuk melalui spot wisata 6 kemudian

mengunjungi spot wisata 5, 4, 3, 2, dan kembali melalui spot wisata 1 tanpa mengulangi kunjungan di salah satu spot wisata tersebut. bahwa informan sangat menikmati atraksi di Buntu Burake dan jumlah wisatawan yang ada di daya tarik wisata sangat mempengaruhi keleluasaan wisatawan untuk mengunjungi setiap spot wisata. Informan juga mengungkapkan bahwa informan telah menikmati sensasi negeri di atas awan dari Buntu Burake pada pagi hari dan merasa lebih leluasa untuk berkeliling, karena belum banyak wisatawan pada pagi hari. Selama berkunjung, informan mengunjungi setiap spot wisata melalui tapak yang disediakan dan memanfaatkan fasilitas yang tersedia.



Gambar 4. Pola Chaining Loop

5) Destination Region Loop

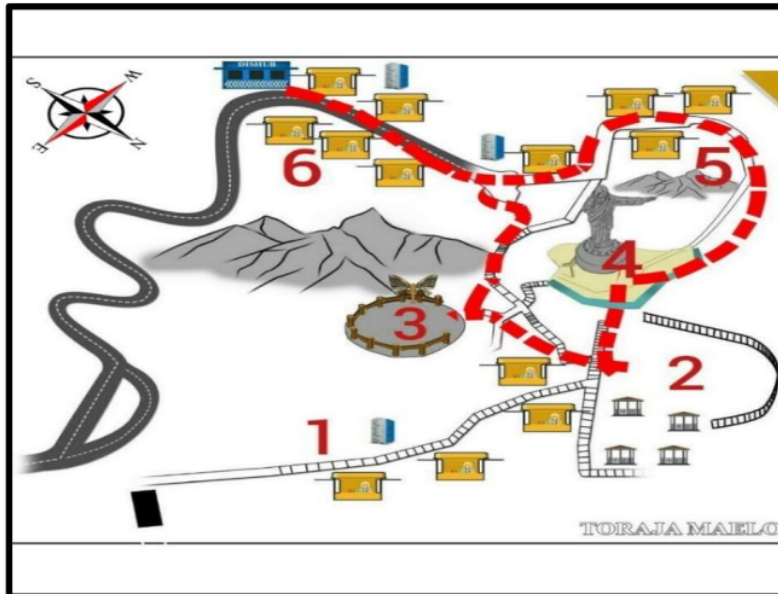
Destination region loop merupakan kombinasi dari pola pergerakan single point dan chaining loop. Dengan pola

pergerakan ini, wisatawan mengunjungi setiap spot wisata dengan alur melingkar dan kembali melalui rute paling singkat

antara spot wisata terakhir dan tempat tibanya wisatawan.

Di daya tarik wisata Buntu Burake, wisatawan yang menggunakan pola pergerakan ini bisa masuk melalui spot wisata 1 atau 6 lalu langsung menuju spot wisata utama (spot wisata 4). Kemudian mengelilingi spot wisata sekunder tanpa mengulangi kunjungan di spot wisata sekunder. Setelah itu, kembali melalui tempat masuk atau yang terdekat dari spot wisata terakhir dikunjungi. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 23 orang informan, hanya 2 informan yang melakukan pola pergerakan ini, diketahui bahwa informan mengunjungi semua spot wisata yang ada, bahkan melewati jalur-jalur yang tidak umum,

karena tertarik dengan atraksi wisata lainnya. Informan mulai berkunjung pada pagi hari, sehingga Buntu Burake masih sepi pengunjung dan informan bisa mengikuti tapak-tapak yang dilihat dan sekiranya dapat dilalui. Informan sungguh-sungguh menikmati suasana pagi hari di Buntu Burake, sehingga tidak mengeluh Lelah, padahal informan mengitari semua area di Buntu Burake. Informan terlebih dahulu menikmati spot wisata utama sambil mengamati keseluruhan area lalu mulai mengunjungi setiap spot wisata sekunder lainnya.



