



MEMBANGUN DESA WISATA MARINE TOURISM

Raditya, Fifi, dkk

MEMBANGUN DESA WISATA MARINE TOURISM

Irfani



Pantai Karang Beureum, yang terletak di Desa Karang Kamulyan, Lebak Banten, adalah bagian dari warisan budaya Geopark Bayah Dome. Pantai ini memikat dengan garis pantainya yang panjang, pasir putih lembut, dan air laut biru kehijauan yang tenang. Keberadaan karang-karang di sepanjang pantai menambah pesona alami yang unik serta nilai estetika yang kaya akan sejarah geologi. Buku ini berisi tentang ilmu pariwisata, pengembangan sumber daya manusia di Pantai Karang Beureum, pelatihan digitalisasi branding, tour guiding, dasar-dasar homestay, serta pengelolaan wisata maritim. Tim Trisakti Innovation Club berbagi perjalanan kami dari perencanaan, implementasi, hingga hasil upaya kami untuk menjadikan Pantai Karang Beureum sebagai destinasi geopark kelas dunia. Kami berharap buku ini dapat menginspirasi pembaca untuk turut serta dalam pelestarian alam dan pengembangan pariwisata yang bertanggung jawab.

ISBN 978-623-8629-98-6



9 786235 929996

CV. Semesta Irfani Mandiri
Pancaram Mas, Kara Depok
Email: bukuirfani@gmail.com
Web: www.penerbitirfani.com
HP: 0877 8927 2795

Irfani
Cerahkan Semesta

Raditya, Fifi, dkk



MEMBANGUN DESA WISATA MARINE TOURISM

Raditya Muhamad Ikhsan, Fifi Nofiyanti, Alifia Febiola,
Yuherna, Amilatur, Mugni, Delsya Trie Anjani, Akyas,
Jidan Dedek, Zahro

Editor:

Fifi Nofiyanti. M.Pd., M.Par.

CV. Semesta Irfani Mandiri

MEMBANGUN DESA WISATA MARINE TOURISM

Penulis:

Raditya Muhamad Ikhsan, Fifi Nofiyanti, Alifia Febiola, Yuherna,
Amilatur, Mugni, Delsya Trie Anjani, Akyas,
Jidan Dedek, Zahro

Editor:

Fifi Nofiyanti. M.Pd., M.Par.

Desain Grafis:

Michael Gilberth Pattimahu
Harfinolla Amabel Kirani

Penata Letak dan Desain Sampul:

Burhan Ramadhani

Cetakan I, Agustus 2024 | Ukuran: 14x20 cm
Tebal: x + 102 halaman | ISBN: 978-623-5929-99-6

Diterbitkan oleh:

CV. Semesta Irfani Mandiri

Jln. Al-Hukama, Gg Haji Jawahir No. 15, Rkp Jaya Baru,
Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat.

E-mail: bukuirfani@gmail.com

Website: www.penerbitirfani.com

Instagram & Twitter: [@penerbitirfani](https://www.instagram.com/penerbitirfani)

WhatsApp: 087789272795

All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang menyalin dan menyebarkan sebagian atau seluruh
isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit.

PENGANTAR

Trisakti Innovation Club merupakan Club Yang ada di Institut Pariwisata Trisakti, pada awalnya nama Trisakti Entrepreneur Club, namun seiring berjalannya waktu, banyak Inovasi yang dibuat, kemudian TEC berubah nama menjadi Trisakti Innovation Club, bergerak pada bidang pendidikan khusus memberikan Inovasi-Inovasi guna untuk membantu jalanya Pariwisata Berkelanjutan.

Pantai Karang Beureum, Terletak di Desa Karang Kamulyan Lebak Banten, Pantai ini merupakan warisan budaya Geopark Bayah Dome. keindahan garis pantainya yang memanjang, pasir putihnya yang lembut, dan air lautnya yang tenang berwarna biru kehijauan. Karang-karang yang tersebar di sepanjang pantai menambah pesona alami yang unik. Keberadaannya sebagai bagian dari Geopark Bayah Dome tidak hanya memberikan nilai estetika, tetapi juga menjadi saksi bisu dari sejarah geologi yang kaya akan cerita.

Tim Trisakti Innovation Club hadir sebagai wadah bagi mahasiswa Institut Pariwisata Trisakti untuk

berkolaborasi, mengeksplorasi, dan mengimplementasikan ide-ide kreatif. Kami percaya bahwa melalui inovasi, kita dapat menjawab tantangan lingkungan dan membangun komunitas yang berkelanjutan.

Partisipasi kami dalam Program Peningkatan Kapasitas Organisasi Kemahasiswaan (PPK Ormawa) yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah memperkaya pengalaman kami dalam mengelola proyek-proyek besar. Dukungan dan bimbingan dari Kemendikbud telah menjadi landasan kuat bagi kami dalam mengembangkan ide-ide berkelanjutan untuk masa depan yang lebih baik.

Dalam buku ini berisikan tentang Ilmu- ilmu Pariwisata, dasar berwisata, pengembangan SDM di Pantai Karang Beureum, Pelatihan Digitalisasi Branding, tour guiding, dasar- dasar Home Stay, hingga pengelolaan wisata Maritim serta tim Trisakti Innovation Club berbagi perjalanan kami mulai dari perencanaan, implementasi, hingga hasil dari upaya-upaya kami untuk menjadikan Pantai Karang Beureum sebagai destinasi geopark yang mendunia. Kami

berharap buku ini dapat menginspirasi pembaca untuk ikut berkontribusi dalam pelestarian alam dan pengembangan pariwisata yang bertanggung jawab.

Tim Penyusun

UCAPAN TERIMA KASIH

Trisakti Innovation Club merupakan Club mengucapkan terima kasih kepada:

1. Fetty Asmaniati, S.E., M.M. selaku Rektor Institut Pariwisata Trisakti
2. Agus Riyadi, SST. Par., M.Sc., Ph.D selaku Wakil Rektor I Institut Pariwisata Trisakti
3. Dr. Nurbaeti, M.M selaku Wakil Rektor II Institut Pariwisata Trisakti
4. Dr. Novita Widyastuti, SST., M.Si.Par selaku Wakil Rektor III Institut Pariwisata Trisakti
5. Fifi Nofiyanti, M.Pd., M.Par selaku Dosen Pembimbing
6. Belmawa Dikti yang telah memberikan dana untuk pelaksanaan PPK Ormawa
7. Pihak Dinas Pariwisata yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan PPK Ormawa
8. Dinas Perhutani selaku pengelola Pantai Karang Beureum
9. Mulyadi selaku Kepala Desa Karang Kamulyan

10. Karang Taruna yang turut membantu mengembangkan Pantai Karang Beureum
11. Pokdarwis yang telah membantu dalam mengembangkan Pantai Karang Beureum
12. Masyarakat yang sudah menerima dan membantu kami untuk pengembangan Pantai Karang Beureum

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkolaborasi dengan kami dalam mewujudkan mimpi ini. Tanpa kerjasama dan semangat gotong royong, pencapaian ini tidak akan terwujud.

Akhirnya, kepada Anda, pembaca yang setia, kami berharap buku ini dapat memberikan wawasan dan inspirasi. Mari bersama-sama menjaga keindahan alam Indonesia untuk generasi mendatang.

DAFTAR ISI

PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
BAB I PARIWISATA	1
Manfaat Pariwisata.....	4
BAB II SADAR WISATA	7
A. Komponen Sadar Wisata	7
B. Manfaat Sadar Wisata	8
C. Upaya Membuat Sadar Wisata.....	9
BAB III JENIS – JENIS PARIWISATA	13
BAB IV KOMPONEN PARIWISATA	17
BAB V ATRAKSI WISATA.....	19
A. Atraksi (Attraction)	19
B. Aksesibilitas (Accessibilities)	19
C. Fasilitas Pendukung (Amenities)	20
D. Penginapan (accommodation)	21
E. Aktivitas (Activities).....	22
F. Layanan Pendukung (Ancillary services)	22
BAB VI PENGEMBANGAN WISATA.....	25
BAB VII SAPTA PESONA.....	29

BAB VIII MARINE TOURISM	32
Jenis-jenis Marine Tourism.....	33
BAB IX DESTINASI WISATA	37
BAB X WISATA PANTAI	40
A. Fasilitas Pantai	41
B. Keamanan Pantai	43
BAB XI POKDARWIS	45
A. Pengertian Pokdarwis	45
B. Manfaat Pembentukan Pokdarwis:.....	45
C. Tujuan Pembentukan Pokdarwis:	47
D. Pembentukan Pokdarwis.....	49
BAB XII GEOPARK.....	52
A. Jenis-Jenis Geopark.....	53
B. Manfaat Geopark.....	56
C. UNESCO	57
D. Geopark UNESCO	58
E. Geopark Bayah Dome	60
BAB XIII SUMBER DAYA MANUSIA	63
A. Pengertian dan Peran SDM	63
B. Manajemen Sumber Daya manusia.....	64
C. SDM Pariwisata.....	64
BAB XIV MASYARAKAT.....	66

Peran Masyarakat	67
BAB XV STEKHOLDER.....	69
BAB XVI DIGITALISASI BRANDING	71
A. Konten Marketing.....	71
B. Tujuan dan Manfaat.....	72
C. Elemen Konten Marketing.....	73
D. Contoh Strategi Content Konten Marketing....	73
BAB XV TOWEL ART	75
A. Ritual Pernikahan	76
B. Handuk dalam Ritual dan Upacara.....	76
C. Pernikahan.....	76
D. Pemakaman dan Duka.....	77
E. Manfaat Towel Art.....	77
F. Jenis-Jenis Towel Art.....	78
BAB XVI RUMPUT LAUT	80
BAB XVII INOVASI PRODUK.....	84
A. Permen Santan	84
B. Sambal Ikan	85
C. Masker Rumput Laut.....	87
D. Kerajinan Kerang	88
E. Peyek Rumput Laut.....	89
PENULIS.....	92

BAB I

PARIWISATA

Pariwisata adalah aktivitas manusia yang sedang melakukan suatu perjalanan yang dilakukan sementara dari tempat tinggalnya menuju ke tempat yang akan dikunjungi untuk keperluan rileks, bersenang – senang, melepaskan stress, bisnis (tentang budaya daerah, seni daerah dll), dan membeli buah tangan dll. Kemudian di dalam Undang-undang Nomor 9 Tahun 1990 dijelaskan pula Bahwa Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk Pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut.

Pariwisata meliputi:

1. Semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata.
2. Sebuah kegiatan dengan paket wisata yang ada
3. Pengusaha objek dan daya tarik wisata seperti Kawasan wisata, taman rekreasi, kawasan peninggalan sejarah, museum, pagelaran.

4. seni budaya, tata kehidupan masyarakat, dan yang bersifat alamiah keindahan alam, gunung berapi, danau, pantai dan sebagainya.

Menurut Richard Sihite dalam Marpaung dan Bahar (2000) menjelaskan definisi pariwisata sebagai berikut : Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke Tempat lain meninggalkan tempatnya semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafkah di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan bertamasya dan rekreasi atau untuk memenuhi keinginan yang beranekaragam.

Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 membahas topik pariwisata secara rinci sebagai berikut:

1. Wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan;
2. Pariwisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi suatu tempat tertentu dengan tujuan rekreasi,

pengembangan diri, atau mempelajari daya tarik wisata tempat itu dalam waktu singkat.

