

# KONSEP MANAJEMEN WARISAN BUDAYA UNTUK PARIWISATA

Tentang Warisan Budaya di Kabupaten Tanah Datar  
Sumatera Barat



Dr. Nengah Tela, S.T., M.Sc., IAI.



LPPM Universitas Bung Hatta

**KONSEP MANAJEMEN WARISAN BUDAYA  
UNTUK PARIWISATA**

**Tentang Warisan Budaya di Kabupaten Tanah Datar,  
Sumatera Barat**

**Nengah Tela**

# **KONSEP MANAJEMEN WARISAN BUDAYA UNTUK PARIWISATA**

**Tentang Warisan Budaya di Kabupaten Tanah Datar,  
Sumatera Barat**

**Dr. Nengah Tela, M.Sc. I.A.I**

**2019**

**Tela, Nengah**

Konsep Manajemen Warisan Budaya untuk Pariwisata

**Penyelia Isi:**

Tim Penerbit

**Editor:**

Dr. Nengah Tela, M.Sc. I.A.I

Drs.Nasbahry Couto, M.Sn.

Ilustrasi dan Tata Letak:

Tim Penerbit LPPM Univrersitas Bung Hatta

Penerbit LPPM UBH Padang

Alamat Kampus Universitas Bunh Hatta, Ulak Karang Padang

Telp. ....email.....

Hak Cipta Dilindung Undang-Undang

Dilarang memperbanyak atau mengkopi cetakan tanpa izin  
tertulis dari penyusun atau penerbit.

Penyusun

Editor

Layout & Cover

Dr. Nengah Tela, M. S.c. I.A.I.

Penulis & Tim Editor

Tim Layout, Palatino Linotype, 10.5 pt.



## Kata Pengantar



Buku ini disusun berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman penulis selama mengajar di Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Bung Hatta Padang. Dimana bidang yang penulis tekuni adalah dalam hal tatakelola arsitektur yang terkait dengan aset pusaka budaya (*heritage*) khususnya bidang *ecotourism*. Seterusnya yang mendorong penulis untuk menyusun buku ini adalah bahwa kepariwisataan telah berperan penting dalam kehidupan manusia modern, bahwa diseluruh dunia kepariwisataan telah menimbulkan fenomena sosial baru yang barangkali belum pernah dialami umat manusia dalam sejarahnya.

Buku ini mencoba menguraikan apa dan mengapa pariwisata itu penting dan apa dan bagaimana teori dan atau konsep yang dipakai untuk manajemen pariwisata yang berbasis Budaya terutama pada objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar Propinsi Sumatera Barat.

Dengan demikian buku ini disusun dengan bab-bab sebagai berikut ini. Bab I. Tujuan dan Konsep Pariwisata Budaya; Bab II Kebudayaan dan Adat Minangkabau Sebagai Aset Pariwisata Budaya; Bab III Pariwisata Warisan Budaya di Kabupaten Tanah Datar; Bab IV Aspek Positif Kepariwisataan dan Keunikan Budaya Lokal; Bab V. Konsep Manajemen Warisan Budaya Untuk Pariwisata.

Dengan senang hati sebelumnya penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak Rektor yang telah memberikan peluang dan fasilitas untuk diterbitkannya buku ini. Tak lupa pula kepada pihak yang terlibat yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang berse-

*Nengah Tela*

dia membantu terealisirnya buku ini.. Mudah-mudahan buku ini dapat bermanfaat dan kiranya dapat menambah wawasan pembaca pada umumnya.

Padang, Maret 2018  
Penulis

## DAFTAR ISI

<b>Kata Pengantar,</b>	<b>v</b>
<b>Daftar Isi,</b>	<b>vii</b>
<b>Daftar Gambar,</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Tabel,</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I TUJUAN DAN KONSEP PARIWISATA BUDAYA,</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Pendahuluan</b>	<b>1</b>
1.1.1 Pengertian Pariwisata	2
1.1.2 Teori Pariwisata	5
<b>1.2 Konsep Pariwisata Budaya</b>	<b>15</b>
1.2.1. Beberapa Definisi dan Batasan	15
1.2.2 Konsep Wisata Budaya	19
<b>1.3 Bagaimana Memantau Wisatawan Budaya</b>	<b>23</b>
<b>1.4 Pengertian Warisan Budaya</b>	<b>25</b>
1.4.1 Warisan Budaya yang Tampak dan yang Tidak Tampak	28
1.4.2 Budaya Bukan Nyata (Budaya Tak Benda)	35
1.4.3 Budaya Nyata (Budaya Benda)	35
<b>1.5 Masalah Warisan Budaya di Indonesia dan Daerah</b>	<b>36</b>
1.5.1 Kurangnya Penilaian dan Penghargaan Masyarakat Terhadap Aset Budaya	38
1.5.2 Keberadaaan (Eksistensi) Warisan Budaya Asli	42
1.5.3 Sejarah Perlindungan Kepada Budaya Asli	44

1.5.4 Aset Budaya Minangkabau Sebagai Modal Pariwisata Budaya dan Permasalahannya	46
1.5.5 Konvensi-Konvensi (Kesepakatan) dan Peran Badan Parawisata Dunia	47
<b>1.6 Beberapa Bentuk Pariwisata Budaya di Indonesia</b>	<b>51</b>
<b>BAB II KEBUDAYAAN DAN ADAT MINANGKABAU SEBAGAI ASET PARIWISATA BUDAYA,</b>	<b>59</b>
2.1 Kebudayaan Minangkabau	59
2.2 Asal- usul dan Sistem Sosial Minangkabau	64
2.2.2. Sistem Kekerabatan	65
2.2.3 Komunitas Tradisi Minangkabau	70
2.3. Keluarga dan Kekerabatan	80
2.5 Bangunan Bersejarah Minangkabau	86
2.6 Rumah Tradisional Minangkabau	88
2.7 Nagari sebagai Komunitas Masyarakat Minangkabau	92
<b>BAB III PARIWISATA WARISAN BUDAYA DI KABUPATEN TANAH DATAR</b>	<b>101</b>
3.1 Pengenalan	101
3.2 Parawisata Warisan Budaya Minangkabau	
3.3 Kajian Aset Warisan Budaya Minangkabau di KabupatenTanah Datar	105
3.3.1 Istano Basa Pagaruyung	116
3.3.2 Balairung Sari Tabek	118
3.3.3 Batu Angkek-angkek	118
3.3.4 Batu Basurek	119



3.3.5 Mesjid Rao-Rao	120
3.3.6 Mesjid Limo Kaum	121
3.3.7 Batu Batikam di Medan nan Bapaneh	122
3.3.8 Rumah Gadang Bandaro Nan Kuniang	122
3.3.9 Rumah Tuo Kampai Nan Panjang	123
3.3.10 Makam Panjang Tantejo Gurhano	124
<b>3.4 Kesimpulan</b>	<b>125</b>
<b>BAB IV ASPEK POSITIF KEPARIWISATAAN DAN KEUNIKAN BUDAYA LOKAL</b>	<b>127</b>
<b>4.1 Potensi Wisata: Manfaat dan Dampak Pariwisata</b>	<b>127</b>
4.1.1 Manfaat Ekonomi	127
4.1.2 Manfaat Sosial Budaya	128
4.1.3 Wisata Alam	129
<b>4.2 Budaya Spesifik Nagari-nagari di Batusangkar yang terkait dengan Pariwisata</b>	<b>129</b>
4.2.1 Alek Pacu Jawi	129
4.2.1 Pertandingan Layang-layang	131
4.2.2 Berburu Babi	132
4.2.3 Wisata Kuliner	134
4.2.4 Kuliner Lokal	136
4.2.5 Kuliner Adat	137
4.2.7 Makanan Penutup (Parabuangan)	140
<b>BAB V KONSEP MANAJEMEN WARISAN BUDAYA UNTUK PARIWISATA</b>	<b>143</b>
<b>5.1 Perencanaan dan Data Kepariwisataan</b>	<b>143</b>
5.1.1 Proses Perencanaan	143
5.1.2 Konsepsi Perencanaan	144

5.1.3 Tingkat Perencanaan	144
5.1.4 Komponen-komponen Fisik	145
5.1.5 Tahap Perencanaan Pembangunan Pariwisata	145
5.1.6 Langkah-langkah Perencanaan	146
5.1.7 Pelaksanaan	147
5.1.8 Evaluasi	147
<b>5.2 Data Kepariwisataaan</b>	<b>150</b>
5.2.1 Volume Wisatawan	151
5.2.2 Pengeluaran atau Expenditure	152
<b>5.3. Karakteristik dan Permasalahan</b>	<b>154</b>
5.3.1 Statistik Wisatawan Ke Indonesia	154
5.3.2 Lama Kunjungan	155
5.3.3 Survei Tentang Pengeluaran	155
5.3.5 Volume Wisatawan Domestik	157
<b>5.4. Pembangunan Kepariwisataaan Daerah</b>	<b>159</b>
<b>5.5 Konsep Pembangunan Pariwisata Warisan Budaya</b>	<b>164</b>
5.5.1 Rancangan Pemeliharaan Warisan Budaya	165
5.5.2 Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia	168
5.5.3 Undang-undang dan Peraturan pemeliharaan	169
<b>5.6. Penutup</b>	<b>171</b>
<b>Referensi</b>	<b>173</b>
<b>Glosari</b>	<b>181</b>
<b>Indeks</b>	<b>195</b>
<b>Biodata Singkat</b>	<b>197</b>

## Daftar Gambar

Gambar 1.1	Machu Picchu merupakan salah satu keajaiban dunia yang terdaftar sebagai warisan dunia UNESCO. Bagi pencinta wisata sejarah, kompleks bangunan ini berada di atas pegunungan Andes, situs terkenal ini seperti berada melayang di awan.	27
Gambar 1.2	Warisan budaya lama yang sudah tidak terjaga lagi ke asliannya. Tempat duduk dari batu, dan lapangan “medan nan bapaneh di nagari Labuh”, Kec. Lima kaum. Sekarang berdiri di kawasan itu bangunan Puskesmas Pembantu dan kantor KAN. S	30
Gambar 1.3	Skema Warisan Budaya menurut Undang-Undang Warisan Budaya Indonesia.	31
Gambar 1.4	Kuburan Panjang di Nagari Pariangan. Banyak yang tidak mengetahui bahwa patung lingga dan Yoni pada kuburan ini telah hilang di curi orang.	32
Gambar 1.6	Route Perjalanan Seorang Wisatawan dari Malaysia ke Sumatera Barat (Syed Amran, 2016) Ternyata Nagari Parambahan di Batu-sangkar, Kab. Tanah Datar Termasuk Salah Satu yang Dikunjunginya Terutama Untuk Melihat Pacu Jawi	37
Gambar 1.7	Bangunan tradisional di sebuah kawasan di Nagari Labuh, Kec. Limo Kaum Kab. Tanah Datar dengan berbagai corak perubahan yang menuju kepunahannya,	39

Gambar1.8	Dalam perkembangan arsitektur Vernacular di Sumbar, pada masa kolonial masyarakat desa di Minangkabau membangun bangunan model betawi (Batavia), sekarang juga terancam kepunahan. Sumber: Google Maps,	40
Gambar 2.1	Skema Sistem Adat Minangkau Sumber: (Sudirman,2000)	61
Gambar 2.2	Peta Nagari Pariangan, yang Dianggap Tempat Asal Budaya Minangkabau, Sumber, Harmaini Darwis, Tim Peneliti Universitas Bung Hatta, Padang (1981),	63
Gambar 2.3	Penerapan Sistem Luhak, Hanya Terdapat di Luhak 50 Kota, (Sumber Harmaini Darwis, 1981)	66
Gambar 2.4	Nagari-Nagari dan Koto di Kabupaten Tanah Datar Sekarang yang di Zaman Dahulu Memakai Sistem Adat yang Berbeda Menurut Kelarasannya. Sumber dari Berbagai Sumber, Terutama Tambo.	68
Gambar 2.5	Balai-Balai di Matur (BC), Kanan Balai-Balai KP, di Singkarak Seabad yang Lalu, Sumber Nasbahry 1998,	69
Gambar 2.6	Bangunan Rumah Gadang dengan tangga tanpa atap di Pariangan Padang Panjang (Couto, N.1998)	70
Gambar 2.7	Peta Pembentukan Koto yang Pertama di Minangkabau Menurut Tambo, Sumber. Harmaini Darwis 1981,79	



Gambar 2.8	Pembentukan Dusun dan Pemberian Tanah Kepada Suku Tertentu di Pariangan Pada Zaman Dahulu, Misalnya Suku Dalimo Singkek dari Dusun Tigo Luhak Kemudian Diberi Tanah di Dusun Balai Panjang dan Kemudian di Dusun Balai Saruang. Dusun yang Pertama Terbentuk Adalah Dusun Biaro.	80
Gambar 2.9	Nagari dan Konfederasi Suku. Sumber: Darwis, (1981),	81
Gambar 2.10	Tatacara Hunian di Rumah Gadang, yang Menghuni Hanya Anak Perempuan, Sedangkan Anak Laki-Laki Tidur di Surau. Anak Perempuan Bila Telah Menikah Ditempatkan di Kamar Ujung dan Menggeser Hunian Pada Tiap Kamar.	82
Gambar 2.11	Rumah Tradisional Minangkabau Menggunakan Anjuang,	90
Gambar 2.12	Denah Rumah Tradisional Minangkabau Menggunakan Anjuang,	91
Gambar 2.13	Rumah Tradisional Minangkabau Tidak Menggunakan Anjung,	91
Gambar 2.14	Denah Rumah Tradisional Minangkabau Tidak Menggunakan Anjung	92
Gambar 2.15	Elemen pembentuk sebuah nagari berdasarkan Tambo Alam Minangkabau	.95
Gambar 2.16	Ruang hierarki kampung tradisional Minangkabau	96
Gambar 3.1.	Alam Minangkabau terlihat pada peta Pulau Sumatera terdiri dari tiga luhak yaitu luhak Lima Puluah Kota, luhak Tanah Datar, luhak Agam. Sumber: (Wongso, 2015;peta dasar dari Peta RTRW Provinsi Sumatera Barat (Prasjaltarkim, 2013)	102
Gambar 3.2	Peta Kabupaten Tanah Datar, 1	

Gambar 3.3	Istano Basa Pagaruyung Sumber: wikipedia, (2014)	111
Gambar 3.4	Hiasan ukir rumah tradisional Minangkabau,	117
Gambar 3.5	Balairung Sari Tabek,	118
Gambar 3.6	Batu Angkek-angkek,	119
Gambar 3.7	Batu Basurek Sumber: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (2011),	120
Gambar 3.8	Masjid Rao-Rao Sumber: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia. (2011),	121
Gambar 3.9	Masjid Limo Kaum,	121
Gambar 3.10	Batu Batikam di Medan nan Bapaneh,	122
Gambar 3.11	Rumah Gadang Bandaro Nan Kuning,	123
Gambar 3.12	Rumah Tuo Kampai Nan Panjang,	124
Gambar 3.13	Makam Panjang Tantejo Gurhano,	124
Gambar 4.1	Alek Pacu Jawi di Nagari Labuh Tgl 25 Maret 2017	130
Gambar 4.2	Peburu babi di Tanah Datar. s	133
Gambar 4.3	Rakik Maco daun/ tradisi (kiri), gambar kanan rakik maco yang diperdagangkan oleh penduduk bentuknya segi empat,	136
Gambar 4.4	Randang Baluik,	136
Gambar 4.5	Batiah,	136
Gambar 4.6	Karupuak Kaladi (Talas),	137
Gambar 4.7	Samba Maco Bulek,	138
Gambar 4.8	Ikan Bilih Balado,	138
Gambar 4.9	Gulai Talua Ikan Rayo,	139
Gambar 4.10	Randang,	139
Gambar 4.11	Samba Cubadak Jo Rabuang,	140
Gambar 4.12	Gulai Kambiang ( Gulai Kambing),	140

Gambar 4.13	Nasi lamak dimakan dengan pisang atau luo,141	141
Gambar 4.14	Versi lain dari makanan adat parabuangan (makanan penutup), menu utamanya tetap nasi lamak ( nasi ketan putih di rebus dengan santan) kemudian di makan dengan pinyaram (kiri atas) wajik (kanan atas) dan atau dengan pisang ( kanan bawah), 141	141
Gambar 5.1	Langkah-langkah perencanaan pariwisata	148





## Daftar Tabel

Tabel 1.1	Contoh bentuk Budaya tak benda di kawasan nagari Parambahan, di Kec. Limo Kaum, Kab. Tanah Datar	34
Tabel 1.2	Daftar kedatangan Wisatawan di Sumatera Barat, 50	50
Tabel 3.1	Destinasi Pariwisata di Kabupaten Tanah Datar, 110	110

# BAB I

## TUJUAN DAN KONSEP PARIWISATA BUDAYA

---

### 1.1 Pendahuluan



embangunan sektor pariwisata terus berkembang seiring dengan derasnya kemajuan sains dan teknologi khususnya di dalam bidang transportasi, telekomunikasi dan komunikasi, yang dapat menjadikan dunia tanpa batas. Dengan adanya perkembangan ini memungkinkan kehadiran para wisatawan dari satu negara ke negara yang lain lebih mudah dan dapat dilakukan oleh semua orang. Kegiatan pariwisata kini sudah menjadi satu kebiasaan untuk sebagian golongan masyarakat dan turut dianggap sebagai sebagian dari keperluan yang harus dipenuhi. Oleh yang demikian, kebanyakan negara berusaha untuk meningkatkan apresiasi pariwisata dengan mengetahui potensi daya tarik pariwisata yang dimiliki oleh negara masing-masing (UNWTO, 2015).

World Heritage Centre (2013), menyatakan bahwa jika terdapatnya berbagai bentuk potensi aset di sebuah kawasan itu, hal ini dapat menjadi modal dasar untuk pembangunan sektor pariwisata di tempat itu.

Oleh itu diperlukan suatu usaha untuk mengetahui potensi sumber warisan budaya dan menjadikannya sebagai identitas kawasan tersebut. Identitas adalah merupakan jati diri atau ciri-ciri

khusus yang dimiliki oleh suatu kawasan tertentu yang berbeda dengan kawasan yang lain. Jika setiap kawasan dapat mengetahui kelebihan dan ciri-ciri khas kawasannya, maka pembangunan pariwisata akan lebih terarah dan mampu mengurangi persaingan negatif di antara kawasan sebagai akibat penggunaan sumber yang sama (Truscott, 2013).

Pariwisata itu penting, karena sektor ini dapat meningkatkan ekonomi negara dan merupakan salah satu dari sumber dana kepada negara disamping mampu meningkatkan peluang pekerjaan. (Swain, 2013). Sektor pariwisata dapat dikatakan sebagai sektor utama pertukaran uang asing dalam suatu negara. Peranan dan sumbangan ini menunjukkan bahwa sektor pariwisata adalah salah satu sektor yang strategis dan potensial untuk dikembangkan dan memberi peluang yang besar dalam usaha memperkuat pembangunan sebuah negara (Yahya, 2014).

### **1.1.1 Pengertian Pariwisata**

Banyak sekali skali istilah-istilah yang berkaitan dengan pariwisata ini. Misalnya rekreasi, tour, darma wisata, karya wisata, studi wisata dan lain sebagainya. Akan tetapi kesemua istilah tersebut mempunyai teres yang berbeda yang walaupun ujudnya sama. Salah satu diantaranya antara rekreasi dengan tour. **Rekreasi** atau picnic ialah suatu perjalanan yang bertujuan rekreasi dan tidak jauh dari tempat kediaman, baik direncanakan secara sendiri atau bersama-sama dan perjalanan itu dilakukan kurang dari 12 jam. Berbeda dengan pengertian **Tour** yaitu perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain dengan tujuan juga bersenang-senang akan tetapi perjalanan itu dilakukan lebih dari 24 jam. Orang yang melakukan itu disebut "Tourist" (wisatawan).

Kata (istilah) "pariwisata" yang berasal dari bahasa sangskerta, yang terdiri dari dua suku kata yaitu "Pari" dan "Wisata". Pari berarti banyak, berkali-kali atau berkeliling dan wisata berarti perjalanan, berpergian. Istilah pariwisata pada umumnya sering digunakan dengan istilah "pengunjung atau visitor". Visitor adalah setiap orang atau kelompok orang yang datang ke sesuatu

daerah atau negara lain dengan maksud apapun kecuali untuk menerima upah. Berdasarkan undang-undang No. 9 tahun 1990. Bab I Pasal 1 tentang kepariwisataan terdapat beberapa istilah yaitu wisata, wisatawan, usaha pariwisata, kawasan pariwisata dan produk wisata yang secara berurutan dijelaskan sebagai berikut ini.

- 1) **Wisata;** adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan secara sukarela yang sifatnya sementara untuk menikmati objek dan daya tarik tertentu
- 2) **Wisatawan;** yaitu perjalanan ke tempat lain yang sifatnya sementara dan tidak untuk mencari nafkah dengan tujuan; pesiar, kesehatan, belajar, olah raga, kekeluargaan dan pertemuan ilmiah dan lainnya
- 3) **Usaha pariwisata;** kegiatan yang dilakukan dengan tujuan menyelenggarakan/menyediakan/mengusahakan objek wisata dan daya tarik wisata serta usaha sarana pariwisata.
- 4) **Kawasan pariwisata;** adalah daerah yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.
- 5) **Produk wisata;** adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan atau kepentingan wisata nilai dari berangkat dari daerah asal sampai kembali ke daerah asal yang berkaitan dengan objek, pengusaha/ penyelenggaraan, daya tarik, permasalahan-permasalahan selama perjalanan dilaksanakan.

Jadi di dalam melakukan perjalanan wisata memerlukan serangkaian jasa dan produk wisata semenjak berangkat sampai kembali ke tempat tinggal semula. Jasa dan produk wisata itu disebut "Komponen Pariwisata" yang disediakan oleh pihak pengusaha, masyarakat dan pemerintah atau siapapun yang berminat.

Komponen pariwisata tersebut meliputi:

- Objek dan daya tarik wisata berupa; alamiah, buatan manusia (waduk, monumen, makam dan candi), dan bera-gam peninggalan sejarah.
- Keperluan wisatawan; tempat istirahat, menginap, ako-

modasi dengan banyak pilihan mulai dari sederhana sampai yang paling baik sesuai dengan selera kemampuan wisatawan.

- Angkutan berupa (darat, udara, dan laut) dari tempat tinggal sampai ke daerah tujuan dan kembali daerah asal. Selama perjalanan memerlukan (a) makanan dan minuman diberbagai toko dan restoran, (b) berbagai macam informasi yang lengkap dan mudah diperoleh dan, (c) sesuatu yang khas untuk kenang-kenangan (sovenir) berupa hasil kerajinan.
- Sarana dan fasilitas berupa; Hotel dan jenis akomodasi lainnya, Biro perjalanan, angkutan, restoran, Tempat penukaran uang, toko-toko souvenir.
- Prasarana berupa; Jalan, listrik, air minum, telekomunikasi, pelabuhan dan terminal bus.

Dalam usaha memadukan pendapat, serta mendapatkan gambaran yang lebih jelas sekedar perbandingan, maka berikut ini penulis paparkan beberapa batasan tentang pariwisata yang dikutip dari beberapa pendapat sebagai berikut ini.

- 1) **W. Hunziker dan K. Krapf yang dikutip oleh H. Kodhyat (1983: 57)**, "Tourism is the sum of the fenomena and relationship a rising from the travel and stay of non residents, in so far they any earning activity". Dari rumusan ini mengandung dua unsur pokok yaitu: **Pertama** pariwisata adalah suatu bentuk interaksi sosial yang ditimbulkan oleh kunjungan orang-orang asing/lokal dan bukan penduduk setempat. **Kedua** kedatangan orang-orang asing itu tidak dengan tujuan untuk tinggal menetap di suatu tempat yang mereka kunjungi dan bukan pula untuk melakukan pekerjaan dengan mendapat penghasilan.
- 2) **Han Bucli**, pariwisata adalah merupakan peralihan tempat untuk sementara waktu dan mereka yang mengadakan perjalanan tersebut memperoleh pelayanan dari perusahaan yang bergerak dalam industri pariwisata.
- 3) **Kurt Morgenroth**, mengatakan kepariwisataan dalam artian sempit ialah lalu lintas orang-orang yang mening-

galkan tempat kediaman untuk sementara waktu, untuk berpesiar di tempat lain semata-mata sebagai konsumen dari sebuah hasil perekonomian dan kebudayaan, guna memenuhi kebutuhan hidup dan budayanya atau keinginan yang beraneka ragam dari pribadinya.

- 4) **Saleh Wahab yang dikutip Yoeti Oka (1983:106)**, bahwa pariwisata hendaknya memperlihatkan anatomi dari gejala-gejala yang terdiri dari tiga unsur, yaitu: manusia yaitu orang yang melakukan perjalanan, ruang (space) yaitu ruang lingkup tempat melakukan perjalanan dan waktu yang digunakan selama perjalanan dan tinggal di Daerah Tujuan Wisata.

## 1.1.2. Teori Pariwisata

Menurut Dimitrios P. Stergiou and David Airey (2018) Meskipun kurangnya kesepakatan tentang apa yang merupakan teori dalam ilmu sosial, konotasi akademis umum dari istilah ini adalah bahwa apa yang disajikan sebagai teori menyiratkan kecanggihan intelektual dan dalam hal ini lebih unggul daripada yang ateistik (Smith dan Lee, 2010). Sebagai hasilnya, banyak editor jurnal pariwisata mengharapkan pengiriman ditempatkan dalam konteks teoretis dan menunjukkan kontribusi mereka pada teori (Franklin dan Crang, 2001; Perdue et al., 2009; Xiao et al., 2013).

Pertanyaan yang biasanya muncul pada titik ini adalah "Apa itu teori?" Karya Corvellec (2013) sangat cocok pada saat ini - sebagai ilustrasi dari sifat multi-sisi dari teori dalam ilmu sosial - karena ia secara khusus membahas pertanyaan ini. dalam bukunya *What is Theory? Jawaban dari Ilmu Sosial dan Budaya*. Dalam volume yang diedit ini, yang mencakup kontribusi dari berbagai disiplin ilmu - sejarah, sosiologi, etnologi, filsafat, ekonomi, teori organisasi, dan lain-lain - dan yang, mungkin tidak mengejutkan, penuh dengan beragam proposisi yang terkadang bertentangan, satu pengamatan yang dilakukan Berkali-kali teori adalah gagasan yang tidak jelas, artinya berbeda untuk disiplin dan wacana yang berbeda; bahwa sifat teori yang kompleks dan sulit dipahami

mengesampingkan rumusan yang jelas tentang apa itu teori. Jadi, dalam kata-kata Corvellec, "Apa itu teori?" Adalah pertanyaan yang menantang yang "dapat memperoleh berbagai jawaban, tergantung pada bagaimana Anda bertanya, siapa yang Anda tanyakan, ketika Anda bertanya, di mana Anda bertanya, dan untuk tujuan apa "( Corvellec,2013. Hal.10).

bahwa teori pariwisata penting dalam memahami pariwisata itu sendiri. Ide ini datang dari akademisi dan profesional. Hasil menunjukkan "beberapa kegoyahan dalam fondasi pariwisata", untuk menggunakan terminologi Tribe (2010, hal. 31), sebagai domain studi dalam hal ketidakdewasaannya yang juga memanifestasikan dirinya dalam kurangnya teorinya sendiri. Tetapi pada saat yang sama kedua kelompok responden ragu tentang sejauh mana teori-teori dari domain lain cukup atau lebih penting daripada teori pariwisata untuk memahami pariwisata. Dalam pengertian ini, teori pariwisata tidak menjadi titik kedua bagi teori manajemen oleh para profesional, yang menunjukkan bahwa teori pariwisata relevan bagi mereka. Tidak hanya temuan-temuan ini menunjukkan fakta bahwa akademisi dan profesional mengambil pandangan yang agak serupa tetapi secara bersama-sama mereka memberikan petunjuk tentang perlunya melanjutkan upaya untuk mengembangkan teori dalam pariwisata jika kita ingin memahami fenomena lebih jelas; tetapi manajer juga membutuhkan lebih dari teori pariwisata.

Temuan ini tampaknya menyiratkan bahwa para peneliti pariwisata harus terus meminjam teori-teori dari bidang studi lain untuk kemungkinan impor dan penggunaan dalam menjelaskan fenomena pariwisata.

Menurut Gisoft (2014), [1] teori pariwisata umumnya dibawah pengaruh pemikiran ekonomi dan penelitian sosiologis. Oleh karena itu perlu di bangun teori lain yang seimbang yang tidak hanya memfokuskan pada keuntungan sepihak. Teori tersebut maksudnya berasal dari diri wisatawan sendiri dengan pertanyaan apa sebabnya seseorang itu mengadakan perjalanan ke tempat lain dengan susah payah dan memakan waktu dan biaya ? Tentu saja teori ini tidak seperti teori ekonomi yang semata meli-

hat keuntungan dari lokasi (tempat) yang dikunjungi wisatawan. Seperti yang dikatakannya:

.....Wisatawan adalah satu-satunya yang dapat merasakan emosi; sebaliknya 'masyarakat' maupun "industri" pariwisata tidak bisa merasakan hal itu. Turis mengambil apa yang diberikan kepada mereka dan kemudian mengubahnya menjadi tujuan mereka dan pikiran mereka sendiri..... Gisoft (2014),

Selanjutnya dia menjelaskan bahwa dalam sejarah manusia selalu ada unsur sosial dari keinginan untuk melarikan diri dari "*semua hal untuk sementara*", meninggalkan latar belakangnya sebagai motif utama tanpa terlalu khawatir tentang ke mana harus pergi - tetapi lebih disukai untuk "lingkungan yang lebih menyenangkan" daripada melihat kesibukan sehari-hari. Dalam kasus pariwisata, motif ini membentuk dasar bagi keinginan untuk bepergian dan termasuk generasi yang membutuhkannya.

Oleh karena itu Gisoft menjelaskan berbagai tingkat motif yang menyebabkan orang pergi berlibur, serta interaksinya dengan dan pengaruhnya terhadap pariwisata dan pasarnya. Beberapa diantaranya adalah berikut ini.

## 1. Kebutuhan

Menurut Gisoft (2014) kebutuhan, motif, dan motivasi adalah mesin tingkah laku manusia dan mereka memainkan peran mendasar dalam mekanisme pariwisata. Motivasi ada ketika seseorang mampu menciptakan impuls yang mengarah pada kebutuhan, yang pada gilirannya akan memberikan perasaan ketidakpuasan sampai kebutuhan ini telah terpenuhi. Untuk memuaskan kebutuhan, ada energi dengan arah yang sesuai. Kelaparan dan kehausan adalah contoh kebutuhan yang baik.

Alasan ingin bepergian adalah motif batin dan ini terkait dengan *pertanyaan mengapa*, sedangkan motivasi yang lebih spesifik menentukan jawaban mengenai *di mana* dan jenis liburan. Kebutuhan dan motivasi perjalanan juga menopang harapan pertama dan dapat mempengaruhi hasil akhir liburan: ternyata lebih baik atau lebih buruk dari yang diharapkan dibandingkan dengan tingkat kepuasan dari kebutuhan yang dihasilkan. *Jelas sekali*



***kebutuhan perjalanan telah terpenuhi maka kebutuhan itu tidak ada lagi.***

Subjek kebutuhan perjalanan dapat dipelajari dari sudut pandang ilmiah yang berbeda, dengan psikologi, psikologi sosial dan antropologi sebagai yang paling penting. Banyak teori telah dikembangkan dan beberapa model telah dirancang. Psikolog humanis-Abraham Maslow menerbitkan hierarki kebutuhan manusia sebagai model berbentuk limas dengan lima lapisan sebagai berikut, dari bawah ke atas ():

- 1) Kebutuhan fisiologis (seperti lapar atau haus),
- 2) Keselamatan dan keamanan, termasuk tempat tinggal;
- 3) Kebutuhan sosial, cinta dan kepemilikan;
- 4) Esteem, kebutuhan untuk diterima dan dihargai oleh orang lain;
- 5) Aktualisasi diri.

Banyak teori tentang motivasi dan kebutuhan telah menggunakan model ini sebagai garis besar dasar. Pearce (1989:156) [2] menerapkannya pada kasus pariwisata dan menggabungkannya dengan pengalaman wisatawan. Dia mengusulkan lima lapis motivasi liburan (dari bawah ke atas piramida):

- 1) relaksasi (istirahat- aktif)
- 2) stimulasi / stimulan (emosi yang lebih kuat)
- 3) kebutuhan sosial (keluarga, teman)
- 4) harga diri (pengembangan diri melalui budaya, alam atau kegiatan lainnya)
- 5) realisasi diri (mencari kebahagiaan)

Kebutuhan dan motif perjalanan asli mengikuti tingkatan yang berbeda ini, dua yang pertama adalah yang paling umum. Perlu dicatat bahwa model ini didasarkan pada dunia Barat dan di bagian-bagian di mana kehidupan masyarakat sangat dihargai, tujuan akhir sering kali bukan realisasi diri tetapi mampu melayani kelompok.

## **2. Motif dan Motivasi**

Menurut Gisoft (2014) dalam konteks motif perjalanan, konsep faktor *push* (dorongan) dan *pull* (tarikan) umumnya digunakan.

Ada motif eksternal dalam pariwisata yang dapat memengaruhi wisatawan dan menarik mereka ke arah motivasi tertentu dan keputusan selanjutnya. Tujuan wisata sering mencoba menarik wisatawan potensial dan faktor penarik ini dapat mendorong seseorang untuk menciptakan motif bepergian dan untuk mengembangkan motivasi yang sesuai untuk mengunjungi tujuan khusus ini.

Terlepas dari faktor-faktor penarik, ada juga impuls yang berasal dari orang dalam yang mendorong seseorang ke arah tertentu: faktor-faktor pendorong. Elemen pelarian adalah salah satu contohnya. Faktor-faktor pendorong biasanya terkait dengan kekurangan (dan kekurangan yang tidak terlalu banyak) dan jika kekurangan ini tidak terpenuhi dapat menyebabkan efek berbahaya. Kurangnya istirahat (kelelahan berlebihan) dapat menyebabkan kebutuhan dan motif perjalanan selanjutnya.

Berbagai lapisan motivasi dapat dibedakan. Motif untuk bepergian lebih digeneralisasi dan tahun demi tahun orang-orang dari masyarakat barat menghasilkan motif untuk pergi berlibur, berdasarkan kebutuhan tertentu. Lalu ada motivasi yang lebih jelas dan membantu menentukan jenis liburan dan tujuan. Motif untuk melakukan perjalanan berasal dari orang dalam (faktor pendorong), tetapi motivasi yang lebih spesifik yang mengisi motif perjalanan umum seringkali didasarkan pada pengaruh eksternal atau faktor penarik. Visi motif dan motivasi inilah yang digunakan di seluruh situs web ini.

Selain itu, kebanyakan orang tidak dipimpin oleh hanya satu motif, tetapi serangkaian kebutuhan perjalanan dan motif dapat bermain secara bersamaan, bahkan semakin memperumit masalah. Sangat mungkin bahwa anggota kelompok yang sama melakukan kegiatan yang sama dapat memenuhi kebutuhan pribadi yang berbeda atau didorong oleh motif yang berbeda. Akhirnya, kebutuhan dan motif awal dapat memainkan peran dominan dalam pariwisata, tetapi mereka bukan satu-satunya batu loncatan untuk perilaku manusia, karena pengaruh sosial, konsep budaya atau pandangan keagamaan dapat memainkan peran mereka juga, seperti yang ditunjukkan lebih lanjut pada (3).

### **3. Escape, Search and Desire (Pelarian, Pengamatan, dan Hasrat)**

Menurut Gisoft (2014), perubahan mendalam dalam cara tempat dan waktu dialami sebagai akibat dari globalisasi yang dipercepat telah menyebabkan pertanyaan baru tentang identitas, diri dan tempat orang mengambil di dunia ini. Tidak hanya cara hidup yang mengarah pada rasa kehilangan identitas, bagi banyak individu kondisi kerja yang terkomputerisasi dan peran sehari-hari memaksakan kendala dan rutinitas yang monoton di mana individu merasa sulit untuk mengejar realisasi diri mereka.

Dalam konteks inilah pengembangan kebutuhan perjalanan dicerminkan dengan konsumerisme yang tumbuh cepat, meningkatkan rasa tidak aman tentang identitas seseorang dan tempat yang diambil orang di dunia ini. Berbagai motivasi yang dihasilkan (potensial) wisatawan memiliki pengaruh langsung pada jenis liburan yang mereka pilih. Crompton [3] mendasarkan teorinya tentang motif perjalanan pada dua jalur utama:

- (1) kebutuhan untuk melarikan diri dari kehidupan barat yang penuh tekanan atau lingkungan kerja dan
- (2) Keinginan melihat dan mencari sesuatu yang yang baru dan yang berlainan (tidak biasa).

Meskipun keseluruhan motif perjalanan itu sangat luas, seluas jumlah orang yang berlibur, namun Gisoft (2014) hanya memfokuskan kepada tiga kelompok utama yaitu Pelarian, dan melihat dengan unsur hasrat di samping konsep pencarian dan pelarian yang telah disebutkan sebelumnya.

#### ***Melarikan diri***

Pada dasarnya kegiatan pariwisata dapat menawarkan kebebasan dari pekerjaan seseorang dan kewajiban lainnya lainnya, pelarian dari peran sosial tradisional dan kebebasan untuk menghabiskan waktunya, namun orang dapat memilih. Artinya pariwisata mencerminkan “anti-struktur” kehidupan, melarikan diri dan

pencarian pada untuk sesuatu. Motif perjalanan berasal dari kurangnya hal-hal yang diperlukan untuk bertahan hidup: seseorang dapat merasakan dengan kuat bahwa dia kekurangan sesuatu dan tidak dapat melanjutkan tanpa memuaskannya. Dalam istilah pariwisata ini mungkin terdengar keras, tetapi faktanya memperlihatkan bahwa banyak orang berlibur dan dianggapnya sebagai kebutuhan untuk bertahan hidup dan berada di tempat lain dilihat sebagai satu-satunya solusi.

Motif perjalanan utama adalah ingin melarikan diri dari itu semua untuk sementara waktu, meninggalkan adegan rumah di belakang tanpa terlalu khawatir tentang ke mana harus pergi - lebih disukai ke lingkungan yang lebih menyenangkan daripada kesibukan sehari-hari. Dalam hal ini model piramida yang dirancang oleh Maslow dan Pearce berhubungan dengan lapisan kebutuhan yang lebih rendah.