8

Gambar 5. Pola Destination Region Loop

6) Complex Neighbourhood

Pola pergerakan terakhir adalah *complex neighbourhood*, yang merupakan kombinasi dari 2 atau lebih pola-pola di atas, sehingga mengarah pada pola acak (random) di mana wisatawan mengunjungi spot wisata dengan spontan tanpa perencanaan sedikit pun. Pola ini

hanya digunakan oleh wisatawan yang benar-benar ingin mengeksplor potensi di suatu daya tarik wisata. Berdasarkan hasil wawancara terhadap 23 orang informan, pola pergerakan ini adalah yang paling banyak digunakan oleh informan, tepatnya 8 informan.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis pola pergerakan wisatawan di daya tarik wisata Buntu Burake, diketahui bahwa dari 23 orang informan yang mengunjungi daya tarik wisata ini, pola

pergerakan yang paling banyak digunakan adalah complex neighbourhood, sementara yang paling sedikit digunakan adalah single point, seperti yang ditunjukkan di dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2: Pola Pergerakan Wisatawan di Buntu Burake-Tana Toraja

Pola Pergerakan	Jumlah Wisatawan	%
Single Point	1	4%
Base Site	6	26%
Stopover	3	13%
Chaining Loop	3	13%
Destination Region Loop	2	9%
Complex Neighbourhood	8	35%

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa sekitar 47% informan tertarik untuk mengunjungi Buntu Burake karena bentang alamnya yang indah dan viralnya daya tarik wisata ini di media sosial. Namun, cukup banyak yang berpendapat bahwa fasilitas yang ada perlu dirawat dan dibangun lebih banyak agar bisa digunakan para wisatawan dengan baik.

Hasil penelitian pola pergerakan spasial yang mendominasi adalah complex Neighbourhood sebanyak 35%, sedangkan yang paling sedikit adalah Single Point, jika dibandingkan dengan penelitian Utami dan Baiquni (2019) di Candi Borobudur bahwa pola pergerakan spasial yang paling dominan pada wisatawan nusantara adalah pola *chaining loop* sebesar 25,6% dan complex neighbourhood sebesar 61,4% pada wisatawan mancanegara. Faktor-faktor yang mempengaruhi pola pergerakan spasial wisatawan adalah faktor manusia, fisik, dan waktu.

Sedangkan hasil penelitian Wasilah dan Hildayati (2019) pada pergerakan wisatawan di Pantai Losari menemukan pola pergerakan wisatawan didominasi pola single point dengan destinasi wisata Anjungan Pantai Losari dan pola pergerakan yang paling sedikit dilakukan wisatawan adalah pola Chaining Loop yang mengunjungi empat spot wisata yaitu Anjungan Pantai Losari, Sentra kuliner PKL Jajanan Makassar, Fort

Rotterdam, dan Pusat perbelanjaan Ole-Ole Makassar, dan faktor yang mempengaruhi pola pergerakan wisatawan adalah klasifikasi minat wisatawan, waktu operasional, dan klasifikasi berdasarkan kemudahan pergerakan wisatawan.

Pada penelitian lainnya di Asriana dan Syahriyah (2019) di kawasan Wisata Tuan Kentang menunjukkan bahwa pola Pergerakan wisatawan di kawasan wisata Tuan Kentang saat ini memiliki tipe spasial goal oriented, yaitu berorientasi pada tujuan. Pola pergerakan di Buntu Burake berdasarkan pendapat 35% informan merasa belum merasa nyaman dan aman, karena fasilitas yang kurang bersih dan gangguan dari pedagang asongan. Selain itu, terdapat 26% informan masih mengkhawatirkan keselamatan mereka, mengingat berbahayanya lingkungan alam dari Buntu Burake.

4. KESIMPULAN

Mekanisme pergerakan wisata di Buntu Burake, ditinjau aspek atraksi, fasilitas, keamanan, dan pola pergerakan, berbeda-beda, bahkan cenderung acak. Pola pergerakan wisatawan yang tepat untuk diterapkan di Buntu Burake adalah *chaining loop* dan *destination region loop*, karena bisa mengarahkan wisatawan melalui alur pergerakan yang lebih tertib. Pengunjung diarahkan dan membentuk