Menurut Persatuan Internasional Organisasi Perjalanan Kantor (IUOTO) dan Organisasi Pariwisata Dunia (WTO), "setiap orang yang melakukan perjalanan ke suatu negara selama negara tempat ia bertempat tinggal tetapi di luar lingkungan biasanya untuk jangka waktu tidak lebih dari 12 bulan dan yang tujuan utama kunjungannya bukan untuk melaksanakan suatu kegiatan yang dibayar dari dalam negara yang dikunjungi Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah. Pariwisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keindahan, dan nilai yang bersumber dari keanekaragaman alam, budaya, dan hasil karya manusia yang ada, dan muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan wisatawan. komunitas lokal, satu sama lain. wisatawan, pemerintah daerah, dan pengusaha.

Pariwisata adalah segala kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata yang bersifat multidimensi dan multidisiplin. Usaha Pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan jasa untuk kebutuhan wisata dan menyelenggarakan pariwisata. Pengusaha pariwisata adalah orang perseorangan atau sekelompok orang yang melakukan kegiatan usaha pariwisata. Industri pariwisata adalah kumpulan usaha pariwisata terkait yang menghasilkan barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dan penyelenggara pariwisata. Objek dan daya tarik wisata adalah sasaran wisata.

Manfaat Pariwisata

1. Manfaat Ekonomi

Peningkatan Pendapatan dan Devisa: Industri pariwisata berkontribusi besar terhadap peningkatan pendapatan daerah dan nasional melalui pajak dan pengeluaran wisatawan. Penciptaan Lapangan Kerja: Pariwisata menciptakan berbagai peluang pekerjaan di sektor-

sektor seperti perhotelan, transportasi, kuliner, dan jasa lainnya.

2. Manfaat Sosial Budaya

Pelestarian Budaya: Pariwisata membantu melestarikan budaya dan tradisi lokal dengan memberikan nilai ekonomi pada warisan budaya, sehingga masyarakat lokal terdorong untuk melestarikannya. **Pemahaman Antarbudaya:** Wisatawan mendapatkan kesempatan untuk memahami budaya dan tradisi setempat, yang dapat meningkatkan toleransi dan pemahaman antarbudaya.

3. Manfaat Lingkungan

Pelestarian Alam: Pariwisata berkelanjutan berupaya melindungi dan melestarikan lingkungan alam dengan mengurangi dampak negatif dan mempromosikan konservasi.

Kesadaran Lingkungan: Pariwisata mendorong kesadaran lingkungan di kalangan masyarakat dan

wisatawan, yang berkontribusi pada upaya pelestarian lingkungan.

4. Manfaat bagi Masyarakat Lokal

Pemberdayaan Komunitas: Pariwisata melibatkan masyarakat lokal dalam pengelolaan dan pengembangan destinasi wisata, memberikan mereka keterampilan dan peluang ekonomi.

Peningkatan Infrastruktur: Pengembangan pariwisata sering kali diikuti oleh peningkatan infrastruktur dan fasilitas publik yang bermanfaat bagi masyarakat setempat.

Manfaat-manfaat ini menunjukkan pentingnya pariwisata bagi perkembangan ekonomi, sosial, budaya, dan lingkungan di suatu daerah.

BAB II

SADAR WISATA

Sadar wisata adalah konsep yang berkaitan dengan kesadaran dan partisipasi aktif masyarakat dalam mendukung dan memajukan sektor pariwisata. Ini melibatkan pemahaman dan apresiasi terhadap potensi wisata yang dimiliki suatu daerah, serta peran aktif masyarakat dalam menjaga, mengelola, dan mempromosikan destinasi wisata. Sadar wisata juga mencakup sikap ramah dan menghargai wisatawan, menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan, serta pelestarian budaya lokal.

A. Komponen Sadar Wisata

1. Kesadaran Lingkungan: Memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan sebagai daya tarik wisata.
2. Kesadaran Budaya: Menghargai dan melestarikan budaya lokal serta mempromosikannya sebagai bagian dari daya

tarik wisata.

3. Kesadaran Sosial: Membangun sikap ramah, sopan, dan membantu terhadap wisatawan.
4. Kesadaran Ekonomi: Meningkatkan potensi ekonomi lokal melalui pengembangan produk dan layanan yang terkait dengan pariwisata.

B. Manfaat Sadar Wisata

1. Pengembangan Ekonomi
Mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui peningkatan kunjungan wisatawan.
2. Pelestarian Budaya
Memotivasi masyarakat untuk melestarikan budaya dan tradisi lokal.
3. Peningkatan Kualitas Lingkungan
Mengajak masyarakat untuk menjaga lingkungan yang bersih dan asri.
4. Peningkatan Kualitas Hidup
Memberikan peluang kerja dan meningkatkan pendapatan masyarakat lokal.

C. Upaya Membuat Sadar Wisata

Desa menjadi sebuah desa wisata diperlukan adanya kesadaran masyarakat tentang sadar wisata. Masyarakat yang sadar akan sumber daya alam dan sumber daya manusia di desanya akan merasakan dan merasa desanya dapat menjadi destinasi wisata. Upaya yang dapat dilakukan untuk menyadarkan wisata kepada masyarakat desa yaitu :

1. Mengikuti Edukasi dan Sosialisasi

Mengadakan pelatihan dan workshop bagi masyarakat tentang pentingnya pariwisata, peran masyarakat dalam menciptakan destinasi yang menarik, dan bagaimana pariwisata dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi. Masyarakat desa dan Pokdarwis dapat mengikuti pelatihan dan sosialisasi yang diadakan oleh pemerintah desa, Dinas Pariwisata, dan forum lainnya yang berkaitan dengan pariwisata.

2. Pemberdayaan Masyarakat

Melibatkan masyarakat dalam pengelolaan objek wisata dan kegiatan pariwisata, seperti homestay, kerajinan tangan, kuliner khas, dan lain-lain. Ini akan menumbuhkan rasa memiliki dan tanggung jawab. Kegiatan pemberdayaan masyarakat seperti yang diikuti oleh masyarakat dan Pokdarwis dan Pantai Karang Bereum pada kegiatan PPK Ormawa Trisakti Innovation Club. Dengan mengikuti kegiatan ini, masyarakat secara langsung dapat berlatih tentang pengelolaan objek wisata.

3. Promosi Budaya dan Kearifan Lokal

Mengangkat keunikan budaya, adat, dan tradisi lokal yang dapat menjadi daya tarik wisata. Ini bisa berupa festival budaya, pertunjukan seni, atau wisata budaya yang dikelola bersama.

4. Pengembangan Infrastruktur dan Fasilitas

Bersama pemerintah atau pihak swasta, membangun infrastruktur yang mendukung pariwisata seperti jalan akses, toilet umum, dan pusat informasi wisata. Infrastruktur yang baik akan mendorong masyarakat untuk lebih peduli terhadap potensi wisata daerah mereka.

5. Pembentukan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis)

Membentuk kelompok masyarakat yang bertugas untuk mempromosikan, menjaga, dan mengembangkan potensi wisata desa. Pokdarwis juga bisa menjadi jembatan antara masyarakat, pemerintah, dan wisatawan.

6. Kemitraan dengan Pemerintah dan Swasta

Bekerjasama dengan pemerintah daerah, BUMDes, dan pelaku bisnis untuk mengadakan program-program wisata yang melibatkan masyarakat. Kolaborasi ini bisa berupa event

pariwisata, promosi bersama, atau program CSR dari perusahaan.

7. Penghargaan dan Pengakuan

Memberikan penghargaan kepada individu atau kelompok yang aktif dalam memajukan pariwisata desa. Pengakuan ini akan memotivasi masyarakat lain untuk turut berpartisipasi.

8. Kampanye Sadar Wisata

Mengadakan kampanye melalui media lokal, media sosial, atau pemasangan baliho di tempat strategis untuk meningkatkan kesadaran dan antusiasme masyarakat terhadap potensi wisata di desa mereka.

Dengan langkah-langkah ini, masyarakat desa akan lebih sadar akan pentingnya pariwisata dan terdorong untuk berperan aktif dalam pengembangannya.

BAB III

JENIS – JENIS PARIWISATA

Pariwisata memiliki jenisnya, yaitu:

1. Pariwisata Alam (Nature Tourism)

Pariwisata yang berfokus pada eksplorasi keindahan alam seperti gunung, pantai, taman nasional, dan hutan. Contoh: Geopark Bayah Dome.



2. Pariwisata Budaya (Cultural Tourism)

Wisata yang berfokus pada warisan budaya, sejarah, dan tradisi suatu daerah. Contoh: Mengunjungi Suku Baduy.



3. **Pariwisata Rekreasi (Recreational Tourism)**
Wisata yang bertujuan untuk bersantai dan bersenang-senang. Contoh: Liburan di resort, bermain di taman hiburan.
4. **Pariwisata Petualangan (Adventure Tourism)**
Wisata yang melibatkan aktivitas fisik yang menantang seperti mendaki gunung, arung jeram, dan scuba diving. Contoh: Mendaki Gunung Halimun, arung jeram.
5. **Pariwisata Kuliner (Culinary Tourism)**
Wisata yang berfokus pada pengalaman mencicipi makanan dan minuman khas suatu daerah. Contoh: Mengunjungi Wasata kuliner Alun - Alun Serang
6. **Pariwisata Pendidikan (Educational Tourism)**
Wisata yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman pendidikan. Contoh: Program pertukaran pelajar, kunjungan ke universitas.

7. **Pariwisata Religi (Religious Tourism)**
Wisata yang bertujuan untuk mengunjungi tempat- tempat suci atau keagamaan. Contoh: Ziarah ke Masjid Agung Banten.

8. **Pariwisata Medis (Medical Tourism)**
Wisata yang bertujuan untuk mendapatkan perawatan medis atau kesehatan. Contoh: Operasi di rumah sakit Singapura, terapi di Bali.

9. **Pariwisata Olahraga (Sports Tourism)**
Wisata yang bertujuan untuk menonton atau berpartisipasi dalam acara olahraga. Contoh: Menonton pertandingan sepak bola di Stadion Gelora Bung Karno, mengikuti maraton di Bali.

10. Pariwisata Bisnis (Business Tourism)

Wisata yang berkaitan dengan kegiatan bisnis seperti menghadiri konferensi, pameran dagang, atau pertemuan bisnis. Contoh: Menghadiri konferensi di Jakarta, pameran dagang di Surabaya.



BAB IV

KOMPONEN PARIWISATA

Terdapat beberapa komponen pariwisata, namun ada beberapa komponen wisata yang selalu ada dan merupakan komponen dasar dari wisata. Menurut Inskeep dan Zaei and Zaei (2013) sebagai berikut:

1. Atraksi dan kegiatan pariwisata
Kegiatan yang dapat dilakukan di lokasi wisata agar menarik minat wisatawan seperti halnya kebudayaan, alam, dan keunikan suatu daerah.
2. Akomodasi
Fasilitas untuk wisatawan menginap seperti hotel dan berbagai fasilitas lain yang berhubungan dengan pelayanan untuk wisatawan yang berniat bermalam selama perjalanan.
3. Fasilitas atau layanan wisata
Fasilitas yang dimaksud adalah fasilitas yang dibutuhkan selama melakukan perjalanan

pariwisata. Seperti travel, restoran, dan lain-lain.

4. Insfastruktur

Penyediaan barang pendukung seperti halnya listrik air saluran air dan alat telekomunikasi.

5. Elemen kelembagaan

Kelembagaan untuk menyusun perencanaan wisata agar menentukan bagaimana wisata itu berjalan.