### ***Pencarian***

Kebutuhan dan motif perjalanan juga dapat berasal dari perasaan ingin tahu tentang hal-hal baru, yang lebih jauh didorong oleh faktor-faktor penarik eksternal yang menjanjikan hal itu. Jenis turis ini memiliki gagasan yang cukup jelas ke mana ia ingin pergi dan ia tidak bepergian jauh dari rumahnya (seperti halnya melarikan diri), ia bepergian menuju tujuan yang pasti. Kebutuhan dasarnya berasal dari perasaan kekurangan yang dia temui di lingkungan rumahnya. Kekurangan ini (bertentangan dengan kekurangan) adalah subyektif dan konstruksi sosial. Jika turis tidak mampu memenuhi kekurangan ini (dengan kebutuhan yang sesuai), ia harus mencari cara lain untuk melanjutkan.

Begitu sampai di tujuan, turis ini melepaskan status sosialnya dan memanjakan diri dalam praktik *limina* [4] menjadi turis. Unsur-unsur ingin mempelajari hal-hal baru, mengalami budaya yang berbeda, menemukan diri sendiri dan menyelidiki tubuh sendiri adalah semua elemen dasar dari pencarian pribadi ini. Dalam model piramida Maslow dan Pearce, ini adalah tentang tiga tingkat teratas. Cara wisatawan melihat-lihat, tanpa ham-

batan oleh kewajiban sosial dan koneksi, menerjemahkan dirinya ke dalam penyerapan tayangan yang bebas dan proses masing-masing menjadi pengalaman. Elemen pencarian adalah tentang mencari pemenuhan psikologis melalui perjalanan ke tujuan yang berbeda dari lingkungan rumahnya,

Wisata budaya didasarkan pada konsep pencarian dan terkadang termasuk pengalaman spiritual atau keagamaan. Diri dan identitas diri sendiri adalah sumber penting inspirasi pelancong dalam suatu masyarakat, di mana orang merasa semakin sulit untuk mengembangkan diri dan perasaan identitas pribadi mereka. Keterasingan dari lingkungan rumah juga dapat menyebabkan jenis efek lainnya. Setelah tekanan sosial yang asli telah dirilis selama liburan, wisatawan dapat memanjakan diri mereka dalam praktik untuk memenuhi kebutuhan yang tidak diperbolehkan di negara atau wilayah mereka sendiri. Bahkan sisi gelap dari sifat manusia dapat muncul dengan seks dan wisata narkoba sebagai contoh.

### ***Keinginan (Hasrat)***

Sumber motif perjalanan yang sama sekali berbeda adalah keinginan spesifik yang mungkin ingin dialaminya. Ini adalah tentang tema khusus yang kurang lebih didefinisikan dengan baik. Ini mungkin tentang hal-hal nyata, seperti minat khusus (mis. Perjalanan mengamati burung), minat budaya (pergi ke konser penyanyi terkenal) atau acara olahraga. Contoh lain adalah pariwisata medis. Pentingnya terletak pada perjalanan dan bukan menjadi turis. Peserta tidak mengasingkan diri dari status sosial dan gagasan berada di antara dua budaya tidak berperan, juga tidak liminalitas. Wisatawan tahu apa yang mereka inginkan, menugaskan diri mereka tujuan atau misi yang jelas dan sumber motif dan motivasi adalah keinginan yang dengan demikian tidak berhubungan langsung dengan kekurangan atau kekurangan yang mendesak. Gisoft (2014),

Keinginan sebagai motif perjalanan utama mungkin juga menyangkut hal tak berwujud, seperti emosi tertentu atau pengalaman spiritual yang mendalam. Ekstasi dan kesedihan adalah

contoh. Pada abad ke-21 apa yang disebut pariwisata gelap telah mengalami ekspansi yang cepat, di mana pengalaman negatif berdasarkan bencana atau mungkin kamp konsentrasi dapat memunculkan emosi ekstrim yang hidup yang telah dipilih sebelumnya dan dapat dikendalikan.

### **Tubuh, Emosi dan Saya**

Akhirnya Gisoft (2014) menyimpulkan bahwa kebutuhan dan motivasi untuk melakukan perjalanan tunduk pada keadaan pikiran setiap individu, posisi dalam masyarakat dan lingkungan sosial. Ini berarti bahwa motif perjalanan dapat berubah dengan perubahan dalam masyarakat atau dalam kehidupan pribadi seseorang. Perubahan perilaku dan karena itu dalam kebutuhan yang dihasilkan dipengaruhi oleh kecenderungan postmodern yang mempengaruhi tidak hanya masyarakat barat, tetapi juga sebagian besar dari apa yang disebut negara berkembang. Salah satu manifestasi terpenting melalui transportasi cepat dan intensif adalah saluran waktu dan ruang. Hidup tampaknya lebih cepat dan tekanan yang dihasilkan sebagian besar terasa pada tingkat kurangnya kesadaran diri dan menjadi diri sendiri.

Konsekuensi lain tampaknya adalah bahwa faktor-faktor rasional telah mulai mengendalikan faktor-faktor non-rasional (emosi, perasaan tubuh atau spontanitas) menyisakan terlalu sedikit ruang untuk kepuasan yang terakhir. Ini semakin mendorong pergeseran dari kebutuhan untuk melarikan diri dari itu semua ke kebutuhan untuk mencari diri sejati seseorang, di mana lingkungan terbatas adalah kondisi yang paling cocok.

Salah satu konsekuensinya adalah bahwa perkembangan kebutuhan perjalanan dan motif terkait adalah fenomena yang semakin berulang. Beberapa kali selama tahun ini ada dorongan yang membutuhkan perhatian dan menuntut waktu luang untuk memenuhi kebutuhan ini - waktu luang masih meningkat di Barat dibandingkan dengan waktu kerja.

Selanjutnya, selama abad ke-20, calon wisatawan sering kali bergantung pada pasar pariwisata, tetapi mulai tahun 2000 Gisoft

(2014), melihat pergeseran ke arah peran yang lebih aktif yang dimainkan oleh wisatawan ketika menentukan hari libur. Motif dan motivasi lebih diarahkan pada keinginan dan kebutuhan wisatawan. Interaksi antara pasar dan pengguna menimbulkan pertanyaan apakah jumlah kebutuhan wisatawan yang berbeda telah meningkat dan oleh karena itu pasar telah memperluas pasokannya; atau mungkin ini dapat diputar balik dan orang dapat membayangkan bahwa justru karena meningkatnya variasi pasokan yang berfungsi sebagai faktor penarik, keseluruhan kebutuhan perjalanan telah meluas. Jawabannya mungkin ada di suatu tempat di tengah: di masyarakat barat konsumerisme telah meningkat tajam dan memainkan peran yang mendominasi, menghasilkan kebutuhan untuk mengkonsumsi berdasarkan pada kekurangan yang seharusnya tidak ada sebelumnya dan kebutuhan ini terkait dengan masalah apa yang ada. Mode dan gaya hidup saat itu. dalam masyarakat konsumneris pertanyaannya bukanlah apakah saya dapat mengendarai mobil, tetapi jenis mobil apa yang saya kendarai. Akibatnya, bepergian menjadi lebih dari sekadar kebutuhan yang memuaskan dan dapat diubah menjadi cara untuk menunjukkan kepada dunia citra dan kesuksesan pribadi.

Unsur sosial prestise juga dapat memengaruhi motif perjalanan. Keasyikan yang semakin meningkat dengan konsumsi dapat dikatakan menjadikan pariwisata sebagai kegiatan pascamodern yang mendasar, karena pada dasarnya ia bergantung pada konsumsi artefak, lingkungan alam dan bangunan, serta budaya. Namun, tingkat konsumsi yang tinggi ini dapat berubah menjadi fenomena yang menindas bagi pembeli mana pun karena, di satu sisi konsumen tidak dapat hidup tanpanya, tetapi di sisi lain ia mungkin bermimpi untuk menghindarinya - meskipun hanya untuk sementara waktu selama liburan.

Dalam pariwisata, pertanyaan apakah penawaran atau permintaan mendorong pasar adalah masalah yang rumit. Pergeseran di pasar menjadi terlihat melalui perubahan perilaku wisatawan. Dalam istilah praktis ini berarti bahwa perubahan lambat terjadi terhadap pariwisata individu sehingga merugikan perjalanan massa dan kelompok. Opsi terakhir ini terutama terkait dengan

unsur pelarian, karena wisatawan saat ini membutuhkan lebih dari itu sebagai motif perjalanan. Akibatnya ketika wisatawan mencari keaslian pribadi, keretakan total dengan ikatan rumah sangat penting. Perjalanan individu disertai dengan persediaan pilihan pariwisata yang lebih luas dan semakin banyak ini

## 1.2 Konsep Pariwisata Budaya

### 1.2.1. Beberapa Definisi dan Batasan

Menurut Nuria Galý Espelt (2010) baik budaya dan pariwisata adalah konsep yang sulit untuk didefinisikan, yang membuatnya semakin sulit untuk menentukan apa yang merupakan wisata budaya. Untuk menambah kerumitan lebih lanjut, 'pariwisata budaya' juga merupakan konsep yang dibentuk oleh dua istilah dengan banyak makna berbeda yang kadang-kadang bahkan dapat terlihat bertentangan satu sama lain.

Namun, terlepas dari kesulitan dalam menyusun konsep-konsep bermasalah ini kontribusi oleh banyak penulis dan lembaga berbeda yang telah melihat ke masalah ini berarti bahwa saat ini istilah-istilah ini memiliki banyak pandangan, interpretasi, dan makna yang diterima.

Berfokus pada definisi yang diberikan oleh dunia akademis, kesepakatan jelas dapat ditemukan dalam mendefinisikan pariwisata budaya sebagai pergerakan manusia<sup>1</sup> karena alasan budaya semata. Namun, kesepakatan yang sama tidak dapat ditemukan ketika mencoba memberikan interpretasi yang tepat terhadap motivasi budaya. Kurangnya kesesuaian antara definisi yang berbeda ini disebabkan oleh ketidaktepatan ketika membatasi konsep motivasi budaya.

*Pergerakan orang mengacu pada perjalanan mereka di luar area di mana mereka biasanya bepergian, mengarahkan mereka untuk berada di ruang yang dapat dianggap luar biasa. Ambang batas spasial ini adalah salah satu elemen (antara lain) yang tidak dapat dipisahkan dari definisi pariwisata.*

Nuria Galý Espelt (2010)



Memang, dalam beberapa definisi kondisi motivasi budaya diberikan kepada setiap kepentingan yang diambil dalam monumen atau kelompok situs sejarah atau artistik. Menurut definisi ini, ketika mengacu pada wisata budaya kita pada kenyataannya berbicara tentang 'pariwisata monumental'. Jadi, misalnya, sesuai dengan Piagam Pariwisata Budaya yang diadopsi pada tahun 1976 oleh ICOMOS (Dewan Internasional tentang Monumen dan Situs), wisata budaya adalah bentuk pariwisata yang memiliki tujuan, yang tujuan antara lain lain, untuk menemukan dan mempelajari lebih lanjut tentang monumen dan tempat-tempat menarik dalam sejarah dan artistic (kesenian).

Namun demikian, dalam banyak kasus definisi tersebut dipisahkan dari kepentingan monumental murni dan mencakup kegiatan dan pengalaman budaya selain dari mengunjungi monumen dan situs sejarah dan artistiknya. Pada tahun 1999, selama Sidang Umumnya di Meksiko, ICOMOS sendiri merevisi konsep yang telah diperkenalkannya dalam Piagam Pariwisata Budaya pada tahun 1976, memperkuat definisi dan mengintegrasikan aspek-aspek baru: 'Wisata budaya dapat didefinisikan sebagai aktivitas apa pun yang memungkinkan pengunjung pengalaman menemukan cara hidup orang lain, yang memungkinkan mereka untuk mengalami di satu sisi kebiasaan mereka, tradisi, lingkungan fisik atau ide-ide, dan di sisi lain, akses ke tempat-tempat arsitektur, sejarah, arkeologi atau jenis nilai budaya lainnya '.

Sejalan dengan ini, Hughes (1996) mengusulkan definisi yang menurutnya wisata budaya adalah kegiatan di mana pengunjung mengalami cara hidup yang berbeda dengan mereka sendiri.

Sebaliknya, untuk Silberg (1995) itu hanya merujuk pada tempat-tempat bersejarah, artistik atau kepentingan ilmiah, atau minat dalam komunitas tertentu, wilayah, kelompok atau cara hidup lembaga.

Stebbins (1996) berbicara tentang pengalaman budaya, dan Richards (1996a, 2002), dalam salah satu definisi yang paling luas, dan yang telah mencapai konsensus tertentu, mengatakan bahwa pariwisata budaya adalah pergerakan orang menuju objek wisata budaya, di suatu tempat. selain tempat tinggal kebiasaan mereka,

untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan untuk memenuhi tuntutan budaya mereka sendiri (Richards, 1996a).

Dalam kasus lain, wisata budaya mirip dengan 'Wisata Warisan', yaitu konsumsi warisan sejarah dan budaya, yang memberikan kesaksian di masa lalu (Poria, Butler, & Airey, 2003). Faktanya, pariwisata warisan dikaitkan dengan tempat, artefak dan kegiatan yang diwakili oleh cerita dan orang-orang dari masa lalu; itu juga termasuk sumber daya budaya, sejarah dan alam (Ashworth, 1995; Gunn, 1972; Herbert, 1995; Prats & Santana, 2005; Prentice, 1993; Russo & Jansen-Verbeke, 2008; Yale, 1997). Namun, meskipun demikian manifestasi yang paling terlihat dari wisata budaya, adalah sebagai analogi itu tidak lengkap atau ketat (Russo & Jansen-Verbeke, 2008).

Richards (2002), ia menyatakan bahwa meskipun pariwisata budaya dikaitkan secara historis (misalnya dengan warisan di Eropa, terutama monumen dan museum), ada bukti yang jelas bahwa budaya populer dan bentuk-bentuk warisan takbenda lainnya mulai terbentuk dimasukkan ke dalam definisi (du Cros, 2001; Prentice, 1993; Yale, 1997). Lebih lanjut, Richards dan Wilson (2006) menyatakan bahwa bukan hanya *warisan budaya takbenda* yang telah sepenuhnya terintegrasi dalam definisi tetapi juga produk budaya lainnya seperti tempat ikonik atau struktur ikonik, atraksi bertema, atau acara berskala besar. Juga, Kim, Cheng, dan O'Leary (2007) termasuk festival dan atraksi musik, taman rekreasi komersial, festival lokal dan pameran dan atraksi mencari estetika / pengetahuan.

Salah satu definisi yang paling lengkap adalah yang diberikan oleh Donaire (2008), yang mengidentifikasi enam makna berbeda dari istilah wisata budaya:

- 1) **Wisata budaya** (*Cultured tourism*). Kondisi budaya diberikan oleh sikap. Menurut penulis, sikap budaya tidak dicapai dengan melihat objek budaya, tetapi dengan melihat objek "*dengan cara berbudaya*". Oleh karena itu, objek pandangan wisatawan tidak sepenting sikap wisatawan. Elemen pembeda adalah kapasitas untuk membaca dan menafsirkan kode budaya tempat yang dikunjungi.

- 2) **Pariwisata monumental** (atau wisata budaya) *Monumental tourism (or culture tourism)* Dalam hal ini, kondisi budaya diberikan oleh unsur dan bukan sikap.
- 3) **Wisata warisan** (*Heritage tourism*). Ini adalah pariwisata yang membangkitkan masa lalu. Dalam kata-kata penulis setiap tindakan wisata warisan sebenarnya adalah cara memproyeksikan legenda (mitos) masa lalu ke objek-objeknya '(Donaire, 2008, hal. 31).
- 4) **Wisata etnologi** (atau wisata budaya). *Ethnological tourism (or the tourism of cultures)*. Dalam hal ini, minat pengunjung terletak pada menjadi lebih akrab dengan beragam manifestasi budaya lokal, apakah berwujud atau tidak berwujud: ritual, festival, kerajinan tangan, masakan, misalnya.
- 5) **Budaya 'Turiskan'**. (*Touristified' culture*). Merchan dising budaya. Yaitu, wisata budaya yang mengubah budaya menjadi barang dagangan. Berkenaan dengan ini, Espelt (2010) menjelaskan dua kritik besar terhadap pariwisata budaya: (1) banalitas pariwisata budaya massal atau, dengan kata lain, penjualan budaya sebagai barang yang baik untuk konsumsi massal; dan (2) Pembuatan situs budaya buatan untuk dikonsumsi oleh pengunjung. Richards dan Wilson (2006) juga berkomentar bahwa proses globalisasi mengarah pada peningkatan reproduksi massal objek wisata budaya dan penjualan produk wisata budaya.
- 6) **Perjalanan luar biasa**. (*The extraordinary trip*) arti terakhir ini adalah kebalikan dari yang sebelumnya. Di sini, pariwisata dan budaya berbagi elemen yang sama: pengalaman yang tidak bisa didapat setiap hari. Dua jalur untuk tiba di titik yang sama: pemujaan terhadap objek suci, melampaui kehidupan sehari-hari, konotasi simbolis atau pengalaman estetika. Nilai tidak ditemukan dalam monumen atau pengaturan, tetapi dalam simbolismenya.

Donaire (2008) konseptualisasi dari istilah wisata budaya merangkum dan menghubungkan sebagian besar definisi di atas, menjadikannya dalam semua kepastian salah satu definisi paling lengkap dari wisata budaya yang tersedia.

Singkatnya, dapat dikatakan bahwa budaya adalah konsep dinamis yang bervariasi dalam waktu dan ruang, dan karenanya dapat menerima banyak parameter yang beragam. Meskipun ada konsensus umum tertentu dalam mendefinisikan wisata budaya sebagai pariwisata yang dimotivasi oleh konsumsi budaya, beberapa tanda tanya dan perbedaan dalam kriteria muncul ketika datang untuk mengidentifikasi praktik karakteristik wisata budaya, yaitu, ketika diperlukan untuk mengidentifikasi konsumsi budaya (konsumsi warisan, melakukan kegiatan budaya, memiliki pengalaman budaya).

Berbagai pendekatan untuk istilah pariwisata budaya menunjukkan betapa sulitnya mencapai konsensus tentang apa yang dipahami oleh wisatawan budaya.

## **1.2.2 Konsep Wisata Budaya**

Wisata budaya sering disajikan dalam literatur ilmiah sebagai jenis wisata yang dimotivasi oleh konsumsi pariwisata (Richards, 1996a, 1996b, 2002). Namun, tidak semua turis budaya 'mengonsumsi' budaya dengan cara yang sama. Beberapa turis memiliki kontak yang lebih dangkal, dan bahkan tidak disengaja, yang lain lebih dalam (Silberberg, 1995).

Selain itu, banyak penulis bertepatan dalam menyajikan wisata budaya sebagai wisatawan yang bersentuhan dengan budaya, apakah lebih karena kecelakaan, lebih sebagai kegiatan yang berdekatan atau lebih diinginkan secara khusus (Anto'n, 1996; Asworth & Tunbridge, 1990; Galý & & Donaire, 2006; Hughes, 2002; Lau & McKercher, 2007; McKercher & du Cros, 2002, 2003; McKercher et al., 2005, 2006; Poria, Butler & Airey, 2003; Richards, 1996b; Silberberg, 1995). Dalam hal ini, apa yang membedakan dan menetapkan kategori wisatawan budaya adalah tingkat minat budaya mereka.

## **1. Motivasi Primer dan Sekunder**

Dalam beberapa kasus, pembedaan dibuat antara dua jenis wisata budaya berdasarkan apakah motivasi budaya mereka adalah primer atau sekunder. Dalam hal ini, Ashworth dan Turnbridge

(1990) merujuk pada wisata budaya 'disengaja', yaitu, pengunjung yang tertarik ke berbagai atraksi budaya di suatu tujuan; dan turis budaya 'insidental', yang motivasi utamanya untuk bepergian bukanlah wisata budaya itu sendiri, hanya melayani mereka sebagai daya tarik pelengkap.

Menurut penulis, salah satu contoh turis budaya insidental dalam hal ini adalah turis bisnis. Richards (1996b) juga membedakan antara wisata budaya 'spesifik', konsumen budaya yang terbiasa dan turis budaya 'umum', yang merupakan konsumen sporadis dan insidental. Stebbins (1996) juga memperkenalkan konsep 'wisata budaya umum' dan 'turis budaya khusus', yang berbeda antara minat dan motif mereka untuk mengunjungi situs budaya.

Untuk Stebbins (1996) 'turis budaya khusus' menunjukkan minat besar di tempat yang sangat spesifik untuk dikunjungi dan mencari pemahaman budaya yang luas tentang situs atau tempat tersebut. Garcý'a (2003) membedakan antara wisatawan budaya elitis dan wisatawan massal yang menggabungkan budaya ke dalam pengalaman mereka.

## **2. Wisata Budaya Nyata**

Sejalan dengan itu, antropolog Santana (2003) membuat dua perbedaan berikut: yaitu '**wisata budaya nyata**', yaitu, orang yang memiliki minat utama dalam budaya (untuk menemukan, kagum oleh keseluruhan dan terkejut dengan detailnya) ); dan bahwa 'konsumen waktu luang warisan budaya', yaitu mereka yang budaya bukanlah motivasi utama perjalanan, tetapi bagi siapa itu menjadi elemen tambahan. Santana (2003) juga mempertimbangkan wisatawan budaya 'nyata', dalam perjalanannya, untuk berbagai karakteristik dan sifat yang berbeda dari pelancong romantis abad kesembilan belas: individualisme; selera pedesaan; minat pada sejarah kuno dan budaya dan cara hidup; keinginan untuk membentuk bagian, sementara, dari komunitas lokal; keinginan yang kuat untuk belajar lebih banyak tentang masa lalu dan masa kini dari suatu tempat, misalnya. Seperti dapat disimpulkan dari hal di atas, gagasan wisata budaya sesuai dengan Santana (2003)

mendekati konsep romantis pelancong (yang memiliki sikap budaya yang jelas) dan jelas dibedakan dari wisata budaya 'kebetulan', yang menunjukkan sikap yang tidak terlalu kultural.

Anto'n (1996) memasukkan jenis baru: wisatawan yang mengunjungi *situs budaya untuk prestise sosial karena telah mengunjungi mereka*. Karena itu ia merujuk pada tiga kelompok besar: yaitu wisatawan yang termotivasi (yang memilih tujuan sesuai dengan peluang budaya); kelompok wisatawan yang diilhami (yang memilih tujuan berdasarkan pengakuan internasionalnya) dan kelompok wisatawan yang tertarik (mereka yang pada waktu tertentu merasa tertarik oleh budaya, meskipun itu bukan motivasi utama mereka).

Dalam salah satu proposal untuk memiliki dampak paling besar di dunia ilmiah, Silberberg (1995) menyajikan empat kelompok sesuai dengan tingkat motivasi budaya mereka: kelompok yang sangat termotivasi, kelompok yang sebagian termotivasi, wisatawan budaya yang berdekatan (yang menganggap budaya sebagai menjadi elemen yang berdekatan) dan wisatawan budaya yang tidak sengaja (meskipun mereka tidak tertarik pada budaya mereka akhirnya melakukan beberapa kegiatan budaya).

Hughes (2002) juga mengkategorikan wisatawan budaya ke dalam empat kelompok: wisatawan budaya primer, wisatawan budaya multi-primer (sesuai dengan sebagian termotivasi dalam proposal Silberberg), turis budaya insidental (sesuai dengan wisatawan Silberbeg yang berdekatan) dan yang tidak disengaja. Kali ini klasifikasi sesuai dengan minat. Serupa, meskipun lebih luas, adalah proposal McKercher dan du Cros (2002) berdasarkan penelitian yang dilakukan di Hong Kong, yang membedakan antara lima jenis:

- 1) wisata budaya yang sangat termotivasi;
- 2) turis tamasya (yang minatnya mengunjungi mengunjungi tempat-tempat wisata utama: yang paling ikonik tujuan yang ditawarkan);
- 3) wisata budaya biasa (budaya adalah elemen yang kurang penting);
- 4) wisata budaya insidental (budaya bukan merupakan ele-

- men yang menarik dan kontak karenanya dangkal) dan
- 5) penemu kebetulan (budaya bukanlah minat tetapi, sebaliknya, ketika ada kontak ia menjadi sangat terlibat dan memiliki pengalaman hebat).

Dalam analisis berdasarkan pengamatan langsung pengunjung ke Kota Tua monumen-tal kota Girona (Spanyol), Galý dan Donaire (2006) mengidentifikasi empat model wisata budaya sesuai dengan perilaku mereka:

- 1) mereka yang bukan wisatawan budaya dengan cara apa pun, karena mereka tidak menunjukkan minat pada budaya. Kontak mereka dengan budaya sepenuhnya tidak disengaja;
- 2) ritualis, dinamai demikian karena mereka mengikuti aturan kunjungan budaya standar. Ritual adalah kode tidak tertulis yang memandu pengunjung dan berhubungan dengan serangkaian elemen universal; itu pada dasarnya adalah tindakan sosialisasi, reproduksi individu dari perilaku yang dapat diterima secara sosial;
- 3) mereka yang tertarik dalam budaya. Menampilkan kecenderungan lebih besar terhadap budaya daripada yang disebutkan sebelumnya, pengalaman mereka lebih intens. Pengalaman adalah kapasitas individu untuk terhubung dengan esensi warisan di atas dan melampaui parameter universal; dan
- 4) orang terpelajar, yang merupakan orang-orang yang menunjukkan minat besar pada budaya dan menjauhkan diri mereka secara signifikan dari aturan-aturan kunjungan standar; pengalaman budaya mereka bahkan lebih intens (waktu kunjungan lebih lama, lebih banyak node dikunjungi, lebih banyak waktu dihabiskan di setiap node, sikap yang lebih kontemplatif dan analitis). Dapat dikatakan bahwa empat kategori yang diusulkan juga membedakan antara dua kelompok besar: mereka yang memiliki kontak tak terduga dan mereka yang menginginkan kontak. Motivasinya mungkin lebih utama atau lebih sekunder, lebih dangkal atau lebih dalam.

Oleh karena itu, tampaknya pada dasarnya perbedaan dapat dibuat antara dua model atau dua kelompok besar wisatawan budaya: (1) wisatawan yang mengkonsumsi budaya karena itu adalah motivasi utama mereka; dan (2) mereka yang melihat budayanya sebagai pelengkap atau elemen sekunder.

Namun, benar juga bahwa dalam dua kelompok besar ini dapat dibentuk subkategori berdasarkan tingkat minat yang ditunjukkan oleh masing-masing individu. Faktanya, seperti yang disoroti oleh Donaire (2008), kedua tipe ini berbagi fakta bahwa ia ditempatkan di situs budaya, walaupun motivasi awalnya tidak sama. Faktor-faktor yang menjelaskan perbedaan antara satu kelompok dan yang lain adalah kombinasi dari faktor-faktor demografis, tingkat budaya atau pengalaman khusus mereka sebagai wisatawan.

### **1.3 Bagaimana Memantau Wisatawan Budaya**

Metode yang paling sering digunakan untuk mengumpulkan data adalah kuesioner (Kerstetter, Confer, & Graefe, 2001; Poria, Butler, & Airey, 2003; Richards, 1996b, 2002; Ryan & Glendon, 1998; Santana, 2003; Wickens, 2002) . Meskipun ini adalah metode yang valid, berbasis empiris dan mapan, ia memiliki kelemahan penting dalam kaitannya dengan pertanyaan tentang perilaku yang dinyatakan karena selalu ada risiko responden menghilangkan atau melebih-lebihkan informasi (Galý & Donaire, 2006). Untuk menambah ini, kuesioner (yang mapan di dunia akademik) memiliki penggunaan yang sangat tidak teratur dan kadang-kadang tidak terlalu ketat di bidang manajemen warisan. Selain itu, berdasarkan pengalaman pribadi di lapangan, ada sejumlah contoh, seperti yang disediakan di bawah ini, di mana kuesioner belum digunakan dengan baik atau efektif, dalam meneliti bidang manajemen warisan:

- 1) Pertama, dalam banyak kasus sumber yang digunakan untuk menentukan jumlah wisatawan budaya di objek wisata tertutup adalah jumlah tiket masuk yang dijual atau dihitung, tanpa mengumpulkan semua jenis data pada pengunjung. Ini adalah sumber yang kurang dapat diandalkan, karena dalam banyak kasus tidak ada perbedaan



yang dibuat antara berbagai jenis pengunjung (anak sekolah, turis, lokal), dan mereka semua dihitung sebagai turis. Lebih lanjut, jika pengunjung yang sama kembali untuk kunjungan lain (mis. Pada dua hari yang berbeda) mereka dihitung sebagai dua pengunjung yang berbeda.

- 2) Beberapa kuesioner, terutama yang dilakukan di tujuan budaya (mis. Yang dilakukan oleh pemerintah saat masuk ke banyak negara), hanya memungkinkan pilihan satu opsi. Dalam hal ini, banyak wisatawan yang memiliki motivasi budaya yang berdekatan (bukan yang utama) atau bahkan memiliki kontak tidak sengaja dengan budaya tetapi tidak menyadarinya pada saat mereka menyelesaikan kuesioner dihilangkan dari statistik.
- 3) Beberapa kuesioner diberikan pada saat kedatangan wisatawan (terutama yang diberikan pada tujuan wisata) dan bukan pada keberangkatan mereka, dengan penarikan yang jelas bahwa apa yang dikatakan wisatawan ketika mereka tiba dan apa yang sebenarnya mereka lakukan untuk pengalaman belum tentu sama; pada kenyataannya, keduanya dapat sangat bervariasi, karena satu hal adalah niat awal dan yang lain pengalaman nyata.
- 4) Mengelola survei pada saat kedatangan tidak memungkinkan informasi dikumpulkan mengenai persepsi aktual wisatawan budaya tentang pengalaman yang mereka miliki.
- 5) Survei didasarkan pada kuesioner yang mengumpulkan data tentang perilaku yang dinyatakan dan bukan perilaku afektif; oleh karena itu, ada kurang detail dalam tanggapan dan hanya informasi yang sangat terbatas dapat diperoleh (artinya informasi mengenai rute diikuti, waktu yang dihabiskan pada kunjungan, sikap yang ditampilkan oleh pengunjung atau informasi lain apa pun mungkin tidak dikumpulkan dengan ketepatan apapun).
- 6) Terlebih lagi, karena ini adalah kuesioner berdasarkan perilaku yang dinyatakan, mungkin ada perbedaan yang signifikan antara apa yang dinyatakan dan perilaku nyata, bahkan ketika survei dilakukan setelah kunjungan. Bah-

kan, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Zillinger (2010), yang membandingkan perilaku yang diamati (dalam penggunaan GPS) dan perilaku yang dinyatakan oleh turis setelah tur mereka, di satu daerah di Swedia, menunjukkan perbedaan yang signifikan antara apa yang mereka katakan telah mereka lakukan dan apa yang sebenarnya telah mereka lakukan.

- 7) Sebagian besar kuesioner hanya memungkinkan jumlah wisatawan yang bermotivasi budaya untuk dihitung, atau mereka yang telah melakukan kegiatan budaya, tetapi bukan tingkat minat mereka dalam budaya.

Yang lebih jarang dan lebih baru adalah studi berdasarkan pengamatan sistematis terhadap visi, yaitu, studi yang menekankan aspek terkait dengan perilaku wisatawan dalam kaitannya dengan pariwisata dan budaya (Edwards, Dickson, Griffin, & Hayllar, 2010; Galý & Donaire, 2006; Keul & Ku'heberger, 1997; Russo, Anto'n, & Shoval, 2010; Shoval & Isaacson, 2007, 2009; van der Spek, 2008, 2010; Zillinger, 2010).

Dianggap bahwa penggunaan metodologi ini (seperti mengikuti wisatawan menggunakan teknologi digital, pengamatan langsung, survei partisipatif, fotografi yang dipekerjakan pengunjung, buku harian pengunjung dan sebagainya), yang akan memungkinkan lebih banyak informasi yang benar dan lengkap dikumpulkan tentang perilaku asli wisatawan budaya, namun hal ini tidak banyak digunakan oleh pengelola warisan budaya.

Singkatnya, di samping fakta bahwa seringkali tidak ada data resmi yang dapat diandalkan tentang pengunjung ke situs budaya dan untuk kegiatan budaya, oleh karena itu jelas tidak ada data resmi tentang hubungan pengunjung ini dengan warisan budaya.

## **1.4 Pengertian Warisan Budaya**

Warisan dinyatakan sebagai sesuatu yang berharga untuk satu generasi kepada generasi selanjutnya. Dalam konteks pariwisata, warisan bermaksud segala produk yang dapat menjadi subjek sebagai promosi pariwisata. Hal ini termasuk pemandangan alam, sejarah, tradisi dan penerangan budaya, tempat-tempat

arkeologi, artefak, arsitektur dan bangunan-bangunan seni dimana ke semua ini perlu dilindungi sebagai sebuah potensi untuk pariwisata. Oleh yang demikian, warisan mengandung nilai-nilai sejarah dari masa lalu dan merupakan sebagian dari tradisi kebudayaan sebuah masyarakat (Barker, 2013).

Southall dan Carol (2011), menyatakan "*heritage is not simply the past but the modern day use of elements of the past*". Kenyataan tersebut bermaksud warisan budaya bukan saja merujuk kepada masa lampau tetapi juga merujuk kepada masa kini yang mempunyai unsur-unsur masa lampau (Indrianto, 2008). Konsep pariwisata warisan budaya adalah istilah yang lazimnya dapat diterapkan pada kebanyakan masalah yang berkaitan dengan masa lampau termasuklah Museum, kawasan bersejarah dan juga peristiwa-peristiwa yang menggambarkan sejarah.

Warisan Budaya menurut *Annual Convention UNESCO* (2011), adalah (a) bangunan (monumen): Yang dianggap sebagai karya arsitektur, karya patung atau lukisan monumental, bagian dari suatu struktur benda purbakala, prasasti, gua tempat tinggal atau kombinasi fiturnya, yang memiliki nilai universal yang sangat luar biasa dari sudut pandang sejarah, kesenian, atau sains pengetahuan; (b) gugusan bangunan: kumpulan bangunan yang terpisah maupun bangunan yang bersambung tapaknya, yang memiliki nilai sejarah, kesenian, atau sains pengetahuan; atau (c) laman: keputusan karya manusia atau kombinasi hasil alam dan karya manusia, dan kawasan yang mengandung unsur-unsur purbakala yang memiliki nilai kesejarahan, estetik, etnologis, atau antropologis.

UNESCO (2011), memberikan definisi "*heritage* " sebagai warisan budaya masa lampau, yang seharusnya dipelihara dari generasi ke generasi karena mempunyai nilai-nilai luhur. Menurut Ardika (2012), warisan budaya adalah warisan peninggalan masa lampau yang diwarisi dari generasi kepada generasi yang lain, untuk dipelihara, dilindungi, dihargai dan dijaga hak pemilikannya. Warisan budaya adalah harta pusaka budaya yang berwujud atau tidak berwujud dan bersumber dari masa lampau yang digunakan untuk kehidupan masyarakat sekarang dan

kemudian diwariskan kembali untuk generasi yang akan datang secara terus-menerus. *Heritage* adalah sejarah, tradisi serta nilai-nilai yang dimiliki oleh sebuah bangsa atau negara dalam masa yang lama dan dianggap sebagai sebagian masalah yang penting untuk sebuah bangsa.



**Gambar 1.1.** Machu Picchu merupakan salah satu keajaiban dunia yang terdaftar sebagai warisan dunia UNESCO. Bagi pencinta wisata sejarah, kompleks bangunan ini berada di atas pegunungan Andes, situs terkenal ini seperti berada melayang di awan. Sumber: <https://www.inews.id/travel>

Cagar budaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008), bermaksud *derah yang kelestarian hidup masyarakat atau tingkah laku kehidupannya* dilindungi oleh undang-undang dari ancaman kepunahan. Kebanyakan pendapat yang menyatakan bahwa cagar budaya adalah sama dengan warisan budaya, tetapi merujuk kepada Undang-Undang No. 11 Tahun 2010 tentang masalah melibatkan Perlindungan Budaya, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa warisan budaya adalah warisan budaya yang bersifat kebendaan yaitu berbentuk benda warisan budaya seperti bangunan warisan budaya, struktur warisan budaya, laman warisan budaya,

kawasan warisan budaya di darat atau di air yang perlu dilestarikan karena mempunyai nilai-nilai sejarah yang penting, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan, (UU No. 11 tahun 2010).

- 1) Warisan Budaya Dunia telah ditetapkan di dalam beberapa konvensi UNESCO yaitu: *Convention on the Protection of Natural and Cultural Heritage* 1972.
- 2) *Convention for the Safeguarding of Intangible Cultural Heritage* 2003.
- 3) *Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions* 2005.

### 1.4.1 Warisan Budaya yang Tampak dan yang Tidak Tampak

ICOMOS (2011), mendefinisikan warisan sebagai konsep yang luas yang meliputi *tangible assets* (yang terlihat) seperti lingkungan alam dan lingkungan budaya dan meliputi pemandangan, tempat bersejarah, tapak dan lingkungan terjaga dan aset *intangible*, (yang tidak terlihat) seperti berbagai praktik budaya yang tidak kelihatan seperti pengetahuan dan pengalaman hidup. Warisan peninggalan ini tentu saja di pahami, dipraktikkan dan dipelihara secara *intrinsik* dan *significance* (bermakna) bagi komunitas ketimbang nilai *ekstrinsik* seperti daya tarik pariwisata yang terlihat .

Menurut Timothy (2011), pariwisata adalah rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan manusia yang melakukan perjalanan dan persinggahan sementara dari satu tempat ke tempat yang lain dan bukan untuk tujuan bekerja.

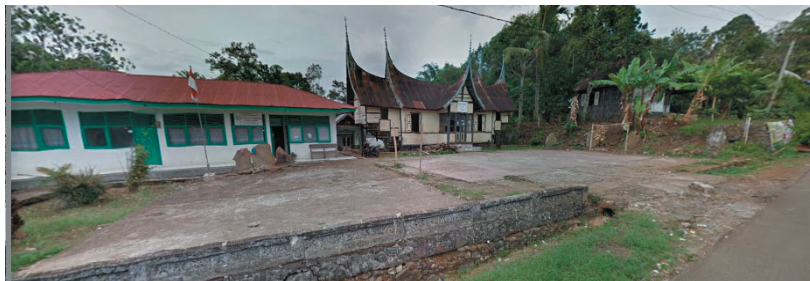
Richardson dan Fluker (2004), menjelaskan bahwa pariwisata kebudayaan ialah pariwisata yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang. Yaitu dengan mengadakan kunjungan atau perjalanan ke suatu tempat, mempelajari keadaan masyarakat setempat, adat istiadatnya, cara hidup, budaya serta seni yang ada dalam kehidupan masyarakat tersebut. Salah satu kelebihan dari perjalanan seperti ini bisa saja

merupakan bagian dari kegiatan budaya seperti eksplorasi seni atau kegiatan yang bermotifkan sejarah dan sebagainya.