pola pergerakan wisatawan *chaining loop* dan *destination region loop* demi meminimalisir kepadatan pengunjung di suatu spot. Dengan hasil temuan penelitian ini diharapkan untuk mempertimbangkan upaya perbaikan untuk peningkatan destinasi wisata Buntu Burake. Penelitian yang lebih mendalam tentang pergerakan wisatawan di Buntu Burake juga perlu dilakukan dari beberapa perspective yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardika, I. W. (2007). *Pustaka Budaya dan Pariwisata*. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Asriana, N., & Syahriyah, D.R. (2019). Pola Pergerakan Wisatawan di Kawasan Wisata Tuan Kentang. *Jurnal Arsitektur-Arcade*, 4(1), 7-11. <https://doi.org/10.31848/arcade.v4i1.333>
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Jumlah Wisatawan Nusantara yang Berkunjung ke Tana Toraja Menurut Bulan 2009-2017*. Retrieved from <https://tatorkab.bps.go.id/statictable/2015/06/23/22/jumlah-wisatawannusantara-yang-berkunjung-ke-tana-toraja-menurut-bulan-2009--2017.html>
- CNN Indonesia. (2020). *8 Fakta Menarik Patung Kristus Sang Penebus di Brasil*. Retrieved from <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200415171927-269-493882/8-fakta-menarik-patung-kristus-sang-penebus-di-brasil>
- Damanik, J. (2012). *Manajemen Destinasi Wisata*. Yogyakarta: Kapel Press.
- Devy, H., & Angga, S.R.B. (2017). Pengembangan Obyek Dan Daya Tarik Wisata Alam Sebagai Daerah Tujuan Wisata Di Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Sosiologi*, 32(1), 1-18
- Gigi, L. (2007). *Mapping Tourist Movement Patterns:GIS Approach*. Tesis. Hongkong: The Hongkong Polytechnic University School of Hotel and Tourism Management.
- Grant, M. (1994). *Visitor Management*. London: English Tourist Board.
- Hariato, J. P. (2018). Analisa Pengelolaan Pengunjung di Kawasan Taman Wisata Candi Borobudur. *Skripsi*. Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.
- Janusz, K. G. (2013). *Towards To Sustainable Tourism-Framework, Activities and Dimensions*. *International Economic Conference of Sibiu 2013 Post Crisis Economy: Challenges And Opportunities, IECS (pp. 523-529)*. Poland: Elsevier B.V.
- Lew, A., & Mc Kercher, B. (2006). Modeling Tourist Movements A Local Destination Analysis. *Jurnal Annals of Tourism Research*, 33(2), 403-423. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2005.12.002>
- Millonig, A., & Gartner, G. (2007). Monitoring Pedestrian Spatio-Temporal Behavior. *CEUR Workshop Proceeding*, 29-42.
- Nugroho, S. (2015). *Manajemen warna dan desain*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Picard, M. (2006). *Bali Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata*. Jakarta: Gramedia.
- Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.
- Utama, F.N., & Baiquni, M. (2019). Pola Pergerakan Spasial Wisatawan Yang Berkunjung ke Candi Borobudur. *Skripsi Program Studi S1 Pembangunan Universitas Gadjah Mada*. Yogyakarta.
- Utama, I. G. B. R. (2016). *Pemasaran Pariwisata*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Wonderful Indonesia. (2018). *Stunning Tana Toraja Highlands More Accessible: 50,000 Tourists Expected In 2019*. Retrieved from <https://www.indonesia.travel/gb/en/news/stunning-tana-toraja-highlands-more-accessible-50-000-tourists-expected-in-2017>

World Travel & Tourism Council (WTTC).
(2018). Travel & Tourism Economic
Impact 2018 Belize. London, UK:
World Travel & Tourism Council.

POLA PERGERAKAN WISATAWAN BUNTU BURAKE DI KABUPATEN TANA TORAJA, SULAWESI SELATAN

ORIGINALITY REPORT

27%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.ubm.ac.id Internet Source	4%
2	123dok.com Internet Source	4%
3	repository.stptrisakti.ac.id Internet Source	3%
4	docplayer.info Internet Source	2%
5	Submitted to vitka Student Paper	2%
6	talenta.usu.ac.id Internet Source	2%
7	Submitted to Politeknik Pariwisata Bali Student Paper	1%
8	lib.geo.ugm.ac.id Internet Source	1%
9	text-id.123dok.com Internet Source	1%

10	repository.ub.ac.id Internet Source	1 %
11	www.scribd.com Internet Source	1 %
12	www.obsessionnews.com Internet Source	1 %
13	www.cnnindonesia.com Internet Source	1 %
14	eprints.umpo.ac.id Internet Source	1 %
15	ummaspul.e-journal.id Internet Source	1 %
16	geografi.ppj.unp.ac.id Internet Source	1 %
17	id.123dok.com Internet Source	1 %
18	Alexander Fiandre Readi, Jessica Christina, Myrza Rahmanita, Fetty Asmaniati. "Studi Eksplorasi Potensi Pariwisata Kreatif Kawasan Hutan Mangrove Desa Sedari, Kecamatan Cibuaya, Kabupaten Karawang, Jawa Barat", <i>Khasanah Ilmu - Jurnal Pariwisata Dan Budaya</i> , 2021 Publication	1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On