BAB V

ATRAKSI WISATA

A. Atraksi (Attraction)

Merupakan segala hal yang memiliki daya tarik untuk menarik wisatawan berkunjung ke suatu kawasan wisata. Atraksi adalah faktor utama yang mempengaruhi keputusan wisatawan untuk mengunjungi suatu destinasi. Atraksi dapat berupa keunikan dari sumber daya alam, seperti pemandangan alam yang indah atau fenomena alam yang langka.

Selain itu, aspek budaya juga dapat menjadi atraksi utama, termasuk sejarah, agama, kehidupan masyarakat, sistem pemerintahan, dan tradisi-tradisi lokal. Setiap destinasi memiliki atraksi uniknya sendiri yang membuatnya berbeda dan menarik perhatian wisatawan.

B. Aksesibilitas (Accessibilities)

Aksesibilitas mencakup segala fasilitas sarana dan prasarana yang diperlukan oleh wisatawan untuk

mencapai destinasi wisata. Ini termasuk ketersediaan jasa transportasi seperti penyewaan kendaraan dan transportasi lokal, serta pola perjalanan atau rute yang tersedia. Aksesibilitas merujuk pada sejauh mana suatu destinasi wisata dapat dijangkau oleh wisatawan. Fasilitas yang termasuk dalam aksesibilitas mencakup jalan raya, rel kereta api, jalan tol, terminal, stasiun kereta api, dan kendaraan pribadi.

C. Fasilitas Pendukung (Amenities)

Fasilitas pendukung, atau amenities, merujuk pada berbagai fasilitas yang dibutuhkan oleh wisatawan di destinasi wisata. Amenities mencakup beragam fasilitas untuk memenuhi kebutuhan dasar wisatawan, seperti akomodasi, restoran tempat hiburan, pusat perbelanjaan, serta layanan lainnya seperti bank rumah sakit, keamanan, dan asuransi.

Tiap destinasi memiliki jenis fasilitas yang berbeda, namun secara umum, destinasi wisata berupaya untuk menyediakan fasilitas yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan wisatawan yang berkunjung.

D. Penginapan (accommodation)

Merujuk pada tempat-tempat tinggal yang tersedia di suatu destinasi wisata. Jenis-jenis akomodasi ini dapat bervariasi antara satu destinasi dengan destinasi lainnya. Penginapan yang paling umum dikenal adalah hotel, yang menawarkan berbagai fasilitas untuk kenyamanan tamu. Namun, penginapan di desa wisata memiliki karakteristik yang berbeda dengan destinasi lainnya. Di desa wisata, penginapan seringkali terdiri dari rumah-rumah penduduk setempat atau unit-unit penginapan yang dirancang dengan konsep tempat tinggal masyarakat lokal, yang biasa dikenal sebagai homestay.

Penginapan di desa wisata dapat mendukung konsep wisata berkelanjutan dengan memberdayakan masyarakat lokal dan mempromosikan kehidupan desa yang autentik. Jenis-jenis penginapan di desa wisata dapat mencakup camping ground, villa, atau bahkan pondok wisata. Lokasi penginapan tersebut dapat berada di dalam desa wisata atau di sekitar area desa wisata, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dari pengelolaan destinasi wisata tersebut.

E. Aktivitas (Activities)

Aktivitas mengacu pada kegiatan yang dilakukan oleh wisatawan di destinasi wisata yang memberikan pengalaman unik bagi mereka. Setiap destinasi memiliki aktivitas yang berbeda sesuai dengan karakteristiknya. Aktivitas wisata di destinasi merupakan faktor penting yang menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk mengunjungi destinasi tersebut.

F. Layanan Pendukung (Ancillary services)

Layanan pendukung, atau ancillary services, mencakup berbagai dukungan yang disediakan oleh organisasi, pemerintah daerah, kelompok, atau pengelola destinasi wisata untuk menyelenggarakan kegiatan pariwisata. Ini termasuk kebijakan dan dukungan yang diberikan oleh pemerintah atau organisasi untuk mendukung penyelenggaraan kegiatan pariwisata.

Dalam konteks desa wisata, penyelenggaraan desa wisata juga didukung oleh kebijakan pemerintah, baik di tingkat daerah maupun nasional, untuk memastikan berjalannya kegiatan pariwisata dengan baik. Constanta

(2009) tujuan utama dari pariwisata adalah untuk meningkatkan kesejahteraan para pengunjung dengan menyediakan kesempatan untuk bersantai, mengisi ulang tenaga, menikmati aktivitas rekreasi, dan memperluas wawasan serta pengalaman mereka melalui penemuan yang baru. Menurut Kastrul (2003). seseorang yang melakukan perjalanan untuk mencari kebahagiaan di luar kewajaran mempunyai beberapa tujuan melakukan perjalanan. Tujuan melakukan perjalanan:

1. Melaksanakan penelitian untuk menambah ilmu pengetahuan (journey of Discovery, traveling around).
2. Mencari kesenangan.
3. Bertujuan bersenang-senang melalui wisata rekreasi.
4. Mencari tahu tentang agama melalui wisata religi.
5. Ingin bersantai (walaupun kebiasaannya).
6. Memenuhi rasa ingin tahu.
7. Wisata minat khusus (menyelam, arung jeram, terbang, terbang, dll).

8. Ingin bertualang.
9. Ingin menemukan tempat baru.

Pasal 4 UU Pariwisata mengatakan bahwa tujuan kepariwisataan, yaitu: untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kesejahteraan rakyat, melestarikan lingkungan, memajukan budaya, dan mempererat persahabatan antarbangsa.

BAB VI

PENGEMBANGAN WISATA

Menurut Darmatasia et. al., (2020), pengembangan wisata adalah upaya untuk meningkatkan daya tarik lokasi untuk pertumbuhan sesuai dengan visi dan misi kepariwisataan. Swarbrooke dalam Pristiwasa (2017) mengatakan pengembangan pengembangan wisata adalah kumpulan atau upaya untuk mengintegrasikan berbagai sumber daya dan elemen di luar pariwisata yang berkontribusi pada keberlangsungan pariwisata secara langsung atau tidak langsung.

Peraturan Pemerintah No. 50 tahun 2011 menetapkan rencana induk pembangunan pariwisata nasional tahun 2010–2025, yang mencakup:

1. Prinsip pembangunan pariwisata berkelanjutan
2. Penerapan konsep pariwisata berkelanjutan
3. Orientasi pada pariwisata internasional
4. Menjadikan pariwisata Indonesia sebagai negara tujuan pariwisata berkelas dunia,

berdaya saing, berkelanjutan, dan mampu mendorong pembangunan daerah dan kesejahteraan rakyat

Suwanti dan Yuliamir (2017) berpendapat bahwa pengembangan wisata harus memperhatikan tiga unsur penting, yaitu:

1. Manusia merupakan tujuan primer dari seluruh aktivitas pariwisata.
2. Tempat merupakan lokasi di mana semua aktivitas pariwisata dilakukan
3. Waktu merupakan durasi yang diperlukan oleh seorang wisatawan untuk pergi ke suatu tempat.

Santi dalam Fatiatun et. al., (2024) menerangkan bahwa dalam mengembangkan sektor pariwisata, diperlukan perencanaan. Dengan adanya perencanaan membuat pengembangan wisata dapat berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan. Peningkatan ekonomi suatu negara atau daerah diidentifikasi sebagai faktor utama yang mendorong Pengembangan pariwisata. Menurut Ginto dan Faqih dalam Fatiatun (2024),

pengembangan wisata difokuskan pada potensinya mengingat potensi wisata yang ada di Indonesia memiliki keunikan yang beragam. Potensi ini dapat membantu masyarakat, komunitas, atau kelompok orang dengan kekurangan dan kelebihan mereka. Karakteristik budaya dan pariwisata suatu tempat dapat menunjukkan pengembangannya.

Strategi pengembangan wisata juga menjadi bagian dalam perencanaan pengembangan wisata. Sutiarso dalam Lestari (2024) terdapat usaha yang dapat dilakukan dalam pengembangan wisata, yaitu:

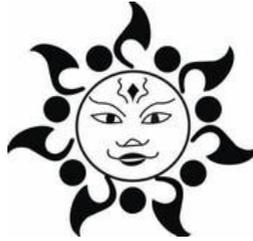
1. Mempromosikan objek wisata ke luar daerah
2. Memiliki kelancaran dalam aksesibilitas dan kendaraan
3. Imigrasi yang mudah
4. Akomodasi yang layak untuk wisatawan
5. Pramuwusara yang terampil dalam berbicara maupun berbahasa
6. Menawarkan produk atau jasa dengan kualitas yang baik dan harga terjangkau

Suwantoro dalam Lestari (2024) berpendapat bahwa strategi yang tepat dalam pengembangan wisata adalah sebagai berikut:

1. Pemasaran atau promosi adalah upaya untuk memperkenalkan dan memberi tahu masyarakat banyak tentang objek wisata suatu daerah
2. Aksesibilitas adalah kondisi jalan yang dilalui oleh pengunjung saat menuju tempat wisata. Jika jalannya lancar dan mudah diakses, banyak wisatawan akan lebih tertarik untuk berkunjung.
3. Tempat wisata harus dikembangkan oleh pemerintah daerah dan masyarakat, termasuk menyediakan sarana dan prasarana.
4. Jenis objek wisata adalah semua jenis wisata yang ada di wilayah tersebut seperti pegunungan, pantai, budaya dan agama.
5. Produk wisata adalah semua yang ditawarkan oleh wisata. Baik dari segi fasilitas yang tersedia maupun sarana dan prasarana tambahan yang tersedia.

BAB VII

SAPTA PESONA



Sapta Pesona adalah konsep yang diterapkan untuk meningkatkan daya tarik pariwisata Indonesia. Terdiri dari tujuh unsur utama yang harus diperhatikan dalam pengembangan dan pengelolaan destinasi wisata agar menarik minat wisatawan.

Berikut adalah ketujuh unsur tersebut:

1. Aman: Keamanan adalah prioritas utama. Destinasi wisata harus memastikan bahwa wisatawan merasa aman dari ancaman, kriminalitas, dan kondisi berbahaya lainnya.
2. Tertib: Ketertiban mencakup pengelolaan yang baik dan konsisten dalam memberikan layanan kepada wisatawan, termasuk dalam hal

kebersihan dan manajemen pengunjung.

3. Bersih: Kebersihan adalah faktor penting untuk kenyamanan dan kesehatan wisatawan. Tempat wisata harus bebas dari sampah dan terjaga kebersihannya.
4. Sejuk: Menyediakan lingkungan yang sejuk dan nyaman, seperti adanya tempat berteduh dan area hijau, untuk memberikan kenyamanan lebih bagi wisatawan.
5. Indah: Keindahan alam atau buatan adalah daya tarik utama. Destinasi wisata harus memiliki pemandangan yang menarik dan estetika yang memukau.
6. Ramah: Keramahan penduduk lokal dalam menyambut dan melayani wisatawan sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan berkesan.
7. Kenangan: Menciptakan pengalaman dan kenangan yang berkesan bagi wisatawan sehingga mereka memiliki kesan positif dan keinginan untuk kembali.

Penerapan Sapta Pesona ini diatur dalam Keputusan Menteri Pariwisata, yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi pariwisata Indonesia melalui nilai-nilai tersebut (Hotelier) (Visit Klaten).