Nuryanti (2009), menyatakan bahwa warisan seringkali dikaitkan dengan sesuatu nilai turun temurun yang disampaikan dari satu generasi kepada generasi yang berikutnya. Warisan merupakan sesuatu yang membawa nilai sejarah pada masa lampau. Oleh yang demikian, warisan budaya dapat dianggap sebagai sebagian masalah yang penting dari sesuatu tradisi kebudayaan untuk sebuah masyarakat sama ada masalah yang sifatnya nyata (*tangible*) ataupun bukan nyata (*intangible*).

Warisan budaya juga merujuk kepada kekayaan sesuatu bangsa yang wujud didalam pemikiran dan tingkah laku kehidupan manusia yang memiliki makna yang sangat penting dalam pemahaman ilmu pengetahuan, sejarah, dan kebudayaan bangsa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Masalah ini perlu dilestarikan dan dikelola dengan baik seperti usaha-usaha pemeliharaan dan dalam waktu yang sama dimanfaatkan dalam rangka memajukan kebudayaan nasional untuk kemakmuran rakyat (UU No. 11 tahun 2010).

Dalam undang-undang cagar budaya, dinyatakan bahwa dalam memelihara warisan budaya, negara perlu bertanggungjawab dalam mempersiapkan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan warisan budaya. Warisan budaya dalam bentuk objek seperti bangunan, struktur, situs (lokasi penemuan benda-benda purba) dan kawasan perlu diawasi oleh pihak pemerintah disamping peran pemerintah daerah dalam mendidik masyarakat setempat untuk melindungi, mengembangkan dan memanfaatkan warisan budaya itu. Perubahan paradigma dalam pemeliharaan warisan budaya, memerlukan keseimbangan dari segi aspek ideologi, akademik, ekologi, dan ekonomi dalam meningkatkan kesejahteraan rakyat.

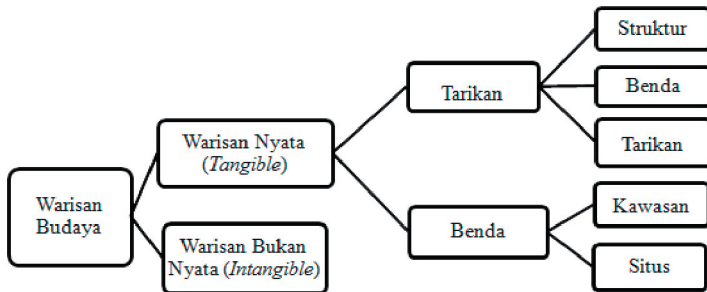


**Gambar 1.2** Warisan budaya lama yang sudah tidak terjaga lagi ke asliannya.Tempat duduk dari batu, dan lapangan “medanan bapaneh di nagari Labuh”, Kec. Lima kaum. Sekarang berdiri di kawasan itu bangunan Puskesmas Pembantu dan kantor KAN. Sumber: Google maps, 2018

Warisan budaya yang bersifat kebendaan seperti objek warisan budaya, bangunan warisan budaya, struktur warisan budaya, tapak warisan budaya, dan kawasan warisan budaya di darat maupun di air perlu dipelihara karena wujudnya mempunyai nilai yang penting untuk kepada sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapannya. Objek warisan budaya merupakan objek alam dan objek buatan manusia, ada bergerak atau tidak bergerak, berbentuk kesatuan atau kumpulan, atau bagian - bagian nya, atau serpihan-serpihan yang mempunyai hubungan yang rapat dengan kebudayaan dan sejarah perkembangan manusia. Bangunan warisan budaya adalah merupakan pengaturan bangunan yang diperbuat dari hasil alamiah atau hasil buatan manusia yang bertujuan untuk memenuhi keperluan ruang berdinding atau tidak berdinding, dan ber atap, dapat dilihat dalam Gambar 1.6.

Warisan budaya merupakan peninggalan yang melalui proses-proses dalam kehidupan manusia, yang dapat berkembang dan mengalami perubahan sejalan dengan perubahan waktu. Pemanfaatannya perlu diperhatikan agar dapat diturunkan atau diwarisi kepada generasi akan datang (Yoeti, 2011).





**Gambar 1.3 Skema Warisan Budaya menurut Undang-Undang Warisan Budaya Indonesia. Sumber: (UU No. 11 tahun 2010)**

Kegiatan penyelenggaraannya harus mengikuti Undang-Undang Warisan Budaya Nomor 11 tahun 2010 yang menjelaskan kegiatan perlindungan, pembangunan dan penggunaan warisan budaya itu. Aspek pemeliharaan dijalankan berdasarkan kepada hasil keputusan kajian kelayakan yang dapat berpedoman kepada kajian bidang akademik, teknik, dan komunikasi. Kegiatan pemeliharaan warisan budaya perlu dilaksanakan atau diselenggarakan melalui pakar-pakar pemeliharaan dengan berpedoman kepada etika pemeliharaan. Prinsip dasar pemeliharaan warisan budaya perlu mempertimbangkan kemungkinan terjadinya perubahan dari aslinya yaitu sebelum kegiatan pemeliharaan. Pemeliharaan warisan budaya perlu didukung oleh kegiatan dokumentasi terlebih dahulu sebelum kegiatan - kegiatan yang dapat membawa kepada terjadinya perubahan pada keasliannya (UU No.11.2010).

Kegiatan menjaga warisan budaya dilakukan agar mencegah kerusakan yang disebabkan oleh faktor-faktor perilaku manusia dan alam yang mengakibatkan kepada perubahan dari segi keaslian, nilai-nilai yang ada, pencegahan pemindahan hak milik dan penguasaan warisan budaya yang bertentangan dengan peruntukan undang-undang. Penjagaan penting dalam mencegah warisan budaya supaya tidak hilang, rusak, hancur, atau musnah. Penjagaan warisan budaya ini merupakan tanggungjawab pemi-



lik dan juga pihak pemerintah (UU No.11.2010).



**Gambar 1.4 Kuburan Panjang di Nagari Pariangan. Banyak yang tidak mengetahui bahwa patung lingga dan Yoni pada kuburan ini telah hilang di curi orang. Sbr.<https://www.google.com>**

Suatu Warisan budaya merupakan perwakilan dari sejarah yang telah dialaminya sehingga memahami warisan budaya sebagai peninggalan sejarah dapat dianggap sebagai suatu usaha untuk memahami sejarah yang terjadi di dalamnya. Oleh itu, dapat dikatakan bahwa warisan budaya mempunyai peranan penting sebagai satu identitas kebangsaan pada masa lalu, masa kini dan masa hadapan. Merujuk kepada kepentingan warisan budaya terhadap identitas sebuah bangsa, pemerintah harus memberi perhatian yang lebih kepada kegiatan - kegiatan pemeliharaan dan tata kelola (Halim, 2011).

Pentingnya perlindungan warisan budaya telah dirasakan oleh masyarakat dunia, keinginan untuk melindungi warisan budaya dunia sekarang semakin berkembang. Instrumen undang-undang antarabangsa memainkan peranan penting dalam melindungi kekayaan budaya di dunia. Warisan budaya dunia adalah tempat dimana budaya dan alam serta benda yang bermakna untuk umat manusia dan dijadikan sebagai satu warisan

untuk generasi akan datang.

Warisan budaya dunia adalah satu bentuk warisan turun-temurun yang dimiliki oleh setiap negara dalam bentuk budaya yang berbeda-beda, mempunyai ciri-ciri khas yang tersendiri dan hanya dimiliki oleh negara tersebut dan perlu untuk dijaga dan dipelihara dengan baik (Southall, 2011).

Kepentingan warisan budaya dalam kehidupan manusia telah mendapat perhatian dari masyarakat di negara-negara maju, negara membangun, dan masyarakat tradisional dalam memenej warisan budaya ini. Sweden merupakan negara pertama di Er-opah yang mempunyai undang-undang berkenaan dengan tata kelola warisan budaya sejak akhir abad ke 17 (Ardika, 2012).

Begitu juga di Amerika Syarikat, perlindungan warisan budaya bermula pada tahun 1906 dengan formulasi undang-undang dalam melindungi sumber-sumber arkeologi "*Law Governing the Federal Archaeology Program*" seperti *Antiquities Act* 1906. Di Inggeris pada tahun 1907 terbentuknya undang-undang Lembaga pemeliharaan Warisan Budaya (*The National Trust Acts* 1907) yang memberikan kuasa kepada *National Trust* untuk melindungi warisan budaya. Undang-undang perlindungan warisan budaya juga diterbitkan oleh *United Nations Education Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) dengan nama "*Convention Concerning the Protection of the World Cultural and Natural Heritage*" yang disahkan di Paris pada 16 November 1972. Konvensi ini mewajibkan setiap negara anggota mengambil tindakan yang berkesan dan proaktif dalam melindungi (*protection*), memelihara (*conservation*), dan menjaga (*presentation*) warisan budaya serta warisan alamiah di wilayah masing-masing (Wirawan, 2014).

Warisan budaya bukan saja menjadi saksi kepada sejarah pada masa lampau. Warisan budaya dapat didefinisikan sebagai artefak yang mempunyai nilai sebagai wujud informasi untuk perkembangan sebuah kota atau lingkungan terdekatnya warisan budaya dapat dianggap juga memiliki nilai penting untuk sejarah, ilmu pengetahuan dan kebudayaan (Kasnowiharjo, 2015).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa warisan dan budaya memberi pengaruh besar kepada sektor pariwisata.

Namun begitu, pariwisata juga memberi pengaruh yang sangat kuat terhadap sesuatu warisan budaya. Selain itu, permintaan pariwisata juga dipengaruhi oleh latar belakang tipologi (*typology*) yang memberi nilai-nilai pendidikan kepada wisatawan dan juga berbagai manfaat dapat mereka peroleh ketika perjalanan berlangsung.

Warisan budaya nyata biasanya dibedakan kepada warisan budaya tidak bergerak (*immovable heritage*) dan warisan budaya bergerak (*movable heritage*). Warisan budaya yang tidak bergerak biasanya berada di tempat terbuka seperti, tempat-tempat bersejarah, landskap, bangunan kuno atau bangunan bersejarah (Galla, 2001).

**Tabel 1.1 Contoh bentuk Budaya tak benda di kawasan nagari Parambahan, di Kec. Limo Kaum, Kab. Tanah Datar**

No	Jenis	Keterangan
1	Sepak Takraw	Olah raga
2	Pencak Silat (Silek)	Olah raga
3	Talempong	Seni musik
4	Rebana	Seni musik
5	Saluang	Seni musik
6	Randai	Seni drama
7	Pidato Adat	Seni sastra
8	Pikola Adat	sosial
9	Pengrajin Emas yang berjualan di Batusangkar	Kerajinan Tangan
10	Sulam-sulaman	Kerajinan Tangan

Menurut Rukendi (2010), aspek nyata atau bukan nyata merupakan sebagian dari budaya yang dikembangkan secara terus-menerus oleh masyarakat. Konsep ini dilihat berdasarkan kepada produk atau objek yang dihasilkan oleh budaya tersebut. Produk atau objek budaya ini, merupakan warisan yang dihasilkan oleh masyarakat tersebut. Warisan budaya adalah produk atau hasil budaya nyata dari tradisi- yang berbeda-beda dan juga merupakan nilai-nilai spiritual dari masa lampau yang menjadi elemen

utama dalam jati diri suatu bangsa (Yendo, 2013).

### **1.4.2 Budaya Bukan Nyata (Budaya Tak Benda)**

Untuk menterjemahkan kata *intangible cultural* memang bisa dipakai beberapa kata seperti “budaya bukan nyata”, “budaya tidak wujud” tetapi juga bisa “budaya Tak benda” seperti yang dipakai oleh prof Edy Sedyawati (2002) dari Universitas Indonesia, dalam Seminar Budaya Tak Benda tahun 2002, yaitu sejak istilah ini di populerkannya.

Koentjaraningrat (2004), sebagai ahli antropologi membagi budaya kepada beberapa komponen yang saling berhubungan yaitu sistem budaya (*cultural system*) yang merangkum nilai-nilai yang berwujud dalam nilai sosial dan sistem tradisi. Sistem sosial (*social system*) ialah budaya yang berbentuk kegiatan. dan sistem fisik (*physical system*) adalah merupakan pruduk budaya hasil dari karya manusia. Hubungan antara ketiga-tiga komponen budaya itu adalah merupakan satu kesatuan yang utuh yang menjadikan suatu lingkungan budaya untuk mencapai tahap keharmonian.

Menurut Yendo (2013), budaya tak benda, adalah suatu bentuk budaya yang bersifat bukan benda dan juga merupakan nilai budaya masa lampau. Nilai budaya masa lampau (*intangible heritage*) ini berasal dari budaya lokal yang ada di Indonesia yang merangkum: cerita dan legenda rakyat, bahasa ibu seseorang, sejarah lisan, kesenian (lagu, tari, drama pertunjukan), kemampuan beradaptasi serta keunikan masyarakat setempat.

### **1.4.3 Budaya Nyata (Budaya Benda)**

Menurut Yendo (2013), budaya nyata adalah suatu bentuk budaya yang bersifat benda atau dengan kata lain merupakan hasil budaya nyata. Warisan budaya nyata sering diklasifikasikan kepada warisan budaya tidak bergerak dan warisan budaya bergerak. Warisan budaya tidak bergerak biasanya berada di tempat terbuka dan terdiri dari : situs, tempat-tempat bersejarah, pemandangan alam di darat dan air, bangunan kuno atau bersejarah, serta patung-patung pahlawan.

## **1.5 Masalah Warisan Budaya di Indonesia dan Daerah**

Sebagai sebuah negara yang kaya dengan ke berbagai warisan budaya, Indonesia mempunyai daya tarik wisata tersendiri. Hal ini potensial untuk dikembangkan, dan sebagai salah satu pendorong untuk membangun ekonomi negara, memupuk rasa cinta tanah air, dan memelihara budaya bangsa. Potensi ini hanya dapat dikembangkan lagi untuk menggerakkan sektor ekonomi masyarakat setempat. Salah satu strategi untuk pengembangannya, adalah dengan melakukan tata kelola yang baik dan profesional agar dapat memberikan daya daya tarik yang lebih baik kepada para wisatawan.

Sehingga mereka dapat menikmati daya tarik tersebut dan dalam saat yang sama dapat melanjutkan perjalanan di kawasan pariwisata itu (Ardika, 2012).

Warisan budaya kini telah mendapat perhatian yang meluas, hal ini meningkatkan kesadaran pentingnya konservasi warisan budaya sebagai bukti sejarah kebudayaan etnis di masa lampau untuk tujuan wisata. Disamping itu, peluang ekonomi dalam sektor pariwisata khususnya terhadap warisan budaya dapat dijalankan dengan berbagai jenis perniagaan, pemeliharaan warisan kebudayaan untuk memperbaiki kehidupan orang banyak.

Seandainya warisan budaya dikelola dengan lebih baik dan profesional, warisan budaya ini memerlukan satu pendekatan yang dapat mengkomunikasikan pihak-pihak yang berkenaan, seperti pihak pemerintah sebagai pemegang pengawas politik, pakar-pakar perdagangan dalam bidang ekonomi, dan masyarakat sebagai pemilik (Mitchell, 2009). Kegiatan pariwisata merupakan salah satu usaha dalam memanfaatkan berbagai bentuk aset warisan budaya yang dimiliki negara, baik yang bersifat nyata (*tangible*), maupun bukan nyata (*intangible*).

Selain dari itu, penekanan terhadap pembangunan dalam sektor pariwisata yang berkaitan dengan aset warisan budaya -- dimana ia adalah salah satu daya daya tarik pariwisata -- dapat





### **1.5.1 Kurangnya Penilaian dan Penghargaan Masyarakat Terhadap Aset Budaya**

Menurut Volare dalam pembangunan sektor pariwisata warisan budaya, dapat dipastikan terjadinya penurunan tata kelola aset warisan budaya itu, baik yang bersifat nyata (tangible) ataupun bukan nyata (intangible) terutama yang berlaku di luar wilayah perkotaan.

Umumnya tata kelolanya, masih lagi lemah terhadap aset, dan kurangnya pemahaman keragaman budaya, kelihatan seperti belum adanya lagi kriteria yang jelas dalam menyelamatkan aset warisan budaya terutama untuk aset budaya yang berskala nasional. Permasalahan ini bersumber pada sikap kurang prihatin terhadap keadaan aset warisan budaya yang ada (Volare, 2012).

Permasalahan ini memprihatinkan dan mengancam kepada kepunahan, akibat tidak diperhatikan oleh pemilik budaya, dimana hasil karya budaya asing lebih mendapat tempat ketimbang hasil karya lokal. Hal ini menunjukkan betapa rendahnya tahap rasa cinta dan penghargaan oleh masyarakat terhadap hasil karya budaya bangsanya sendiri.

Dalam konteks memahami budaya, kegiatan utama yang perlu dilaksanakan adalah termasuk menggiatkan usaha memaknai atau menafsirkan aset warisan budaya yang bersifat nyata maupun yang bukan nyata itu melalui sistem perancangan pembangunan dan tata kelola yang lebih baik. Manajemen aset warisan budaya yang baik dan tepat perlu disebarakan kepada seluruh masyarakat dan para wisatawan; aset tidak nyata seperti adat istiadat, persembahan dan lain-lain dapat membantu pengembangan aspek-aspek lain seperti bahan dan emosi (Timothy, 2011)..

Indonesia adalah salah satu negara yang memiliki keunikan budaya yang tersendiri karena keragaman budaya yang dimilikinya. Oleh yang demikian daya tariknya yang cukup tinggi kepada wisatawan dari dalam maupun luar negeri. Namun demikian bagaimanapun juga dalam kenyataannya Indonesia masih lagi belum mampu menjadikan sektor pariwisata sebagai salah satu sektor yang unggul.

### 1. Konsep Parawisata Budaya

Indonesia memiliki produk pariwisata warisan budaya yang sangat beragam. Selain dari potensi daya tarik pariwisata budaya dan pariwisata sejarah, terdapat juga potensi daya tarik budaya masyarakat seperti kesenian rakyat, upacara adat dan cerita-cerita rakyat yang dapat diketengahkan untuk memberikan pengalaman (*eksperience*) baru kepada wisatawan yang datang ke Indonesia. Daya tarik ini seharusnya mampu menjadi dasar untuk pemerintah dalam memperbaiki sektor pariwisata untuk menjadi lebih baik (Couto, N., 2013).



**Kec. Limo Kaum Kab. Tanah Datar dengan berbagai corak perubahan yang menuju kepunahannya, Sumber: Google Maps.**

Sebaliknya keragaman budaya itu juga mengandung banyak



rintangan untuk pembangunan sektor pariwisata warisan budaya. Yaitu kurangnya dukungan dari masyarakat di kawasan aset pariwisata tersebut dan hal ini akan mengakibatkan hasil yang kurang memuaskan. Oleh itu, ini menunjukkan betapa pentingnya membentuk satu peraturan yang akan menjadi panduan kepada pemerintah dan masyarakat dalam melaksanakan pembangunan di dalam sektor pariwisata.



**Gambar 1.8** Dalam perkembangan arsitektur Vernacular di Sumbar, pada masa kolonial masyarakat desa di Minangkabau membangun bangunan model betawi (Batavia), sekarang juga terancam kepunahan. Sumber: Google Maps

Sektor pariwisata memerlukan strategi yang baik dengan pola pembangunan pariwisata yang terencana dan tersusun agar potensi yang dimiliki dapat dikembangkan secara optimum. Halangan lain yang dihadapi dalam pembangunan pariwisata budaya di Indonesia adalah sifat-sifat materialisme yang tinggi dikalangan masyarakat kini kelihatan sudah mulai meninggalkan nilai-nilai luhur budaya bangsa serta terjadinya kemerosotan

akhlak moral pada sebagian masyarakat (Gustia, 2015).

Dapat dikatakan bahwa warisan budaya sebenarnya merupakan satu sumber informasi yang membawa pesan masa lampau untuk panduan generasi masa kini dan masa depan.

Warisan budaya yang dimaksud ada yang berbentuk warisan budaya yang berupa benda berbentuk nyata dan bukan nyata, sebagai satu simbol atau ikon yang belum diuruskan secara baik.

Menurut Ahimsa dan Arwan (2004) terdapat empat jenis simbol atau ikon yang dapat dikenal pasti dan dikategorikan sebagai warisan budaya. Simbol atau ikon warisan budaya yang dimaksudkan ialah:

- 1) Pertama adalah benda-benda fisik atau *material culture* yang merangkum seluruh objek hasil ciptaan manusia, yang terdiri dari objek yang berukuran agak kecil sehingga objek yang sangat besar.
- 2) Kedua adalah pola-pola perilaku yang merujuk kepada adat-istiadat sebuah kebudayaan tertentu. Bentuk kedua meliputi hal-hal kehidupan seharian, seperti pola makan, pola kerja, pola belajar, pola berdoa, sehingga pola-pola yang bersangkutan dengan kegiatan sebuah komunitas.
- 3) Ketiga adalah sistem nilai atau pandangan hidup yang berupa falsafah kehidupan atau kearifan lokal dari suatu masyarakat dalam memandang atau memaknai lingkungan sekitarnya.
- 4) Keempat adalah lingkungan yang dapat menjadi sebagian dari tinggalan budaya karena lingkungan memainkan peranan sebagai bagian yang tak terpisahkan untuk terciptanya kebudayaan itu sendiri.

Masalah yang timbul adalah tidak semua orang dapat memberi makna warisan budaya itu, sebagai dasar budaya yang berkembang saat ini. Akibatnya tidak semua golongan masyarakat menghargai dan mau memelihara warisan kebudayaan masa lampau itu. Memang terdapat perbedaan pandangan terhadap warisan budaya itu dikalangan masyarakat, dimana terdapat segelintir golongan masyarakat yang tidak setuju jika warisan budaya itu perlu konservasi dan dipelihara. Oleh itu, usaha-usaha dalam

mendidik masyarakat secara luas perlu dilaksanakan, dan salah satu prinsipnya adalah dengan memanfaatkan warisan budaya sebagai peluang dalam sektor pariwisata (Rafiq, 2014).

Nilai warisan budaya lokal yang bersumber dari budaya suku bangsa telah mengikis budaya asli, bercampur aduk dengan unsur-unsur budaya luar yang diserap tanpa saringan budaya. Hal ini, menyebabkan masyarakat cenderung untuk tidak lagi menggunakan nilai-nilai budaya aslinya, dalam kehidupan. Terjerumus dalam kancah pergaulan budaya bangsa dan berinteraksi dengan budaya global. Oleh itu, pemahaman terhadap kekayaan budaya dan keragaman warisan budaya yang dimiliki adalah salah satu kekuatan dan kelebihan daya saing yang dapat dibanggakan dan mempunyai kekuatan produksi yang tinggi. Dengan memahami bagaimana pengaruh negatif budaya global terhadap kebudayaan local, hal ini akan menarik minat kembali kepada keunggulan budaya sendiri supaya mampu bersaing secara global. Pembangunan aset warisan budaya asli sangat diperlukan disamping aspek manajemen yang mampu untuk meningkatkan keberdayaannya dan juga sebagai sumber utaman dalam sektor ekonomi (Appadurai, 2012).

## **1.5.2 Keberadaan (Eksistensi) Warisan Budaya Asli**

Dalam perspektif pariwisata, warisan budaya dianggap sebagai bahan dasar atau modal untuk melaksanakan pariwisata budaya. Dan dianggap sebagai salah satu jenis pariwisata yang bertujuan untuk melihat dan menyaksikan hasil kebudayaan sesuatu etnik atau bangsa (Yoeti, 2011).

Pariwisata budaya menjadi semakin menarik karena pariwisata jenis ini dianggap mempunyai *unsur pendidikan*, karena warisan budaya itu menyimpan nilai-nilai yang mencerminkan pikiran dan ajaran-ajaran orang tua masa lalu, yang tidak saja memberikan gambaran mengenai budaya masa lampau, tetapi juga ajaran-ajaran yang berguna untuk kehidupan manusia masa kini. Salah satu bentuk peninggalan budaya Minangkabau terlihat dari makna ukirannya (Lihat Box 1.1 )

**Box 1.1**

**LUMUIK HANYUIK**



Lumuik Hanyuik adalah salah satu motif ukiran Minangkabau yang merupakan motif warisan budaya yang telah ikut mencatat perjalanan sejarah masyarakat Minangkabau. Dalam khazanah kebudayaan Minangkabau, sebuah motif ukiran bukan hanya sebuah hasil budaya berkesenian yang tanpa makna. Ada sebuah filosofi di balik hasil karya itu, ada latar belakang sejarah yang disimpan di dalam nya. Petatah petitih berikut ini menggambarkan latar belakang filosofi dari motif Lumuik Hanyuik :

Motif ukir Lumuik Hanyuik (lumut hanyut) dalam pepatah dikatakan;

*Nan bak Lumuik Hanyuik, tampek bagantuang indak ado, urang mamacik indak namuah (seperti lumut hanyut, tempat bergantung tidak ada, orang memegang tidak mau), pepatah ini menggambarkan seseorang atau sekelompok orang yang hidup terkatung-katung orang tidak mau menolong, tidak dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan bersama dengan lingkungan dan masyarakat.*

Motif lumut hanyut melambangkan dan mengandung nilai filosofi keteguhan pendirian asal tidak terlepas dari akar ketika air besar, kelihatannya seperti hanyut uratnya teguh bepegang pada tempat tumbuh. Tetapi jika terlepas dari tempat tumbuhnya, maknanya terlepas dari Prinsip adat, hal ini akan mengakibatkan hidup menjadi tidak jelas arah dan tujuan. Hal inilah yang dinasehatkan pada anak dan kemenakan harus teguh memegang adat dan agama supaya hidup damai dan bahagia,

*Walaupun dipesong aia nan hilia lumuik taguah di akanyo. Bantuaknyo nan anyuik namun inyo bataan ditampat tumbuah( Walau- pun dipesong air yang hilir lumuik teguh diakarnya. Bentuknya yang anyuik namun dia bertahan di tempat tumbuh).*

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa motif ukir lumuik anyuik mengandung makna dan nilai-nilai falsafah orang yang berpendirian, jika lumut tetap pada tempat tumbuhnya, walaupun terlihat seperti hanyut, tetapi tidak hanyut, artinya orang yang teguh pendiriannya.

Sumber: Efrizal, 2018, Kajian Fungsi ,Bentuk dan Filosofi Ukiran Minangkabau, Solok: Berkah Prima

### 1.5.3 Sejarah Perlindungan Kepada Budaya Asli

Di Indonesia, perlindungan warisan budaya telah dilakukan sebelum zaman kemerdekaan yaitu melalui pendirian Jawatan Purbakala oleh Pemerintah Hindia Belanda (*Oudheikundige Dienst in Nederlandsch-Indie*) pada tahun 1913. Lembaga tersebut berperan dalam menyusun, mendaftar, mengawasi, mengambil tindakan atas kerusakan peninggalan purba, dan melakukan penyelidikan purba di seluruh kepulauan (Axioma, 2006).

Wujud warisan budaya semakin mendapat perhatian dengan adanya enakmen "*Monumenten Ordonantie* (MO) Stb. Nomor 238, Tahun 1931 "yang memuatkan larangan mengekspor, memperbaiki, memusnahkan, mengubah keadaan, bentuk, atau peng-

gunaan benda-benda purba tanpa izin Kepala Dinas Purbakala (Yondri, 2011).

Setelah zaman kemerdekaan, peranan pemerintah dalam memkembangkan warisan budaya dikelola berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945. Penjelasan masalah 32 menyatakan bahwa kebudayaan lama dan asli sebagai kebudayaan bangsa harus dikembangkan untuk mempertingkatkan tahap kemanusiaan.

Warisan budaya yang dimiliki oleh Indonesia, berdasarkan suku dan daerah yang ada adalah sangat banyak jumlahnya. Walau bagaimanapun, hanya beberapa saja yang diketahui oleh umum seperti daerah Bali yang terkenal dengan perpaduan agama Hindu dengan budaya masyarakat Bali.

Contoh lain adalah daerah Sumatera Utara kaya dengan adat dan budaya masyarakat Batak yang sudah dikenal secara luas oleh para wisatawan disamping aset warisan budaya seperti bangunan tradisionalnya yang dikenal sebagai rumah batak.

Di daerah Sulawesi Selatan pula terkenal dengan rumah adat Toraja atau yang biasa dipanggil sebagai *Tongkonan*, dimana kata *tongkonan* itu sendiri berasal dari perkataan *tongkon* yang bermaksud menduduki atau tempat duduk. Ia dikatakan sebagai tempat duduk karena dahulunya ia menjadi tempat berkumpulnya bangsawan Toraja yang duduk dalam "*tongkonan*" semasa berbincang. Selain berperanan sebagai tempat tinggal, rumah adat ini juga mempunyai peranan dalam sosial budaya yang berkasta di dalam masyarakat setempat. Masyarakat Suku Toraja menganggap rumah *tongkonan* itu sebagai ibu, manakala "*alang sura*" (lumbung padi) dianggap sebagai bapa.

Daerah Jogjakarta pula dikenal dengan budaya keraton atau budaya istana yang masih dipelihara dengan baik sehingga kini. Ke semuanya ini merupakan aset warisan budaya yang sudah dikenal dan telah dimanfaatkan sebagai ikon pariwisata di daerah masing-masing (Ahimsa dan Arwan,2004).

Pembangunan di kawasan pariwisata warisan budaya merupakan salah satu bentuk konkrit dalam konservasi budaya. Meskipun begitu, manfaat dari pembangunan pariwisata yang mempunyai nilai-nilai pemeliharaan aset budaya ini masih belum lagi

terlaksana dengan baik. Oleh yang demikian, satu perancangan diperlukan agar warisan budaya ini dapat berfungsi dengan lebih optimum dalam mempertingkatkan pemahaman masyarakat tentang kepentingan karya-karya budaya bangsa khususnya dalam bentuk tata kelola kebudayaan dan pariwisata yang lebih baik.

Pernyataan adanya *kawasan pariwisata budaya* mengandung makna adanya kesepakatan tentang peraturan dan tatakelola dasar yang dapat dipakai sebagai kepastian hukum, mempermudah dan mempelancar kerja pelaku-pelaku di bidang kebudayaan dan pariwisata sehingga dapat aktif secara harmonis.

Kawasan pariwisata budaya berdasarkan kepada dua kepentingan yaitu (1) mengembangkan kebudayaan, dan (2) merupakan bagian penting dalam mengembangkan budaya lokal yang mempunyai nilai *unique selling point* sebagai dasar untuk memasyarakatkan keunggulan komparatif dari segi budaya dan pariwisata (Abdullah, 2013).

#### **1.5.4 Aset Budaya Minangkabau Sebagai Modal Pariwisata Budaya dan Permasalahannya**

Mengenai bagaimana dan apa budaya Minangkabau, sebenarnya lebih detil dibicarakan pada bab II. Bagian ini hanya untuk melihat secara ringkas masalah pariwisata Budaya. Sebenarnya budaya Minangkabau memiliki keunikan tersendiri, karena merupakan satu-satunya daerah yang melaksanakan sistem *matrilineal* yaitu suatu sistem yang mengatur kehidupan dan tata tertib sesuatu masyarakat yang berkaitan dengan hubungan garis keturunan suku ibu. Dengan demikian anak lelaki merupakan waris dari ibunya. Dengan demikian maka seorang ayah tidak bisa memasukkan anaknya ke dalam ahli waris sebagaimana yang berlaku dalam sistem *patrilineal*. Oleh itu, waris dan harta pusaka hanya dapat diturunkan menurut garis keturunan ibu saja. Disamping itu, daerah ini juga terkenal dengan rumah adat Minangkabau yang dipanggil dengan nama rumah “gadang”. Rumah gadang adalah simbol dari kebesaran sukunya atau kaum masyarakat Minangkabau. (Asri, 2004).

Namun demikian banyak dari bangunan tradisional itu dalam

keadaan yang memprihatinkan, karena banyak yang ditinggalkan dan tidak diperhatikan lagi oleh pemiliknya.

Keadaan ini turut berlaku di Kabupaten Tanah Datar dimana terdapatnya banyak kawasan warisan budaya Minangkabau yang tidak dimanfaatkan secara optimum, karena tidak dipelihara, dibiarkan begitu saja dan tidak didiami. Apabila kegiatan - kegiatan pemeliharaan rumah tradisional ini tidak dilakukan dengan baik maka hal ini akan menyebabkan kemusnahan terhadap aset warisan budaya bangsa yang bernilai dari segi arsitektur yang unik ini.

Ancaman kemusnahan identitas bangunan tradisional Minangkabau ini telah umumnya telah berada pada tingkat yang mengkhawatirkan. Oleh itu, kegiatan pariwisata perlu mewujudkan satu usaha yang berkelanjutan dalam rangka pemeliharaan dan juga dalam rangka mengontrol pembangunan pariwisata warisan budaya (BPPI, 2011).

Persoalan yang sering timbul adalah sejauh mana *pariwisata warisan budaya* dapat membantu dalam konservasi aset warisan kebudayaan Minangkabau dan khususnya untuk Kabupaten Tanah Datar yang di bahas dalam buku ini. Oleh karena itu, satu konsep tata kelola diperlukan dalam mengubah pariwisata yang sifatnya umum kepada pariwisata jenis warisan budaya. Warisan budaya banyak dimanfaatkan sebagai daya tarik pariwisata, karena terdapatnya peningkatan kegiatan dalam pariwisata budaya (Alvares, 2015).

### **1.5.5 Konvensi-Konvensi (Kesepakatan) dan Peran Badan Parawisata Dunia**

Badan Pariwisata Dunia atau *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO, 2015), mendefinisikan wisatawan sebagai seseorang yang pergi atau tinggal di tempat-tempat yang di luar kebiasaan mereka untuk cuti dengan tidak melebihi jangka waktu masa satu tahun.

Menurut McKercher dan du Cros (2002), pariwisata budaya hanya dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang tidak ada batasan



kegiatannya maupun pengalamannya. Definisi yang kaku tentang pariwisata budaya biasanya dihindarkan, dan karena itu dalam memberikan definisi tentang pariwisata budaya sering dinyatakan sebagai hanya perjalanan seseorang ke suatu tempat yang memiliki daya tarik tertentu. Oleh itu, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang pergi ke kawasan yang mempunyai daya tarik pariwisata, maka orang itu adalah seorang wisatawan budaya. Hal ini disebabkan kegiatan yang dilakukan oleh wisatawan di tempat itu adalah sesuatu kegiatan pariwisata budaya.

McIntoch *et.al* (2010), melihat dan mendefinisikan pariwisata secara umum, dia mengategorikan pariwisata kepada sembilan kategori yaitu: (1) kegiatan yang menyenangkan, (2) Berbelanja, (3) *Entertainment* (persembahan drama, persembahan musik, televisi, wayang gambar, perayaan, pameran), (4) Rekreasi, (5) *Special Events*, (6) Museum dan galeri kesenian, (7) Olahraga, (8) Taman, (9) Makanan dan minuman.

Inskeep (1994) menyatakan bahwa dari sisi perancangan dapat dilihat dengan mencatat semua jenis pariwisata yang berdasarkan kepada semua kegiatan yang dilakukan oleh wisatawan. Misalnya (1) pariwisata kota, (2) pariwisata berdasarkan resort, (3) pariwisata bersepeda, (4) pariwisata bertema kesehatan, (5) pariwisata perahu di sungai, (6) pariwisata desa, (7) pariwisata di kawasan pergunungan, (8) pariwisata karnaval (Perayaan), (9) pariwisata tempat kediaman, (10) pariwisata konvensi, (11) pariwisata agro, (12) pariwisata berorientasi pengangkutan, (13) pariwisata memancing, (14) pariwisata *trekking*, (15) pariwisata air, (16) pariwisata perahu layar, (17) pariwisata berburu, (18) pariwisata dengan penyiaran, (19) pariwisata eko, (20) pariwisata etnik, (21) pariwisata komunitas, (22) pariwisata agama, (23) pariwisata anak-muda dan (24) pariwisata nostalgia.

Seterusnya termasuk juga pariwisata bertemakan kepada (25) pendidikan, (26) pariwisata lomba motor dan juga (26) pariwisata lumba lembu. Ke semua jenis pariwisata ini adalah sangat diminati oleh wisatawan.

Buku ini sebenarnya ingin membahas jenis pariwisata budaya yang definisinya telah diberikan oleh berbagai pihak seperti yang

sudah dibicarakan di atas. Fokus tulisan dalam buku ini adalah untuk melihat pariwisata budaya yang berdasarkan kepada produk budaya dalam konteks pemahaman yang luas dari buatan manusia yang bercirikan *tangible* maupun *intangible*. Aset warisan budaya seharusnya adalah dalam bentuk aslinya dan tanpa direkayasa kepada bentuk baru, warisan budaya harus sesuai dengan kenyataan McKercher dan du Cros, (2002).

Berdasarkan realitasnya McKercher dan du Cros (2002) menyatakan bahwa konsep pariwisata budaya adalah keterlibatan pengunjung yang langsung ke dalam kegiatan dikawasan destinasi, disamping terdapatnya kumpulan produk budaya yang ditawarkan di kawasan tersebut maupun kawasan pariwisata yang diklasifikasikan sebagai budaya.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.10 Tahun 2009, pariwisata ialah kegiatan yang didukung oleh penghargaan dan dukungan berbagai pihak seperti masyarakat, swasta dan pemerintah.

Damanik dan Wiber (2006), menyatakan pariwisata ialah fenomena pergerakan manusia, benda dan perolehan kesenangan, yang sangat kompleks. Kegiatan ini terkait atas hubungan antara organisasi seperti institusi dan individu, perolehan kesenangan, dan lain-lainnya.