BAB VIII

MARINE TOURISM



Marine Tourism atau Wisata Bahari adalah seluruh kegiatan wisata yang berkaitan dengan bahari atau yang aktivitasnya dilakukan di bentang laut dan bentang darat selama melibatkan unsur perjalanan dengan kegiatan yang memanfaatkan potensi alam bahari sebagai Daya Tarik Wisata maupun wadah kegiatannya. Biasanya aktivitas tersebut berkaitan dengan menikmati ekosistem laut yang indah, tetapi sekarang sudah dikemas dengan adanya beberapa event – event yang diselenggarakan di area laut, pantai dan sekitarnya. Seperti olahraga air, acara yang didukung oleh peralatan modern seperti speed boat, Diving, Snorkling, berselancar dll. Ada juga Marine Tourism Tradisional yaitu acara yang diselenggarakan dan didasarkan pada

adat dan budaya masyarakat setempat misalnya pesta nelayan yaitu suatu ritual sebagai bentuk syukur atas berlimpahnya hasil tangkapan ikan.

Pantai Karang Buereum merupakan salah satu wisata Maritim yang menawarkan daya tarik wisata yang baik, dengan bebatuan yang besar dan volume ombak yang besar membuat hal tersebut menjadi keunikan tersendiri bagi wisatawan.

Jenis-jenis Marine Tourism

1. Snorkeling dan Diving (Selam)

Sumber: Terumbu karang, kapal karam, kehidupan laut seperti ikan tropis, penyu, hiu, dan makhluk laut lainnya.

2. Olahraga Air (Water Sports)

Sumber: Pantai dan laut terbuka, kegiatan ini meliputi jet skiing, parasailing, windsurfing, kitesurfing, dan paddleboarding.

3. Berlayar dan Kapal Pesiar (Sailing and Cruising)

Sumber: Laut lepas, pulau-pulau tropis, dan pelabuhan yang menarik.

4. Memancing (Fishing)

Sumber: Perairan laut yang kaya akan ikan dan makhluk laut lainnya.

5. Observasi Satwa Laut (Marine Wildlife Watching)

Sumber: Habitat alami berbagai spesies laut, seperti lumba-lumba, paus, dan aneka burung laut.

6. Ekowisata Laut (Marine Ecotourism)

Sumber: Kawasan konservasi seperti taman laut nasional dan cagar alam bawah laut.

7. Pariwisata Pantai (Beach Tourism)

Sumber: Pantai-pantai dengan pemandangan indah, pasir putih, dan air laut yang jernih.

8. Budaya dan Sejarah Maritim (Maritime Culture and History Tourism)

Sumber: Situs-situs bersejarah maritim seperti museum kapal, mercusuar, dan desa nelayan tradisional.

9. Kayaking dan Canoeing:

Aktivitas mendayung menggunakan kayak atau kano di perairan laut, laguna, atau teluk. Ini memberikan kesempatan untuk menjelajahi area yang lebih terpencil dan alami.

10. Marine Wildlife Watching:

Wisata ini melibatkan pengamatan satwa laut seperti lumba-lumba, paus, penyu, dan burung laut di habitat aslinya. Aktivitas ini sering kali dilakukan dari atas kapal.

11. Eco-Marine Tourism:

Kegiatan wisata yang bertujuan untuk mengedukasi wisatawan tentang pentingnya konservasi laut dan lingkungan pesisir, termasuk program pembersihan pantai, rehabilitasi terumbu karang, dan tur edukasi ekosistem laut.

BAB IX

DESTINASI WISATA

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, "Destinasi berarti "tempat tujuan atau daerah tujuan," serta "wisata" berarti "tempat tujuan wisata." Jadi, destinasi wisata adalah lokasi tertentu di mana seseorang memilih untuk tinggal selama waktu tertentu. Siburian (2024) mendefinisikan destinasi wisata sebagai tempat atau tujuan wisata yang dipilih oleh wisatawan domestik dan internasional.

Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009, daerah tujuan wisata adalah suatu kawasan geografis yang terletak dalam satu atau lebih wilayah administratif, di mana letak daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas wisata, dan submasyarakat saling bergantung satu sama lain untuk melengkapi tujuan pariwisata. Yanuarti et al (2023) berpendapat bahwa dalam proses menentukan destinasi wisata, citra destinasi sangat penting bagi wisatawan. Untuk

membuat destinasi menarik wisatawan, menciptakan citra yang positif sangatlah penting dilakukan.

Menurut Beerli dan Martin dalam Sitanggang (2020) dan Yanuarti (2023), citra destinasi wisata memengaruhi keputusan dan perilaku wisatawan sebelum, selama, dan setelah mengunjungi tempat tersebut. Dua karakteristik destinasi perjalanan memengaruhi perilaku wisatawan, yaitu perilaku selama proses pemilihan destinasi dan perilaku setelah pengambilan keputusan, seperti pengalaman dan evaluasi. Oleh karena itu, kesan umum wisatawan terhadap destinasi wisata dapat untuk membantu mereka membuat keputusan dan berperilaku.

Khan et. al., dalam Yanuarti (2023) juga mengemukakan bahwa kepuasan wisatawan terbentuk ketika wisatawan membangun atau mempertahankan kesan positif tentang suatu destinasi wisata. Oleh karena itu, semakin baik persepsi wisatawan terhadap suatu tempat wisata, maka semakin besar kemungkinan tempat tersebut terpilih sebagai tujuan wisata.

Hidayah dalam Sihasale (2023) menjelaskan bahwa destinasi wisata dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

1. Destinasi wisata yang tidak memiliki batas administratif adalah destinasi wisata yang hanya memiliki batas administratif tertentu atau berada di antara dua batas administratif atau lebih.
2. Destinasi wisata dengan batas administratif adalah destinasi wisata yang memiliki batas administratif.

BAB X

WISATA PANTAI

Menurut Muljadi & Warman (2014), wisata bahari adalah perjalanan sementara yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk menikmati atau menyalurkan hobi yang terkait dengan laut atau air. Aktivitas ini meliputi menikmati keindahan alam dan berpartisipasi dalam olahraga air. Wisata bahari tidak hanya berperan dalam perekonomian tetapi juga harus memperhatikan prinsip-prinsip pelestarian lingkungan dengan menghindari kerusakan atau pencemaran ekosistem laut. Sementara itu, Arjana (2015:100) menyatakan bahwa pariwisata laut atau pantai merupakan jenis pariwisata yang dapat dikembangkan berdasarkan keindahan alam seperti pasir, pantai, dan laut, dengan fasilitas seperti petualangan menyelam, makan malam sambil menikmati matahari terbenam di kapal pesiar, dan klub pantai di kapal pesiar.

A. Fasilitas Pantai

1. Area Berenang dan Aktivitas Air Pantai

- a. Pasir putih area pantai yang luas dan bersih
- b. Tempat ideal untuk berjemur
- c. Bermain pasir
- d. Atau bersantai

2. Penyewaan Perahu

- a. Pengunjung dapat menyewa perahu untuk menikmati pemandangan pantai dari laut atau untuk melihat keindahan hamparan biru laut.
- b. Aktivitas dan rekreasi ombak pantai bagi mereka yang menyukai olahraga air, area dengan ombak yang cukup besar di beberapa bagian pantai cocok untuk berselancar atau bodyboarding.
- c. Jalan-jalan pantai ada jalan setapak yang memungkinkan pengunjung untuk menikmati pemandangan pantai sambil berjalan-jalan atau bersepeda.

3. Fasilitas Wisatawan Hotel dan Penginapan

- a. Terdapat berbagai pilihan akomodasi, mulai dari hotel mewah hingga losmen atau penginapan yang lebih terjangkau, cocok untuk berbagai budget wisatawan.
- b. Restoran dan warung berbagai restoran, warung makanan dan kafe menyajikan makanan lokal atau internasional serta hidangan seafood segar yang khas Pantai.

4. Layanan dan Fasilitas Tambahan

- a. Penyewaan alat olahraga air pengunjung dapat menyewa perlengkapan untuk aktivitas seperti snorkeling, selam atau olahraga air lainnya di sekitar pantai.
- b. Toilet dan fasilitas mandi adanya toilet umum dan fasilitas mandi untuk kenyamanan pengunjung.

5. Kegiatan Wisatawan Pertunjukan Kesenian Lokal Kadang-Kadang di Sekitar Pantai

- a. Terdapat pertunjukan seni atau kesenian lokal yang memperkaya pengalaman wisata, salah satunya adalah Pesta Laut.
- b. Pasar Souvenir terdapat pasar atau pedagang yang menjual berbagai souvenir, kerajinan tangan atau barang-barang lainnya sebagai kenang-kenangan.

B. Keamanan Pantai

Keselamatan dan keamanan wisatawan merupakan aspek penting saat ingin berwisata ke suatu tempat. Dalam implementasinya, segala sesuatu yang berhubungan dengan keselamatan dan keamanan wisatawan harus disampaikan dengan sebaik-baiknya. Bentuk penyampaian informasi tersebut dengan menyediakan rambu-rambu, papan informasi dan sosialisasi. Keselamatan dan keamanan pengunjung merupakan pemberian suatu perlindungan secara menyeluruh dari segala bentuk bahaya, risiko,

kecelakaan dan kerugian dari saat kedatangan pengunjung menuju tempat tujuan, melakukan kegiatan di tempat tujuan hingga pulang dari tempat tujuan wisata. Sarana dan prasarana merupakan salah satu indikator penting dalam pengembangan pariwisata dan dapat menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata. Secara umum, aspek keselamatan yaitu keberadaan infrastruktur, fasilitas, sarana dan personel penyelamat, pada banyak lokasi wisata masih belum maksimal. Kesesuaian sarana prasarana keselamatan dan keamanan ditempat wisata harus sesuai dengan kriteria pedoman yang berlaku.

Pentingnya keselamatan dan keamanan wisatawan dalam berwisata adalah sebagai bentuk upaya agar wisatawan mendapatkan kenyamanan dan keamanan dalam berwisata dari kedatangan hingga kepulangan dari tempat tujuan wisata baik individu maupun bersama keluarga untuk mencegah terjadinya kecelakaan di tempat pariwisata.

BAB XI

POKDARWIS

A. Pengertian Pokdarwis

Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) adalah sebuah kelompok atau organisasi yang terdiri dari masyarakat lokal yang secara sukarela berperan aktif dalam mendukung, mengembangkan, dan mempromosikan pariwisata di daerah mereka. Pokdarwis biasanya dibentuk dengan tujuan untuk mengelola potensi wisata yang ada di desa atau wilayah tertentu secara berkelanjutan, dengan melibatkan masyarakat setempat dalam upaya pengembangan pariwisata tersebut.

B. Manfaat Pembentukan Pokdarwis:

1. Peningkatan Ekonomi Lokal:

Pokdarwis membantu menciptakan peluang ekonomi baru bagi masyarakat, seperti usaha homestay, kerajinan tangan, kuliner, dan jasa

pemandu wisata, yang pada gilirannya meningkatkan pendapatan warga desa.

2. Pelestarian Budaya dan Lingkungan:

Pokdarwis mendorong pelestarian budaya lokal dan lingkungan alam melalui kegiatan pariwisata yang bertanggung jawab. Ini termasuk menjaga adat istiadat, tradisi, serta merawat keindahan alam dan keanekaragaman hayati setempat.

3. Peningkatan Keterampilan dan Pengetahuan:

Melalui pelatihan dan pendidikan, anggota Pokdarwis dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam manajemen pariwisata, pelayanan kepada wisatawan, serta pengelolaan usaha kecil.

4. Pengembangan Komunitas:

Pokdarwis mempromosikan kerjasama dan solidaritas di antara anggota komunitas, yang memperkuat hubungan sosial dan meningkatkan

rasa memiliki serta tanggung jawab terhadap kemajuan desa.

5. Promosi Pariwisata yang Efektif:

Dengan adanya Pokdarwis, promosi pariwisata desa dapat dilakukan secara lebih terorganisir dan terarah, menarik lebih banyak wisatawan ke desa tersebut.

C. Tujuan Pembentukan Pokdarwis:

1. Mengembangkan Potensi Wisata Lokal:

Meningkatkan daya tarik wisata desa dengan mengelola dan mengoptimalkan potensi wisata yang ada secara profesional dan berkelanjutan.

2. Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

Membuka peluang ekonomi bagi masyarakat setempat melalui kegiatan pariwisata, sehingga meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup mereka.

3. Melestarikan Warisan Budaya dan Alam

Mendorong pelestarian warisan budaya, tradisi, dan lingkungan alam melalui kegiatan pariwisata yang ramah lingkungan dan beretika.

4. Meningkatkan Kapasitas Masyarakat:

Memberikan pendidikan dan pelatihan kepada masyarakat lokal untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mengelola pariwisata dan berinteraksi dengan wisatawan.

5. Memperkuat Identitas dan Kebanggaan Desa:

Memupuk kebanggaan masyarakat terhadap identitas budaya dan potensi desa mereka, serta memperkuat citra positif desa di mata wisatawan.

Pembentukan Pokdarwis tidak hanya berfungsi sebagai penggerak pariwisata di desa, tetapi juga sebagai alat pemberdayaan masyarakat yang mengedepankan prinsip keberlanjutan, baik dari aspek ekonomi, sosial, maupun lingkungan.

D. Pembentukan Pokdarwis

Pembentukan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) adalah langkah penting dalam pengembangan desa wisata berkelanjutan. Berikut ini beberapa langkah yang dapat diambil dalam pembentukan Pokdarwis untuk mewujudkan desa wisata yang berkelanjutan:

1. Identifikasi Potensi Wisata:

Lakukan pemetaan dan identifikasi potensi wisata yang ada di desa, termasuk atraksi alam, budaya, kuliner, dan sejarah. Libatkan masyarakat dalam proses ini agar mereka merasa memiliki dan bertanggung jawab terhadap potensi wisata tersebut.

2. Pembentukan Pokdarwis:

Bentuk kelompok kerja yang terdiri dari perwakilan masyarakat lokal yang memiliki minat dan komitmen terhadap pengembangan pariwisata. Susun struktur organisasi Pokdarwis dengan jelas,

termasuk ketua, sekretaris, bendahara, dan anggota yang memiliki peran spesifik.

3. Pendidikan dan Pelatihan:

Adakan program pelatihan untuk anggota Pokdarwis mengenai pengelolaan pariwisata, pelayanan kepada wisatawan, pengembangan produk wisata, dan pelestarian lingkungan. Pelatihan ini bisa melibatkan dinas pariwisata

4. Pemasaran dan Promosi:

Buat strategi pemasaran yang efektif untuk menarik wisatawan, termasuk penggunaan media sosial, kerjasama dengan agen perjalanan, dan partisipasi dalam pameran wisata. Promosikan konsep wisata berkelanjutan yang ditawarkan oleh desa.

5. Pengelolaan dan Pemantauan:

Bangun sistem pengelolaan yang transparan dan akuntabel untuk mengelola pendapatan dan investasi dalam pengembangan desa wisata.

Lakukan pemantauan berkala terhadap dampak pariwisata terhadap lingkungan, budaya, dan ekonomi desa, dan lakukan penyesuaian strategi jika diperlukan.

6. Kolaborasi dengan Pemangku Kepentingan:

Jalin kerjasama dengan pemerintah, swasta, dan komunitas lain yang dapat mendukung pengembangan desa wisata, termasuk dalam hal pendanaan, pelatihan, dan pemasaran. Kolaborasi ini penting untuk memastikan dukungan dan keberlanjutan jangka panjang.

Dengan langkah-langkah ini, pembentukan Pokdarwis dapat menjadi motor penggerak dalam pengembangan desa wisata yang berkelanjutan, di mana masyarakat lokal menjadi aktor utama dan memperoleh manfaat langsung dari aktivitas pariwisata.

BAB XII

GEOPARK



Organisasi dunia UNESCO berpendapat bahwa geopark sebagai wilayah yang memiliki batas yang jelas dan terbentang untuk mendorong pertumbuhan ekonomi lokal. Geopark terdiri atas tempat-tempat yang di dalamnya terdapat keanekaragaman hayati yang luar biasa. Warisan geologi adalah istilah yang digunakan untuk menyebut geologi karena kelangkaan, kepentingan ilmiah, dan keindahan. Geopark memiliki nilai arkeologi, sejarah, budaya, dan lingkungan selain keanekaragaman geologi. Menurut Perpres Nomor 9 Tahun 2019 tentang Pengembangan Geopark, geopark merupakan kawasan geografis yang berisi situs warisan alam berharga serta mengaitkan dengan komponen

warisan geologi, keanekaragaman geologi, keanekaragaman hayati, dan keanekaragaman budaya.

Dengan mengubah perspektif dari ekstraksi ke konservasi, geopark bertujuan untuk membangun wilayah berkelanjutan melalui tiga pilar utama: perlindungan, pendidikan dan penelitian, dan pembangunan ekonomi masyarakat. Geopark meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan warisan geologi dan menciptakan identitas daerah yang akan menumbuhkan rasa bangga masyarakat akan keberadaan alam di sekitarnya.

A. Jenis-Jenis Geopark

Berikut adalah jenis-jenis geopark dan penjelasan lengkap yang diambil dari buku “Geotourism: Sustainability, impacts and management” oleh Ross Dowling dan David Newsome:

1. Geopark Vulkanik

Penjelasan: Geopark ini terletak di daerah dengan aktivitas vulkanik yang signifikan. Kawasan ini mencakup fitur-fitur geologis yang terbentuk

dari letusan gunung berapi seperti kawah, aliran lava dan batuan vulkanik. Geopark ini juga memberikan wawasan tentang sejarah geologi kawasan tersebut dan pentingnya vulkanisme dalam pembentukan lanskap. Contoh: Gunung Batur di Bali, Indonesia.

2. Geopark Karst

Penjelasan: Geopark ini berfokus pada lanskap karst yang terbentuk dari pelarutan batuan karbonat seperti batu gamping dan dolomit oleh air. Proses ini menghasilkan fitur geologis seperti gua, sinkhole, stalaktit, stalagmit dan aliran bawah tanah. Karst sangat penting untuk memahami proses hidrologi dan geologi yang unik. Contoh: Geopark Gunung Sewu di Jawa Tengah, Indonesia.

3. Geopark Tektonik

Penjelasan: Geopark ini berlokasi di daerah dengan aktivitas tektonik yang menonjol seperti patahan, lipatan dan struktur geologis lainnya. Fitur ini memberikan bukti pergerakan lempeng tektonik

dan proses deformasi batuan yang membentuk permukaan bumi. Contoh: Geopark tanah Tinggi Yandangshan di Cina.

4. Geopark Glasial

Penjelasan: Geopark ini mencakup daerah yang dipengaruhi oleh aktivitas glasial masa lalu atau sekarang, seperti lembah glasial, morain, fjord dan batuan yang diangkut oleh es. Lanskap glasial memberikan wawasan tentang perubahan iklim dan sejarah geologi selama periode glasial. Contoh: Geopark Chablais di Prancis.

5. Geopark Pesisir

Penjelasan: Geopark ini berada di sepanjang garis pantai dan mencakup fitur geologis seperti tebing, formasi batuan pesisir dan proses erosi serta sedimentasi yang terjadi di daerah pesisir. Geopark ini juga sering mencakup ekosistem pesisir yang penting dan budaya maritim. Contoh: Geopark Langkawi di Malaysia.

6. Geopark Erosial

Penjelasan: Geopark ini berfokus pada formasi geologis yang dihasilkan oleh proses erosi yang disebabkan oleh angin, air atau es. Contohnya termasuk ngarai, formasi batuan yang diukir oleh angin dan lanskap gurun dengan bukit pasir yang unik. Contoh: Geopark Zhangjiajie di China.

B. Manfaat Geopark

Manfaat Geopark yang paling utama adalah untuk melestarikan sumber daya alam, kegiatan konservasi sekaligus mengedukasi masyarakat. Lantas membangun perekonomian lokal, regional dan juga nasional. Tentunya dibarengi dengan peningkatan jumlah kunjungan wisatawan yang semuanya itu memicu pembangunan berkelanjutan.

Geopark juga membantu pengembangan wilayah, meningkatkan ketahanan masyarakat dari bencana, mendidik masyarakat pada kehidupan yang baik dengan menghormati budaya yang beragam, pemberdayaan perempuan untuk memperoleh tambahan sumber

pendapatan, memberikan peluang pekerjaan bagi masyarakat dengan adanya wisata geopark, serta terjalinnya kerjasama antar daerah dan negara dalam mendayagunakan keragaman geologi, keragaman hayati dan budaya serta jasa lingkungan secara berkelanjutan.

C. UNESCO



Warisan Dunia UNESCO atau UNESCO's World Heritage Sites adalah sebuah tempat khusus seperti Taman Nasional, Hutan, Pegunungan, Danau, Pulau, Gurun pasir, bangunan, Kompleks, Wilayah Pedesaan dan Kota yang telah dinominasikan untuk program Warisan Dunia Internasional yang dikelola UNESCO World Heritage Committee, terdiri dari 21 kelompok yang dipilih oleh Majelis Umum dalam kontrak 4 tahun. Sebuah Situs Warisan Dunia adalah suatu tempat budaya dan Alam, serta benda yang berarti bagi umat

manusia dan menjadi sebuah Warisan bagi generasi berikutnya.

Program ini bertujuan untuk mengkatalog, menamakan dan melestarikan tempat-tempat yang sangat penting agar menjadi warisan manusia dunia. Tempat-tempat yang didaftarkan dapat memperoleh dana dari Dana Warisan Dunia di bawah syarat-syarat tertentu. Program ini diciptakan melalui Pertemuan Mengenai Pemeliharaan Warisan Kebudayaan dan Alamiah Dunia yang diikuti oleh Konferensi Umum UNESCO pada 16 November 1949.

D. Geopark UNESCO



Geopark yang mendapatkan kategori Warisan UNESCO Sidang Dewan Eksekutif ke 216 UNESCO yang diselenggarakan pada tanggal 10 s.d 24 Mei 2023 di kantor Pusat UNESCO di Paris, telah menetapkan 18

Geopark baru, termasuk 4 Geopark Indonesia dalam daftar UNESCO Global Geopark Network-UGGN Geopark Dunia, UNESCO.

Ke-empat Geopark Indonesia tersebut adalah Geopark Ijen, Geopark Maros Pangkep, Geopark Merangin dan Geopark Raja Ampat. Dengan ditetapkannya empat geopark Indonesia pada sidang tersebut, maka saat ini Indonesia patut bangga dengan adanya 10 geopark Indonesia yang menjadi bagian UGGN dari 195 geopark yang ada diseluruh dunia.