Pariwisata merupakan suatu kegiatan yang dapat memberikan dampak yang besar kepada sebuah negara. Umumnya terdapat usaha kegiatan pariwisata antara negara yang menjalin usaha yang sama yang dapat menyumbang kepada devisa negaranya, diantaranya adalah Mesir, Turki, Monaco dan termasuklah Indonesia. Data yang dikeluarkan oleh UNWTO (2015) menyatakan bahwa kegiatan sektor pariwisata pada tahun 2010 merupakan hasil pendapatan tertinggi berbanding dengan sektor lain dengan menghasilkan devisa sejumlah US \$ 476 billion dan dapat meningkat 5-6% dalam setahunnya (UNWTO 2015).

Selain memberikan dampak yang besar, pariwisata juga menjanjikan peluang pekerjaan yang paling banyak di dunia, bahkan menjadi penyumbang utama kepada hasil pendapatan kepada negara-negara di kepulauan Pasifik seperti: Thailand dan

juga Bali. Sektor pariwisata ini dapat melibatkan berbagai jenis tenaga kerja sejak dari operator pariwisata sapai kepada keterlibatan penduduk lokal secara langsung atau tidak langsung. Dan hal ini juga dapat diapresiasi wisatawan (Ginanjari, 2012).

**Tabel 1.2 Daftar kedatangan Wisatawan di Sumatera Barat**

Asal wisatawan	Tahun	2011	2012	2013	2014	2015
luar negeri		30.585	32.768	44.135	54.522	63.435
Luar Sumatera Barat		1.954.728	2.006.052	2.154.697	2.304.697	19.245.231
Luar Sumatera		7.649.731	8.844.462	8.802.129	11.434.511	26 195.135
<b>Jumlah</b>		<b>9.635.044</b>	<b>10.883.282</b>	<b>11.000.961</b>	<b>13.793.730</b>	<b>45.503.801</b>

Sumber: Pusdatin, Kemenparekraf, 2014 dan BPS Sumbar 2016

Pembangunan pariwisata menjadi salah satu pendapatan utama untuk kebanyakan negara-negara yang sedang berkembang (UNWTO, 2015). Pariwisata adalah industri terbesar di dunia yang dapat mengatasi pendapatan industri-industri lainnya seperti industri **mobil, baja, elektronik dan pertanian** karena ia telah dideklarasikan oleh *World Travel and Tourism Council (WTTC, 2009)*. Untuk beberapa negara, pariwisata adalah komoditi terbesar dalam perdagangan antarabangsa dan merupakan antara tiga industri besar yang lain (McIntosh *et. al*, 2010). Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Barat (2016) mencatatkan jumlah kedatangan wisatawan dari dalam maupun luar negeri terus meningkat. Pada tahun 2011 jumlah kedatangan wisatawan adalah sebanyak 9.635.044 orang, manakala hal ini mengalami peningkatan pada tahun 2012 yaitu sebanyak 10.883.282 orang. Pada tahun

2013 jumlah kedatangan wisatawan ke Sumatera Barat adalah sebanyak 11.000.961 orang dan padatahun 2014 adalah sebanyak 13.793.730 orang.

Kedatangan wisatawan yang paling banyak adalah pada tahun 2015 karena pada tahun itu berlangsung beberapa kegiatan yang bertaraf internasional, kedatangan wisatawan pada tahun 2015 adalah sebanyak 45.503.801 orang. Daftar kedatangan wisatawan di Sumatera Barat adalah seperti yang terdapat dalam Tabel 1.2.

## 1.6. Beberapa Bentuk Pariwisata Budaya di Indonesia

Pariwisata budaya bukanlah pariwisata yang baru diperkenalkan, namun jenis pariwisata ini tidak disebut secara jelas dan terperinci. Kini, pariwisata budaya merupakan salah satu jenis pariwisata yang dapat dikembangkan lagi. Pariwisata budaya ini memberi kesan positif kepada wisatawan dan juga masyarakat. Selain itu, pariwisata budaya juga memberi kesan positif dalam sektor ekonomi negara dan budaya (Barker, 2013).

Timothy (2011), menerangkan bahwa pariwisata budaya yang disebut sebagai *heritage tourism* biasanya bergantung kepada elemen hidup atau sesuatu yang terbentuk dari budaya dan membawa kepada penggunaan masa lampau yang *tangible* dan *intangible* sebagai kajian pariwisata. Hal ini meliputi budaya yang ada sekarang, budaya yang diturunkan dari masa lampau, warisan jenis *non-material* seperti musik, tarian, bahasa, agama, masakan tradisi, seni dan *festival* dan warisan *material* seperti lingkungan budaya yang berbentuk monumen, Museum, bangunan bersejarah, istana, runtuhan arkeologi dan peninggalan.

MacCannel (1992) dalam Sukawi (2009) mempersoalkan "pengkomoditaskan" (*commodification*) budaya yang mana budaya hanyalah menjadi pelayan dari yang menggunakan sehingga nilai-nilai mendalam, fungsi-fungsi sosial dan *authenticity* (keaslian) telah hilang atau semakin berkurang. Suranti (2005) menjelaskan bahwa istilah keaslian (*authenticity*) dapat mencerminkan suatu benda, budaya atau lingkungan secara mendalam.

Menurut McKercher dan du Cros (2002), pertama: perkembangan pariwisata budaya sejalan dengan munculnya anggaran biaya sewaktu-waktu dalam keperluan untuk menjaga aset budaya dan warisan budaya yang semakin berkurang itu. Dia juga menyatakan bahwa pariwisata dapat dilihat seumpama pisau bermata dua untuk komunitas tata kelola warisan budaya yaitu yang pertama adalah keperluan wisatawan memberikan justifikasi politik dan ekonomi yang kuat untuk memperluas kegiatan pembaikan.

Kedua adalah peningkatan kunjungan dan perjalanan, pemakaian yang berlebihan, pemakaian yang tidak sesuai dan komodifikasi aset yang sama tanpa menghargai nilai budaya yang memberikan ancaman kepada integritas asset budaya. Pengkomodifikasian ini seringkali bertentangan dengan prinsip-prinsip tata kelola warisan budaya.

McKercher & du Cros (2002), menjelaskan bahwa pariwisata budaya terdiri dari empat elemen yaitu (1) pariwisata, (2) Penggunaan aset warisan budaya, (3) Penggunaan produk dan (4) Pengalaman wisatawan budaya. Menurut McKercher & du Cros, pariwisata budaya merupakan salah satu produk utama dalam pariwisata yang muncul di akhir 1970an. Ketika itu pengendali Dinas pariwisata dan pengkaji pariwisata mula menyadari bahwa beberapa orang pejalan kaki melakukan perjalanan sebenarnya bertujuan untuk memahami dengan lebih mendalam tentang budaya atau tinggalan sejarah di tempat yang mereka kunjungi

Menurut Ardika (2012), pariwisata budaya didefinisikan sebagai perjalanan individu dari berbagai komunitas luar yang berminat dengan daya daya tarik sejarah, seni, pengetahuan, gaya hidup atau warisan budaya sebuah kawasan. Selanjutnya menurut *The Cultural Tourism Industry Group* (2000), pariwisata budaya merupakan suatu hiburan maupun pengalaman yang mendidik dan menggabungkan kesenian dengan warisan alam, sosial dan sejarah. Ini merupakan salah satu pilihan pariwisata yang mendidik masyarakat untuk mengenai aspek-aspek pandangan, kesenian, seni bina, dan sejarah untuk tempat-tempat

tertentu. Berdasarkan pandangan inilah kemudian pada bab II di bahas agak rinci mengenai sejarah dan budaya minangkabau yang akan di uraikan dalam buku ini.

Menurut Abdullah (2013), pariwisata budaya adalah merupakan suatu bentuk perjalanan oleh masyarakat yang keluar dari tempat asalnya yang mana mereka meminati tempat-tempat bersejarah, kesenian, ilmiah atau gaya hidup sebuah komunitas, wilayah, kumpulan atau institusi. Appadurai (2012) pula menyatakan bahwa pariwisata kebudayaan ini merupakan pariwisata berbentuk pengalaman yang melibatkan pengaruh dari pagelaran kesenian, seni visual, dan festival sebuah masyarakat.

### Box 1.2 Faktor Budaya dan Keinginan Merasai Pengalaman Budaya



Kisah Perjalanan dan Perjalanan seorang Turis Malaysia ( Syed Amran)

4 Maret 2015. Catatan percutian ke Padang dan Bukittinggi diteruskan....

*Kami then dibawa Muslim untuk makan tengahari di Rumah Makan Pak Datuk yang terletak di Padang Panjang. Hidangan kami tengahari tu ialah Nasi Padang, what else kan...hihi. Ini lah kali pertama buat kami berdua makan nasi padang yang authentic actually.*

*Saya siap masuk ke tempat penyediaan hidangan. Waaahhh! Banyak sungguh jenis2 lauk pauknya. Mana yang nak disajikan*

akan diletak dalam piring2 kecil dan dihantar ke meja. Cukup selesa restoran ni bagi kami.

Kami tak pilih mana satu lauk yang nak dimakan karena dah siap dipilih dalam package. Kami ok je sebab kalau nak pilih sendiri tak tahu yang mana sedap. Kami dihidangkan dengan 8 jenis lauk pauk. Banyak tu. Kalau kami yang pilih sendiri pastinya cuma 3 atau maximum pun 4 jenis je. Well, since dah dalam package and all is already paid for, kami pun try la to enjoy as much as possible. Sampled each of the dishes. Luckily each dishes tu cuma small portion je. Risau saya takut membazir. And much to our surprise semuanya sedap2 belaka! Like, seriously! Syukur Alhamdulillah.

Saya sendiri makan nasi cuma sikit sahaja sebab nak meratah lauk.. hihhi..



Sumber: <http://agarakutidaklupa.blogspot.com/2015/03/padang-dan-bukittinggi-day-01-part-02.html>

Astra dan Semadi (2014), menyatakan konsep pariwisata budaya dapat dilihat dari dua sudut, yang pertama ialah kecenderungan para pengunjung untuk pergi ke sebuah destinasi karena dipengaruhi oleh faktor budaya dan kegiatan yang dilakukan di sebuah kawasan yang berkaitan dengan budaya. Faktor tersebut adalah keinginan untuk merasai atau (*experiencing*) pengalaman budaya berada dikalangan masyarakat lokal. Dari sudut yang kedua pula ialah pariwisata budaya disebabkan oleh produk

budaya yang memiliki nilai khas yang ditawarkan di sebuah kawasan. Unsur yang paling penting dalam sektor pariwisata adalah daya tarik pariwisata itu sendiri dimana daya tarik pariwisata budaya perlu mempunyai daya daya tarik yang bersifat empiris yang dapat diserap atau dihayati. Daya tarik wisatawan untuk pariwisata budaya ialah meliputi aspek barang dan kegiatan (Appadurai 2012).

- 1) Barang yang menarik pariwisata budaya ialah barang yang merupakan hasil dari kegiatan manusia, misalnya rumah tradisi, tempat ibadat, kerajinan tangan, dan sebagainya. Selain itu, daya tarik ini merupakan barang yang terdiri dari pada alam sekitar yang telah diubah suai oleh manusia untuk dijadikan sebuah daya tarik yang unik dan menarik. Sebagai contoh gua alami yang diubah menjadi tempat tinggal manusia atau tempat bersembunyi, pemandangan kawasan sawah yang kelihatan sangat indah dari jauh, sungai yang mengalir dengan teknologi tertentu yang mengagumkan, dan sebagainya.
- 2) Kegiatan yang menarik pariwisata budaya ialah kegiatan yang dapat dibedakan kepada beberapa jenis kegiatan seperti: (a) Kegiatan seharian yaitu kegiatan yang dapat dilihat pada setiap hari dalam masyarakat yang dikunjungi seperti kegiatan memasak, jenis pekerjaan seharian masyarakat dan sebagainya. (b) Kegiatan khusus yang manahnya terdapat pada masa-masa tertentu saja seperti upacara keagamaan, upacara amal (ritual, upacara perkawinan dan sebagainya).

Kegiatan - kegiatan ini tidak semestinya khusus kepada golongan dewasa saja karena kegiatan golongan muda juga dapat dijadikan sebagai daya daya tarik wisatawan. pariwisata kebudayaan dapat diartikan sebagai suatu kawasan yang digunakan untuk mewujudkan keragaman budaya yang berkembang pada sebuah kawasan yang mengandung abstrak, kegiatan dan barang untuk tujuan meningkatkan pariwisata kebudayaan (Goeldner dan Ritchie, 2003).

Pariwisata kebudayaan memiliki fungsi sebagai pusat untuk



kegiatan budaya yang mengandung nilai kehidupan terutama kegiatan - kegiatan yang mengkaitkan hubungan seni dan budaya. Untuk meningkatkan sektor pariwisata, pembangunan pariwisata dan peningkatan pembangunan kesenian yang terdapat di daerah-daerah perlu disesuaikan dengan keadaan dan situasi untuk potensi budaya di kawasan itu (Dieny, 2007).

Menurut Pitana (2009:74), motivasi wisatawan ialah keinginan untuk melakukan perjalanan dalam melihat cara hidup dan budaya negara yang lain serta keinginan untuk mempelajari budaya tersebut. Kebudayaan merupakan hasil karya manusia dimana proses adaptasi dengan lingkungan yang merangkum beberapa aspek serta memberikan identitas untuk kelompok maupun kawasan yang mempunyai kesamaan.

Berdasarkan kesamaan yang dimiliki ini, menurut Ardiwidjaja (2013:4) kebudayaan dikumpulkan menjadi tiga, yaitu :

- 1) Budaya Hidup. Budaya hidup adalah kehidupan kegiatan khas masyarakat yang berbentuk keperluan dasar dan identitas kumpulan termasuk kerajinan, sejarah daerah, seni bina, makanan tradisional, bahasa, kepercayaan, dan kesenian.
- 2) Kebijakanaksanaan dan Teknologi. Kebijakanaksanaan dan teknologi merupakan kearifan dan teknologi pada masa lampau yang memberi pengaruh kepada kehidupan masa kini yang merangkum kehidupan sosial, ekonomi, politik, estetika, dan mata pencarian (cara hidup masyarakat).
- 3) Warisan Budaya. Warisan budaya merupakan warisan masa lampau yang merangkum artefak, monumen, manuskrip, adat istiadat, dan tradisi.

Hal inilah yang membedakan pariwisata budaya dengan kegiatan pariwisata lain. Selain itu, kebudayaan yang dimiliki oleh sesuatu tempat dengan tempat yang lain mempunyai perbedaan ciri-ciri khas yang tertentu. Menurut Warpani (2007), kawasan pariwisata budaya merupakan suatu kawasan yang memiliki bangunan bersejarah dan kegiatan khas masyarakat lokal sebagai potensi utama yang dimanfaatkan untuk menarik wisatawan ke kawasan tersebut dengan tujuan memperluaskan pengetahuan,

bersenang-senang serta mengenal hasil kebudayaan setempat.

Pariwisata budaya merupakan kegiatan pariwisata yang bertujuan untuk menarik wisatawan melalui metode untuk menikmati hasil kebudayaan suatu bangsa, menyaksikan *cultural events*, dan tata cara hidup sehari-hari masyarakat lokal dengan memberikan pengetahuan, pemahaman serta memperkenalkan keragaman budaya setempat yang bertujuan untuk mendukung usaha pelestarian budaya tersebut beserta lingkungan sekitarnya (Truscott, 2013).

Menurut ICOMOS, salah satu jenis pariwisata yang sedang berkembang di Indonesia adalah pariwisata budaya. Pariwisata budaya ini adalah salah satu jenis pariwisata yang menjadikan budaya sebagai daya tarik utama. International Council on Monuments and Sites (ICOMOS, 2011), menyatakan bahwa pariwisata budaya adalah meliputi semua pengalaman yang diperoleh oleh para pengunjung yang datang dari kawasan yang mempunyai budaya yang berbeda dari lingkungan tempat tinggalnya. Dalam pariwisata budaya, pengunjung akan dibawa untuk mengunjungi dan mengenal budaya dan komunitas lokal, menikmati pemandangan, nilai dan gaya hidup lokal, Museum dan tempat bersejarah, seni persembahan, tradisi dan masakan dari penduduk lokal atau komunitas asli. Pariwisata budaya merangkum ke semua aspek dalam perjalanan untuk mempelajari gaya hidup maupun pemikiran (Goeldner, 2003).

Pariwisata budaya juga merupakan salah satu jenis pariwisata yang berdasarkan kepada tempat, kesenian, tradisi, upacara-upacara, dan pengalaman merakam suku bangsa, yang mencerminkan keragaman dan identitas masyarakat lokal.

Secara konseptual berdasarkan rujukan definisi dan acuan yang ada, pariwisata budaya adalah suatu “konsep” pembangunan pariwisata berdasarkan sumber budaya yang bertujuan untuk mendukung usaha-usaha pemeliharaan budaya serta lingkungan disekitarnya. Prinsipnya adalah dengan meningkatkan keterlibatan masyarakat untuk memanfaatkan secara terus-menerus sumber budaya yang ada sebagai daya tarik pariwisata disamping dapat meningkatkan kesejahteraan hidup

masyarakat setempat. Setiap individu mempunyai pemahaman yang berbeda-beda, pariwisata budaya juga diartikan sebagai pariwisata yang berkaitan dengan daya cipta seperti opera, tari, dan lukis. Disamping juga dapat diartikan sebagai pariwisata yang berkaitan dengan cipta karsa, seperti tradisi, sejarah, bahasa, adat istiadat, dan selainnya ( Marsono & Widyarini, 2011).

Pariwisata budaya dalam rangka pemeliharaannya, peranan masyarakat lokal sebagai yang memiliki kebudayaan lebih diutamakan dalam memilah komponen budaya yang mana dapat untuk dimanfaatkan untuk kepentingan pariwisata. Oleh itu, dalam menampung kepentingan tersebut, beberapa masalah yang perlu di perhatikan dalam mem kembangkan pariwisata budaya ialah:


- 1) Pariwisata budaya adalah merupakan kegiatan perjalanan seseorang atau sebuah kumpulan orang untuk melihat, mengkaji, mengetahui, dan memahami kebudayaan (tradisi, tingkah laku, kerajinan, kesenian, dan lain-lain) masyarakat di suatu tempat pada suatu masa tertentu.
- 2) Pariwisata budaya adalah suatu kegiatan perjalanan seseorang atau kumpulan untuk mengkaji, melihat, mengetahui, dan memahami sesuatu yang berbeda dengan kehidupan seharian, yang biasanya dilakukan dalam jangka masa tertentu.
- 3) Pariwisata budaya adalah kegiatan perjalanan seseorang atau kumpulan untuk melihat, meneliti, mengetahui, dan memahami kebudayaan masyarakat di suatu tempat dari masa ke masa (bukan hanya kebudayaan yang bersifat tradisional saja melainkan kebudayaan yang sudah dipengaruhi oleh kebudayaan lain).
- 4) Pariwisata budaya yang berhubung kait dengan daya tarik lokal, menghasilkan nilai tambah dan bermanfaat, serta terus-menerus.
- 5) Pariwisata budaya yang berhubung kait dengan kemudahan, akses, modal, dan sistem informasi.

## BAB II

# KEBUDAYAAN DAN ADAT MINANGKABAU SEBAGAI ASET PARIWISATA BUDAYA

---

### 2.1 Kebudayaan Minangkabau

udaya Minangkabau adalah kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat Minangkabau dan berkembang di seluruh kawasan ini berikut daerah perantauan Minangkabau. Budaya ini merupakan salah satu dari dua kebudayaan besar di Nusantara yang sangat menonjol dan berpengaruh. Budaya ini memiliki sifat egaliter, demokratis, dan sintetik, yang menjadi anti-tesis Untuk kebudayaan besar lainnya, yakni budaya Jawa yang bersifat feodal dan sinkretik. [1]

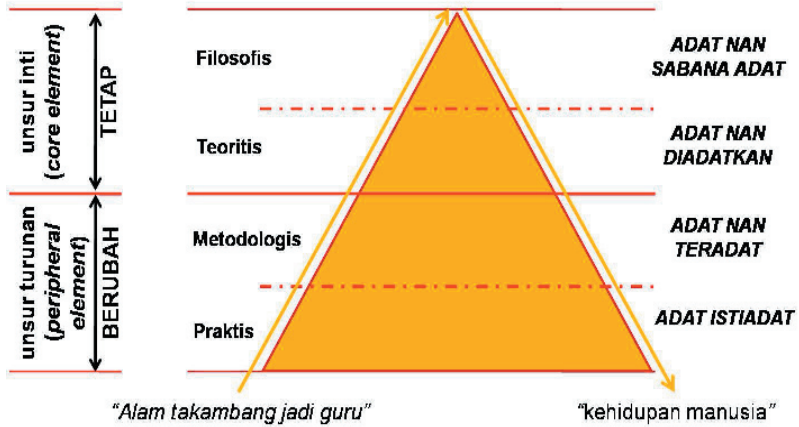
Berbeda dengan kebanyakan budaya yang berkembang di dunia yang menganut sistem patrilineal, budaya Minangkabau justru menganut sistem matrilineal baik dalam hal pernikahan, persukuan, warisan, gelar adat dan sebagainya. [2]

Berdasarkan historis, budaya Minangkabau berasal dari Luhak Nan Tigo, yang kemudian menyebar ke wilayah rantau di sisi barat, timur, utara dan selatan dari Luhak Nan Tigo.[3] Saat ini wilayah budaya Minangkabau meliputi Sumatera Barat, bagian barat Riau (Kampar, Kuantan Singingi, Rokan Hulu), pesisir barat Sumatera Utara (Natal, Sorkam, Sibolga, dan Barus), bagian barat Jambi (Kerinci, Bungo), bagian utara Bengkulu (Mukomuko), bagian barat daya Aceh (Aceh Barat Daya, Aceh Selatan, Aceh Barat, Nagan Raya, dan Kabupaten Aceh Tenggara), hingga Negeri Sembilan di Malaysia. (Asri, 2004)

Budaya Minangkabau pada mulanya bercorak budaya animisme dan Hindu-Budha. Kemudian sejak kedatangan para reformis Islam dari Timur Tengah pada akhir abad ke-18, adat

dan budaya Minangkabau yang tidak sesuai dengan hukum Islam dihapuskan. Para ulama yang dipelopori oleh Haji Piobang, Haji Miskin, dan Haji Sumanik, mendesak Kaum Adat untuk mengubah pandangan budaya Minang yang sebelumnya banyak berkiblat kepada budaya animisme dan Hindu-Budha, untuk berkiblat kepada syariat Islam. Budaya menyabung ayam, mengadu kerbau, berjudi, minum tuak, diharamkan dalam pesta-pesta adat masyarakat Minang.

Menurut Asri (2004), kebudayaan masyarakat Minangkabau adalah lebih jelas dari sejarahnya. Kebudayaan dalam makna yang lebih luas adalah keseluruhan dari pikiran dan hasil karya manusia yang diwariskan melalui proses pembelajaran. Kebudayaan berkaitan dengan alam pemikiran, tradisional, tingkah laku, dan kebiasaan masyarakat Minangkabau. Begitu juga dengan ciptaan hasil kebudayaan fisiknya. Apabila kebudayaan itu dipandang dari sudut yang lain, dan dapat dianggap seperti: tatacara dan upacara keagamaan, tatacara organisasi kemasyarakatan, tatacara peraturan pengetahuan, bahasa, kesenian, tatacara peraturan sumber pencarian hidup, tatacara peraturan teknologi peralatan. Namun begitu, wujud budaya dapat dibagi kepada tiga kelompok yaitu: (1) Wujud budaya seperti hasil dari ide, Pendapat, nilai-nilai, norma-norma dan prinsip-prinsip kehidupan. (2) Wujud budaya seperti hasil dari beberapa kegiatan dan tingkah laku yang dilakukan oleh manusia dalam masyarakat. (3) wujud kebudayaan seperti hasil karya manusia yang sering juga disebut sebagai kebudayaan bahan (*material culture*) (Asri, 2004; Koentjaraningrat, 1985, ). Hubungan antara ketiga jenis wujudan kebudayaan yang telah disebutkan di atas, menurut Koentjaraningrat (1985) tidak dapat terpisah satu sama lain. Oleh yang demikian, hasil kebudayaan berwujud (nyata) orang Minangkabau juga merupakan wujud tingkah laku dan pemikiran masyarakat Minangkabau. Beberapa faktor wujud budaya Minangkabau yang diuraikan didalam bagian ini antara lain adalah seperti adat-istiadat masyarakat Minangkabau, kekeluargaan dan kekerabatan, kesasteraan dan adat dalam pendirian rumah serta cara penempatan masyarakat Minangkabau (Rasyid, 2008)



**Gambar 2.1 Skema Sistem Adat Minangkabau Sumber: (Sudirman,2000).**

Menurut Sudirman (2004), Minangkabau mempunyai tingkatan sistem adat yang terdiri dari unsur-unsur utama (*core element*) dan unsur terbitan (*peripheral element*). Setiap unsur ini terbagi kepada dua tahap. Unsur utama (*core element*) adat terbagi kepada adat nan sabana adat (adat yang benar-benar adat) pada peringkat falsafah dan adat nan diadatkan (adat yang diadatkan) pada tahap teori. Unsur dasar (*core element*) dari adat ini tidak dapat diubah dalam mana-mana keadaan sekali pun karena merupakan dasar atau acuan dalam sistem adat tersebut. Peringkat seterusnya adalah elemen adat terbitan (*peripheral element*) yang terbagi kepada adat nan teradat (adat yang teradat) pada tahap metodologi dan adat istiadat (adat yang kelihatan) pada peringkat praktikal. Elemen terbitan ini dapat disesuaikan dengan keadaan dan perkembangan sebenar masyarakat dan secara umumnya dia berfungsi dalam menjaga hubungan antara masyarakat, kekeluargaan, situasi-situasi atau kejadian penting dalam kehidupan sehari-harian. Skema sistem adat ini diperlihatkan dalam Gambar 2.1

Unsur dasar dari piramid sistem tradisional Minangkabau adalah bersifat tetap dan mutlak, meliputi peringkat falsafah dan metodologi, adat nan sabana adat dan adat nan diadatkan. Adat

nan sabana adat adalah falsafah tentang ketentuan alam, rujukan terhadap ketentuan-ketentuan alam, yang berlaku di sepanjang masa. Masyarakat Minangkabau dididik supaya menjadikan alam sebagai guru yang mengajar ilmu pengetahuan. *Adat nan diadatkan* pada peringkat teorinya merupakan tradisi yang disusun dan diwariskan oleh nenek moyang terdahulu, Datuk Katumanggungan dan Datuk Parpatih Nan Sabatang. Gambaran dari *adat nan diadatkan* ini adalah bercorakkan adat dari dua keharmonian induk suku Bodi Caniago dan Koto Piliang yang merupakan sebuah sistem garis keturunan matrilineal (Sudirman, 2000).

Menurut Asri (2004), masyarakat Minangkabau lebih dikenal melalui sistem keturunan yang berdasarkan garis keturunan ibu (*matrilineal*). Oleh karena itu kekerabatan seseorang itu adalah berdasarkan kepada keluarga ibunya dan bukanlah keluarga bapanya, oleh itu, status dan posisi seorang bapak berada di luar keluarga anak dan isterinya. Dengan mengikuti sistem *matrilineal* ini keluarga yang seketurunan dengan ibu dipanggil sebagai *samandeh*.

Dengan demikian budaya Minangkabau meletakkan kedudukan wanita berada pada kedudukan yang penting dalam masyarakat yang bersuku dan mempunyai hak mutlak dalam perwarisan harta pusaka (*harato pusako*) seperti perladangan suku, tanah ulayat suku, sawah padi, rumah tradisional, dan sebagainya. Peringkat harta milik masyarakat Minangkabau diwarisi dari saudara-mara yang segaris dengan keturunan pihak ibu yang disebut dengan sistem *matrilineal*.

Perkembangan selanjutnya telah terjadi reformasi budaya di Minangkabau, yaitu setelah Perang Padri yang berakhir pada tahun 1837. Hal ini ditandai dengan adanya perjanjian di Bukit Marapalam antara alim ulama, tokoh adat, dan cadiak pandai (cerdik pandai). Mereka bersepakat untuk mendasarkan adat budaya Minang pada syariat Islam.

Kesepakatan tersebut tertuang dalam sebuah adagium yang berbunyi: *Adat basandi syarak, syarak basandi kitabullah. Syarak mangato adat mamakai*. (Adat bersendikan kepada syariat, syariat bersendikan kepada Al-Quran).



**Gambar 2.2. Peta Nagari Pariangan, yang Dianggap Tempat Asal Budaya Minangkabau, Sumber, Harmaini Darwis, Tim Peneliti Universitas Bung Hatta, Padang (1981)**

Sejak reformasi budaya dipertengahan abad ke-19 itu, pola pendidikan dan pengembangan manusia di Minangkabau berlandaskan pada nilai-nilai Islam. Sehingga sejak itu, setiap kampung atau jorong di Minangkabau memiliki masjid, selain surau yang ada di tiap-tiap lingkungan keluarga. Pemuda Minangkabau yang beranjak dewasa, diwajibkan untuk tidur di surau dan di surau itulah selain belajar mengaji, mereka juga ditempa latihan fisik



berupa ilmu bela diri pencak silat.

## **2.2 Asal- usul dan Sistem Sosial Minangkabau**

### **2.2.1 Sistem Luhak**

Luhak adalah wilayah konfederasi dari beberapa nagari di Minangkabau yang terletak di pedalaman Sumatera Barat. Wilayah ini merupakan wilayah pemukiman awal penduduk Minangkabau yang dikenal dengan istilah *Darek* (bahasa Indonesia: darat) untuk membedakannya dengan wilayah rantau Minangkabau, baik Rantau *Pasisie* (Pesisir) di sepanjang pantai barat Sumatera maupun Rantau *Hilia* (Hilir) di wilayah Riau dan bagian barat Jambi. Dalam Tambo Alam Minangkabau kata “luhak” memiliki makna kurang atau berkurang. [4]

#### **1. Dua teori Pembentukan Luhak**

Nagari pertama di Galundi nan baselo yaitu 22 perkampungan tua di bagian atas Pariangan, kemudian koto Pariangan dan koto Padang Panjang menjadi satu nagari yang pertama di Minangkabau yang bernama Pariangan Padang-Panjang, kemudian penyebaran konsep nagari ke Luhak Tanah Datar, Luhak Agam dan Luhak 50 Kota (dalam Tambo Minangkabau).

Teori kedua adalah emigrasi (1027) yang masuk melalui jalur Muara Takus-Limbanang-Sumanik dinamai **Luhak 50 Koto**; jalur Rokan –Rao-Bonjol-Batipuh dinamai **Luhak Agam**; yang melalui jalur Kampar kiri-Buo dinamai **Luhak Tanah Datar** hal ini dijelaskan oleh Zubir Rasyad, (dalam Majalah Kebudayaan Minangkau, dan Seminar Arsitektur Minangkabau oleh Abdul Gaffar, 1981)

#### **2. Penerapan Sistem Luhak**

Namun demikian konsep pemerintahan Luhak Minangkabau ini hanya berkembang di Luhak 50 Koto; kurang berkembang di Luhak Agam dan Luhak Tanah Datar. (Darwis, 1981)  
Sebagai contoh adalah pengembangan sistem pemerintahan

Luhak sebagai negara bagian Minangkabau di Luhak 50 Kota sebagai berikut ini.

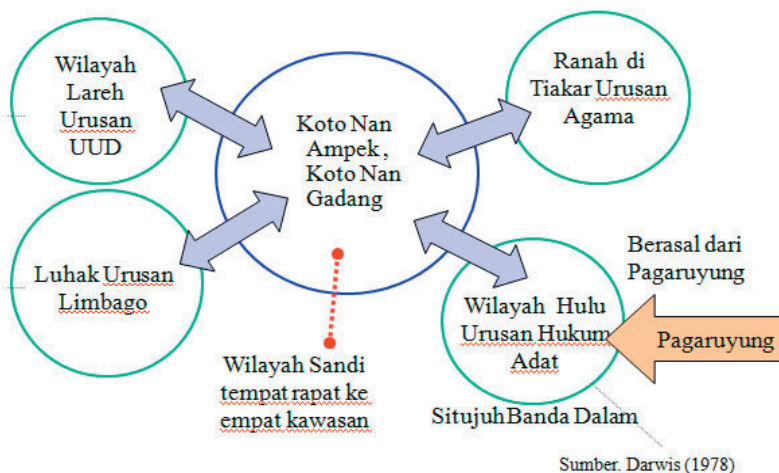
- 1) **Sandi.** Daerahnya dari Bukit Sikabau Hilir sampai Muaro Mudiak, Nasi Random hingga Padang Samuik ketepi yang meliputi Nagari Koto Nan Gadang dan Koto Nan Empat sekarang ini.
- 2) **Luhak.** Luhak daerahnya dari Mungo Mudiak hingga Limbukan Hilia, Mungo, Koto Kaciak, Andaleh, Tanjuang Kubu, Banda Tunggang, Sungai Kamuyang, Aua Kuniang, Tanjuan Patai, Gadih Angik, Limbukan, Padang Karambia, Limau Kapeh, Aia Tabik Nan Limo Suku.
- 3) **Lareh.** Yang menjadi wilayah lareh sejak dari Bukik Cubadak sampai mudiak hingga Padang Balimbiang Hilir. Pusatnya di Sitanang Muara Lakin. Perkembangan dan perpindahan penduduk selanjutnya lahir nagari-nagari Ampalu, Halaban, Labuh Gunuang, Tanjuang Baringin, Kurun, Labuak Batingkok, Tarantang, Sari Lamak, Solok, Padang Laweh.
- 4) **Hulu.** Yang termasuk wilayah hulu dalam Luhak Lima Puluh Kota adalah yang “Berjenjang Ke Ladang Laweh Berpintu Ke Sungai Patai, Selilit Gunuang Sago, Hinggo Labuh Gunuang Mudik Hinggo Babai Koto Tinggi

### **2.2.2. Sistem Klarasan**

Menurut Is Sikumbang dari blog. Palanta Minang (tanpa tahun),<sup>1]</sup> kepercayaan orang Minangkabau yang berpedoman kepada tambo Alam Minangkabau, pertama sekali didirikan Lareh Nan Panjang yang berpusat di Pariangan Padang Panjang yang dianggap sebagai nagari tertua di Minangkabau. Pucuk pimpinan pada waktu itu Dt. Suri Dirajo. Nagari yang termasuk daerah Lareh Nan Panjang adalah: Guguak Sikaladi, Pariangan, Padang Panjang, Sialahan, Simabua, Galogandang Turawan, Balimbiang. Daerah ini dikatakan juga Nan Sahiliran Batang Bangkaweh, hinggo Guguak Hilia, Hinggo Bukik Tumansu Mudiak.

Semasa penjajahan Belanda daerah Minangkabau dijadikan

Kelurahan yang dikepalai oleh seorang Laras atau Regent. Kelurahan bikinan penjajahan Belanda ini merupakan gabungan beberapa Nagari dan tujuannya lebih mempermudah pengontrolan oleh penjajah. Yang menjadi laras atau regent ditunjuk oleh Belanda. Setelah penjajahan Belanda berakhir, maka kelurahan bikinan Belanda ini juga lenyap tidak sesuai dengan susunan pemerintahan secara adat yang berlaku di Minangkabau.



**Gambar 2.3 Penerapan Sistem Luhak, Hanya Terdapat di Luhak 50 Kota, (Sumber Harmaini Darwis, 1981)**

Tetapi menurut Syamsul Asri (2004), dan juga Harmaini Darwis dari Universitas Bung Hatta (1981), Kelurahan adalah suatu istilah yang dipakai untuk menunjukkan sistem adat di Minangkabau, yang paling dikenal adalah Bodi Caniago dan Koto Piliang

- 1) Lareh Koto Piliang (KP) yang sifatnya otokratis.
- 2) Lareh Bodi Caniago (BC) yang sifatnya Demoktratis
- 3) Lareh Nan Panjang (LNP), kelurahan ini umumnya kurang dikenal, namun dari Tambo dan juga keterangan penduduk di Sehiliran Batang Bengkawah menyatakan mereka bukan kelurahan BC dan juga tidak KP

Jadi pendapat ini berbeda dengan apa yang dikemukakan oleh Is Sikumbang dari blog Palanta Minang, yang mengatakan

bahwa LNP (Lareh Nan Panjang) hanya sekedar menyatakan tempat saja, bukan sistem adat.

Tetapi wawancara dan penelitian yang dilakukan oleh Nasbahry Couto ke tokoh-tokoh adat di nagari Pariangan, menyatakan bahwa LNP itu memang sebuah sistem adat yang netral, yang menengahi perselisihan antara sistem adat Koto Piliang dan Bodi Chaniago di zaman dahulu.

### **Box.2**

#### **Luhak Menurut Tambo**

*Manuruik Tambo Alam Minangkabau, daulu katiko nenek moyang urang Minang masih tingga di puncak Gunung Marapi, ado tigo sumua atau disabuik jo luhak. Ado sabuah sumua (luhak) nan talatak di tanah nan data. Urang nan ado di salingka luhak tu, bisa minum disinan, nan kamudian hari katurunannyo mambukak daerah nan dinamokan Luhak Tanah Data. Ado pulo sabuah sumua nan ditumbuhi rumpuik mansiang. Urang nan tingga di salingka sumua tu minum ka sinan, mako daerah nan dibukak katurunannyo disabuik Luhak Agam. Sumua katigo manjadi tampek minum 50 keluarga. Kudian hari, daerah nan dibukak katurunan keluarga tu dinamokan Luhak Limopuluah.*

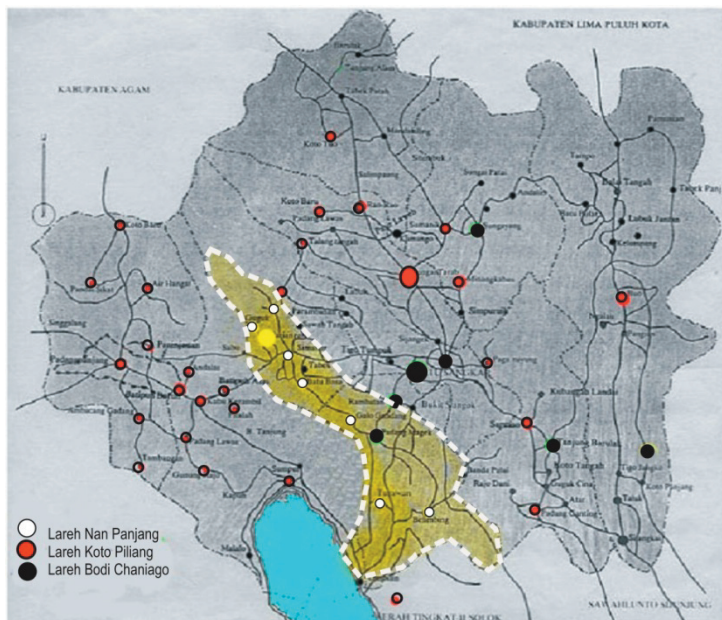
Sumber: Tambo

Penelitian tentang adanya “balai adat” dan “balai batu” di nagari Saningbakar, oleh tim proyek Perkim dari PU Sumatera Barat tahun 2003-2004 menjelaskan bahwa fungsi dari balai adat dan balai batu itu adalah untuk menyelesaikan perselisihan diantara anak nagari yang bersebelahan tempatnya. Jadi yang berselisih itu bukan hanya oleh karena sistem adatnya berbeda, walaupun sama tetapi penduduk yang berasal dari nagari yang berlainan juga bisa berselisih, misalnya masalah sengketa tanah atau pemakaian tanah ulayat, atau oleh perkawinan dan banyak alasan lainnya.