Geopark Indonesia yang telah terlebih dahulu diakui UNESCO yaitu Geopark Batur, Geopark Gunung Sewu, Geopark Ciletuh Pelabuhan Ratu, Geopark Rinjani Lombok, Geopark Kaldera Toba dan Geopark Belitong. Selain itu terdapat 3 (tiga) Geopark yang berhasil direvalidasi pada tahun 2022 dan membuka akses yang luas bagi penelitian, peningkatan pemahaman tentang warisan alam, budaya dan arsip dokumenter dikalangan generasi muda dalam memperkuat identitas nasional melalui Kekayaan budaya dan sejarah yang tercermin dalam arsip/naskah-naskah tersebut. Kedua penetapan tersebut, yaitu geopark dan arsip Indonesia

berkontribusi dalam melindungi, melestarikan, mempromosikan dan menghargai warisan Indonesia, serta memperkaya pengetahuan kita tentang sejarah pembentukan dan pembangunan bangsa Indonesia.

E. Geopark Bayah Dome



Geopark Bayah Dome merupakan sebuah kawasan yang memiliki 32 geosit dan tersebar dalam 14 kecamatan sehingga menjadi salah satu kawasan sedang tengah diupayakan oleh Pemerintah Kabupaten Lebak menuju pencatatan dan perencanaan kawasan geopark yang diakui UNESCO. Dinamakan Bayah Dome adalah karena terdapat bentang alam gunung api dari Neogen hingga Kuartar (23 hingga 0,01 juta tahun lalu). Di kawasan Bayah Dome juga terbentuk cebakan emas, perak dan bahan galian logam lainnya yang bernilai ekonomis.

Kawasan ini telah dikenal sebagai “Gold District” atau “Daerah Emas” sejak zaman kolonialisme dan masih ada penambangan di beberapa tempat sehingga saat ini. Dibagian utara tengah ada zona lembab yang disebut Zona Depresi Citorek atau Negeri di Atas Awan. Nama Bayah Dome Sudah sangat dikenal diseluruh dunia, terutama bagi para ahli geologi. Kawasan Geopark Bayah Dome memiliki karakteristik yang seragam dengan Kabupaten Pandeglang, Kabupaten Sukabumi dan Kabupaten Bogor. Di Kabupaten Lebak, ada flora jamur basidiomycota yang tumbuh dikawasan konservasi Taman Nasional Gunung Halimun Salak (TNGHS), dan ada badak bercula satu yang termasuk dalam kategori mamalia vertebrata hewan.

Hal ini dapat dilihat dengan jelas melalui morfologi cula, struktur gigi dan mulut. Badak biasanya suka dedaunan, pucuk muda dan ranting pohon karena badak dapat memenuhi kebutuhannya secara langsung di alam, morfologinya cocok untuk hidup di hutan tropis dengan penutupan tajuk yang tebal. Selain itu banyak aktivitas ekonomi di sekitar Geopark

Bayah Dome termasuk pembuatan kulit, pengolahan biji emas, manufaktur logam mulia dan galian geosite.

BAB XIII

SUMBER DAYA MANUSIA



A. Pengertian dan Peran SDM

Menurut artikel yang diterbitkan di journal of Business Research, SDM adalah sekumpulan individu yang membentuk tenaga kerja dalam suatu organisasi. Peran SDM meliputi rekrutmen, pelatihan, pengembangan, manajemen kinerja, serta kompensasi dan manfaat karyawan. Peran ini penting untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien.

B. Manajemen Sumber Daya manusia

Manajemen SDM adalah proses strategis yang melibatkan pengelolaan tenaga kerja untuk meningkatkan kinerja organisasi. Menurut *International Journal of Human Resource Management*, manajemen SDM mencakup berbagai fungsi seperti rekrutmen, seleksi, pelatihan, pengembangan dan manajemen kinerja (Boxall & Purcell, 2011). Tujuan utama dari manajemen SDM adalah untuk memastikan bahwa organisasi memiliki tenaga kerja yang kompeten dan termotivasi.

C. SDM Pariwisata

Seluruh aspek manusia yang mendukung kegiatan wisata baik bersifat tangible maupun intangible yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan mewujudkan terciptanya kepuasan wisatawan serta berdampak positif terhadap ekonomi, kesejahteraan dan kelestarian lingkungan dan budaya disuatu kawasan wisata.

SDM pada Pantai Karang Beureum diantaranya ada Pelaku Usaha Gula Aren, Karang Taruna, Youth Forum, Petani, Nelayan hingga Pelaku UMKM.

BAB XIV

MASYARAKAT

Menurut Nawirudin (2017) masyarakat diartikan sebagai sekelompok orang (individu) yang hidup bersama dalam suatu wilayah tertentu dan saling berinteraksi. Jobrohim dalam Cahyono (2016) mengatakan bahwa masyarakat adalah sekelompok orang yang hidup di suatu tempat tertentu dalam jangka waktu yang lama, saling berinteraksi dan mempunyai aturan serta adat istiadat yang menimbulkan suatu kebudayaan.

Selain itu, masyarakat juga merupakan suatu sistem sosial yang terdiri dari berbagai strata sosial antara lain pemerintahan, ekonomi, agama, pendidikan dan keluarga. Strata sosial ini saling bergantung satu sama lain, bekerja sama, berinteraksi dan menjalin hubungan. Menurut definisi yang diberikan oleh sistem kebiasaan dan tata cara yang mencakup [embagian dan [engawasan tingkah laku, wewenang dan kolaborasi antara kelompok dan kebebasan manusia.

Menurut Kingley Davis dalam Soekanto (2007) dan Cahyono (2016), terdapat 4 kriteria atau tipe-tipe masyarakat, yaitu:

1. Populasi Penduduk
2. Luas, Kekayaan dan Kepadatan Penduduk di Wilayah Pedalaman
3. Fungsi Khusus Masyarakat Setempat Terhadap Masyarakat Umum
4. Komunitas Masyarakat

Peran Masyarakat

Sarudin (2023) mengemukakan peran masyarakat dalam pengelolaan pariwisata sangat penting dan harus diseimbangkan dengan peran pemerintah dan swasta. Prinsip-prinsip kepariwisataan yang diatur dalam Undang-undang Nomor 10 Tentang kepariwisataan menyatakan bahwa masyarakat memiliki peran penting dalam pembangunan pariwisata, menjaga dan melestarikan daya tarik wisata dan menciptakan suasana aman, tertib, bersih dan berperilaku sopan santun di lingkungan destinasi wisata, oleh karena itu, dibutuhkan model atau metode pengembangan

kepariwisataan sebagai acuan dalam merencanakan dan mengimplementasikan sehingga masyarakat dapat berpartisipasi sebagai pemangku penting dalam mengembangkan destinasi wisata, yaitu model pariwisata berbasis masyarakat.

Menurut Hiwasaki dalam Musleh (2023), Pariwisata Berbasis Masyarakat adalah pendekatan yang menempatkan masyarakat sebagai aktor utama dalam pemberdayaan masyarakat. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah kesejahteraan masyarakat lokal setempat yang membantu dalam pengelolaan dan pemanfaatan. Pariwisata Berbasis Masyarakat membantu masyarakat, terutama dengan memberikan lapangan kerja bagi orang-orang lokal. Masyarakat menyadari bahwa mereka memiliki tanggung jawab untuk membantu dan berkontribusi dalam mengelola dan menjaga tempat wisata tersebut. Masyarakat juga harus memiliki aksi nyata dan dukungan besar terhadap keterlibatan pembangunan kepariwisataan sehingga menjadi komponen penting dalam upaya pertumbuhan kemandirian dan proses pemberdayaan.

BAB XV

STEKHOLDER



**Disbudpar
Lebak Banten**



**Pemerintah Desa
Karang Kamulyan**



Karang Taruna

Dilansir dari Corporate Finance Institute, stakeholder dalam konteks ini adalah pemangku kepentingan. Setiap entitas, individu atau kelompok yang memiliki minat dalam suatu organisasi seperti perusahaan dan memiliki kemampuan untuk mempengaruhi atau dipengaruhi oleh operasi bisnis merupakan bagian dari stakeholder. Contoh umum dari stakeholder mencakup karyawan, pelanggan, pemegang saham, masyarakat umum dan pemerintah.

Pada intinya, sebuah bisnis tidak bisa berdiri sendiri. Untuk mencapai visi dan misi, perusahaan perlu

menjalin hubungan yang baik dengan para pemangku kepentingan agar mencapai tujuan bisnis mereka. Sebagai contoh, jika perusahaan ingin mengembangkan produk baru, sangat penting bagi mereka untuk mengidentifikasi siapa yang termasuk dalam pemangku kepentingan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan pemahaman yang baik mengenai peran stakeholder, perusahaan dapat mengenali tujuan dan harapan yang terkait dengan produk yang akan mereka kembangkan.

Trisakti Innovation Club sudah menjalankan stakeholder dengan beberapa pihak, diantaranya Dinas Pariwisata Lebak Banten, Kepala Desa Karang Kamulyan, Youth Forum Karang Kamulyan.

BAB XVI

DIGITALISASI BRANDING

Digitalisasi branding merupakan memperkenalkan suatu strategi yang penting dalam era digital, karena memungkinkan merek untuk berinteraksi secara langsung dengan konsumen melalui media sosial, platform e-commerce dan teknologi lainnya. Berikut beberapa konsep digitalisasi branding yang dapat dilakukan oleh masyarakat Pantai Karang Beureum, Desa Karang Kamulyan, Kec. Cihara, Lebak, Banten, Jawa Barat yaitu; Konten Marketing.

A. Konten Marketing

Pelatihan konten marketing ini menurut Fauzan Z dan Dian A (2020) yang mengutip dari Frost dan Staruss (2016) Content Marketing atau konten pemasaran merupakan sebuah strategi yang melibatkan pembuatan dan penerbitan konten dalam situs web dan media sosial. Semua konten online dapat dikatakan content marketing yang berkisar situs web, halaman jaringan

sosial, unggahan blog sampai video, white papers dan juga e-book. Content marketing bertujuan untuk merangsang adanya keterlibatan online dan memang terbukti menjadi salah satu strategi terbaik yang muncul dengan adanya media sosial karena content marketing tools yang akurat terkait statistic customer engagement maupun jumlah customer dan kemudian dapat dikembangkan oleh suatu perusahaan atau merek tertentu.

B. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari konten marketing adalah:

1. Meningkatkan kesadaran suatu brand (brand awareness).
2. Menarik wisatawan.
3. Mempromosikan keunikan pantai.
4. Membangun hubungan antara pengunjung dengan masyarakat dan mendorong tindakan keuntungan dari adanya konten marketing.

C. Elemen Konten Marketing

Adapun elemen-elemen dari konten marketing adalah sebagai berikut:

1. Relevansi: Konten yang relevan dengan kebutuhan dan minat konsumen
2. Akurasi: Konten yang akurat dan dapat dipercaya.
3. Nilai: konten yang memiliki nilai jual dan dapat menarik konsumen.
4. Mudah di Pahami: Konten yang mudah dibaca dan dimengerti oleh konsumen
5. Mudah di Temukan: Konten yang mudah ditemukan melalui media yang terpercaya.
6. Konsisten: Konten yang dipertahankan secara konsisten untuk mempertahankan minat konsumen.

D. Contoh Strategi Content Konten Marketing

Contoh macam -macam strategi content marketing untuk Pantai Karang Beureum adalah sebagai berikut:

1. Blog dan Artikel: Menulis artikel informatif dan menarik tentang Pantai Karang Beureum, seperti keindahan alam, aktivitas yang dapat dilakukan dan tips perjalanan.
2. Media Sosial: Menggunakan platform seperti Instagram, Facebook dan Twitter untuk berbagi foto, video dan cerita menarik tentang pantai.
3. Video: menggunakan video promosi yang menampilkan pemandangan indah, kegiatan seru dan testimoni dari pengunjung.
4. Infografis: membuat infografis yang menunjukkan fakta menarik dan statistik tentang Pantai Karang Beureum.

BAB XV

TOWEL ART

Towel Art adalah seni melipat handuk menjadi berbagai bentuk yang menarik dan estetik. Seni ini seringkali digunakan di industri perhotelan untuk memberikan sentuhan personal dan kejutan kepada tamu. Handuk sendiri memiliki sejarah panjang yang dimulai di Bursa, Turki pada abad ke -17, pada masa itu handuk dikenal sebagai peshtamal, yang merupakan kain tenun datar dari kisas atau linen dan sering dihiasi dengan bordir tangan. Seni melipat handuk kemungkinan besar berkembang seiring dengan meningkatnya standar pelayanan di industri perhotelan, terutama di resor dan kapal pesiar, dimana staf mulai melipat handuk menjadi bentuk-bentuk hewan dan objek lainnya untuk menyambut tamu dengan cara yang kreatif dan menyenangkan. Selain itu towel art juga bisa menjadi hobi yang menyenangkan dan menantang bagi individu.

A. Ritual Pernikahan

Handuk memainkan peran sentral dalam upacara pernikahan Turki. Pengantin akan menggunakan handuk yang dihias indah ini selama ritual mandi di hamam atau pemandian, sebelum pernikahan mereka. Handuk ini tidak hanya untuk mengeringkan tubuh mereka, tapi melambangkan kemurnian, kesuburan dan transisi ke tahap kehidupan baru.

B. Handuk dalam Ritual dan Upacara

Handuk memainkan peran penting dalam ritual dan upacara, berfungsi sebagai jembatan antara yang sakral dan yang profan, Pembaptisan dan Pemurnian dalam Agama Kristen, handuk digunakan dalam upacara pembaptisan melambngkan pembersihan dosa dan awal kehidupan baru di dalam Kristus.

C. Pernikahan

Di banyak budaya, handuk digunakan dalam upacara pernikahan untuk melambangkan persatuan dan kemurnian. Dalam pernikahan tradisional Yahudi,

misalnya handuk diletakkan di atas kepala pasangan sebagai simbol ikatan dan komitmen mereka.

D. Pemakaman dan Duka

Handuk juga digunakan dalam ritual pemakaman dan berkabung. Dalam beberapa budaya, handuk diletakkan di tubuh orang yang meninggal sebagai simbol penghormatan dan untuk mempersiapkan perjalanannya menuju akhirat.

E. Manfaat Towel Art

Adapun manfaat dari towel art adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kepuasan tamu: Towel art memberikan kesan yang baik kepada tamu dan membuat mereka merasa dihargai.
2. Mempercantik tampilan kamar: Towel art dapat mengubah tampilan kamar mandi menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. Meningkatkan kreativitas: Membuat towel art dapat merangsang kreativitas dan imajinasi.

4. Menjadi sarana promosi: Hotel dapat menggunakan towel art sebagai sarana promosi untuk meningkatkan citra merek.

F. Jenis-Jenis Towel Art

Adapun jenis-jenis dari towel art adalah sebagai berikut:

1. Bear Towel

Gulung kedua bagian sisi, ketemukan di titik tengah bath towel. Balikkan setengah derajat. tarik sisi atas towel ke bawah. Pitakan bagian tengahnya. Bear towel siap digunakan.

2. Swan Towel

Lipat kedua bagian sisi atas bath towel ke tengah hingga membentuk segilima. Gulung kedua sisi hingga bertemu di titik tengah. Balik bath towel langkah terakhir, buatlah lengkungan hingga menyerupai kepala angsa. Swan towel siap digunakan.

3. Flower Fold

Lipat menjadi dua bagian hingga membentuk persegi. Kumpulkan keempat sisi bath towel ke tengah. Balik towel, lalu kumpulkan kembali keempat sisi bath towel ke tengah. Tarik setengah bagian bawah keempat sisi bath towel. Flower Fold siap digunakan.

4. Spa Fold

Lipat menjadi dua bagian hingga membentuk persegi. Lipat kedua bagian sisi yang saling berseberangan ketengah towel lalu balik. Gulung towel perlahan, lalu kunci ujung towel. Spa fold siap digunakan.

Towel Art biasanya digunakan berbagai penginapan, Home Stay, hotel dan sebagainya. Langkah-langkah pembuatan diatas sudah diajarkan kepada masyarakat Pesisir Pantai Karang Beureum.

BAB XVI

RUMPUT LAUT

Rumput laut adalah salah satu tumbuhan laut yang tergolong dalam makroalga benthik yang banyak hidup melekat di dasar perairan. Umumnya, rumput laut dapat ditemukan banyak di daerah interdal atau perairan payau dengan cahaya matahari yang cukup.

Rumput laut merupakan ganggang yang hidup di laut dan tergolong dalam divisi thallophyta. Rumput laut termasuk tumbuhan tingkat rendah, sebab rumput laut mempunyai sifat tidak bisa dibedakan antara akar, batang dan daun.

Seluruh bagian pada rumput laut disebut dengan thallus, dimana bentuk thallus rumput laut bermacam-macam, ada yang bulat seperti tabung, pipih, gepeng, bulat dan lain sebagainya.

Rumput laut memperoleh atau menyerap makanannya melalui sel-sel yang terdapat pada thallus. Nutrisi akan terbawa oleh arus air yang menerpa rumput

laut kemudian akan diserap, sehingga rumput laut bisa tumbuh dan berkembang biak.

Berikut beberapa jenis Rumput Laut yang ada di Pantai Karang Beureum:

1. Ulva

Ulva atau selada laut merupakan rumput laut makro alga yang tergolong dalam divisi Chlorophyta karena sel-sel mengandung banyak mengandung klorofil sehingga memberikan warna hijau pada rumput laut ini. Habitatnya adalah di air laut dan morfologinya berupa thallus tipis dan gepeng seperti pedang yang terdiri atas 2 lapis sel. Tidak ada referensi jaringan dan seluruh sel memiliki bentuk yang kurang lebih identik, kecuali pada sel-sel basal yang mengalami elongasi membentuk rhizoid penempel.

Ulva lactuca memiliki panjang sampai 100 cm dan berwarna hijau apel terang dan memiliki bentuk strap-shaped blades (pedang melipat) dengan tepi yang halus tapi bergelombang. Bagian tengah dari setiap helaian seringkali berwarna

pucat dan semakin ke arah tepi warnanya semakin gelap. Pada daerah tropis, tumbuhan ini biasanya terdapat di air yang dangkal (zona intertidal bagian atas sampai kedalaman 10 meter).

2. Sargassum

Sargassum merupakan rumput laut yang tergolong ke dalam jenis divisi Phaeophyta (ganggang coklat). Rumput laut jenis Sargassum pada umumnya adalah tanaman perairan yang mempunyai warna coklat, berukuran relatif besar.

Tumbuh dan berkembang pada substrat dasar yang kuat. Bagian atas tanaman menyerupai semak yang berbentuk simetris bilateral atau radial serta dilengkapi bagian sisi pertumbuhan. Sargassum memiliki pigmen yang memberikan warna coklat dan dapat menghasilkan algin atau alginat, laminarin, selulosa, fikoidin dan manitol yang komposisinya sangat tergantung pada jenis (spesies), masa perkembangan dan kondisi tempat tumbuhnya. Sargassum tumbuh di perairan hangat tropis dan subtropis berasal dari perairan Jepang,

China dan Alaska. Di Indonesia, persebaran tanaman sargassum dapat ditemukan di perairan yang tenang dan menempel batu karang di Pantai Pulau Jawa dimulai dari garis pantai hingga kedalaman 10 meter.

Karakteristik Biologi: rumput laut *Sargassum Crassifolium* (alga coklat) hidup dan tumbuh didaerah pesisir pantai dengan substrat batu karang. *Sargassum crassifolium* tumbuh didaerah intertidal, subtidal sampai daerah dengan ombak besar dan arus yang deras. Alga ini tumbuh pada daerah tropis dengan suhu 27=3- derajat celcius salinitas 32-33 ppt dan kedalaman 0,5-10 m.

Gracilaria textorii dapat dibudidayakan dengan metode akuakultur, termasuk teknik-teknik seperti penanaman di tambak atau rakit di laut. Memerlukan perhatian terhadap kualitas air, suhu dan cahaya matahari untuk pertumbuhan optimal.

BAB XVII

INOVASI PRODUK

A. Permen Santan

Bahan-bahan:

1. 250 gr Gula Pasir
2. $\frac{1}{4}$ sdt Garam
3. ± 120 ml Santan Kental (menyesuaikan)
4. $\frac{1}{4}$ sdt vanila (opsional)
5. Kertas Wajik (bungkusan permen)

Cara pembuatan:

1. Siapkan semua bahan
2. Nyalakan kompor dan panaskan teflon
3. Sangrai gula pasir sampai kecoklatan (gunakan api kecil/ sedang agar tidak gosong)
4. Setelah gula pasir meleleh dan kecoklatan tuangkan sedikit demi sedikit santan hingga tercampur rata.
5. Tambahkan $\frac{1}{4}$ sdt garam dan vanilla. Aduk sampai rata hingga kenyal.

6. Diamkan hingga bisa di sentuh. Lalu bentuk sesuai keinginan.
7. Bungkus sesuai keinginan.
8. Permen siap dinikmati.

Untuk variasi lain:

1. Permen Santan Kacang (Sweety Beureum Nuts): Bahan sama tinggal tambahkan kacang tanah dengan sangrai +- 3 menit dengan api sedang dan ditumbuk kasar. Kemudian campurkan setelah tahap ke-4 cara pembuatan.
2. Permen Santan Jahe (Sweety Beureum Ginger): Bahan sama tinggal ditambahkan sari jahe +-50 gram untuk bahan diatas dan larutkan pada santan.

B. Sambal Ikan

Bahan-bahan:

1. Ikan kembung
2. 8 siung bawang merah
3. 3 siung bawang putih
4. 10 cabe merah/ secukupnya

5. 5 buah cabe rawit
6. 1 buah tomat
7. Terasi bakar
8. Garam secukupnya
9. Gula pasir secukupnya
10. Kaldu ayam/jamur seikhlasnya
11. Jeruk nipis
12. Minyak secukupnya

Cara pembuatan:

1. Cuci ikan dan bersihkan dari kotorannya. Kemudian beri perasan jeruk nipis. Goreng ikan kemudian Suwir daging ikan dan sisihkan.
2. Haluskan bawang merah, bawang putih, cabai rawit, cabai merah, tomat dan terasi.
3. Panaskan minyak, tumis hingga harum dan matang kemudian masukan ikan yang telah disuwir dan tambahkan penyedap rasa dll. Aduk sampai rata dan masak hingga matang.

C. Masker Rumput Laut

Bahan-bahan:

1. 500 gr Rumput Laut
2. 1 sdm Minyak Zaitun
3. 3 sdm Yogurt
4. 3 sdm Madu
5. ½ Buah Lemon Air perasan

Cara Pembuatan:

1. Cuci bersih rumput laut.
2. Masukkan semua bahan ke dalam blender dan haluskan sampai tercampur rata.
3. Setelah tercampur, pindahkan ke dalam wadah yang bersih.
4. Oleskan masker kewajah secara merata, hindari area mata, mulut dan lubang hidung.
5. Diamkan sekitar 10-15 menit.
6. Bilas dengan air hangat dan
7. Keringkan menggunakan handuk bersih berbahan lembut.