## 1. Contoh Konsep Nagari Berdasarkan Kelarasan

Tanda-tanda kelarasan pada tata nama, misalnya

- *Koto babilang ganjia, suku babilang ganok adalah tanda kelarasan Koto Piliang*
- *Koto babilang ganok, suku babilang ganjia adalah tandakelarasan Bodi Caniago*



**Gambar 2.4** Nagari-Nagari dan Koto di Kabupaten Tanah Datar Sekarang yang di Zaman Dahulu Memakai Sistem Adat yang Berbeda Menurut Kelarasannya. Sumber dari Berbagai Sumber, Terutama Tambo.

Contohnya Nagari IV Koto, VI Koto, VIII koto (bilangan genap) adalah berkelarasan BC Nagari VII Koto, XI Koto (bilangan ganjil) adalah penganut paham kelarasan Koto Piliang.

- 1) LNP (Kelarasan Lareh Nan Panjang) umumnya kurang dikenal dalam sejarah Minangkabau, LNP berfungsi se-

- bagai penengah konflik antara BC dan KP
- 2) Penganut LNP dianggap sebagai pemukim pertama pembentuk budaya Minangkabau, yang bermukim di sehiliran Batang Bengkawah
  - 3) BC berpusat di Limo Kaum, KP di Sungai Tarok (Sungai Tarab), LNP berpusat di Pariangan semuanya berada di Kabupaten Tanah Datar sekarang

## 2. Komunitas LNP di Batang Bengkawas

Batang Bengkawas “batang” artinya sungai kecil dalam bahasa Minang. Sehiliran Batang Bengkawas adalah tempat komunitas yang berkelarasan LNP, mulai dari guguk –Sikaladi sampai ke Belimbing-Kinawai (Couto, N., 1998)



**Gambar 2.5** Balai-Balai di Matur (BC), Kanan Balai-Balai KP, di Singkarak Seabad yang Lalu, Sumber Nasbahry 1998

Tanda kelarasan yang paling umum adalah dalam cara dan tempat musyawarah. Koto Piliang yang sifatnya otokratis, pengambilan keputusan melalui musyawarah bertingkat. Hirarkhi ini terlihat dalam cara penyusunan tempat duduk kerapatan adat, secara fisik terlihat dari tanda *bandua* dan anjung. Pengambilan keputusan pada kelarasan BC berdasarkan suara terbanyak dari pimpinan suku. Lantai balai-balainya yang datar. Tanda ini tidak mutlak sebab penganutnya dapat merubah penampilan (lambang/ tanda) dan partai/kelarasan.

*Nagari Sulit air adalah nagari Koto Piliang “cumati Koto Piliang” tetapi lagak Bodi Caniago (yang dilaksanakan) balairungnya*

*tetap bentuk balairung Koto Piliang.*

*Selayo, Nagari Bodi Caniago, lagak Koto Piliang sebab adat yang dilaksanakan Koto Piliang, tanda bangunan Bodi Caniago. (Couto, N., 1998)*

### **3. Sistem Tanda Lareh Nan Panjang (LNP)**

Agaknya tidak masuk akal jika penduduk sehiliran Batang Bengkawah hanya sekedar menyatakan tempat seperti yang dikatakan oleh Is Sikumbang dalam Palanta Minang.

Banyak sekali tanda-tanda dari mereka yang bermukim di sehiliran Batang Bengkawas ini, khususnya nagari Pariangan Padang Panjang, menyatakan bahwa mereka berbeda dari KP dan BC, diantaranya dengan tanda-tanda yang ada pada pintu masuk ke dalam rumah gadang, tangga yang tidak memiliki atap seperti gambar 1.6.



**Gambar 2.6** Bangunan Rumah Gadang dengan tangga tanpa atap di Pariangan Padang Panjang (Couto, N.1998)

### **2.2.3 Komunitas Tradisi Minangkabau**

Menurut Amran, Rusli, (1981), diperkirakan pada abad-abad pertama Masehi etnik Minangkabau sudah ada hubungan dengan negara-negara lain, diantaranya Persia, India dan Cina. Khususnya dengan datangnya pengaruh dari India, masyarakat Indonesia mulai mengadaptasi sistem pemerintah yang merupakan perluasan dari sistem pemukiman yang telah mereka kenal.



## **Limo Kaum, Nagari Tercetusnya Sistem Pemerintahan Adat di Bumi Minangkabau**

Oleh: Prokabar

Limo Kaum adalah sebuah Nagari yang berada di Kecamatan Lima Kaum Kabupaten Tanah Datar.

Berjarak sekitar seratus kilometer dari pusat provinsi Kota Padang, dalam sejarahnya, Nagari Limo Kaum juga dikenal sebagai tempat dicekuskannya pemikiran oleh Datuak Perpatiah Nan Sabatang dan Datuak Katumanguangan untuk membentuk sistem Kelarasan (pemerintahan) Bodi Caniago dan Koto Piliang yang sampai saat ini diberlakukan sebagai sistem adat di Minangkabau.

Nagari Limo Kaum memiliki situs Cagar Budaya yang dikenal oleh masyarakat yakni Batu Basurek, yang merupakan peninggalan Raja Aditiawarman dan Batu Batikam di Jorong Dusun Tuo yang disebut sebagai prasasti ikrar kesepakatan pelaksanaan sistem Kelarasan Bodi Caniago dan Koto Piliang antara Datuak Perpatiah Nan Sabatang dan Datuak Katumanguangan.

Selain itu, juga terdapat cagar Budaya Masjid Raya Nagari Limo Kaum yang diyakini sebagai salah satu masjid tertua di Kabupaten Tanah Datar.

Sesuai dengan namanya, Nagari Limo Kaum terdiri dari 5 rumpun kaum dan terbentuk atas 28 suku sebagai satu kesatuan masyarakat adat. Suku pertama yang terbentuk di Limo Kaum adalah suku Sumagek.

Selain sebagai lokasi tercetus sistem pemerintahan di Minangkabau, Nagari Limo Kaum juga dikenal sebagai penghasil makanan tradisional khas Sumatera Barat, yaitu lamang tapai.

Lamang tapai biasanya diproduksi di jorong Balai Labuah ateh. Di Jorong ini pula, masyarakatnya kerap berniaga ke kota Batusangkar dan kota Padang Panjang, terutama disetiap hari pekan atau hari pasar

-----

Sumber: <https://prokabar.com/limo-kaum-nagari-tercetusnya-sistem-pemerintahan-adat-di-bumi-minangkabau/>



Mereka mulai beradaptasi dengan sistem kemasyarakatan yang berbentuk piramida. Tumbuhnya suatu komunitas dan kemajuan di bidang sosial tidak dapat dikatakan sebagai hasil isolasi, dapat dipastikan bentuk-bentuk pilihan tradisi sosial dan juga tradisi bangunan di kawasan ini adalah hasil pengaruh kebudayaan yang berada disekitarnya. Kemajuan masyarakat Minangkabau adalah sebagai akibat pergaulan dengan masyarakat dan bangsa lainnya.

Corak kehidupan yang awalnya tergantung dari alam, kemudian beralih kepada kehidupan yang menetap dengan pertanian padi di sawah dan mengolah pengairan. Kehidupan semakin bergantung kepada lahan yang subur dan sumber-sumber air sebagai sumber kehidupan. Tatacara pengolahan tanah seperti corak lama dengan perladangan atau pertanian berpindah untuk mencari tanah yang subur, tidak dapat lagi dilakukan. Sebab pertanian berdasarkan pengairan sawah, membutuhkan pembagian tanah dan wilayah yang terpola dan menetap. Corak kehidupan seperti ini membutuhkan tempat yang memiliki sumber-sumber air yang memadai dan mudah dikendalikan.

Salah satu alternatif pemecahan masalah ini adalah untuk bermukim di lingkungan gunung berapi yang kesuburan tanahnya relatif tetap, karena penyebaran abu vulkanis akan menyuburkan tanah, dibandingkan dengan bermukim di kawasan datar tetapi kesuburan tanahnya hanya bersifat sementara. Sementara itu sumber-sumber air untuk pertanian di lokasi yang kemiringan tanahnya tidak terlalu curam, akan mudah mengatur pengairan untuk persawahan

Dengan adanya pemukiman dan pertanian yang relatif lama di suatu tempat, dekat gunung berapi, mengandung resiko bahwa pada saat, akan terjadi bencana alam. Fenomena alam yang dahsyat itu sering ditanggapi dengan penghormatan kepada kekuatan alam, sejalan dengan sistem kepercayaan yang mulai tumbuh pada era primordial maupun pada era Hindu dan Budha. Sejalan dengan pemukiman yang lama di suatu tempat, akan memungkinkan munculnya suatu tradisi bangunan, seperti yang dialami oleh masyarakat tradisional Minangkabau.

Tetapi perlu juga untuk di jelaskan bahwa, bukan berarti di wilayah Sumatera Barat sekarang tidak terdapat pemukiman tua. Adanya pemukiman tua tersebut hanya bersifat sementara, kemudian ditinggalkan. Beberapa bukti situs prasejarah ditemukan di beberapa tempat di Sumatera Barat. Sisa-sisa Peninggalan tradisi Megalitik itu diantaranya ada di kecamatan Gubuk dan Suliki Gunung Emas (Kawasan Luhak lima puluh Kota), yang merupakan daerah aliran hulu sungai Kuantan (Batang Sinamar) dan Kampar atau Mahat (Rasjid Manggis: 1982:29).

Bagaimana bentuk kehidupan pada pemukiman tua itu, sulit dilacak pada masa sekarang. Kecuali adanya keterangan-keterangan secara tidak langsung dari sastra lisan yang disebut dengan Tambo. Sistem pemukiman itu diatur dan berkembang di wilayah wilayah yang kita kenal sekarang dengan nama Luhak Nan Tigo yaitu Luhak Tanah Datar, *Luhak Agam* dan *Luhak Limo Puluah Koto*.

Ketiga kawasan tersebut yang secara kultural dianggap daerah asal budaya Minangkabau. Kemudian karena tanah garapan di tiga luhak ini tidak mencukupi lagi, terjadi perpindahan penduduk untuk mencari wilayah baru di daerah sekitar pusat budaya tersebut, dengan membawa serta tradisi dari budaya Minangkabau. Disamping adanya perpindahan penduduk karena keinginan untuk mencari tanah baru, kebiasaan kaum laki-laki pergi ke kawasan lain untuk mencari kekayaan adalah hal yang lazim dalam masyarakat Minangkabau.

Desa Pariangan (sekarang) yang berlokasi di kaki gunung Merapi bagian tenggara dianggap sebagai tempat pemukiman pertama nenek moyang Minangkabau. Mungkin saja tempat itu bukan sebagai tempat pemukiman pertama. Namun demikian merekalah pendatang dari kawasan lain yang menetap di daerah itu, dan berkembang, kemudian membuat suatu sistem federasi suku yang disebut dengan dusun sebagai konsep komunitas pertama. Gabungan beberapa suku itu membentuk federasi yang lebih besar yang disebut dengan *koto* dan kemudian berkembang istilah yang disebut *nagari*, konsep ini kemudian dikembangkan ke tempat lain, sejalan dengan penyebaran penduduk dan pen-

gaturan wilayah yang disebut dengan dusun, koto, kemudian nagari.

Bagaimana gambaran pemukiman itu, diantaranya hanya dapat diperoleh dari catatan bangsa asing yang masuk ke Sumatera. Westenek misalnya, pada jaman kolonial mencatat bagaimana penyebaran penduduk Minangkabau masa silam. Dia menggambarkan bahwa setelah para pemukim merasa cocok di suatu daerah baru yang masih asli, para pemukim itu kemudian menentukan wilayah yang dianggap menjadi milik kelompok mereka dengan memberi tanda kawasan itu melalui penebangan pohon atau melalui tanda cukilan tertentu pada pepohonan yang disebut dengan (*cancang latih*). Yaitu sebagai tanda bahwa daerah itu telah dimiliki oleh federasi suatu suku. Dengan terbentuknya federasi suku dengan masing-masingnya dikepalai oleh suatu ketua suku yang disebut dengan "tuo", dan terbentuknya federasi yang lebih besar, maka kelompok yang lebih besar ini dipimpin oleh penghulu "pucuk" yaitu penghulu dari suku yang pertama datang di wilayah itu. Perlindungan kelompok suku dibentuk dengan lingkungan yang tertutup.

Batas-batas wilayah federasi ini menurut Westenek, ada juga yang ditandai dengan batu (bintala) karena antara federasi suku dengan federasi lainnya sering berselisih. Pada batas-batas "koto" dibuat pembatas berupa bandar yang dalam, dan dipagari oleh dinding yang ditanami dengan bambu berduri (di Minangkabau disebut aur kuning). Antara satu koto dengan koto lainnya sering terjadi perang batu, dan perang itu dilaksanakan di perbatasan tadi, yang sengaja dibuat untuk kegiatan tersebut. Perkembangan selanjutnya adalah bergabungnya beberapa koto menjadi suatu federasi baru yang disebut "nagari".

Menurut Rasjid Manggis (1982: 70), nagari Pariangan yang terletak di Selatan Gunung Merapi itu tersusun atas empat lapis, lapis dalam sekali adalah *koto*, lapis kedua *parik* (Parit), lapis ketiga *palinduang* (perlindungan) dan *partahanan* (pertahanan). Ada juga batas-batas nagari yang disebut *Mana'i* (Syamsidar (ed), 1991:15), yaitu harta pusaka yang berbentuk tanah yang merupakan *hak wilayah* (kolektif) dari nagari. Adakalanya batas nagari adalah

*taratak*, yaitu tanah di kawasan pinggiran nagari yang dikerjakan oleh masyarakat nagari.

Terdapatnya persengketaan di *taratak* ini akibat suatu nagari yang tidak jelas batas-batasnya. Perselisihan ini didamaikan oleh *pengulu pucuk* nagari. *Taratak* adalah tempat bekerja berladang atau bersawah di luar permukiman. Di *taratak* memang ada juga orang bermukim, tapi sifatnya tidak tetap.

Setelah Islam menyebar di Minangkabau maka di lingkungan koto, disamping adanya balai (tempat pertemuan) juga ada surau dan mesjid, sebagai tanda bahwa koto itu sudah berkembang menjadi nagari. Seandainya dari satu nagari terdapat dua balai sebenarnya akibat bergabungnya beberapa koto, yang dipakai hanyalah satu balai saja untuk membicarakan kemajuan nagari. *Taratak* merupakan perladangan dengan berbagai huma di dalamnya. Pimpinannya disebut Tuo (Tua atau ketua). *Taratak* belum mempunyai *Pengulu*, dan karenanya rumahnya belum dapat *bergonjong*. *Taratak* ini berasal dari bahasa Sangsekerta, yang artinya emperan atau bagian luar dari rumah.

Konsep pemukiman *kampung* sebenarnya lebih bersifat sementara, yaitu tempat asal turunan seseorang di Minangkabau (suku), jadi bukan konsep wilayah. *Dusun* adalah istilah wilayah pemukiman yang telah berkembang suatu suku, dengan tanda tempat ibadah seperti *Surau*. Pimpinan pemerintahan disebut dengan tuo *Dusun*.

Di *dusun* (komunitas sesuku), terdapat beberapa aturan, walaupun aturan itu tidak merata atau tergantung dari adat yang ada pada suku itu. Diantaranya adalah dapat mengadakan kenduri atau perhelatan perkawinan, tetapi belum dapat melakukan hak *bantai* (memotong ternak berkaki empat).

Selanjutnya *dusun* yang telah berkembang menjadi Koto, merupakan pemukiman yang telah mempunyai hak-hak dan kewajiban seperti *Nagari*, pimpinan koto ditangan *Pengulu*, tetapi *Balairungnya* tidak mempunyai dinding. *Koto* berasal dari bahasa "sangsekerta" kota, yang artinya benteng. Dulunya *Koto* terletak di luar lingkaran *Nagari*. Ia dilingkari oleh aur berduri atau kubu atau pagar batu.

Konsep nagari sebenarnya adalah konsep baru. Sebab dengan cara yang berbeda beda suatu komunitas dapat disebut dengan suatu nagari. Penjajah Belanda juga ikut mengacaukan konsep nagari.

Sekurang-kurangnya ada beberapa konsep nagari yang telah dikembangkan sebagai berikut:

- 1) Konsep nagari menurut konsep Dt. Parpatih Nan Sabatang dan Dt. Ketumanggungan
- 2) Konsep nagari jaman pra kolonial (1816-1820)
- 3) Konsep nagari setelah perang Paderi
- 4) Konsep nagari di jaman kolonial Belanda
- 5) Konsep nagari setelah kemerdekaan RI
- 6) Konsep nagari pada perang PRRI
- 7) Konsep nagari di jaman Orba yang disejajarkan dengan konsep desa
- 8) Nagari setelah Reformasi (sekarang)

Namun demikian semua perubahan konsep nagari itu dapat dilihat dalam dua kategori yaitu :

- 1) Konsep perwilayahan menurut adat (informal)
- 2) Konsep perwilayahan menurut kekuasaan politik formal (pemerintah, misalnya penyetaraannya dengan desa)

Jadi konsep pemerintahan ini relatif sifatnya. Salah satu konsep nagari adalah gabungan dari beberapa koto. Sehingga ada Nagari di Minangkabau ada yang bernama Tiga Koto, Empat Koto, Tujuh Koto atau Koto nan Ampek dan sebagainya.

Selanjutnya ada nagari yang berasal dari satu koto, sehingga persyaratan suatu nagari juga sama dengan persyaratan suatu koto. Misalnya sebuah *Nagari* sekurang-kurangnya memiliki empat *Suku*, dengan *Pengulu* pucuk atau *Pengulu* tua selaku pimpinan pemerintahan tertingginya.

Sebelum masuknya Islam, masyarakat Minangkabau belum mengenal mesjid, maka kebesaran nagari itu terletak dari unsur-unsur yang lain seperti: *Basawah*, *baladang*; *bataratak*, *bapanyabungan*; *baitiak*, *baayam*, *baranak bakamanakan*, *bakabau*, *bakambiayang*, *batabek*, *taman-taman*, *bakorong*, *bakampuang*, dan yang lain lagi:

*bacupak, bagantang, baradat balimbago, bataratak bakapalo koto, itulah kabasaran nagari*, (Westenenk, 1913, dalam Mahyuddin Saleh: 1969: 13). Artinya, suatu nagari itu memiliki ciri dan kebesaran dari, *Memiliki sawah dan ladang, Memiliki taratak dan tempat menyabung, Memiliki itik, ayam, kolam ikan dan taman-taman, Memiliki kampung (dusun atau koto )*

Setelah Islam masuk syarat-syarat eksistensi suatu nagari adalah: *Babalai, bamusajik, balabuah, bagalanggan, batapian tampek mandi*. Sedangkan untuk perhiasan negeri disebutkan: *satu sawah ladang, kaduo rumah tanggo, katigo rangkiang ronjong, kaampek ameh perak, kalimo bareh padi* ( Westenenk, et.al.1913:14)

Didalam suatu *Nagari* menurut orang Minangkabau mempunyai *labuah* (jalan), *tapian mandi* (tempat mandi), *Rumah Gadang* (rumah adat), *rangkiang* (tempat menyimpan padi), sawah ladang, *tabek* (kolam ikan), dan *pandam kuburan* (tempat perkuburan).

Menurut Yakub, Dt. B.Nurdin, dalam bukunya *Minangkabau Tanah pusaka, Tambo Minangkabau* (1989:38-42). Suatu nagari memiliki ketentuan yang disebut sebagai *Undang-Undang Nagari*. Undang-undang itu, dibuat bertahap-tahap disesuaikan dengan perkembangan kemajuan alam pemikiran Minangkabau. Perkembangan dari taratak sampai ke nagari menciptakan suatu konsep dimana terdapatnya kelompok-kelompok nagari itu berada yang disebut luhak. Konsep luhak pada dasarnya bukan suatu konsep pemerintahan. Sebab dalam konsep federasi adat Minangkabau tidak dikenal pimpinan luhak. Namun sistem ini ternyata ada juga dikembangkan di Luhak 50 Koto, yang memiliki ikatan dengan pemerintah Pagaruyung.

Kelengkapan suatu nagari setelah Islam digambarkan bahwa suatu nagari memiliki: *Babalai-bamasajik, babalai banagari, baporong bakampung, bahuma-babendang, balabuah batapian, basawah baladang, bahalaman –bapamedangan*. Yang artinya: *Berbalai* (balai pertemuan) *bermesjid, berbalai bernegeri, baporong berkampung, berhuma berbendang, berlabuh (jalan), bertapian* (tempat mandi, misalnya di pancuran atau dekat sungai kecil) (Nurdin, 1989)

## **1. Komponen Nagari**

Dengan demikian paling tidak komponen nagari itu adalah

- 1) *basosok bajurami*
- 2) *Balabuah batapian* (jalan dan tempat mandi)
- 3) *Barumah, batanggo* (tempat tinggal), misalnya rumah gadang
- 4) *Bakorong, bakampuang* (Jalan besar)
- 5) *Basawah baladang* (memiliki tanah garapan, sawah dan ladang)
- 6) *Babalai, ba musajik* (memiliki balai adat dan mesjid), minimal surau suku
- 7) *Bapandam, Pakuburan*

## **2. Nagari-nagari Bentuk Baru**

Menurut Darwis (1981) pada zaman kolonial Belanda, banyak nagari-nagari baru di bentuk, dan penduduk yang umumnya berkelarasan Bodi Chaniago di pindahkan ke lokasi baru dan diberi nama baru nagari- nagari tersebut, misalnya

- 1) Simabua, Lubuk Basung (1918), Lubuk Sikaping, Lubung Alung, Sicincin komunitas ini umumnya berkelarasan BC
- 2) Beberapa nagari yang dibentuk sebelum perang Paderi (1821-1837) sampai 1940-an
- 3) Nagari-nagari ini di akui tahun 1956 sebagai pemutihan

## **3. Pembentukan Koto yang pertama di Minangkabau menurut Tambo**

### **1) Salapan Koto di ateh**

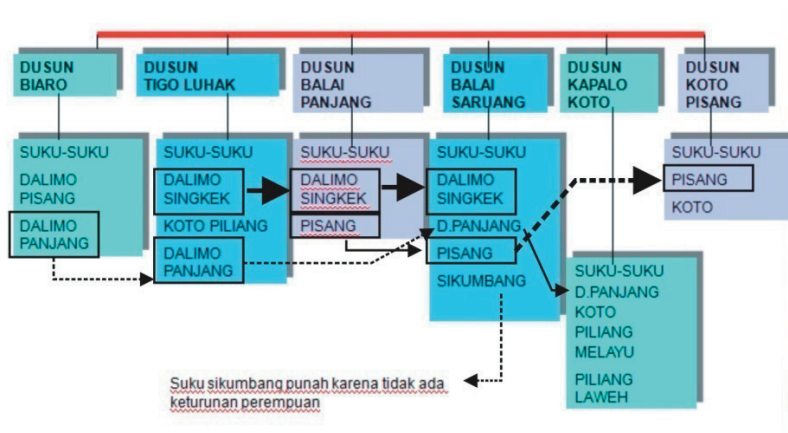
Guguak-Sikaladi-Pariangan-Padang-Panjang  
Sialahan-Koto Baru-Koto tuo-Batu Basa

### **2) Tujuh Koto di Bawah**

Galogandang-Padang Lua-Turawan  
Balimbiang - Kinawai Bukit Tumasu- Batupang Mudiak







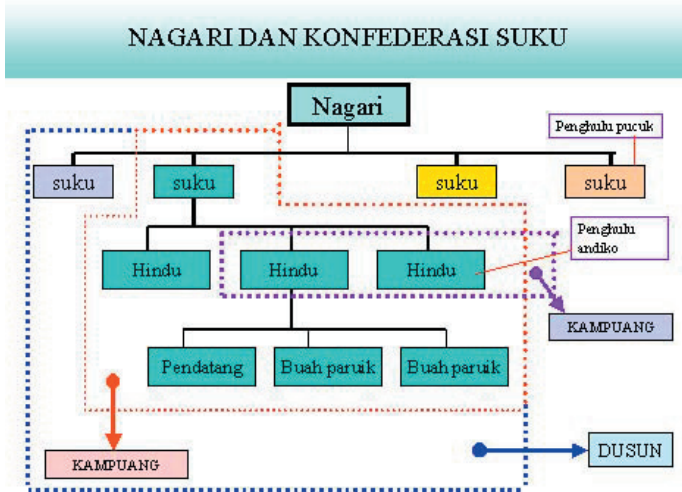
**Gambar 2.8** Pembentukan Dusun dan Pemberian Tanah Kepada Suku Tertentu di Pariangan Pada Zaman Dahulu, Misalnya Suku Dalimo Singkek dari Dusun Tigo Luhak Kemudian Diberi Tanah di Dusun Balai Panjang dan Kemudian di Dusun Balai Saruang. Dusun yang Pertama Terbentuk Adalah Dusun Biaro. Sumber. Nasbahry (1998, Hasil Penelitian)

### 2.3. Keluarga dan Kekerabatan

Masyarakat etnik Minangkabau dikenal dengan sistem keturunannya yang berdasar garis keturunan ibu atau yang disebut matrilineal. Dalam kekerabatan seseorang termasuk keluarga ibunya dan bukan keluarga ayahnya, karena garis keturunan dihitung berdasarkan suku ibu. Seorang ayah berada di luar keluarga anak dan istrinya. Sesuai dengan sistem materilineal yang dianut, orang-orang yang seibu disebut *samandeh* (*seibu*). (Nurdin, 1989; Couto, N., 2009)

Kumpulan *samandeh* tersebut asalnya dari satu nenek yang disebut *saparuik* (satu perut). Oleh karena yang melahirkan manusia itu adalah wanita, maka adat matrilineal Minangkabau mendefinisikan satu perut ( *sa paruiik* ) menunjuk kepada yang melahirkan (wanita). Beberapa keturunan *saparuik* itu bergabung dalam

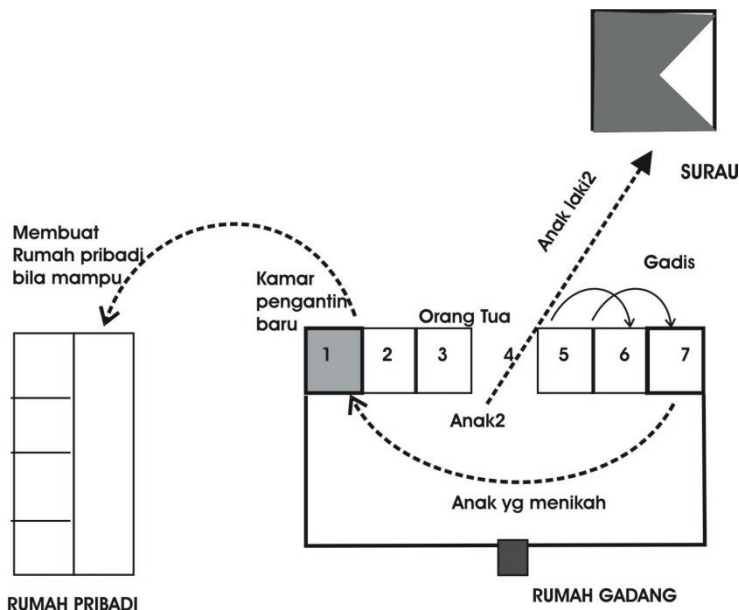
satu *Suku* dan beberapa *Suku* bermukim dalam satu tempat yang disebut *Koto*, dan beberapa buah *Koto* membentuk sebuah *Nagari*. Dalam satu *Nagari*, minimal ada 4 *Suku*, kalau tidak maka tidak bisa diadakan *Nagari*. (Nurdin, 1989; Couto, N., 2009)



**Gambar 2.9 Nagari dan Konfederasi Suku.** Sumber: Darwis, (1981).

Dengan demikian Minangkabau menempatkan wanita pada posisi penting dalam masyarakat yang bersuku-suku, yang didukung oleh harta pusaka (*harato pusako*) seperti lahan pertanian *suku*, tanah ulayat *suku* atau kaum serta *Nagari*, *Rumah adat*, *Taratak* dan sebagainya. “Keluarga” dalam pengertian umum tidaklah sama dengan “keluarga” dalam pengertian masyarakat Minangkabau. Dalam pengertian umum ‘keluarga’ diartikan dengan sekumpulan orang yang terdiri dari ‘ayah, ibu, dan anak-anaknya’. Sedangkan dalam pengertian masyarakat Minangkabau, ‘keluarga’ adalah sekumpulan orang-orang yang terdiri dari ibu dan anak-anaknya saja. Menurut mereka, ayah merupakan anggota keluarga kedalam kumpulan orang tuanya (ibu) pula. (Nurdin, 1989; Couto, N., 2009)

Rumah adat/Gadang dapat dilihat sebagai lambang kehadiran atau kebesaran suku. Penghuninya bukan terdiri dari kesatuan kerabat seperti ayah, ibu dan anak, tetapi sekumpulan warga sesuku, seperut yang berasal dari satu suku ibu. Warga wanita memiliki hak sebagai penerus generasi, sedangkan warga laki-laki memiliki kewajiban selaku pengelola kehidupan kerabat.



**Gambar 2.10** Tatacara Hunian di Rumah Gadang, yang Menghuni Hanya Anak Perempuan, Sedangkan Anak Laki-Laki Tidur di Surau. Anak Perempuan Bila Telah Menikah Ditempatkan di Kamar Ujung dan Menggeser Hunian Pada Tiap Kamar. Sumber A.A. Navis, 1995

Dalam kenyataannya mengenai nagari (setelah agama Islam masuk) adalah sebagai berikut : ( Couto, N., 2009)

- 1) Nagari adalah perhimpunan dari pada suku-suku, jadi bisa lebih dari 4 suku atau kurang
- 2) Sistem adat nagari adalah memakai salah satu sistem adat Koto Piliang dan Bodi Caniago, sesuai dengan kese-

- pakatan suku-suku yang ada
- 3) Keselarasan adalah perhimpunan dari nagari-nagari yang sama faham adatnya
  - 4) Sedangkan wilayah kesatuan adat adalah perhimpunan dari nagari-nagari yang bersebelahan / jiran, bisa berlainan sistem adatnya, misalnya luhak atau rantau.

Dalam kerabat *Rumah adat* selalu ada ibu yang di tuakan dengan wewenang "kata putus" (memutuskan). Sedangkan warga laki-laki yang dituakan berstatus sebagai "*Mamak*", bisa juga "*Pengulu Suku*".

Pemimpin nagari, koto atau dusun adalah penghulu suku yang pertama yang membentuk nagari itu, bukan pendatang baru. Biasanya adat nagari mengikuti adat suku yang pertama mendiami suatu nagari. Dengan dukungan ninik *Mamak* itulah, maka kata putus akan menentukan hal-ikhwal harta pusaka dan pelestarian suku. (A.A.Navis, 1985)

Pernikahan misalnya, hanyalah dilakukan secara adat, dan dapat dilaksanakan bila calon istri atau suami berbeda suku. Selanjutnya suku anak sebagai penerus generasi mengikuti suku ibu, termasuk penerusan gelar pusaka ( bila seorang laki-laki kawin maka dia diberi gelar), gelar datuk yang mewakili *Sukunya*, gelar *Pengulu* pucuk yang di buat sesuai dengan hasil permusyawarahan.

Perkawinan orang Minangkabau bersifat eksogamis. Kedua pihak atau salah satu pihak yang menikah itu tidak lebur kedalam kaum kerabat pasangannya. Oleh karena itu menurut struktur masyarakat mereka, setiap orang adalah warga dan suku mereka masing-masing yang tidak dapat dialihkan. Jadi setiap orang tetap menjadi warga kaumnya masing-masing, meskipun telah diikat perkawinan dan telah beranak. Anak yang lahir dari pasangan tersebut menjadi anggota kaum sang istri, sehingga ayah tidak perlu bertanggungjawab terhadap kehidupan anak-anaknya, bahkan terhadap rumah tangganya. (A.A.Navis, 1985)

Bapak atau ayah tidak masuk kedalam clan, suku istri dan anak-anaknya. Dalam membicarakan perkara-perkara interen suku, ayah umumnya tidak diikutsertakan. Ayah adalah 'orang

lain' dalam keluarga. Ayah dari sudut pandang istri adalah *urang sumando*, yang diundang datang memasuki suatu susunan keluarga keibuan guna memberikan keturunan. Dalam pengertian malam datang siang menghilang. Posisinya dirumah istrinya hanyalah sebagai '*abu di ateh tunggua*' (debu di atas tunggul yang artinya sebagai tamu), yang berarti bahwa kedudukan ayah adalah terhormat, malahan terletak pada bagian yang tinggi, tetapi ia bukanlah bagian dari tunggul, sehingga dia dapat saja 'terbang' (pergi) karena dihembus angin. (A.A.Navis, 1985)

Dalam sistem keturunan ini, suku ayah mengikuti garis keturunan ibunya, dengan fungsinya sebagai mamak (paman dalam pengertian orang Minangkabau ). Paman adalah wali dari garis keturunan ibunya, sehingga dia memiliki dua fungsi, baik kepada 'anak' maupun kepada 'kemenakannya'.

Tiap suku biasanya terdiri dari beberapa paruik. Suku dikepalai oleh seorang mamak yang disebut dengan tungganai. Paruik dapat dibagi lagi kedalam jurai dan jurai dibagi lagi kedalam samande (satu ibu). Dari mamak tungganai hingga ke pengulu, tingkatan ini sekaligus menunjukkan hirarkhi pengambilan keputusan dalam menyelesaikan suatu perkara. Sebab di atasnya ada lagi suatu lembaga yang dijunjung tinggi oleh masyarakat Minangkabau yaitu 'mufakat'. Seperti petatah petitih: *Kamanakan barajo kamamak, Mamak barajo kapangulu, Pangulu barajo ka mupak-aiak, Mupakaik barajo kanan bana, Bana tagak sandirinyo*

Dalam bermufakat menyelesaikan perkara anak-kemenakan dan nagari, para penghulu itu melakukan persidangan di balai adat yang terdapat pada setiap nagari. Untuk tempat mufakat disediakan balai pertemuan yang disebut dengan balai adat. (A.A.Navis, 1985)

## **2.4 Luhak Tanah Datar**

Luhak Tanah datar di sebut juga *Luhak nan Tuo* karena Luhak ini adalah Luhak yang mula-mula ada di Minangkabau. Ungkapan untuk Luhak ini "buminyo Lembang, aienyo tawa, ikannyo banyak", ini menggambarkan masyarakat yang ramai, statusnya

tidak merata.

### **2.4.1 Mitos Asal usul Luhak tanah Datar**

Dahulu kala, ketika nenek moyang orang Minangkabau masih tinggal di puncak gunung Merapi, ada tiga sumur (Luhak). Salah satu dari ketiga sumur itu ada terletak di tanah yang datar. <sup>[1]</sup> Orang yang biasa minum dari sumur tersebut pindah ke suatu tempat, yang kemudian dinamakan Luhak Tanah Datar, sesuai dengan sumur mereka.

Nenek moyang orang Minangkabau pertama-tama membuat nagari di Pariangan Padang Panjang. Lama kelamaan Nagari itu terasa sempit karena penduduk bertambah, dan akhirnya mereka mencari daerah baru. Salah satu daerah itu adalah daerah yang tidak datar. Tanahnya berbukit-bukit dan berlembah-lembah. Nama tempat itu mereka tetapkan sesuai dengan kondisi daerahnya, Yakni Luhak Tanah Datar. Luhak disini mengandung makna menjadi daerah yang tanahnya kurang datar.

### **2.4.2 Nagari-nagari yang Sekarang Termasuk Luhak Tanah Datar [2]**

- 1) Tampuak Tangkai Pariangan Salapan Koto (Pariangan, Padang Panjang, Guguak, Sikaladi, Koto Tuo, Tanjuang Limau, Sialahan, Batu Baso)
- 2) Tujuh Langgam di Hilie (Turawan, Padang Lua, Padang Magek, Sawah Kareh, Kinawai, Balimbiang, Bukik Tamusu)
- 3) Limo Kaum Duo Baleh Koto (Dusun Tuo, Balah Labuah, Balai Batu, Kubu Rajo, Piliang, Ngungun, Silabuek Ampalu, Parambahan, Cubadak, Supanjang, Sawah Jauah, Rambatan, Tabek Sawah Tengah)
- 4) Sambilan Koto di dalam (Tabek Boto, Salagondo, Koto, Baranjak, Latai Batu, Bukik Gombak, Sungai Ameh, Ambacang Baririk, Rajo Dani)

- 5) Tanjuang nan Tigo, Lubuek nan Tigo (Tanjuang Alam, Tanjuang Sungayang, Tanjuang Barulak, Lubuek Sikarah, Lubuek Simauang, Lubuek Sipurai)
- 6) Sungai Tarab Tujuh Batu (Limo Batu, Tigo Batu, Ikua Kapalo Kapak, Randai Gombak Katitiran, Koto Tuo Pasia Laweh, Koto Baru, Rao-rao, Salo Patie Sumaniak, Supayang, Situmbuak, Gurun Ampalu, Sijangek Koto Badampiang)
- 7) Langgam nan Tujuh (Labutan, Sungai Jambu, Batipuah Nagari Gadang, Tanjuang Baliak, Sulik Aie, Singkarak, Saniang Baka, Silungkang, Padang Sibusuak, Sumani, Saruaso)
- 8) Batipuah Sapuluah Koto (Batipuah, Koto Baru Aie Angek, Koto Laweh, Pandai Sikek, Panyalaian, Bukik Saruangan, Gunuang, Paninjauan, Jaho Tambangan, Pitalah, Bungo Tanjuang, Sumpua, Malalo, Singgalang)
- 9) Lintau Buo sambilan Koto (Batu Bulek, Balai Tengah, Tanjuang Bonai, Tapi Selo, Lubuek Jantan, Buo, Pangian, Taluek Tigo Jangko)

## **2.5 Bangunan Bersejarah Minangkabau**

Dengan adanya undang-undang yang dikeluarkan sejak tahun 2010, maka setiap bangunan bersejarah boleh dinyatakan sebagai warisan budaya yang dilindungi oleh pihak pemerintah. Yaitu melalui undang-undang nomor 11 tentang warisan budaya tahun 2010 ayat 3 yang menyatakan bahwa bangunan warisan budaya bisa berupa bangunan yang terbentuk secara alami atau buatan manusia. Bangunan itu untuk fungsi tertentu, bisa dalam bentuk ruang ber dinding atau tidak ber dinding, dan mempunyai atap. Selain itu, terdapat kriteria pada undang-undang tersebut pada bab 3 bagian 1 yang menyatakan bahwa suatu benda dapat dikategorikan sebagai benda warisan budaya apabila:

- (1) berusia 50 tahun atau lebih,
- (2) mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 tahun

(3) memiliki makna khusus bagi, ilmu pengetahuan, sejarah pendidikan, agama, kebudayaan dan memiliki nilai budaya yang memperkuat kepribadian sesuatu bangsa.

Indonesia banyak memiliki kekayaan budaya dalam bentuk sisa bangunan yang bersejarah yang dapat memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan di dunia. Bangunan-bangunan bersejarah ini merupakan bukti perkembangan yang memiliki nilai sejarah perjuangan bangsa Indonesia (Rafiq, 2014).

Bangunan cagar budaya ini sangat bernilai karena dia bisa merupakan satu-satunya peninggalan sejarah yang masih ada. Oleh itu, usaha-usaha pemeliharaan terhadapnya sangat diperlukan terutama dari tenaga pakar yang arif dalam melakukan kerja-kerja penyelenggaraan seperti ini. Menurut Mundardjito (2013), benda cagar budaya dapat dimanfaatkan dalam tiga aspek tertentu yaitu:

- 1) Nilai ideologi yang merupakan hasil kajian yang bersumberkan kebudayaan masa lampau yang berguna dalam memperkuat jati diri bangsa
- 2) Nilai akademik yang merupakan kegiatan kajian dan penyelidikan terhadap ke semua benda-benda bersejarah yang mampu mendukung dalam pembangunan ilmu pengetahuan
- 3) Nilai ekonomi terhadap ke semua benda cagar budaya yang mampu dimanfaatkan sebagai daya daya tarik pariwisata .

Salah satu kota di Indonesia yang masih lagi mempunyai bangunan bersejarah adalah di Kabupaten Tanah Datar yang merupakan salah satu daerah di Sumatera Barat Indonesia. Peraturan Menteri Kebudayaan dan pariwisata nomor PM.59 / PW.007 / MKP / 2010 menyatakan bahwa terdapat sepuluh bangunan bersejarah di daerah Kabupaten Tanah Datar yang telah dinyatakan sebagai bangunan warisan budaya. Pemanfaatan bangunan bersejarah sebagai daya daya tarik pariwisata ini juga mempunyai cabaran yang besar, karena selain perlu menyumbang kepada pembangunan ekonomi negara, masyarakat juga hendaklah berperanan untuk bergiat dalam langkah-langkah



pemeliharaan (Rafiq, 2014).

## **2.6 Rumah Tradisional Minangkabau**

Menurut Couto, N., (2013) dan Usman, (1984) rumah tradisional adalah merupakan salah satu diantara cahaya nagari. Secara fisik rumah tradisional Minangkabau merupakan bangunan besar yang mempunyai *gonjong* menjulang ke langit. Rumah tradisional ini adalah salah satu diantara jenis-jenis rumah dan mempunyai keunikan ukiran yang tidak terdapat pada bangunan lain. Selain dijadikan sebagai tempat kediaman, rumah tradisional juga berfungsi sebagai tempat untuk bermusyawarah masalah keluarga, membuat majlis-majlis pakar (di panggil *niniekk mamak*) dan juga sebagai tempat untuk menjaga saudara-mara yang sakit. Oleh itu, hal ini menunjukkan peranan utama rumah tradisional sebagai pusat kegiatan keluarga.

Menurut Harmaini (2010), rumah tradisional terbahagi kepada dua jenis yang berpedoman kepada kelarasan dan gaya *luhak*. Rumah-rumah tradisional mengikut kelarasan Koto Piliang dipegang oleh rumah panjang garudo Tabang (terbang helang) yang merupakan rumah tradisional beranjung. Manakala, rumah-rumah tradisional mengikut kelarasan Bodi Caniago dipegang oleh garudo kejururawatan (helang menyusukan) adalah merupakan rumah tradisional tidak beranjung.

Menurut Wongso (2015), secara umumnya perbezaan setiap rumah adalah bergantung kepada bilangan tiang rumah tradisional, lantai dan ujung demi sasaran saja, manakala ciri-ciri lain adalah sama. Sebuah rumah tradisional biasanya mempunyai sekurang-kurangnya lima bilik dan empat gonjong (atap runcing). Koto Piliang rumah tradisional mempunyai lantai yang tinggi pada bagian ujung (mengggunakan anjung). Rumah gadang dapat dikenal berdasarkan kepada reka bentuk atapnya. Rumah gadang di Luhak Tanah Datar dinamakan *si tinjau lauik* (si tinjau laut) yang mempunyai *anjuang* di kedua-dua belah ujung rumah. Rumah gadang di *Luhak Agam* dipanggil dengan nama *surambi pappek* (serambi pepat), mempunyai atap yang berbentuk sayap pada kedua-dua sisi ujung rumah, lihat Gambar 2.11

### Box.3

## Kerapatan Adat Nagari

Kerapatan Adat Nagari adalah lembaga pemangku adat yang ada di nagari-nagari di ranah minangkabau dalam sistem pemerintahan nagari di provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Kerapatan Adat Nagari merupakan perwakilan kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas-batas wilayah yang berwenang untuk mengatur dan mengurus kepentingan setiap suku & kaum di suatu Kanagarian, berdasarkan asal usul dan adat istiadat yang diakui dan dihormati dalam sistem pemerintahan di Provinsi Sumatera Barat.

KAN di Sumatera Barat tersebar di 11 kabupaten & 7 kota:

1. Kabupaten Agam
2. Kabupaten Tanah Datar
3. Kabupaten Solok
4. Kabupaten Limapuluh Kota
5. Kabupaten Dharmasraya
6. Kabupaten Padang Pariaman
7. Kabupaten Pasaman
8. Kabupaten Pasaman Barat
9. Kabupaten Pesisir Selatan
10. Kabupaten Sijunjung
11. Kabupaten Solok Selatan
12. Kota Bukittinggi
13. Kota Padang
14. Kota Padang panjang
15. Kota Pariaman
16. Kota Payakumbuh
17. Kota Sawahlunto
18. Kota Solok.

Sedangkan KAN yang ada di Kabupaten Tanah Datar ada 75 buah, khusus yang ada di Kecamatan Limo Kaum ada 5 buah yaitu

Limo Kaum	1. KAN Baringin
	2. KAN Limo Kaum
	3. KAN Cubadak
	4. KAN Parambahan
	5. KAN Labuh

Dua yang terakhir ini umumnya menyatu dalam organisasi di Perantauan. Hal inilah yang menyebabkan dalam buku monografi ini ke dua Kan ini di satukan.

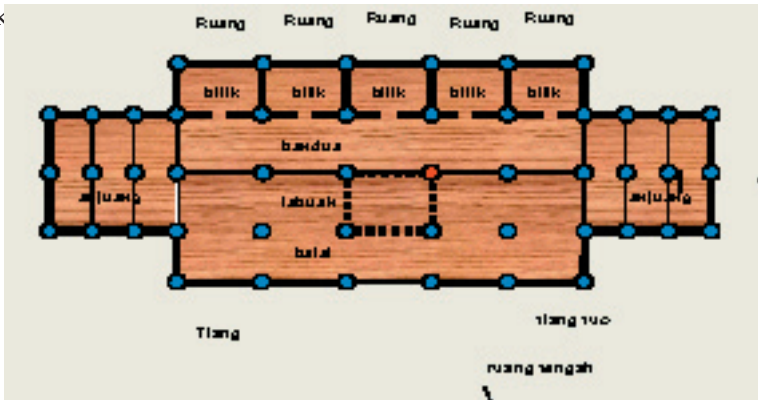
Sumber: <http://www.ranahminang.info/p/kerapatan-adat-nagari.html>



**Gambar 2.11 Rumah Tradisional Minangkabau Menggunakan Anjuang**

Manakala reka bentuk bangunan rumah gadang di Luhak Limo Pulauh Koto, adalah seakan-akan sama dengan rumah gadang yang terdapat di Luhak Tanah Datar, tetapi mempunyai perbezaan dari segi rekaan *anjung*, yang dinamakan *rajo babandi-ang* (raja berbanding). Kelarasan rumah tradisional Budi caniago adalah bagian ujung rumah pada bagian lantainya tidak dinai-

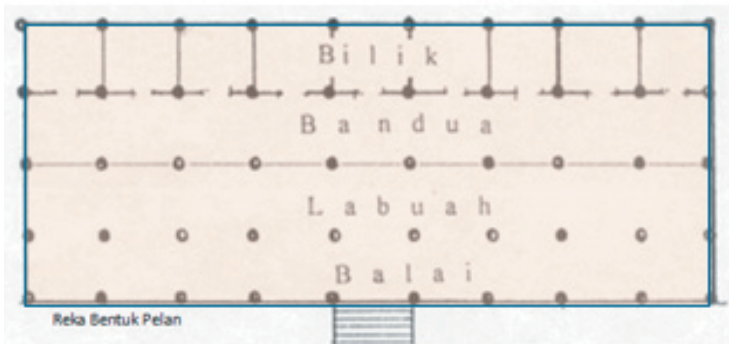
kk



Gambar 2.12 Denah Rumah Tradisional Minangkabau Menggunakan Anjung



Gambar 2.13 Rumah Tradisional Minangkabau Tidak Menggunakan Anjung



**Gambar 2.14 Denah Rumah Tradisional Minangkabau Tidak Menggunakan Anjung**

Penggunaan rumah tradisional Minangkabau disamping dijadikan sebagai rumah keluarga, menurut Asri (2004), rumah tradisional juga berfungsi sebagai tempat menjalankan berbagai upacara-upacara adat seperti perkawinan, tempat bermufakat dan juga tempat merawat keluarga yang sakit. Jika kawasan dalam rumah tersebut sudah penuh, maka rumah yang baru akan dibina dan disambungkan kedua-duanya. Oleh itu, setiap masyarakat kaum *saparuik* mungkin memiliki dua rumah tradisional (rumah adat). Di sekeliling kawasan rumah tradisional ini, umumnya dibina rumah-rumah biasa yang dimiliki oleh kaum keluarga terdekat sehingga akan menyebabkan membentuknya kolompok rumah berdekatan dengan rumah adat yang menjadi seperti pusat atau rumah induk.

## **2.7 Nagari sebagai Komunitas Masyarakat Minangkabau**

Menurut Chairiyah (2008), pola penempatan masyarakat Minangkabau adalah secara mikro atau perkampungan ini disebut nagari. Nagari merupakan satu bentuk organisasi kehidupan masyarakat desa dalam sistem pemerintahan desa yang berlaku di Sumatera

Barat. Nagari merupakan unit pemerintahan terendah di dalam daerah, ianya juga merupakan kesatuan wilayah, kesatuan adat, dan juga kesatuan dan perpanjangan tangan pemerintah. Nagari yang merupakan sebuah kesatuan dalam masyarakat Minangkabau memenuhi syarat-syarat fisik seperti berikut:

- 1) *Babalai bamusajik*, bermaksud mempunyai balai (balai-rung), yaitu tempat pemerintahan pemerintah nagari dan mempunyai masjid sebagai pusat beribadat Untuk seluruh penduduk nagari tersebut.
- 2) *Basuku banagari*, bermaksud setiap penduduk terbahagi ke dalam kelompok masyarakat yang bernama suku. Setiap nagari sekurang-kurangnya mempunyai empat buah suku dan dipimpin oleh penghulu masing-masing.
- 3) *Bakorong bakampuang*, bermaksud setiap Nagari mempunyai wilayah kediaman, dan bakampuang adalah kawasan perkampungan dilingkaran pusat yang disebut sebagai korong (jorong).
- 4) *Bahuma babendang*, bermaksud keselamatan yang terus-menerus dari sembarang gangguan dari luar serta tata kelola informasi rasmi berkaitan dengan berbagai masalah yang perlu diketahui.
- 5) *Balabuah batapian*, bermaksud sistem perladangan dan pertanian yang terus-menerus, serta kekayaan yang menjadikan sumber kehidupan dan atur cara tata kelola pewarisan.

Menurut Wongso (2015), nagari secara tradisional pelaksanaannya adalah berdasarkan kepada nilai-nilai falsafah *Alam Takambang Jadi Guru* atau alam sebagai dasar kehidupan, ini lahir dari kebijaksanaan masyarakat Minangkabau. Kebijakan ini diselenggarakan bagaimana manusia bertindak balas dalam membentuk lingkungan mereka. Konsep akar memperkenalkan dimensi fisik lokasi, bangunan dan ruang yang mempunyai maksud yang istimewa kepada orang banyak dalam menentukan identitas dan semangat yang dimiliki. Ciri-ciri fisik yang harus dipenuhi oleh sebuah Nagari ialah seperti berikut:

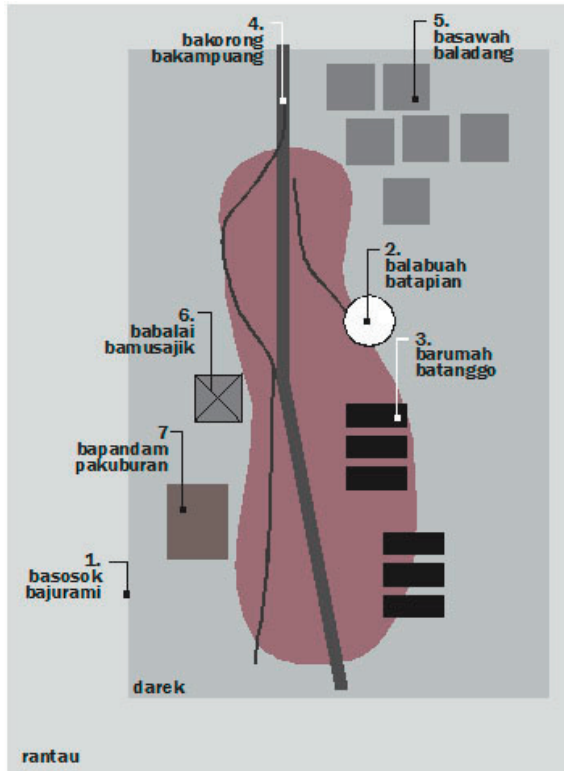
- 1) *Basosok bajurami*, merupakan syarat pertama yang perlu

dipenuhi untuk menjadi *nagari*, ianya berkaitan dengan batas *nagari*. Perbatasan ini ditentukan melalui upacara antara para penghulu di *nagari-nagari* sekitar. Oleh yang demikian, sebuah *nagari* mesti mempunyai daerah asal yang mereka lindungi dan pertahankan. Perbatasan *nagari* berdasarkan kepada alam di sekeliling yang sukar untuk mengalami perubahan dan juga yang dapat mendatangkan persengketaan antara satu *nagari* dengan *nagari* yang lainnya. Batas alami adalah seperti bukit, sungai, gunung dan lainnya. Keluasan wilayah *nagari* adalah sama dengan tanah ulayat dari suku-suku yang mendirikan *nagari* serta ditambah dengan daerah-daerah kantong, yaitu tanah-tanah yang terletak diantara ulayat suku masing-masing.

- 2) *Balabuah batapian*, bermaksud tetapan sistem peladangan dan pertanian, dan merupakan punca kekayaan sebagai sumber kehidupan dan metode tata kelola warisan.
- 3) Masyarakat yang menetap di sebuah *nagari* harus mempunyai rumah tangga *Barumah batanggo*, masyarakat atau tempat tinggal.
- 4) *Bakorong bakampung*, bermaksud setiap Nagari mempunyai wilayah kediaman manakala bakampung merupakan sesuatu yang mempunyai kawasan perkampungan dilingkaran pusat yang disebut korong (jorong).
- 5) *Basawah baladang*, sebuah *nagari* mesti mempunyai daerah persawahan dan perladangan sebagai sumber mata pencaharian Untuk para penduduk. Sawah dan ladang adalah lambang ekonomi masyarakat Minangkabau dan beranggapan bahwa tanah milik mereka adalah sesuatu yang luhur dan bernilai. Setiap penduduk mempunyai tanah pusaka yang merupakan warisan nenek moyang mereka yang perlu dijaga.
- 6) *Babalai bamusajid*, berertinya mempunyai balai (balairung), yaitu tempat pertemuan pemerintah nagari dan mempunyai masjid yang merupakan pusat tempat beribadat untuk seluruh penduduk nagari tersebut.
- 7) *Bapandam pakuburan*, *nagari* harus mempunyai kawasan tanah perkuburan. Pengbumian adalah unsur yang tidak

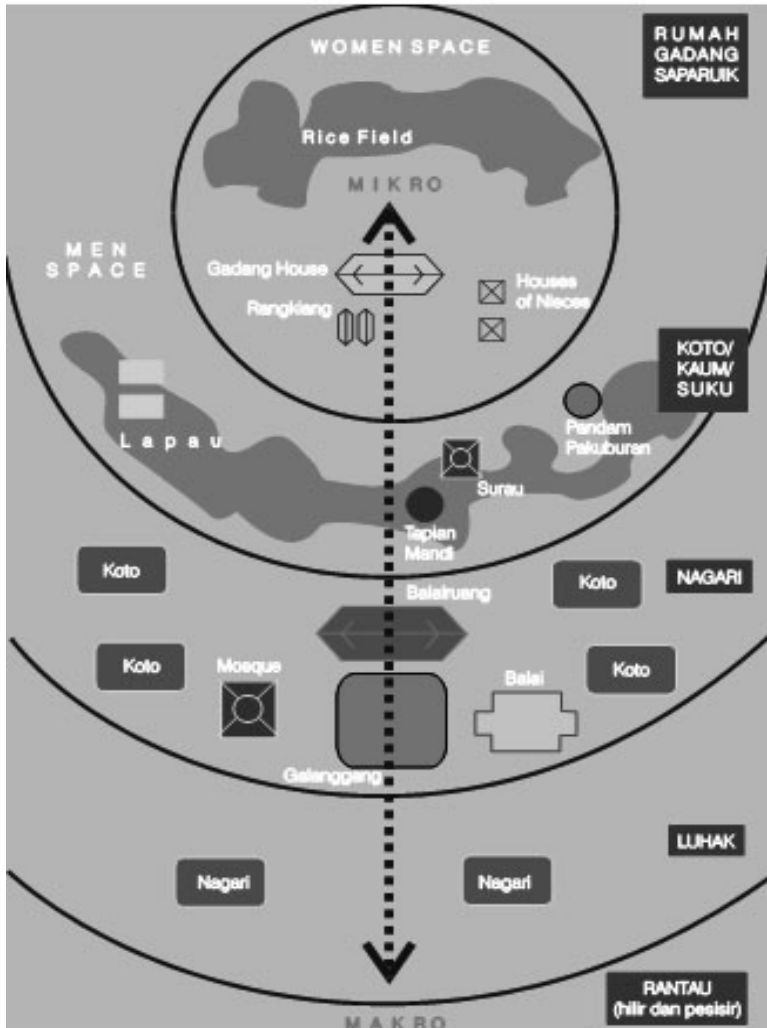
## 2. Kebudayaan dan Adat Minangkabau

dapat ditinggalkan. Konsep perkuburan yang untuk masyarakat Minangkabau adalah sama untuk kebanyakan masyarakat pada umum di Indonesia, yaitu dengan jenazah ditanam di dalam tanah. Gambar tentang keistimewaan untuk beberapa keperluan fisik yang harus dipenuhi oleh sebuah *nagari* dapat dilihat dalam Gambar 2.15.



Gambar 2.15 Elemen pembentuk sebuah nagari berdasarkan *Tambo Alam Minangkabau* Sumber: (Wongso,2015).





Gambar 2.16 Ruang hierarki kampung tradisional Minangkabau Sumber: (Alvares, 2015).

Menurut Zulfikri (2009), elemen-elemen yang menjadikan na-

gari adalah salah satu dari *Taratak kawasan* ialah kawasan padang dan hutan di sekitar kampung merupakan sumber pendapatan setiap hari, manakala kawasan penempatan mempunyai pusat orientasi di pusat nagari. Pusat nagari biasanya adalah gabungan dari beberapa fungsi bangunan am, seperti masjid, pasar dan balai adat. Balai adat berfungsi sebagai tempat para pemimpin tradisional untuk mengadakan upacara untuk menyelesaikan berbagai masalah besar.

Secara keseluruhan bentuk atau corak nagari bergantung kepada keadaan tanah, tetapi masih ada jalan utama rumah-rumah yang diatur untuk mengikuti jalan-jalan yang membentuk. Susun atur dalam menetapkan kedudukan rumah biasanya mengarah ke arah jalan, sama ada selari atau berserenjang dengan arah jalan raya, namun bergitu terdapat juga segelintir yang mengikut orientasi pergerakan matahari.

Wujudnya pusat penempatan tradisi sangat berkait rapat dengan sikap dan pandangan hidup masyarakat yang mana tidak terlepas dari ajaran agama serta adat istiadat yang membantu dalam menentukan aspek-aspek dalam kehidupan. Peranan dan pengaruh agama dalam persediaan lingkungan buatan adalah terjadinya implikasi agama dalam berbagai elemen kehidupan bermasyarakat. Dalam penempatan tradisi, dapat dikenalpasti corak atau susunan yang berbeda-beda sesuai dengan nilai adat istiadat untuk tempat-tempat tertentu. Hal ini mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pembentukkan lingkungan kedia-man atau penempatan tradisional (Syamsidar, 2006).

Menurut Alvares (2015), mengikut ruang hirarki penempatan tradisional masyarakat Minangkabau bermula dari mikro kepada makro, dimana pada setiap ruang terbagi kepada seperti berikut rujuk Gambar 1.15.

- 1) *Rumah Gadang Saparuik* (ruang kaum perempuan), kawasan ini mempunyai rumah gadang, rangkiang dan tempat menumbuk padi.
- 2) *Koto/kaum suku* (ruang kaum lelaki) merupakan kawasan yang mempunyai surau, tepian mandi, lapau, dan pandam pekuburam/makam.

- 3) *Nagari* adalah unit permukiman yang paling sempurna dan diiktiraf oleh adat. Di kawasan ini terdapatnya ruan-gan masjid, balairuang, gelanggang, koto-koto.
- 4) *Luhak* merupakan wilayah kumpulan nagari-nagari di Minangkabau yang berada di kawasan pedalaman Pro-vinsi Sumatera Barat. Kawasan ini merupakan kawasan penempatan awal atau daerah asal masyarakat Minang-kabau yang disebut sebagai daerah *darek*. Berdasarkan *tambo*, alam Minangkabau mempunyai tiga *luhak* atau tiga daerah utama yaitu *Luhak Tanah Data*, *Agam* dan *Limopuluah Koto*. Ketiga-tiga *luhak* tersebut dikenal se-bagai *luhak nan tigo*. *Luhak* merupakan jumlah beberapa *nagar*, manakala setiap *nagari* yang berada didalam suatu *luhak* diketuai oleh penghulu dan syarat memiliki adat yang sama. Walau bagaimanapun adat di setiap *luhak* adalah berbeda antara satu dengan lain.
- 5) *Rantau* merupakan wilayah Minangkabau yang terletak di luar kawasan *luhak nan tigo* (di luar *Luhak Tanah Da-tar*, *Agam* dan *Lima Puluah Koto*). batas wilayah *rantau* menurut Alvares (2015) adalah bergantung kepada ke-adaaan pengaruh kuasa pemerintah Pagaruyung.

### **3.2. Pariwisata Warisan Budaya Minangkabau**

Alam Minangkabau secara geografi terdiri dari dua wilayah utama, yaitu *luhak nan tigo* dan *rantau*. *Luhak nan tigo* terletak di-pedalaman yang merupakan tempat asal usul orang Minangkabau yaitu *luhak Agam*, *luhak Lima Puluah Kota* dan *luhak Tanah Datar*. Minangkabau merupakan rangkaian kawasan budaya dari be-berapa gugusan wilayah di nusantara yang secara geografi berada di wilayah Provinsi Sumatera Barat. Secara tradisional, pemaha-man terhadap adat dan budaya Minangkabau adalah berdasarkan kepada sistem lisan yang disebut *tambo*. *Tambo* difahami sebagai sumber lokal yang penting berkenaan dengan adat dan budaya Minangkabau yang disampaikan secara lisan dari generasi ke ge-nerasi (Wongso, 2015).

Pemahaman terhadap lokasi ketiga *luhak* dan wilayah pengaruh Provinsi Sumatera Barat dijelaskan pada Gambar 3.1. Berdasarkan Gambar tersebut, ia menunjukkan bahwa wilayah *luhak* di dalam wilayah pengaruh Provinsi Sumatera Barat ketika ini terdiri dari :

- 1) *Luhak* Tanah Datar meliputi: Kabupaten Tanah Datar, kota Padang Panjang, kota Solok, kota Sawahlunto dan Kabupaten Sijunjung.
- 2) *Luhak* Agam meliputi Kabupaten Agam dan kota Bukittinggi.
- 3) *Luhak* Lima Puluah Koto meliputi Kabupaten Lima Puluah Koto dan kota Payakumbuh

Daerah *rantau* adalah kawasan pinggir atau kawasan yang mengelilingi kawasan pusat, lihat Gambar 3.1. Secara etnografi, *rantau* merupakan wilayah Minangkabau yang terletak di luar kawasan *luhak nan tigo* (di luar *luhak* Tanah Datar, Agam dan Lima Puluah Koto). batas wilayah rantau bergantung kepada pasang naik dan pasang surut kuasa pemerintah Pagaruyung. Wilayah *rantau* pada mulanya merupakan wilayah untuk mencari kekayaan secara individu, seperti bidang perdagangan, usaha dan jasa maupun dalam kegiatan lain yang sifatnya sementara. Wilayah *rantau* kemudiannya telah menjadi wilayah jajahan pemerintah Pagaruyung dan juga tanah jajahan kuasa-kuasa lain, sesuai dengan keadaan politik yang berkembang pada masa itu. Pada zaman kegemilangan Minangkabau, wilayahnya meliputi Sumatera bagian tengah, dari pantai Barat hingga pantai Timur, bahkan hingga ke Melaka (Wongso, 2015).

*Nengah Tela*

## BAB III

# PARIWISATA WARISAN BUDAYA DI KABUPATEN TANAH DATAR

---

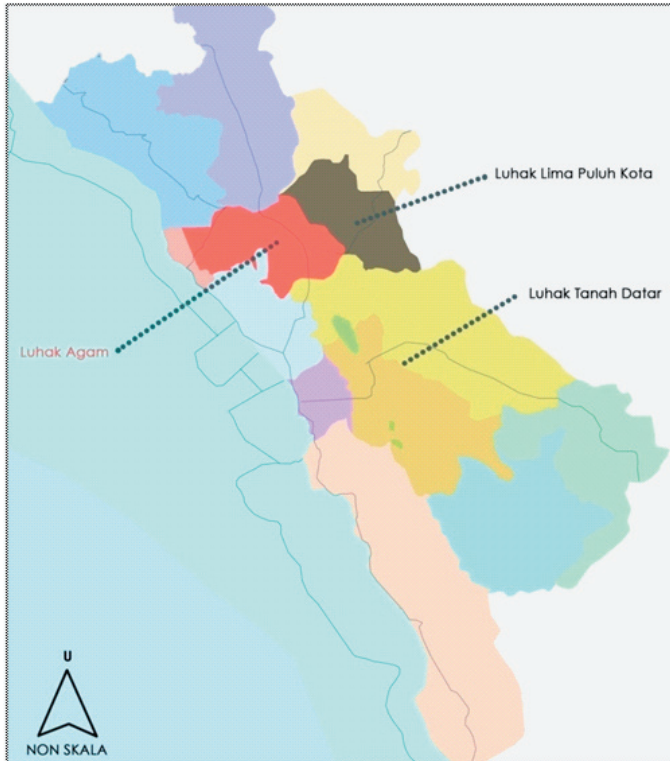
### 3.1 Pengenalan



engertian pariwisata budaya menurut Geriya (1995:103) adalah salah satu jenis pariwisata yang mengandalkan potensi kebudayaan sebagai daya tarik yang paling dominan serta sekaligus memberikan identitas bagi pengembangan pariwisata tersebut. Dalam kegiatan pariwisata terdapat sepuluh elemen budaya yang menjadi daya tarik wisata yakni: 1) kerajinan, 2) tradisi, 3) sejarah dari suatu tempat/daerah, 4) arsitektur, 5) makanan lokal/tradisional, 6) seni dan musik, 7) cara hidup suatu masyarakat, 8) agama, 9) bahasa, 10) pakaian lokal/tradisional (Shaw dan William, 1997). Elemen budaya tersebut tampaknya sangat relevan dengan jenis kepariwisataan yang dikembangkan di Bali, yaitu pariwisata budaya.

Pariwisata budaya merupakan aktivitas yang memungkinkan wisatawan untuk mengetahui dan memperoleh pengalaman tentang perbedaan cara hidup orang lain, merefleksikan adat dan istiadatnya, tradisi religiusnya dan ide-ide intelektual yang terkandung dalam warisan budaya yang belum dikenalnya (Borley, 1996: 181). Sirtha (2001) mengemukakan motivasi pariwisata budaya, antara lain: 1) mendorong pendayagunaan produksi daerah dan nasional; 2) mempertahankan nilai-nilai budaya, norma, adat istiadat dan agama; 3) berwawasan lingkungan hidup, baik lingkungan alam maupun lingkungan sosial (Arismayanti, 2006).

**Gambar 3.1.** Alam Minangkabau terlihat pada peta Pulau Sumatera terdiri dari tiga *luhak* yaitu *luhak* Lima Puluah Kota, *luhak* Tanah Datar, *luhak* Agam. Sumber: (Wongso, 2015;peta dasar dari Peta RTRW Provinsi Sumatera Barat (Prasjal-Tarkim, 2013)



Pada Perda Nomor 3 Tahun 1991 pasal 3 dinyatakan bahwa tujuan penyelenggaraan pariwisata budaya adalah untuk memperkenalkan, mendayagunakan, melestarikan dan meningkatkan mutu obyek dan daya tarik wisata, mempertahankan norma-norma dan nilai-nilai kebudayaan agama dan kebudayaan alam Bali yang berwawasan lingkungan hidup, mencegah dan meniadakan

pengaruh-pengaruh negatif yang dapat ditimbulkan kegiatan kepariwisataan (Diparda Propinsi Bali, 2000).

Pariwisata warisan budaya yang akan di bahas pada bab ini adalah budaya Minangkabau. Yaitu khususnya Aset Warisan Budaya Minangkabau di Kabupaten Tanah Datar diantaranya adalah: *Istano Basa Pagaruyung*, Balairung Sari Tabek, Batu *Angkek-angkek*, Batu *Basurek*, Masjid Rao-Rao, Masjid Limo Kaum, Medan Bapaneh Batu Batikam, Rumah kota o Nan Kuning, Rumah *Kampai nan Panjang*, dan Makam Tantejo Gurhano. Kebudayaan dan adat Minangkabau, bangunan bersejarah Minangkabau, rumah tradisional Minangkabau dan penempatan tradisional Minangkabau.

### 3.2. Pariwisata Warisan Budaya Minangkabau

Alam Minangkabau secara geografi terdiri dari dua wilayah utama, yaitu *luhak nan tigo* dan *rantau*. *Luhak nan tigo* terletak di pedalaman yang merupakan tempat asal usul orang Minangkabau yaitu *luhak* Agam, *luhak* Lima Puluah Kota dan *luhak* Tanah Datar. Minangkabau merupakan rangkaian kawasan budaya dari beberapa gugusan wilayah di nusantara yang secara geografi berada di wilayah Provinsi Sumatera Barat. Secara tradisional, pemahaman terhadap adat dan budaya Minangkabau adalah berdasarkan kepada sistem lisan yang disebut *tambo*. *Tambo* difahami sebagai sumber lokal yang penting berkenaan dengan adat dan budaya Minangkabau yang disampaikan secara lisan dari generasi ke generasi (Wongso, 2015).

Pemahaman terhadap lokasi ketiga *luhak* dan wilayah pengaruh Provinsi Sumatera Barat dijelaskan pada Gambar 3.1. Berdasarkan Gambar tersebut, ia menunjukkan bahwa wilayah *luhak* di dalam wilayah pengaruh Provinsi Sumatera Barat ketika ini terdiri dari :

- 1) *Luhak* Tanah Datar meliputi: Kabupaten Tanah Datar, kota Padang Panjang, kota Solok, kota Sawahlunto dan Kabupaten Sijunjung.
- 2) *Luhak* Agam meliputi Kabupaten Agam dan kota Bukittinggi.



3) *Luhak* Lima Puluah Koto meliputi Kabupaten Lima Puluah Koto dan kota Payakumbuh

Daerah *rantau* adalah kawasan pinggir atau kawasan yang mengelilingi kawasan pusat, lihat Gambar 3.1. Secara etnografi, *rantau* merupakan wilayah Minangkabau yang terletak di luar kawasan *luhak nan tigo* (di luar *luhak* Tanah Datar, Agam dan Lima Puluah Koto). batas wilayah rantau bergantung kepada pasang naik dan pasang surut kuasa pemerintah Pagaruyung. Wilayah *rantau* pada mulanya merupakan wilayah untuk mencari kekayaan secara individu, seperti bidang perdagangan, usaha dan jasa maupun dalam kegiatan lain yang sifatnya sementara. Wilayah *rantau* kemudiannya telah menjadi wilayah jajahan pemerintah Pagaruyung dan juga tanah jajahan kuasa-kuasa lain, sesuai dengan keadaan politik yang berkembang pada masa itu. Pada zaman kegemilangan Minangkabau, wilayahnya meliputi Sumatera bagian tengah, dari pantai Barat hingga pantai

Daerah Kabupaten Tanah Datar merupakan tujuh daerah terbaik dari 400 daerah yang ada di Indonesia. Sebuah penghargaan telah diberikan pada tahun 2003 oleh Lembaga International Partnership dengan Kedutaan Inggeris. Disamping itu juga, Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia mengisytiharkan kawasan kabupaten Tanah Datar sebagai satu dari empat kawasan paling berprestasi dan dapat melaksanakan otonomi daerah. Kawasan ini merupakan wilayah terkecil di Sumatera Barat dengan keluasan kawasan 133.600 Ha, dan berada diantara dua gunung, yaitu gunung Merapi dan gunung Singgalang. Keadaan muka bumi di kawasan Kabupaten Tanah Datar secara umumnya adalah kawasan berbukit, dan juga memiliki dua pertiga bagiannya adalah tasik Singkarak (Tanah Datar, 2015).

Kabupaten Tanah Datar terdiri dari tiga belas kecamatan yaitu kecamatan Batipuh, kecamatan Batipuh Selatan, kecamatan Pariangan, kecamatan Limo Kaum, kecamatan Rambatan, kecamatan Tanjung Emas, kecamatan Padang Ganting, kecamatan Lintau buo, kecamatan Lintau buo Utara, kecamatan Sungayang, kecamatan Sungai Tarab, kecamatan Salim Paung, dan kecamatan Tanjung Baru. batas untuk setiap kecamatan dapat dilihat dalam

Gambar 3.2.



**Gambar 3.2** Peta Kabupaten Tanah Datar

Sumber: Prasarana Jalalan Tataruang dan Pemukiman, 2013. Sumatera Barat

Pusat kota Kabupaten Tanah Datar berada di Batusangkar, dimana kedudukan Batusangkar adalah berada pada tiga wilayah kecamatan, yaitu kecamatan Lima Kaum, kecamatan Tanjung Emas, dan kecamatan Sungai Tarab. Pusat pemerintahan pemerintah pula berada di kecamatan Tanjung Emas di Nagari Pagaruyung. kota Batusangkar ini dikenal dengan panggilan Kota Budaya, disebabkan oleh di Kabupaten Tanah Datar terdapat banyak peninggalan dan prasasti (batu bersurat) terutama daripda peninggalan Istana Basa Pagaruyung yang merupakan pusat pemerintah Minangkabau (Tanah Datar, 2015).

### 3.3 Kajian Aset Warisan Budaya Minangkabau di Kabupaten Tanah Datar

Kabupaten Tanah Datar memiliki banyak aset-aset Pariwisata budaya yang sudah dikenal oleh para wisatawan. Para wisatawan

yang datang ke kawasan ini adalah untuk menikmati keindahan alam dan keunikan budaya Minangkabau. Terdapat berbagai pilihan dari segi daya tarik pariwisata ada di daerah ini seperti Istana Basa Pagaruyung, Balai ruang Sari Tabek, Panorama Tabek Patah, Batu *Angkek-angkek*, Batu Basurek, Kampung Pariangan, Prdasarti Limo Kaum, Istana Silindung Bulan, Nagari Pandai Sikek, Lembah Anai, Tanjung Mutiara, Panorama Shaduali, Puncak Pato, Panorama Tabek Patah, Benteng va der Capelen, Gedung Indo Jalito, Masjid Rao-Rao, Masjid Limo Kaum, Medan Bapaneh Batu Batikam, Masjid Pariangan, Masjid Saadah Gurun, Masjid Paman-singan, Rumah Gadang Bandaro Nan Kuniang, Rumah Gadang Bandaro Nan Putih, Rumah Kampai Nan Panjang, Situs Prdasarti Kubu Rejo, Surau Negeri Lubuk Bauk, Sawah Satampang Baniah, Nagari Sumanik, Nagari Sungayang, Nagari Rao-Rao, Makam Indomo Saruaso, Makam Adityawarman, Nagari Pariangan. (Tanah Datar, 2013).