D. Kerajinan Kerang

Bahan-bahan:

1. Kerang
2. Pasir Pantai
3. Wadah Bulat
4. Kuas
5. Lem Putih
6. Lem Bakar

Cara pembuatan:

1. Cuci bersih kerang lalu keringkan.
2. Siapkan wadah dan baluri dengan lem putih menggunakan kuas.
3. Taburi pasir pada bagian badan wadah, tunggu sekitar 10 menit hingga kering.
4. Siapkan lem bakar dan kerang.
5. Baluri kerang dengan lem bakar dan tempelkan sesuai keinginan, tunggu sampai kering, kerajinan kerang siap digunakan.

E. Peyek Rumput Laut

Bahan-bahan:

1. 2 genggam rumput laut
2. 1 kg tepung beras
3. 1 butir telur
4. 1 bungkus santan kara
5. 2 ruas kencur
6. 5 siung bawang merah
7. 3 siung bawang putih
8. 1 butir kemiri
9. Ladaku secukupnya
10. Garam secukupnya
11. Penyedap secukupnya
12. Air secukupnya

Cara pembuatan:

1. Haluskan bawang merah, putih, kencur, kemiri.
2. Masukkan tepung beras ke dalam wadah dan campurkan air, santan dan telur. Aduk hingga rata.

3. Campurkan bumbu halus ke dalam adonan tepung dan masukan garam, lada dan penyedap.
4. Masukan rumput laut yang dipotong-potong ke dalam adonan.
5. Panaskan minyak goreng ke dalam wajan dan goreng adonan hingga kuning kecoklatan.



MERDEKA BELAJAR

Kampus Merdeka INDONESIA JAYA



in collaboration with :



Kampus Pariwisata di Indonesia #1



Kuliah Sarjana hanya bayar 7 SEMESTER

REACH YOUR DREAM

Dapatkan **Beasiswa Khusus** hingga **Puluhan Juta Rupiah***

BACHELOR OF APPLIED IN HOSPITALITY MANAGEMENT

BACHELOR OF APPLIED IN TRAVEL INDUSTRY MANAGEMENT

BACHELOR DEGREE IN TOURISM

BACHELOR DEGREE IN ENTREPRENEURSHIP

BACHELOR DEGREE IN DIGITAL BUSINESS

MASTER DEGREE (S2) TOURISM

DOCTORATE DEGREE (S3) TOURISM

Easy Registration scan here



*syarat dan ketentuan berlaku

Jalan IKPN Bintaro Tanah Kusir
Jakarta Selatan 12330
Phone. +62 21 73777 38
Email. pmb@iptrisakti.ac.id



Ivan (0817 198 717)
Eka (0812 1883 3306)

www.iptrisakti.ac.id



@ipt_trisakti



Institut Pariwisata Trisakti - IPT Trisakti

PENULIS



Fifi Nofiyanti Lahir di Purbalingga tahun 1989. Pengalaman mengajar di SD Aren Jaya XIX Bekasi, SMP, SMK, UHAMKA, STIAMI Cikarang, Institut Pariwisata Trisakti. Hobi: Traveling, menulis dan membimbing mahasiswa prestasi mahasiswa. Mengajar: Bahasa Indonesia, Kewirausahaan. Pengalaman membimbing mahasiswa: Hibah. PPK Ormawa, Hibah Program Kreativitas Mahasiswa, P2MW, Pilmapres. Pendidikan: S1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, S2 Pariwisata.



Alifia Febiola berasal dari Kabupaten Purbalingga Jawa Tengah, yang lahir di Kota Bekasi pada tanggal 15 Februari 2002. Penulis merupakan Mahasiswa Strata 1 Jurusan Pariwisata di Institut Pariwisata Trisakti Jakarta angkatan 2021. Penulis juga pernah mengikuti berbagai kegiatan seperti Program Pertukaran Mahasiswa Merdeka dari MBKM ke Universitas Warmadewa Bali pada tahun 2022, Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa di Desa Cikalongkulon Cianjur pada tahun 2022, melakukan Magang di Dinas Pemuda olahraga dan Pariwisata Purbalingga pada tahun 2023, Program Kampus Mengajar dari MBKM di SDN Pondok Pinang 01 pada tahun 2024. Hobi penulis adalah menonton film, membaca, dan traveling.



Michael Gilberth

Pattimahu Biasa di sapa dengan Akel atau Kello, lahir pada tanggal 3 April 2003, merupakan anak terakhir dari empat bersaudara, saya merupakan mahasiswa aktif

Institut Pariwisata Trisakti Jakarta, Jurusan Sarjana Pariwisata semester 5, saya aktif di organisasi, pernah menjabat sementara menjadi Badan Pengurus Harian UKM Paduan Suara dan Wakil Ketua UKM Pers, Hobi saya bernyanyi dan menulis grafiti.



Amilatur Rofiah berasal dari kota Palembang lahir di Karang Agung Ilir, 17 Juli 2003. Mahasiswa aktif dalam organisasi dikampus yaitu menjadi Ketua Himpunan Mahasiswa Pariwisata Indonesia. Penulis meraih juara 3 membuat ketupat di setu babakan. Penulis juga aktif dalam mengikuti Pertukaran Mahasiswa Program MBKM di Universitas Warmadewa Bali. Penulis melakukan Internship di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kepemudaan Olahraga Kepulauan Bangka Belitung. Penulis mengikuti Program Kampus Mengajar Program MBKM di SDN Pondok Pinang 01. Penulis mengikuti Kegiatan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK ORMAWA) dengan Tim Trisakti Innovation Club (TIC) menulis proposal berjudul “Geopark Marine Tourism” Inovasi Pemberdayaan Masyarakat Pesisir Menuju Geopark Bayah Dome UNESCO Untuk Meningkatkan Pendapatan masyarakat, Sehingga Tim TIC lolos dalam dana hibah desa.



Yuherna Wanita Kelahiran tahun 2003 dari kota yang di kenal dengan sebutan kota industri yaitu Cikarang, Bekasi. Saya bisa di panggil Yuherna, yuhe, Erna, yu, na, atau Yuna. banyak hal yang tak terduga dalam

kehidupan manusia ya itulah takdir. Percaya atau tidak kehidupan manusia lebih 'dramatis' di banding skenario yang di buat oleh penulis novel ataupun film. Pengabdian menurut saya ialah membantu masyarakat dengan tidak mengharapkan imbalan apa-apa, jika berkenan untuk berteman silakan mampir ke akun Instagram pribadi saya @yuu_naayn.



Harfinolla Amabel Kirani

yang biasa disapa Amabel seorang mahasiswa Institut Pariwisata Trisakti, aktif dalam berbagai kegiatan akademik dan non-akademik. Penulis meraih Juara Tiga dalam International Tourism Innovation Competition yang diselenggarakan oleh China - Asean College Student dengan proposal "Marketing Plan Labuan Bajo As Super Priority Destination in Indonesian." Amabel juga terlibat dalam berbagai kepanitiaan kampus, seperti Charity YOLO4RELIGION, ASTAPARI, dan menjadi Badan Pengurus Harian (BPH) Poutri (Persekutuan Oikumene Trisakti) dan Pastry Club di bidang Humas. Selain itu, penulis training sebagai Administrasi dan Graphic Designer di Pusat Bisnis Kepariwisataaan, menangani event besar seperti Customer Service KEMENSETNEG dan survei outbound Bank Indonesia. Penulis berpartisipasi dalam Penelitian bersama dosen program MBKM dan membuat jurnal yang dipublikasikan dengan

judul “Strategi Marketing Desa Wisata Berbasis Informasi dan Teknologi : Studi Kasus Pulau Untung Jawa, Kampung Betawi Setu Babakan dan Kampung Bhinneka, dan mengikuti lomba Program Pembinaan Mahasiswa Wirausaha (P2MW) Kaategori Makanan dan Minuman membuat produk Biji Ketapang Sorgum dengan merk “BIPANGGUM” serta lolos menjadi Produk Utama untuk mengikuti Kewirausahaan Mahasiswa Indonesia (KMI) EXPO XIV 2023 di Universitas Pendidikan Ganesha, Penulis menjalani Praktek Kerja Industri di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (DISPAREKRAF) Provinsi DKI JAKARTA di bidang Ekonomi Kreatif dan Industri Pariwisata. Selesai melakukan Praktek Kerja Industri, Penulis mengikuti kegiatan Program Penguatan Kapasitas Organisasi Mahasiswa (PPK ORMAWA) dengan Tim Trisakti Innovation Club (TIC) menulis proposal berjudul “Geopark Marine Tourism” Inovasi Pemberdayaan Masyarakat Pesisir Menuju Geopark Bayah Dome Unesco Untuk Meningkatkan Pendapatan Masyarakat, sehingga tim TIC lolos hibah PPK ORMAWA untuk membangun desa.



Delsya Trie Anjani, seorang mahasiswi di perguruan tinggi Institut Pariwisata Trisakti Jakarta. Perempuan kelahiran 2004 yang memiliki bekal pendidikan dari masa sekolah karna mengambil jurusan Tata boga dan tertarik pada dunia memasak khususnya pada pastry bakery. Memiliki pengalaman training di Aerofood ACS dan Milled Artisan Bakery selama kurang lebih satu tahun, membuatnya semakin ingin mengasah kemampuan yang ia punya dengan mengikuti berbagai perlombaan dan kegiatan yang dapat meningkatkan skill dan bakat.



Abdul Mugni Baihaki Yusri

dipanggil Mugni, saya dilahirkan di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung kota Pangkalpinang tanggal 03 Agustus 2003 anak ketujuh dari 8 bersaudara, saya merupakan mahasiswa semester 7 di Institut Pariwisata Trisakti jurusan

Pariwisata, saya memiliki hoby Olahraga, apa saja yang hubungannya tentang olahraga saya sukai.



Saya **Dedek Ramni Rainang**, sering disapa Ramni. Saya Putri pertama dari pasangan Bapak Irwan Rainang dan Ibu Ernawati Giawa. Saya merupakan mahasiswi Institut Pariwisata Trisakti Program Studi Sarjana Pariwisata Angkatan 2021.

Saya memiliki hobi suka memasak, olahraga, menulis, dan travelling. Mengawali karir dengan jualan online shop menjadi suatu keunggulan bagi diri sendiri belajar Sales and Marketing. Suka berbicara sehingga menjadi orang yang bisa public speaking. Menjadi pekerja paruh waktu di segala bidang di tekuni Bagi saya hal menantang wajib di coba untuk jadi challenge bagi diri sendiri. Orang sukses berani mencoba hal-hal baru dan perbanyak pengalaman.



Nur Fathimatuz Zahroh

adalah nama lengkap penulis, biasa dipanggil dengan Zahra. penulis lahir di Jakarta pada tanggal 25 April 2002. penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. penulis penganut agama

islam, saat ini penulis merupakan mahasiswa dari Institut Pariwisata Trisakti angkatan 2021 di Jurusan S1 Pariwisata. pengalaman kerja saat kuliah penulis diawali dengan magang di Kantor Suku Dinas pariwisata Pariwisata Ekonomi dan kreatif Jakarta Selatan selama 6 bulan di divisi tata usaha dan ekonomi kreatif, lalu sebelumnya penulis saat di bangku sekolah sudah pernah melakukan PKL (praktik kerja lapangan) di sebuah hotel bintang 4 di daerah jakarta timur selama 6 bulan sebagai housekeeping room attendant. penulis juga pernah mengikuti PMM batch 2 di universitas Warmadewa, Bali.