Menurut Vivi (2014), Kabupaten Tanah Datar memiliki warisan budaya yang berpotensi untuk ditingkatkan menjadi daya tarik pariwisata budaya. Aset-aset tersebut adalah seperti Istana Basa Pagaruyung, Balai ruang Sari Tabek, Panorama Tabek Patah, Batu *Angkek-angkek*, Batu Basurek, Kampung Pariangan, Prdasarti Limo Kaum, Istana Silindung Bulan, Nagari Pandai Sikek, Tanjung Mutiara, Panorama Shaduali, Lembah Anai, Panorama Tabek Patah, Benteng va der Capelen, Puncak Pato, Gedung Indo Jalito, Masjid Rao-Rao, Masjid Limo Kaum, Medan Bapaneh Batu Batikam, Masjid Pariangan, Masjid Saadah Gurun, Masjid Paman-singan, Rumah Gadang Bandaro Nan Kuniang, Rumah Gadang Bandaro Nan Putih, Rumah Kampai Nan Panjang, Situs Prdasarti Kubu Rejo, Surau Negeri Lubuk Bauk, Sawah Satampang Baniah, Nagari Sumanik, Nagari Sungayang, Nagari Rao-Rao, Makam Indomo Saruaso, Makam Adityawarman, Nagari Pariangan.

Berdasarkan kepada Badan Penyelaras Penanaman Modal (BKPM, 2015), potensi daya tarik pariwisata yang ada di Kabupaten Tanah Datar adalah seperti Nagari Pandai Sikek, Lembah Anai tanaman langka yang menjadi daya tarik di Cagar

**Box 3.1**

**Artikel:**

**Pembangunan Infrastruktur Dipercepat,  
Pariwisata Sumbar Makin Menggeliat**

Padang – Salah satu tujuan Pemerintah Republik Indonesia bangun infrastruktur unggulan di Sumatera Barat selain demi peningkatan perekonomian, juga demi menggeliatnya sektor pariwisata daerah setempat.

Beberapa infrastruktur untuk mendorong pariwisata di Ranah Minang adalah pembangunan akses jalan menuju Kawasan Wisata Terpadu (KWT) Mandeh sejauh 43 Km yang dilakukan Direktorat Jendral Bina Marga Kementerian PUPR.

Selanjutnya Revitalisasi Seribu Rumah Gadang di Kabupaten Solok Selatan dan penataan kawasan Nagari Tuo Pariangan di Kabupaten Tanah Datar sebagai Desa Terindah dunia yang bakal dibangun Direktorat Jendral Cipta Karya Kementerian PUPR.

Serta proyek paling strategis adalah pembangunan jalan tol Padang-Pekanbaru sejauh 244 km dengan dana investasi Rp 78 triliun yang dipercayakan langsung pengerjaannya pada perusahaan BUMN PT Hutama Karya.

Presiden Joko Widodo di Padang mengatakan pembangunan infrastruktur baru seperti jalan tol dan revitalisasi tempat wisata dilakukan Pemerintah Pusat, karena Sumbar punya potensi luar biasa besar di bidang pariwisata.

Presiden ke tujuh Indonesia ini mengakui Ranah Minang memiliki wisata yang komplit, mulai dari wisata alam, wisata budaya yang terkenal bagus, serta wisata religi. Hal ini ia buktikan langsung dengan mengunjungi berbagai tempat wisata di Sumbar.

“Saya sudah pernah ke Mandeh luar biasa indahny, sudah pernah ke Pariangan Nagari Terindah Dunia versi

majalah Wisata Budget Travel juga sangat bagus, ke Makam Pahlawan Nasional M.Yamin, Bukittinggi, Tanah Datar, dan tempat lainnya semua bagus bagus. Pariwisata Sumbar memang komplit dan potensinya sangat tinggi,” puji pria yang akrab disapa Jokowi ini.

Jokowi memandang infrastruktur berperan sentral dalam pengembangan pariwisata. Kalau tidak diimbangi dengan infrastruktur memadai, tak akan mungkin wisatawan akan datang. Berbanding terbalik jikalau infrastruktur lebih siap, tentu banyak wisatawan yang akan datang.

Dirinya mencontohkan, pentingnya akses jalan tol Padang-Pekanbaru dibangun, agar waktu tempuh yang sebelumnya 9 jam, menjadi 3 jam. Disamping itu juga pembangunan akses jalan ke Mandeh juga dilakukan agar meminimalisir kemacetan dan mempermudah akses kesana

“Kita bangun infrastruktur jalan seperti ke Kawasan Mandeh dan Jalan Tol Padang-Pekanbaru agar memudahkan akses wisatawan dengan waktu tempuh semakin pendek. Sehingga wisatawan bisa cepat sampai ke sini menikmati semua keindahan pariwisata Sumbar,” ucap Joko Widodo.

Dirinya pun sudah menugaskan kepada Kementerian PUPR untuk segera menyelesaikan pembangunan akses jalan KWT Mandeh tahun 2019, revitalisasi Saribu Rumah Gadang dan penataan Nagari Pariangan dengan tenggat waktu akhir 2018, serta jalan Tol Padang-Pekanbaru bakal selesai pada tahun 2023 mendatang.

Menteri PUPR M Basuki Hadimuljono memaparkan, Kementerian PUPR melalui Ditjen Cipta Karya sudah memprogramkan revitalisasi kawasan wisata 1000 Rumah Gadang tersebut. Dalam rencana induk akan dilakukan perbaikan bangunan rumah gadang yang ada, penataan lanskap kawasan, dan pembangunan landmark utama dan

□ peningkatan fasilitas untuk wisatawan. □

Pemugaran rumah gadang akan melibatkan tukang-tukang tuo yang memiliki keahlian dalam membangun serta membuat ornamen bangunan, seperti ukir-ukiran. Keahlian ini dalam beberapa waktu belakangan agak memudar, sehingga proyek-proyek pemugaran ini sekaligus akan menjadi workshop/ media latihan bagi masyarakat setempat untuk memelihara keberlanjutan tradisi dan keahlian yang unik ini.

Lebih lanjut Menteri PUPR menjelaskan, kawasan Saribu Rumah Gadang memiliki aset budaya luar biasa. Ada 130 buah rumah gadang yang saling berdempetan satu sama lain dan sebagian sudah berumur ratusan tahun. Saat ini terdapat 40 rumah yang mengalami rusak dan memerlukan penanganan segera. Revitalisasi bangunan dan lansekap baru kawasan nantinya akan menambah cantik kawasan tersebut sebagai kawasan cagar budaya dan destinasi wisata.

Kementerian PUPR juga turut mendukung pengembangan destinasi wisata baru seperti Kawasan Mandeh guna mencapai target kunjungan 20 juta wisatawan asing pada 2019 ke Indonesia. Untuk itu ketersediaan infrastruktur akan meningkatkan akselerasi pengembangan destinasi wisata yang akan merangsang pengembangan kawasan dan pertumbuhan ekonomi.

Sektor pariwisata menjadi salah satu program Pemerintahan Presiden Joko Widodo dan Wakil Presiden Jusuf Kalla untuk meningkatkan devisa dan investasi.

“Akses jalan ke Mandeh kita bakal rampungkan akhir 2019 dengan total biaya pembangunan jalan dan jembatan sebesar Rp 329 miliar. Ini bagian dari dukungan penuh Kementerian PUPR pada program Pemerintahan Pak Jokowi dan Pak Jusuf Kalla meningkatkan wisatawan,” ulasnya. (Ridho)

Sumber: <http://sumbarpost.com/pembangunan-infrastruktur-dipercepat-pariwisata-sumbar-makin-menggeliat/>

**Tabel 3.1: Destinasi Pariwisata di Kabupaten Tanah Datar**

Matrik		Sumber						
		(Vivi, 2014).	(Kab. Tanah Datar, 2013	Yogielintau, 2013	Wisatania, 2014	Aet, 2015	Bkpm, 2015	
Destinasi Pariwisata	1	Istano Basa Pagaruyung	x	x	x	x	x	x
	2	Balairung Sari Tabek	x	x	x	x	x	x
	3	Panorama Tabek Patah	x	x	x	x		
	4	Batu <i>Angkek-angkek</i>	x	x	x	x	x	x
	5	Batu Basurek	x	x	x	x	x	x
	6	Desa Pariangan	x	x				
	7	Prdasarti Limo Kaum	x	x		x	x	
	8	Istano Silindung Bulan	x	x			x	x
	9	Nagari Pandai Sikek	x	x				x
	10	Lembah Anai	x	x				x
	11	Tanjung Mutiara	x	x				x
	12	Panorama Shaduali	x	x				x
	13	Puncak Pato	x	x		x		x
	14	Panorama Tabek Patah	x	x				x
	15	Benteng Van Der Capellen	x	x			x	
	16	Gedung Indo Jalito	x	x			x	
	17	Mesjid Rao-Rao	x	x	x	x	x	x
	19	Mesjid Limo Kaum	x	x	x	x	x	x
	20	Medan Bapaneh Batu Batikam	x	x	x	x	x	x
	21	Mesjid Saadah Gurun	x	x				
	22	Mesjid Pamansingan	x	x				
	23	Rumah Gadang Bandaro Nan Kuning	x	x	x	x	x	x
	24	Rumah kota o Nan Putih	x	x	x		x	
	25	Rumah Tuo Kampai Nan Panjang	x	x	x	x	x	x
	26	Situs Prdasarti Kubu Rejo	x	x		x		x
	27	Surau Nagari Lubuk Bauk	x	x	x	x	x	
	28	Sawah Satampang Baniah	x	x				
	29	Makam Panjang Tantejo Gurhano	x	x	x	x	x	x
	30	Nagari Sumanik	x	x				
	31	Nagari Sungayang	x	x				
	32	Nagari Rao-Rao	x	x	x		x	x
	33	Makam Indomo Saruaso	x	x	x			
	34	Makam Adityawarman	x	x	x	x		x
	35	Nagari Pariangan	x	x		x		

Menurut Wisatania, (2014), Kabupaten Tanah Datar memiliki banyak daya daya tarik pariwisata yang sangat menarik seperti kebudayaan, sejarah dan pariwisata kuliner. Jika bertujuan untuk berkunjung atau berwisata ke Sumatera Barat, berikut terdapat beberapa kawasan daya tarik pariwisata yang ada di Batusangkar seperti Istano Basa Pagaruyung, Balairung Sari Tabek, Panorama Tabek Patah, Batu Angkek-Agkek, Batu Basurek, Prdasarti Limo Kaum, Puncak Pato, Masjid Rao-Rao, Masjid Limo Kaum, Medan Bapaneh Batu Batikam, Rumah Gadang Bandaro Nan Kuning, Rumah Kampai Nan Panjang, Prdasarti Kubu Rejo, Surau Nagari Lubuk Bauk, Makam Panjang Tantejo Gurhano, Makam Adityawarman dan Nagari Pariangan.



**Gambar 3.3 Istano Basa Pagaruyung Sumber: wikipedia, (2014)**

Menurut Yogiellintau (2013), terdapat banyak kawasan peninggalan sejarah dijumpai di daerah Kabupaten Tanah Datar seperti prasasti atau batu bersurat yang berasal dari peninggalan zaman Adityawarman. Selain dari itu, daya tarik pariwisata lain yang sangat dikenal di Tanah Datar ialah seperti Istano Basa Pagaruyung, Balairung Sari Tabek, Panorama Tabek Patah, Batu Angkek-Agkek, Batu Basurek, Masjid Rao-Rao, Masjid Limo Kaum, Medan Bapaneh Batu Batikam, Rumah Gadang Bandaro Nan Kuning, Rumah Gadang Bandaro Nan Putih, Rumah Kampai Nan Panjang, Surau Nagari Lubuk Bauk, Makam Panjang Tantejo



Artikel:

## 170 Objek Wisata Menarik di Tanah Datar

170 Objek Wisata Menarik di Tanah Datar mulai dari objek wisata alam sampai objek wisata budaya/sejarah

Objek wisata menarik di Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat boleh dibilang cukup banyak. Dari objek wisata alam sampai objek wisata budaya/sejarah bisa ditemukan di Kabupaten Tanah Datar yang juga dikenal dengan Luhak Nan Tuo. Sejumlah objek wisata di Tanah Datar bahkan sudah sangat populer dikalangan wisatawan nasional dan mancanegara. Meskipun demikian, selain objek wisata yang sudah dikenal, ada sejumlah objek wisata di Kabupaten Tanah Datar yang menarik untuk dikunjungi atau setidaknya ketika berkunjung ke satu objek wisata di Kabupaten Datar ada beberapa objek wisata yang terdapat disekitar objek wisata yang sayang bila terlewatkan. Menurut catatan dari berbagai sumber setidaknya ada 170 lebih objek wisata di Kabupaten Tanah Datar. Berikut adalah sejumlah objek wisata yang terdapat di Kabupaten Tanah Datar termasuk yang sudah populer dikalangan wisatawan dalam negeri maupun mancanegara;

1. Makam Haji Miskin, Wisata Sejarah/Budaya, Pandai Sikek
2. Makam Tuanku Pamasingan, Wisata Sejarah/Budaya, Koto Laweh
3. Mesjid Tuanku Pamasingan Wisata Sejarah/Budaya, Koto Laweh
4. Tenun Pandai Sikek, Wisata Agro, Pandai Sikek
5. Talago Dewi, Wisata Alam, Pandai Sikek
6. Talago Kanang, Wisata Alam, Koto Baru
7. Padang Paninggalan, Wisata Alam, Aie Angek
8. Air Terjun, Wisata Alam, Aie Mancua Singgalang
9. Goa Puti Baririang, Wisata Alam, Tambangan
10. Talago Harapan, Wisata Alam, Aie Angek
11. Lapangan Pahlawan, Wisata Alam, Panyalaian
12. Bulakan Tabek, Wisata Alam, Aie Angek
13. Talago Kayu Tanduak, Wisata Alam, Aie Angek
14. Taman Ulu, Wisata Alam, Tambangan
15. Talago Kumbang, Wisata Alam, Jaho
16. Villa Puncak, Wisata Alam, Pandai Sikek
17. Lembah Anai, Wisata Alam, Air Mancur
18. Goa Batirai, Wisata Alam, Batipuh Ateh
19. Goa Gunung Bungsu, Wisata Alam, Gunung Rajo
20. Talago Payo Rapuih, Wisata Alam, Batipuah Baruah
21. Surau Lubuak Bauak, Wisata Sejarah/Budaya, Batipuah Baruah



Rumah Gadang Siti Fatimah di Nagari Sumpur (Foto: Boy Yendra Tamin)

22. Batu Sandaran Puti, Wisata Sejarah/Budaya, Sabu
23. Pamdian Tuan, Wisata Sejarah/Budaya, Batipuah Baruah
24. Batu Sandaran Rajo, Wisata Sejarah/Budaya, Sabu
25. Makam Pahlawan, Wisata Sejarah/Budaya, Tanjung Barulak
26. Balai Saruang, Wisata Sejarah/Budaya, Batipuh Ateh
27. Balai Tuan Nan Gadang, Wisata Sejarah/Budaya, Batipuah Baruah
28. Megalit Gunung Bungsu, Wisata Sejarah/Budaya, Pincuran Tujuh
29. Batu Baruang, Wisata Alam, Sumpur
30. Puncak Pusaran Angin, Wisata Alam, Batu Taba
31. Villa Batas, Wisata Alam, Bungo Tanjung
32. Aie Manggalagak, Wisata Alam, Batu Taba
33. Tanjung Mutiara, Wisata Alam, Batu Taba
34. Balairang Sari Tabek, Wisata Sejarah/Budaya, Tabek
35. Pintu Angin, Wisata Alam, Sikaladi
36. Kuburan Panjang Tantejo, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
37. Aie Angek, Wisata Alam, Pariangan
38. Monumen Api Porda, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
39. Mesjid Tuo Pariangan, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
40. Bukit Sirangkiang, Wisata Sejarah/Budaya, Guguk
41. Prdasarti Pariangan, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
42. Nagari Tuo Pariangan, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
43. Makam Puti Indo Jalito, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
44. Sawah Satampang Baniah, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
45. Rumah Gadang Dt, Bandaro Kayo, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
46. Rumah Gadang Dt, Bdr, Sati, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
47. Puncak Pulutan, Wisata Alam, Sikaladi
48. Balai Saruang, Wisata Sejarah/Budaya, Pariangan
49. Prdasarti Ombilin, Wisata Sejarah/Budaya, Simawang
50. Megalit Simawang, Wisata Sejarah/Budaya, Simawang

93. Megalit Talago Gunung, Wisata Sejarah/Budaya, Talago Gunung
94. Prdasarti Pompongan, Wisata Sejarah/Budaya, Saruaso
95. Istano Silinduang Bulan, Wisata Sejarah/Budaya, Pagaruyung
96. Bukik Batu Patah, Wisata Minat Khusus, Pagaruyung
97. Batu Basurek, Wisata Sejarah/Budaya, Jorong Gudam
98. Ustano Karumpuik, Wisata Sejarah/Budaya, Jorong Koto Tengah
99. Luak Nan Tigo, Wisata Sejarah/Budaya, Jorong Pdg, Datar
100. Batu Basurek, Wisata Sejarah/Budaya, Kp Rajo Saruaso Barat
101. Menhir, Wisata Sejarah/Budaya, Utama Pura Tlg Gunung
102. Goa, Wisata Sejarah/Budaya, Aie Angek Pintu Rayo
103. Air Bului, Wisata Sejarah/Budaya, Manganan Pdg, Datar
104. Gunung Bungsu, Wisata Sejarah/Budaya, Jor, Kubang Landai
105. Makam Syech Ibrahim, Wisata Sejarah/Budaya, Pdg, Gantiang
106. Mata Air Panas Jalil, Wisata Alam, Pdg, Gantiang
107. Makam Tuan Khadi, Wisata Sejarah/Budaya, Pdg, Gantiang
108. Talago Biru Atar, Wisata Alam, Taratak VIII
109. Batu Jajak Nabi, Wisata Sejarah/Budaya, Pdg, Gantiang
110. Makam Tuanku Lareh, Wisata Sejarah/Budaya, Lareh Nan Panjang
111. Bukik Walan, Wisata Minat Khusus, Pdg, Gantiang
112. Ustano Rajo Buo, Wisata Sejarah/Budaya, Buo
113. Rumah Rajo Buo, Wisata Sejarah/Budaya, Buo
114. Ngalau Indah Pangian, Wisata Alam, Pangian
115. Pemandian Umum, Tempat Rekreasi/Hiburan, Pangian
116. Kandang Harimau, Wisata Sejarah/Budaya, Pangian
117. Meja Beling, Wisata Sejarah/Budaya, Pangian
118. Batu Sandaran Rajo, Wisata Sejarah/Budaya, Pangian
119. Batang Sinamar, Wisata Alam, Nagari Buo
120. Batang Selo, Wisata Alam, Nagari Buo
121. Istano Rajo Adat Buo, Wisata Sejarah/Budaya, Nagari Buo
122. Gedung Controlleur Buo, Wisata Sejarah/Budaya, Buo
123. Talago Anguih, Wisata Alam, Pangian
124. Talago Panjang, Wisata Alam, Tigo Jangko
125. Puncak Pato, Wisata Alam, Pato
126. Makam Pahlawan, Wisata Sejarah/Budaya, Lubuk Jantan
127. Makam Siti Hajir, Wisata Sejarah/Budaya, Lubuk Jantan
128. Rumah Tuanku Lintau, Wisata Sejarah/Budaya, Lubuk Jantan
129. Bukit Marapalam, Wisata Alam, Pato
130. Air Terjun Tanjung Bonai, Wisata Alam, Tanjung Bonai
131. Selaras Air, Wisata Alam, Lubuk Jantan
132. Batu *Angkek-angkek*, Wisata Sejarah/Budaya, Tanjung
133. Makam Tuanku Gaduik, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Patai
134. Ngalau Soda, Wisata Alam, Tanjung
135. Ngalau Guo, Wisata Alam, Sungai Patai
136. Air Tumbuak Batu, Wisata Alam, Andaleh B, Bukik
137. Medan Bapaneh Ateh Lago, Wisata Sejarah/Budaya, Sungayang

138. Tanduk Kerbau Purba, Wisata Sejarah/Budaya, Minangkabau
139. Rumah Puti Reno Pinang, Wisata Sejarah/Budaya, Sungayang
140. Luak Sadino, Wisata Alam, Sungayang
141. Air Terjun Mayang Taurai, Wisata Alam, Andaleh
142. Pemandian A, Minangkabau, Wisata Minat Khusus, Minangkabau
143. Mesjid Rao-Rao, Wisata Sejarah/Budaya, Rao-Rao
144. Kincir Padi Tradisional, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
145. Kurimbang Batu Alang, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
146. Makam Tuan Titah, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
147. Mesjid Sa"adah, Wisata Sejarah/Budaya, Gurun
148. Balerong Bunta, Wisata Sejarah/Budaya, Rao-Rao
149. Kolam Ikan Legendaris, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
150. Pemandian Alam Bulakan, Wisata Minat Khusus, Sungai Tarab
151. Rumah Panitahan, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
152. Makam Ninik Janggut Hitam, Wisata Sejarah/Budaya, Talang Tengah
153. Rumah Adat Tiang Panjang, Wisata Sejarah/Budaya, Rao-Rao
154. Medan Bapaneh Setangkai, Wisata Sejarah/Budaya, Talang Tengah
155. Makam Syech Abdurrahman, Wisata Sejarah/Budaya, Kumango
156. Batu Tujuh Tapak, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
157. Batu Sandaran Rajo, Wisata Sejarah/Budaya, Rao-Rao
158. Batu Baliang, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
159. Batu Balipai, Wisata Sejarah/Budaya, Sungai Tarab
160. Makam Keramat, Wisata Sejarah/Budaya
161. Makam Tuan Mangkudum, Wisata Sejarah/Budaya, Sumaniak
162. Rumah Adat Tn, Mangkudum, Wisata Sejarah/Budaya, Sumaniak
163. Panorama Puncak Alai, Wisata Alam, Sumaniak
164. Makam H, Sumaniak, Wisata Sejarah/Budaya, Sumaniak
165. Goa Lansek, Wisata Alam, Supayang
166. Puncak Pella, Wisata Alam, Tabek Patah
167. Panorama Tabek Patah, Wisata Alam, Tabek Patah
168. Bukit Simbatak, Wisata Alam, Supayang
169. Tabago Pakih, Wisata Alam, Tabek Patah
170. Panorama Puncak Alai, Wisata Alam, Koto Laweh
171. Makam Pahlawan, Wisata Sejarah/Budaya, Tanjung Barulak
172. Kuburan Ceylon, Wisata Sejarah/Budaya, Tanjung Barulak
173. Rumah gadang Siti Fatimah, wisata budaya, sumpur

Selain destinasi/objek dan daya tarik wisata yang disebut di atas sebenarnya masih ada lagi sejumlah objek wisata di Kabupaten Tanah Datar yang berpotensi yang pada suatu saat tumbuh dan berkembang sebagai objek wisata yang menarik untuk dikunjungi. (GB-1-dari berbagai sumber)

Sumber: <https://www.gong-online.com/2016/12/170-objek-wisata-menarik-di-tanah-datar.html>

Gurhano, Nagari Rao-Rao, Makam Indomo Sauaso dan Makam Adityawarman.

Berdasarkan uraian di atas , telah dapat dicatat beberapa aset pariwisata yang telah dikenal dan dikunjungi oleh banyak wisatawan. Daftar nama aset-aset dan destinasi pariwisata yang terkenal di daerah Kabupaten Tanah Datar diperlihatkan pada Tabel 3.1.

### **3.3.1 Istano Basa Pagaruyung**

Istano Basa Pagaruyung merupakan replika dari arsitektur asal Istano Basa yang terletak di atas Bukit Batu Patah, namun begitu, sehingga kini masih lagi tidak diketahui tahun pendiriannya. Menurut sumber sejarah, istana ini telah terbakar dalam satu rusuhan berdarah pada tahun 1804. Dalam catatan sejarah, Istana Basa telah mengalami sebanyak empat kali kebakaran, yang pertama pada tahun 1804, yang kedua pada tahun 1966, yang ketiga pada tahun 1976, dan yang terakhir adalah pada tahun 2007. Istana Basa telah digunakan semula pada tahun 2013 dan telah dirasmikan oleh Presiden Republik Indonesia Soesilo Bambang Yudoyono (Wisatania, 2014).

Istano Basa Pagaruyung merupakan nama kepada tempat tinggal keluarga pemerintah Minangkabau dan sekaligus menjadi Pusat pemerintah Minangkabau pada masa itu. Seni bina bangunan Istano Basa Pagaruyung adalah sangat berbeda dengan rumah untuk golongan rakyat biasa (Aet, 2015). Dinding bangunan dihiasi dengan ukiran yang sangat indah, atap yang berbentuk runcing dengan bahan bangunan dari ijuk. Seni bina Istano Basa Pagaruyung dapat dilihat dalam Gambar 3.3. Istano Basa Pagaruyung telah dikenal secara meluas dan sering dikunjungi oleh para wisatawan lokal maupun luar negeri, seperti yang dinyatakan oleh dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Tanah Datar (2012).

Seni ukir merupakan salah satu bentuk perhiasan yang ada pada dinding Istano Basa Pagaruyung. Seni ukir yang bermotifkan

alam flora tidak hanya berperan sebagai penghias semata-mata tetapi memiliki simbol yang mempunyai makna tertentu. Setelah dikaji, hiasan rumah tradisional ini mempunyai sebenarnya erat kaitannya dengan adat istiadat masyarakat di Minangkabau. Artinya adat istiadat Minangkabau telah mempengaruhi setiap hiasan ukiran rumah tradisional, dimana hiasan ini merupakan simbolik dari wujud adat istiadat di Minangkabau. Motif hiasan ukir diperlihatkan dalam Gambar 3.4.



**Gambar 3.4 Hiasan ukir rumah tradisional Minangkabau**

Ukiran tradisional Minangkabau berfungsi sebagai pengungkapan rasa atau jiwa seni seseorang dan juga sebagai media pendidikan kepada golongan anak muda. Disamping itu juga, ukiran Minangkabau adalah sejenis seni ukir yang bersumberkan dari alam yang bersesuaian dengan falsafah *alam takambang jadi guru*. Ukiran ini adalah sangat dekat dengan kehidupan masyarakat Minangkabau itu sendiri. Beberapa motif ukir adalah melambangkan tabiat hidup dalam masyarakat yang mampu menjadi pedoman dalam kehidupan seharian, makna ukiran ini diperlihatkan pada mamangan adat atau petatah-petitih adat yang dapat diketahui oleh sebagian penguir.

### **3.3.2 Balairung Sari Tabek**

Sehingga kini, tahun pendirian Balairungsari Tabek masih lagi tidak diketahui dengan jelas. Bangunan ini diperbuat dari kayu dan atap ijuk yang dibina berdasarkan arsitektur Minangkabau Datuak Tantejo Gurhano dan telah dijadikan sebagai tempat musyawarah adat dan dalam masa yang sama merupakan bukti sejarah yang telah berumur 450 tahun.



**Gambar 3.5 Balairung Sari Tabek**

Disamping Balairung Sari, terdapat juga Medan Nan Bapaneh dan bukti sejarah lain (BPPI,2011). Bangunan Balairung Sari Tabek dapat dilihat dalam Gambar 3.5.

### **3.3.3. Batu Angkek-angkek**

Bermula dari mimpi Datuk Bandaro Kayo yaitu salah seorang ketua kaum dari suku Piliang, beliau telah didatangi oleh Syech Ahmad dan diarahkan untuk mendirikan sebuah perkampungan yang kini dikenal dengan nama “Kampung Palangan”. Ketika proses pembangunan tonggak pertama, telah terjadinya



satu gempa bumi serta hujan panas selama 14 hari dan 14 malam. Disebabkan terjadinya peristiwa tersebut, satu musyawarah telah diadakan dan ketika musyawarah berlangsung kedengaran suara ghaib dari lubang pemancangan bangunan yang terletak di lokasi tersebut memberitahu supaya sebuah batu perlu dirawat dengan baik (Aet, 2015).

Kini, batu tersebut telah dikenal sebagai batu "*Angkek-angkek*", yang berfungsi sebagai simbolik untuk mengetahui keinginan atau niat seseorang itu dapat atau tidak tercapai dengan terangkatnya atau tidak batu tersebut. Daya tarik pariwisata ini terletak di Nagari Tanjung Kecamatan Sunggayang lebih kurang 11 km dari kota Batusangkar. Batu *Angkek-angkek* dapat dilihat dalam Gambar 3.6.



**Gambar 3.6 Batu *Angkek-angkek***

### **3.3.4 Batu Basurek**

Sehingga kini masih lagi tidak diketahui tarikh pendirian Batu Baurek yang merupakan prasasti sejarah yang menerangkan kejayaan Adityawarman sebagai raja di daerah Minang. Penemuan prasasti ini telah ditulis sejak tahun 1880 oleh P.H. Van Hengst, Asisten Residen Tanah Datar. Prof. H Kern, seorang pakar dari Belanda, Beliau merupakan orang yang pertama yang mengkaji prasasti dengan tulisan Jawa Kuno berbahasa Sanskerta.

Batu basurek ini terletak di bagian atas makam raja Ad-



ityawarman. Pada permukaan Batu Basurek ini ditulis dengan tulisan Jawa kuno berbahasa Sanskrit. Artifak sejarah ini terletak di tepi jalan sekitar 4 km dari pusat kota Kabupaten Tanah Datar (BPPI,2011). Batu Basurek dapat dilihat dalam Gambar 3.7.



**Gambar 3.7 Batu Basurek Sumber: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia (2011)**

### **3.3.5 Masjid Rao-Rao**

Masjid ini dibangun pada tahun 1901 oleh masyarakat nagari Rao-Rao dan mulai digunakan pada tahun 1918. Seni bina pada masjid ini merupakan gabungan dari berbagai corak yang umumnya berasal dari Parsi dan Minangkabau. Seperti arsitektur khas masjid Minangkabau yang lain, atap masjid ini terdiri dari empat tingkat yang berbentuk agak cekung, manakala hanya ditingkat paling teratas saja mempunyai ruangan yang berbentuk persegi dengan empat atap bergonjong mengarah ke empat penjuruan arah angin, manakala pada bagian menaranya terdapat ruang berbentuk segi lapan yang beratapkan kubah (BPPI,2011). Masjid Rao-Rao dapat dilihat dalam Gambar 3.8.



Gam-

bar 3.8 Masjid Rao-Rao Sumber: Badan Pelestarian Pusaka Indonesia. (2011).

### 3.3.6 Mesjid Limo Kaum



Gambar 3.9 Masjid Limo Kaum

Tidak dapat dikenal pasti tahun pendirian bangunan masjid Raya Limo Kaum ini, namun menurut penjaga masjid ini, Ustaz Asril, jangkauan masjid ini dibina adalah sekitar tahun 1690-an. Pada mulanya, masjid ini telah di

kembangkan oleh seorang ulama bernama Syekh Burhanuddin yang mempelajari ilmu agama dari negeri Samudra Pasai, Aceh. Keunikan reka bentuk arsitektur masjid ini adalah berdasarkan atap nya yang mempunyai lima tingkat, disamping itu juga konsep reka bentuk masjid ini adalah berdasarkan kepada keadaan lingkungan dan suhu kawasan disekitarnya (BPPI,2011). Masjid Limo Kaum dapat dilihat dalam Gambar 3.9.



**Gambar 3.10 Batu Batikam di Medan nan Bapaneh**

### **3.3.7. Batu Batikam di Medan nan Bapaneh**

Medan Bapaneh Batu Batikam ini dijangka sudah dibina lebih dari 350 tahun yang lalu. Batu Batikam merupakan laman Medan Nan Bapaneh yang berfungsi sebagai tempat musyawarah pada masa lalu. Pada bagian tengah Medan Nan Bapaneh terdapatnya Batu Batikam (Batu Berlobang) dari batu andesit (BPPI,2011).

Berdasarkan informasi yang dihasilkan, batu ini mempunyai lubang karena ditikam oleh Datuak Parpatih Nan Sabatang sebagai tanda berakhirnya pertelingkahan dengan Datuak Katamang-gungan berkaitan dengan penggunaan antara adat Koto Piliang dengan Bodi Caniago. Medan Bapaneh Batu Batikam dapat dilihat dalam Gambar 3.10.

### **3.3.8 Rumah Gadang Bandaro Nan Kuniang**

Rumah gadang (besar) merupakan rumah adat untuk masyarakat Minangkabau. Rumah gadang tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi ianya telah dijadikan sebagai tempat bermesyuarat, tempat merawat keluarga, tempat melaksanakan upacara adat, dan sebagai simbol wujud suatu kaum di dalam

negeri. Rumah gadang mempunyai keunikannya yang tersendiri baik dari segi arsitektur maupun nilai-nilai falsafah yang menunjukkan kebijaksanaan nenek moyang Suku Minangkabau dalam membangun tempat tinggal mereka. Namun ketika ini, wujud rumah gadang semakin berkurang dari segi kualitas maupun kuantitinya. Hal ini berlaku disebabkan bangunan rumah gadang

yang masih lagi adasuduh mula mengalami kerosakan akibat faktor cuaca ataupun musnah akibat faktor-faktor lain (Alvares,2014). Rumah Gadang Bandaro Nan Kuning dapat dilihat dalam Gambar 3.11.



**Gambar 3.11** Rumah Gadang Bandaro Nan Kuning

### **3.3.9 Rumah Tuo Kampai Nan Panjang**

Rumah Adat Kampai Nan Panjang merupakan rumah Adat tertua di Minangkabau, dibina lebih dari 300 tahun yang lalu. Ianya merupakan rumah yang dibina tanpa menggunakan paku besi (pembangunan pasak). Bangunan ini merupakan rumah kediaman dengan arsitektur khas Minangkabau yang terdiri dari enam buah bilik yang berukuran kecil, dan mempunyai pintu yang berbentuk bujur yang juga berukuran kecil (Wikipedia, 2014).

Bangunan ini sudah dinyatakan dalam bangunan warisan budaya Indonesia yang perlu dilindungi. Oleh kerana jarak bangunan ini agak jauh dari pusat kota Kabupaten Tanah Datar yaitu kira-kira 15 km, ia menjadi salah satu faktor yang menyebabkan bangunan Rumah Tuo Kampai Nan Panjang ini tidak dikunjungi oleh banyak wisatawan (BPPI, 2011). Rumah Tuo Kampai Nan Panjang dapat dilihat dalam Gambar 3.12.



**Gambar 3.12**  
**Rumah Tuo Kampai**  
**Nan Panjang**

### **3.3.10 Makam Panjang Tantejo Gurhano**

Tidak dapat diketahui bila Makam Panjang Tantejo Gorhano ini telah dibina, namun ianya dijangka berusia lebih dari 350 tahun yang lalu. Kuburan ini merupakan makam Datuak Tantejo Gurhano yang merupakan tokoh arkitek dalam pembuatan Balairung Sari Tabek. Kubur ini sangat panjang dan berukuran sekitar 25.5 meter. Keunikan makam ini adalah jika diukur berkali-kali, bacaan ukurannya akan berbeda-beda dan inilah yang menjadikan makam ini terkenal sehingga dikenal dengan kuburan Panjang.

Makam ini terletak lebih kurang 14 km dari pusat kota Kabupaten Tanah Datar (Aet, 2015). Makam Panjang Tantejo Gurhano dapat dilihat dalam Gambar 3.13.



**Gambar 3.13 Makam**  
**Panjang Tantejo Gurhano**



### 3.4 Kesimpulan

Bahwa ada sepuluh aset warisan budaya Minangkabau di Kabupaten Tanah Datar. Aset yang dimaksud ialah Istamo Basa Pagaruyung, Balairung Sari Tabek, Batu *angkek-angkek*, Batu Basurek, Masjid Rao-Rao, Masjid Limo Kaum, Medan Bapaneh Batu Batikam, Rumah Gadang Badaro Nan Kuning, Rumah Tuo Kampai Nan Panjang, dan Makam Panjang Tantejo Gurhano. Ke semua aset ini dibina lebih dari 50 tahun yang lalu dan sudah dikenal oleh masyarakat lokal maupun secara meluas di Indonesia. Kemudian, ke semua aset-aset ini akan dianalisis berdasarkan kepada aspek nilai warisan dan aspek tata kelola .

Aset warisan budaya Minangkabau terletak di nagari-nagari yang ada di daerah Kabupaten Tanah Datar. Hampir di setiap nagari memiliki aset yang bernilai kepada sejarah, hal ini disebabkan setiap keperluan sebagai sebuah nagari mempunyai sekurang-kurangnya elemen-elemen seperti rumah gadang, masjid, tanah kubur, sawah dan ladang, tempat mandi awam dan balai adat. Bentuk aset-aset ini dapat dijumpai secara fisik di dalam nagari-nagari di daerah Kabupaten Tanah Datar.

Semua aset yang dijumpai di nagari-nagari Kabupaten Tanah Datar memiliki potensi dan nilai unik seperti, nilai keindahan, nilai sejarah, nilai pendidikan, nilai sosial dan lainnya untuk dikaji lebih mendalam.



## **BAB IV**

# **ASPEK POSITIF KEPARIWISATAAN DAN KEUNIKAN BUDAYA LOKAL**

---

### **4.1 Potensi Wisata: Manfaat dan Dampak Pariwisata**



elas bahwa pariwisata dan pendidikan itu memberikan dampak yang besar untuk ekonomi. Berdasarkan sasaran atau tujuan wisata maka banyak manfaat dan keuntungan yang dapat dirasakan atau dinikmati baik oleh wisatawan maupun tempat tujuan (destinasi wisata) dampak kegiatan pariwisata ini seperti dijelaskan oleh Dijend Pariwisata (1994: 17-21) yaitu:

#### **4.1.1. Manfaat Ekonomi**

Dengan meningkatnya arus wisatawan kesuasu daerah atau wilayah tertentu menurut macam pelayanan dan fasilitas yang semakin meningkat jumlah dan ragamnya. Hal ini memberikan manfaat ekonomi untuk penduduk, pengusaha maupun pemerintah setempat seperti;

- 1) Kesempatan berusaha terbuka luas, baik usaha langsung misalnya usaha akomodasi, restoran, rumah makan, biro perjalanan, toko souvenir, pramuwisata, pusat perbelanjaan dan sebagainya. Sedangkan usaha tidak langsung seperti: peternakan, pertanian, perindustrian, kerajinan dan lapangan usaha lainnya yang berkaitan dengan kebutuhan manusia.
- 2) Terbukanya lapangan kerja dan kesempatan berusaha di-



banding dengan sektor lain. Sebab faktor pariwisata kegiatannya lebih banyak pelayanan jasa yang membutuhkan tenaga manusia seperti; pramuwisata, biro perjalanan dan sebagainya.

- 3) Meningkatkan pendapatan masyarakat dan pemerintah berupa jasa perjalanan, penginapan, angkutan, makan dan minuman serta cendera mata lainnya.
- 4) Mendorong pembangunan daerah misalnya; pembangunan dan perbaikan jalan, pembenahan objek dan daya tarik wisata, perbaikan lingkungan, penataan dan pengaturan kelembagaan serta pengkondisian masyarakat.

### **4.1.2. Manfaat Sosial Budaya**

Pengembangan pariwisata mempunyai dampak positif dalam bidang sosial budaya yang meliputi;

- 1) Pelestarian budaya dan adat istiadat, yang merupakan salah satu sasaran untuk menikmati, mengagumi dan mempelajari kebudayaan dan adat istiadat serta sejarah suatu bangsa. di samping agar seni budaya serta tata hidup yang unik dan khas perlu dipertahankan dan dikembangkan, karena merupakan daya tarik tersendiri dan merupakan jati diri bangsa.
- 2) Meningkatkan kecerdasan bangsa dan masyarakat. Masyarakat yang dikunjungi akan banyak belajar dari wisatawan dan sebaliknya. Artinya kedua belah pihak (pengunjung dan masyarakat dikunjungi) saling tambah menambah pengetahuan dan pengalaman.
- 3) Meningkatkan kesehatan dan kesegaran baik rohani dan mental serta jasmani seperti olah raga, rekreasi, menikmati pemandangan dan udara segar di alam terbuka.
- 4) Mengurangi konflik Sosial. Hal sering terjadi saling curiga antara satu dengan yang lainnya, karena kurang saling mengenal, baik dalam soal adat istiadat, budaya, kebiasaan maupun tingkat sosial. Salah satu untuk menguranginya ialah dengan adanya saling berkunjung melalui berwisata, dan terjalinnya komunikasi satu sama lain akan

dapat mengurangi dan menghilangkan saling curiga dan kecemburuan sosial.

### **4.1.3 Wisata Alam**

Pengertian objek wisata ialah sesuatu yang dapat dilihat, dinikmati dan menimbulkan kesan tersendiri dihitung oleh sarana dan prasarana. (Bakaruddin, 2017)

Dipandang dari segi sifatnya objek wisata dibagi ke dalam tiga sifat yaitu:

- 1) Objek Wisata Alam, adalah objek wisata yang benar-benar belum dibentuk oleh kreatifitas tangan manusia misalnya pemandangan alam, air terjun, danau dan keindahan/keunikan alam lainnya.
- 2) Objek Wisata Budaya, adalah objek wisata yang mengandung unsur-unsur budaya, seperti peninggalan sejarah, kesenian dan tata cara kehidupan rakyat tertentu.
- 3) Alam Budaya atau Alam Artifisial, yaitu objek wisata alam yang telah dimodifikasi oleh kreatifitas tangan manusia agar dapat lebih menarik lagi. Misalnya Taman Wisata Safari, Taman Hutan Raya Bung Hatta dan Kolam Renang dan permainan air dan sebagainya.

## **4.2. Budaya Spesifik Nagari-nagari di Batusangkar yang terkait dengan Pariwisata**

### **4.2.1 Alek Pacu Jawi**

Sebenarnya tradisi pacu jawi ada di beberapa daerah di Indonesia, misalnya Karapan Sapi di Madura, pacu jawi di Payakumbuh dan sebagainya. Pacu Jawi di Rambatan memiliki keunikan sebab dua ekor sapi yang terpasang alat bajak dipacu berlari oleh seorang joki di lahan berlumpur.

Tradisi hiburan Pacu Jawi atau balap sapi merupakan produk

budaya masyarakat petani di kabupaten Tanah datar yang berlangsung 3 kali dalam setahun, yaitu setiap usai masa panen di empat Kecamatan (Pariangan, Lima Kaum, Rambatan, dan Sungai Tarab) Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat.

Pacu Jawi di Tanah Datar berbeda dengan Karapan Sapi di Madura. Jika Karapan Sapi di Madura berlangsung di tanah datar yang kering, Pacu Jawi Tanah Datar berlangsung di lahan persawaan yang basah dan berlumpur.



**Gambar 4.1 Alek Pacu Jawi di Nagari Labuh Tgl 25 Maret 2017**

Aturan main dalam Pacu Jawi bukan soal kecepatan, melainkan dua ekor sapi yang mampu berlari lurus secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan filosofi masyarakat setempat yang percaya bahwa pemimpin dan rakyat mampu berjalan bersama. Selain itu, balap sapi Pacu Jawi tidak memiliki lawan tanding seperti halnya perlombaan-perlombaan pada umumnya. Alasannya untuk menghindari terjadinya taruhan yang kerap terjadi di setiap bentuk kompetisi atau pertandingan.

Bagi para joki selain harus mahir berdiri di atas bilah alat bajak saat ditarik kedua sapi, menggigit ekor sapi adalah salah satu teknik untuk mengendalikan sapi-sapi agar berlari lebih kencang.

Menurut Hafitz Maulana (2016) Ekspresi para joki dan sapi-sapi saat berpacu di tanah berlumpur ini membentuk semburat

lumpur dibagian latar yang mampu menciptakan komposisi menarik untuk difoto. Oleh karena itu tradisi hiburan Pacu Jawi menjadi agenda idaman para turis yang hobi fotografi untuk mengabadikan atraksi seru produk budaya masyarakat agraris Tanah Datar.

## 4.2.1 Pertandingan Layang-layang

### 1. Layang-Layang Danguang

Layang-layang danguang berbeda dengan layang-layang lainnya seperti layang maco, layang darek atau sejenis lainnya. Kekhasan layang-layang danguang adalah, jika dilepas ke langit atau di terbang kan layangan ini mengeluarkan suara dengung yang indah dan keras. karena di ujung kepala layang danguang ini terdapat alat untuk dengung yang terbuat dari rotan yang di asah sehingga jika terkena hembusan angin membuat rotan ini bergetar dan mengeluarkan suara dengung dan inilah keunikan layang danguang dari layang layang lainnya.

Bentuk dari layang danguang ini juga berbeda. Layang ini tidak memiliki ekor seperti layang-layang darek dan memiliki aksesoris tersendiri. Kesulitan membuat layang danguang ini adalah pada pengasahan rotan alat dengungnya. Asahan yang kurang bagus tidak bisa menghasilkan bunyi dengung yang indah.

### 2.Layang Aduan

*...Kuambil buluh sebatang, kupotong sama panjang...*

*...Kuraut dan kutimbang dengan benang, kujadikan layang-layang...*

Sepenggal bait lagu di atas adalah senandung tentang layangan. Dan umumnya permainan layang-layang adalah permainan anak-anak yang juga di gasenangi oleh semua umur, termasuk orang tua. Umumnya yang memainkan layang-layang mulai anak sejak SD, SMP, bahkan ketika sudah SMA.

### **3. Jenis layangan**

Layang-layang, atau layangan adalah lembaran bahan tipis berkerangka yang diterbangkan ke udara dan dihubungkan dengan benang atau tali ke daratan atau ke pemain. Layang-layang adalah permainan yang murni memanfaatkan kekuatan hembusan angin sebagai alat pengangkatnya. Layang-layang sangat dikenal luas di seluruh belahan dunia sebagai alat permainan. Selain itu, layang-layang diketahui juga memiliki fungsi ritual, alat bantu untuk memancing atau menjerat, dan bisa juga menjadi alat bantu penelitian ilmiah.

Terdapat berbagai jenis tipe layang-layang permainan, dan yang paling umum adalah:

- 1) Layang-layang biasa/layang-layang aduan (laga).
- 2) Layang-layang hias/kontes.

Layang-layang aduan (lomba) biasanya adalah jenis layang-layang biasa. Sebab jika layangan ini putus saat diadu, si pemain tidak mengalami kerugian besar. Layang biasa ini, umumnya adalah layang-layang standar yang sering dijual di warung-warung dekat rumah. Biasanya dibuat dari kertas minyak, dan di zaman sekarang juga sudah banyak dibuat dari plastik bekas belanjaan. Untuk memainkan layang-layang aduan, biasanya si pemain juga harus menggunakan benang khusus atau yang biasa disebut benang gelas yaitu benang yang di beri pecahan kaca yang digiling kemudian di beri lem dan di lekatkan ke benang, ketajaman dari jenis mbenang itu bis menyebabkan benag layangan lawan itu putus.

#### **4.2.2 Berburu Babi**

Buru babi diakui sebagai salah satu hobi anak nagari di Minangkabau, karena kegiatan yang dikategorikan olahraga ini sudah berkembang sejak dahulu di ranah Minang, tetap lestari sampai sekarang dan telah menjadi budaya di tengah masyarakat.



**Gambar 4.2** Peburu babi di Tanah Datar. sumber <http://www.pasbana.com/2018>

Hal tersebut diungkapkan Wakil Bupati Tanah Datar Zuldafri Darma dihadapan ratusan pecinta buru babi pada acara pembukaan Buru Wisata se Sumbar, Riau dan Jambi di Nagari Tapi Selo Kecamatan Lintau Buo Utara, Minggu (25/02/2018).

Diungkapkan Zuldafri, keberadaan budaya buru babi diakui sebagai olahraga dan sudah mempunyai wadah organisasi yakni Persatuan Buru Babi (Porbi) di setiap daerah dari tingkat jorong sampai ke propinsi.

*“Keberadaan Porbi sudah sampai ke tingkat Jorong ini menjadi bukti bahwa olahraga ini salah satu favorit masyarakat di disebabkan buru babi ternyata memiliki banyak fungsi dan manfaat. Sebagai olahraga, buru babi cukup menyehatkan.*

Berburu, diberbagai medan dengan udara bersih dan sehat di hutan yang dipenuhi pepohonan hijau,” Wabup Zuldafri.

Wabup menambahkan, disamping sebagai sarana silaturahmi menjalin rasa persaudaraan, manfaat lain buru babi sebagai kegiatan nyata dan langsung memberantas hama babi yang merusak tanaman. “Dengan buru babi terbukti bisa mengurangi hama ini, atau setidaknya menjauhkannya dari lokasi pertanian, perkebunan dan kediaman masyarakat, sehingga kerusakan tana-

man dapat dikurangi.” tambah Zulfafri.

Bahkan kata Zulfafri, dengan adanya kegiatan buru babi ini secara langsung juga memberikan dampak ekonomi kepada masyarakat lokasi perburuan. “Kegiatan berburu diawali dengan minum dan sarapan di kedai, bahkan banyak rumah, halaman maupun pondok sawah yang disulap sementara untuk tempat jualan, inilah dampak ekonomi yang Saya lihat selalu terjadi di event seperti ini, tentu itu hal yang positif untuk menambah pendapatan keluarga” tukas Wabup Zulfafri.

Sementara itu di kesempatan terpisah, Zaldi Nofra salah seorang pecandu olahraga buru babi asal Pekanbaru kepada Humas menyampaikan, ia rutin mengikuti kegiatan buru babi dua kali sebulan.

*“Saya bisa ikut buru babi ini minimal dua kali sebulan bahkan lebih, disamping sebagai olahraga dan refreshing, Saya bisa menambah kawan dan Saudara ketika berburu ke daerah tetangga seperti hari ini”katanya. (Hp/put)*

### **4.2.3 Wisata Kuliner**

Produk kuliner Sumatera Barat merupakan salah satu yang dikenal luas di Indonesia dan disebut juga dengan istilah Masakan Minangkabau yang diperkenalkan oleh para perantau Minangkabau dari berbagai daerah di Sumatera Barat. Terdapat banyak resep dan variasi masakan Sumatera Barat berdasarkan daerah, kota atau kabupatennya, antara lain Bukittinggi, Padang, Padang Panjang, Payakumbuh, Solok, **Batusangkar**, Agam, Dharmasraya dan sebagainya. Meskipun beraneka ragam masakan Minangkabau bukan hanya berasal dari kota Padang, Masakan Sumatera Barat telah terlanjur dikenal masyarakat awam dengan sebutan Masakan Padang. Masakan Sumatera Barat dikenal banyak menggunakan santan dan daging, memiliki rasa pedas dari penggunaan bumbu dan rempah-rempah.

#### **1. Makanan Khas daerah Batusangkar**

Batusangkar juga memiliki masakan khas tersendiri, misalnya kuliner yang khas Batusangkar yang bahan dan pengolahannya

adalah oleh masyarakat sekitar Batusangkar bisa juga ada di nagari-nagari di sekitar Batusangkar, beberapa diantaranya adalah berikut ini (tidak di catatkan semua dan hanya yang ada di Batusangkar).

## **2. Kelompok Samba (Teman Nasi)**

Randang Baluik  
Gulai Ayam Lado Hijau Campur Nangka,  
Gulai Kambing Sungai Tarab,  
Palai Ikan Rayo,  
Palai Ikan Nila,  
Palai Ikan Mas,  
Gulai Talua Ikan Rayo,  
Pangek Ikan Sasau Ombilin.

## **3. Kelompok Gulai (Sayur-sayuran)**

Sayur Asam  
Gulai Paku  
Gulai Pucuk Ubi, Jengkol Campur Ikan Teri,  
Gulai Daun Pepaya,  
Gulai Tauco,  
Gulai Rebung (rabuang)

## **4. Kelompok Samba lado**

Sambal Lado Jariang Minyak Tanak,  
Sambal Lado Hijau Jengkol Campur Ikan Teri,  
Sambal Lado Cangkuok,  
Sambal Lado Talua Puyuh,  
Sambal Lado Hati ayam

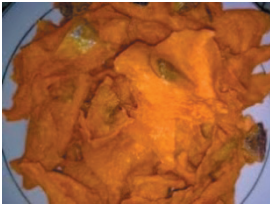
## **5. Kelompok kuliner yang manis-manis,**

Bubur Candin,  
Bubur Kampiun,  
Kolak Serabi,  
Kolak Labu Kuning,  
Lamang Tapai ( di jorong Balai Labuah Ateh)



## 4.2.4 Kuliner Lokal

### 1. Rakik Maco Daun



Gambar 4.3 Rakik Maco daun/ tradisi (kiri), gambar kanan rakik maco yang diperdagangkan oleh penduduk bentuknya segi empat

### 2. Randang Baluik



Gambar 4.4 Randang Baluik

### 3. Batiah



Gambar 4.5 Batiah

### 4.2.5. Kuliner Adat

Salah satu keunikan di nagari-nagari di Batusangkar, misalnya, cerita orang tua di nagari Labuh yang tinggal di daerah jorong Ampalu Ketek seperti Mursidah (78th), Zainwar (81). Dalam upacara perkawinan berlaku adat salingka nagari, mungkin kuliner adat di daerah ini berbeda dengan daerah di Padang misalnya.

#### 1.Tradisi Kuliner untuk Tamu undangan Baralek

Salah satu keunikan dalam upacara perkawinan di nagari Parambahan Kec. Limo Kaum misalnya beberapa makanan yang wajib di sediakan untuk tamu pada undangan atau perkawinan beberapa diantaranya adalah berikut ini.

- **Karupuak Kaladi (Talas)**



Gambar 4.6 Karupuak Kaladi (Talas)

*Nengah Tela*

Kekhasan karupuak (kerupuk) kaladi ini karena dia tyerbuat dari bahan talas (keladi) dan diberi sedikit lada

- **Samba Maco Bulek**



**Gambar 4.7 Samba Maco Bulek**

Kekhasan samba maco bulek ini karena kepala ikan teri tidak di potong tetapi dibiarkan

- **Goreng Ikan Balado**



**Gambar 4.8 Ikan Bilih Balado**



**Gambar 4.9** Gulai Talua Ikan Rayo



Bahan gulai talua ikan rayo

- **Randang**



**Gambar 4.10** Rendang

Masakan rendang ini dihasilkan dari proses memasak yang dipanaskan berulang-ulang dengan santan kelapa. Proses memasaknya memakan waktu berjam-jam (biasanya sekitar empat jam) hingga kering dan berwarna hitam pekat. Dalam suhu ruangan, rendang dapat bertahan hingga berminggu-minggu. Rendang yang dimasak dalam waktu yang lebih singkat dan santannya belum mengering disebut kalio, berwarna coklat terang keemasan.

### 1.2.6 Sambal Utama dalam Perkawinan

Salah satu keunikan pada acara perkawinan di Parambahan adalah mengenal samba adat misalnya samba untuk hantaran. Masakan ini adalah masakan utama yang juga disuguhkan pada tamu, diantaranya adalah.

## 1. Samba Cubadak jo Rabuang



Gambar 4.11 Samba Cubadak Jo Rabuang

## 2. Gulai Kambiang (Kadang dengan sapi)



Gambar 4.12 Gulai Kambiang ( Gulai Kambing)

### 4.2.7 Makanan Penutup (*Parabuangan*)

Untuk makanan penutup biasanya disediakan “nasi lemak” yaitu ketan putih yang direbus dengan santan, untuk kawan pemakan *nasi lemak* biasanya dengan *pisang, luo, wajik* atau *kalamai*.



**Gambar 4.13** Nasi lemak dimakan dengan pisang atau luo



Wajik sebagai makanan penutup, bersama dengan nasi lemak



**Gambar 4.14** Versi lain dari makanan adat parabuangan (makanan penutup), menu utamanya tetap nasi lemak ( nasi ketan putih di rebus dengan santan) kemudian di makan dengan pinyaram (kiri atas) wajik (kanan atas) dan atau dengan pisang ( kanan bawah).




# BAB V

## KONSEP MANAJEMEN WARISAN BUDAYA UNTUK PARIWISATA

---

### 5.1 Perencanaan dan Data Kepariwisata

#### 5.1.1 Proses Perencanaan

erencanaan dibidang pariwisata ini perlu dikerjakan secara bertahap menurut cara-cara yang sistematis seperti hanya dengan perencanaan dan aktifitas pengembangan bidang-bidang lainnya. Hal ini sangat penting karena mencakup aktifitas manusia yang kompleks dan penuh pertimbangan-pertimbangan mengenai banyak faktor antara lain dibidang sosial, ekonomi, budaya, fisik dan lingkungan hidup yang masing-masing mempunyai kaitan dengan sektor lainnya. (Bakaruddin, 2017)

Tulisan ini hanya akan memusatkan perhatian terutama pada perencanaan fisik pariwisata yang tekanannya bahwa pariwisata merupakan satu komponen dari pola pengembangan dan aktifitas ekonomi suatu negara atau suatu daerah. Perencanaan dan pengembangan pariwisata harus diintegrasikan dengan perencanaan dan pengembangan secara keseluruhan. Sehingga perencanaan dan pengembangan pariwisata benar-benar efektif dan dapat dicapai serta dipertahankan. Walaupun di sini tekanannya pada perencanaan pengembangan fisik, namun faktor-faktor sosial ekonomi akan sama pentingnya



dan harus mendapat perhatian di dalam proses perencanaan yang luas. Tujuan perencanaan pengembangan fisik adalah untuk memperbaiki tingkat dan keadaan hidup penduduk Indonesia. Begitu juga untuk menciptakan lingkungan hidup yang lebih fungsional, menyenangkan, aman, tertib, sejuk, indah bersih terutama di daerah objek wisata sehingga banyak menarik banyak wisatawan. Secara berurut bagian ini dibagi atas beberapa bagian. (Bakaruddin, 2017)

### **5.1.2 Konsepsi Perencanaan**

Dalam artian yang luas pengertian dari perencanaan ialah mengorganisir dan menciptakan masa depan untuk tujuan tertentu, yang tanpa perencanaan mustahil dapat dicapai atau mungkin dapat dicapai tetapi dengan cara yang kurang efisien. Dalam artian yang lebih sempit dapat disebutkan berupa pengorganisasian secara menyeluruh pola-pola pengembangan fisik.

Dalam arti yang lebih khusus lagi dibidang kepariwisataan, maka perencanaan pariwisata berarti pengorganisasian secara menyeluruh atau pengembangan atau pembangunan fasilitas fisik pariwisata, sehingga fasilitas-fasilitas itu secara efektif dapat memenuhi tugas-tugas sebagaimana mestinya (Dirjen Pariwisata, 1978:13).

Berdasarkan konsepsi di atas dapat disimpulkan bahwa perencanaan pariwisata itu merupakan bagian dari pembangunan secara keseluruhan berupa fasilitas-fasilitas fisik, dan dapat menggunakan sumber-sumber kekayaan alam, dan di samping itu juga kemampuan manusia memanfaatkan sumber-sumber alam tersebut.

### **5.1.3 Tingkat Perencanaan**

Seperti halnya perencanaan umum, juga tingkat perencanaan pariwisata ini ada yang tingkatnya tertinggi dan paling umum

ialah tingkat internasional. Pada tingkat ini kecenderungan bahwa perencanaan agak lemah karena adanya persaingan dengan negara-negara lainnya seperti yang dijelaskan pada bagian III di atas dimana jumlah wisatawan yang masuk ke ASEAN ternyata Indonesia yang paling rendah dalam penyerapan wisatawan-wisatawan utama (Eropa, USA dan Jepang).

#### **5.1.4 Komponen-komponen Fisik**

Dalam pengembangan pariwisata terutama dibidang perencanaan fisik kita harus mempertimbangkan komponen-komponen fisik yang dapat kita kategorikan sebagai berikut ini.

- 1) Potensi-potensi pariwisata dan atraksi-atraksi serta aktifitas-aktifitas yang ada kaitanya.
- 2) Tempat-tempat akomodasi para wisatawan dari berbagai jenis misalnya hotel, tempat-tempat berkemah dan sebagainya.
- 3) Fasilitas-fasilitas wisatawan dan pelayanan-pelayanan yang ada hubungannya, misalnya restoran, bar, rekreasi dan hiburan. Juga tokoh-tokoh pengencer, kantor pos, tour agency dan kantor-kantor untuk urusan transportasi.
- 4) Fasilitas-fasilitas dan pelayanan-pelayanan sosial, misalnya pengawas, pemadam kebakaran dan tempat-tempat pengobatan dan sebagainya.
- 5) Fasilitas-fasilitas dan pelayanan-pelayanan yang ada hubungannya. seperti pelabuhan-pelabuhan udara, pelabuhan perjalanan, jalan-jalan, tempat parkir, juga penyediaan atau bis-bis atau jenis angkutan lainnya.
- 6) Sistem pelayanan kepentingan umum termasuk penyediaan air, tenaga listrik, pembuangan air saluran dan tempat pembuangan sampah

#### **5.1.5 Tahap Perencanaan Pembangunan Pariwisata**

Walaupun dalam perencanaan telah disusun secara sistimatis dan dikembangkan untuk perencanaan tersebut, namun janganlah hendaknya dalam pembuatan kerangka rencana harus bersifat

fleksibel dan kita berusaha sesistematis mungkin. (Bakaruddin, 2017)

- 1) Cara-cara sistimatis ini hanya memberikan suatu petunjuk atau cara dasar atau pokok yang harus diikuti tetapi dalam melaksanakan kegiatan perencanaan,
- 2) Harus disesuaikan dengan daerah yang bersangkutan dan harus disesuaikan pula dengan jenis rencana,
- 3) Mempertimbangkan semua aspek pariwisata baik dari segi ekonomi, sosial, maupun fisiknya.
- 4) Dalam perencanaan yang dipentingkan juga proses atau tingkatan-tingkatan yang rasional

Apabila kita selalu memperhatikan bermacam-macam cara pelaksanaan selama masa proses perencanaan, maka rencana tersebut akan lebih mungkin dilaksanakan secara baik. Dalam pertahapan akan lebih mungkin dilaksanakan secara baik. Dalam pertahapan perencanaan pariwisata ini sudah tentu banyak persamaannya dengan tahap-tahap perencanaan umum terutama di daerah objek wisata. Sebab perencanaan pariwisata adalah bagian dari perencanaan daerah yang bersangkutan secara menyeluruh. (Bakaruddin, 2017)

## **5.1.6 Langkah-langkah Perencanaan**

### **1. Persiapan studi**

Menetapkan “Terms of Reference” (TOR) yaitu apa yang harus dicakup oleh rencana itu, bagaimana harus mengerjakannya, saran-saran apa yang harus dibuat, skopnya harus dipersiapkan dengan teliti, dan didasarkan pada cirri-ciri khas kebutuhan-kebutuhan daerah-daerah itu. Juga menetapkan cara perencanaan dan organisasi studi, dan menetapkan tujuan serta sasaran studi dalam program pembangunannya. (Bakaruddin, 2017)

### **2. Survey**

Dalam tahap survey ini sengaja mengumpulkan informasi-informasi yang ada hubungannya dan yang dibutuhkan untuk dianalisa. Bahan-bahan untuk membuat rencana itu berdasarkan

informasi-informasi yang betul-betul diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan wisata. Mungkin saja ada informasi yang tidak diperlukan akan tetapi dalam survey telah dikumpulkan, ini sebaiknya dibuang saja.

### **3. Analisa**

Menganalisa informasi-informasi hasil survey sudah dikumpulkan kemudian dibuat proteksi-proteksinya. Kemudian mencari hubungan antara-antara faktor-faktor yang berbeda dan menetapkan kesempatan-kesempatan serta masalah-masalah yang khusus.

### **4. Pembuatan rencana**

Dalam hal ini mencakup; (1) membuat rencana-rencana pilihan yang didasarkan atas tujuan, sasaran dan analisa, (2) menganalisa biaya-biaya dan keuntungan-keuntungan ekonomi, sosial dan lingkungan dari rencana-rencana pilihan (3) mengadakan review dan penetapan terakhir dan tujuan-tujuan dan sasaran yang didasarkan atas analisa dari pada rencana pilihan, (4) terakhir adalah persiapan rencana fisik yang berkaitan dengan pengembangan.

### **5. Saran-saran**

Yaitu membuat saran-saran mengenai aspek-aspek pengembangan pariwisata, termasuk teknik-teknik pelaksanaannya.

## **5.1.7 Pelaksanaan**

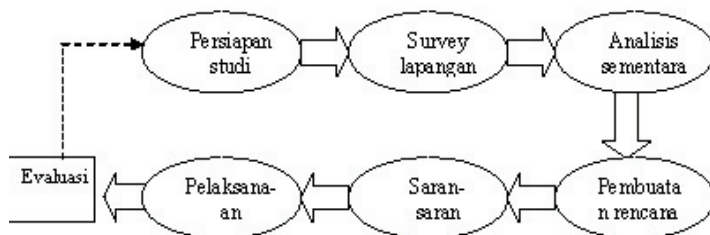
Berupa pengesahan rencana program dan menetapkan teknik-teknik pelaksanaan. Melanjutkan pengamatan terhadap pengembangan pariwisata serta pengadaan peninjauan terhadap rencana secara periodik, jika perlu mengadakan perubahan.

## **5.1.8 Evaluasi**

Tahap terakhir ini adalah menilai secara periodik ataupun secara menyeluruh untuk melihat kelemahan-kelemahan yang

merupakan input dalam tahap-tahap berikutnya atau periode selanjutnya.

Ke semua tahap-tahap di atas sudah jelas antar periode jelas berkaitan untuk perencanaan berikutnya. Akan lebih jelas per-tahapan di atas dapat dipertahankan pada bagan berikut ini.



**Gambar 5.1** Langkah-langkah perencanaan pariwisata

Tingkat perencanaan pariwisata nasional akhir-akhir ini, kegiatan perencanaan sudah semakin meningkat, sedikit-dikitnya sudah menjalankan kebijaksanaan-kebijaksanaan, mengembangkan pariwisata utama dan fasilitas-fasilitas utama yang sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan pengembangan proyek-proyek utama. Indonesia sekarang dengan giat melaksanakan kebijaksanaan serta perencanaan-perencanaan nasional dan sudah banyak melibatkan diri dalam pengembangan promosi pariwisata. Tingkat perencanaan pariwisata daerah juga sudah diusahakan terutama dalam mengidentifikasi dan penetapan perencanaan daerah-daerah pengembangan pariwisata yang khusus. Juga identifikasi dan perencanaan atraksi serta jalur lintas angkutan objek wisata nasional secara baik. Misalnya objek wisata Bali telah memproyeksikan tempat-tempat akomodasi, atraksi dan jalur angkutan serta memberikan rekomendasi tentang pertimbangan-pertimbangan sosial ekonomi dan organisasi pariwisata untuk mengkoordinir serta melaksanakan pembangunan. (Bakaruddin, 2017)

Tingkat perencanaan yang terakhir ialah pengembangan

yang terperinci atau lebih khusus untuk pariwisata dan atraksi wisata lingkungan khusus contoh; objek wisata nusa dua berupa perencanaan daerah pengembangan yang terperinci yang disiapkan rencana penggunaan tanah atau penataan ruang di masing-masing objek wisata. Sudah barang tentu dalam pengembangan pariwisata ini memberikan keuntungan-keuntungan yang sangat besar, mencakup; segi ekonomi berupa kesempatan kerja, devisa atau penghasilan sebagai merangsang aktifitas ekonomi lainnya dan membangun prasarana yang serba guna. Dari segi budaya lingkungan hidup keuntungannya adalah sebagai berikut ini. (Baruddin, 2017)

- 1) Merupakan perangsang dan barang kali dapat membantu membiayai pemeliharaan dan atau pemugaran monumen-monumen budaya contoh; lapangan Batavia di Jakarta yang dapat dinikmati oleh penduduk setempat dan para wisatawan.
- 2) Merupakan dorongan untuk melindungi dan kadang-kadang untuk menghidupkan kembali beberapa pola budaya tradisional. Misalnya sebagai kesenian kerajinan tangan, tarian musik, upacara-upacara adat, pakaian dan lain-lain. Kalau tidak dilindungi mungkin punah disebabkan karena perubahan massa.
- 3) Memberikan dorongan untuk memperbaiki dan mempertahankan lingkungan hidup yang bersih, indah, sejuk yang menawan bagi wisatawan atau mempesona pengunjung.
- 4) Dapat memberikan rangsangan untuk melindungi dan memelihara ciri-ciri khas lingkungan yang khusus misalnya pantai-pantai, taman-taman, pemandangan-pemandangan dan daerah-daerah alamiah lainnya. Ke semua ini penting dapat digunakan dan dinikmati oleh penduduk setempat dan juga oleh wisatawan keuntungan-keuntungan lainnya berupa; tukar menukar kebudayaan (internasional dan nasional).

Dipihak wisatawan mereka dapat mempelajari lebih banyak mengenai kebudayaan-kebudayaan dan lingkungan-lingkungan yang lain. Dilain pihak penduduk dapat mengetahui lebih banyak

tentang karakteristik dari masing-masing wisatawan.

Disamping tukar menukar kebudayaan juga mengembangkan kemampuan teknis dan pengolahan dari penduduk setempat dengan mempekerjakan di daerah objek. Beberapa dari keahlian-keahlian ini dapat digunakan dalam aktifitas-aktifitas ekonomi.

## **5.2 Data Kepariwisataan**

Kita tentu akan bertanya mengapa perlu data atau statistik wisatawan harus dikumpulkan. Kebutuhan akan data kepariwisataan terutama yang berupa statistik-statistik, sungguh sudah merupakan keharusan dalam suasana semakin meningkatnya kegiatan pembangunan disegala bidang, dan tidak terkecuali pula disektor pariwisata sendiri. Kita ingin memperoleh keterangan-keterangan tentang pariwisata agar dapat menilai seberapa besar peranan dan sumbangan yang diberikan oleh sektor ini terhadap keseluruhan proses produksi, kesempatan kerja dan lintas devisa. Dengan mengetahui informasi tersebut, pemerintah dapat mengarahkan perkembangan sektor ini untuk kepentingan masyarakat seoptimalnya. Informasi tersebut juga digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membangun pelabuhan, hotel, sarana dan prasarana wisata lainnya. (Bakaruddin, 2017)

Penjelasan terinci mengapa statistik wisatawan sangat diperlukan, dapat dijabarkan sebagai berikut; **Pertama**. Statistik-statistik kepariwisataan sangat penting karena mengandung serangkaian informasi dasar dan esensial untuk melihat dan menilai betapa sesungguhnya arti dan peranan pariwisata bagi suatu negara, atau daerah tertentu. Di samping itu juga dapat memberikan gambaran kuantitatif mengenai pengaruh dan kontribusi dari pada kegiatan kepariwisataan terhadap perekonomian baik negara maupun masyarakat. Dengan mempelajari deretan dan menafsirkan angka-angka atau statistik yang ada, memungkinkan dibuat keputusan-keputusan baru, sekaligus memonitor kembali keputusan-keputusan yang telah berlalu.

**Kedua**. Statistik-statistik kepariwisataan sangat penting untuk perencanaan, pembangunan dan pengembangan. Berapa ke-

butuhan akan kamar-kamar hotel, alat angkutan, jalan-jalan dan fasilitas-fasilitas lainnya. Berarti volume dan karakteristik dari arus wisatawan itu harus ditentukan secara kuantitas. Tambahan pula dengan tersedianya data pariwisata dimungkinkan untuk mengadakan perkiraan-perkiraan atau fore casting.

**Ketiga.** Statistik-statistik dan hasil-hasil penelitian diperlukan untuk pemasaran dan promosi. Pemasaran dan promosi akan efektif hanya jika didasarkan atas penilaian terhadap pasar-pasar yang nyata dan potensial serta terhadap karakteristi-karakteristiknya.

Semuanya itu membutuhkan kerangka kuantitatif, dimana bermacam aspek kepariwisataan dapat diukur dan dilihat sebagai "besaran" yang dapat diarahkan untuk dianalisa lebih lanjut. Secara garis besarnya ada tiga kelompok, mau tidak mau harus tersedia statistik-statistik pariwisata yang utama yang telah diterima secara luas dalam dunia kepariwisataan tentang keterangan yang perlu dikumpulkan yaitu; volume seperti jumlah dan lama menginap, pengeluaran berupa dalam perjalanan dan tempat tujuan, serta karakteristik seperti identitas dan tingkah laku wisatawan (Dirjen, Pariwisata,1976:15)

## 5.2.1 Volume Wisatawan

Statistik mengenai volume ini menyangkut jumlah kunjungan atau kedatangan wisatawan dan dikombinasikan dengan lama kunjungan atau Length of Stay, serta malam-malam wisatawan di daerah tujuan wisata. Angka jumlah kunjungan memberikan indikasi umum mengenai besarnya lalu lintas wisatawan kesuatu daerah atauke tempat tertentu. Mengenai lamanya kunjungan memberikan gambaran umum sifat dari lalu lintas. Secara khusus mengenai besarnya wisatawan transit dan mengenai permintaan wisatawan akan akomodasi. Perkalian akan jumlah kunjungan dengan lama kunjungan menghasilkan hari-hari atau malam-malam wisatawan. (Bakaruddin, 2017)

Angka ini memberikan petunjuk secara menyeluruh tentang arti pariwisata bagi suatu daerah tujuan wisata dalam artian fisik.



Statistik –statistik di atas disajikan dalam bentuk pernyataan sebagai berikut. Dalam tahun tertentu di negara X tercatat 400.000 kunjungan wisatawan internasional dan 2.000.000 malam-malam wisatawan atau internasional tourist di hotel-hotel atau penginapan-penginapan. Pernyataan demikian dapat dibandingkan dengan pernyataan-pernyataan untuk maksud yang sama mengenai kedatangan dan kunjungan-kunjungan di negara Y dan Z

## **5.2.2 Pengeluaran atau Expenditure**

Nilai pariwisata dalam perekonomian direfleksikan oleh pengeluaran wisatawan di daerah tujuan. Andaikan seluruh pengeluaran wisatawan di daerah tujuan dibagi dengan banyaknya kunjungan atau oleh banyaknya hari-hari atau malam –malam wisatawan, maka diketemukan rata-rata pengeluaran per kunjungan atau per hari atau per malam.

Perkiraan dari keseluruhan pengeluaran ini akan memberikan gambaran umum tentang nilai pariwisata di dalam perekonomian. Rata-rata per kunjungan memberikan petunjuk umum mengenai jenis atau tipe lalu lintas wisatawan ke suatu daerah tujuan. Pengeluaran rata-rata per hari menunjukkan secara umum tentang tentang kualitas dari pada lalu lintas tersebut. (Bakaruddin, 2017)

Statistik-statistik mengenai nilai tersebut biasa dinyatakan dalam nilai satuan uang, misalnya lazim dinyatakan dalam nilai satuan uang yang dinyatakan dan diterima oleh dunia internasional seperti US\$ dan lain-lain. Angka-angka yang disajikan memberikan ukuran terhadap kepariwisataan yang dinyatakan dalam uang, dapat dimengerti, dinilai dan diperbandingkan.

Bukan saja dalam lingkungan pariwisata, tetapi oleh pihak luar lingkungan pariwisata, baik pemerintah maupun luar pemerintah. Misalnya pernyataan seperti berikut; dalam tahun tertentu Indonesia menerima US\$ 155 juta dari sektor pariwisata. Bukan saja dapat dibandingkan dengan pernyataan yang sama dari negara-negara Y dan Z mengenai penerimaan dari sektor pariwisata, akan tetapi juga mampu memperbandingkan dengan pernyataan-pernyataan tentang nilai-nilai dari Negara X,Y dan Z.

Berkenaan dengan volume dan pengeluaran wisatawan di atas, seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Jendral Pariwisata (1978: 9) ada beberapa catatan penting antara lain adalah berikut ini.

- 1) Mendapatkan data volume wisatawan, dilakukan pada pintu masuk yaitu melalui kartu E/D atau E = *embarkation card*, dan juga pada pendaftaran di hotel atau penginapan. Khusus mengenai data lama kunjungan jelas didapatkan melalui catatan di hotel atau penginapan dan melalui *sample survei*.
- 2) Data-data *tourist expenditure* diperoleh dari catatan uang asing dan travel checks yang ditukar dan dikompilasikan oleh bank-bank sentral juga melalui *sample survey*.
- 3) Statistik-statistik mengenai volume dapat secara langsung berkaitan dengan statistik-statistik *suplai* atau kapasitas. *Tourist nights dan occupancy rates* merupakan indikator-indikator dalam menentukan kebutuhan-kebutuhan akan fasilitas akomodasi pada waktu sekarang dan masa akan mendatang.
- 4) Dalam pelaksanaannya sesuai dengan metode kumpulan dan data, statistik volume biasanya lebih dipercaya dan akurat dari pada "*statistik nilai*" *expenditure*. Statistik nilai dapat didefinisikan dan dihitung melalui hubungan-hubungan fungsional antar kunjungan dan lama kunjungan atau *night and suitable price indices*.
- 5) Indikator-indikator yang dipakai untuk memperkirakan melihat kebutuhan minimal pariwisata adalah sebagai berikut: a). Kedatangan atau kunjungan wisatawan pada pintu masuk utama a). Menurut negara asal atau *country of residence* atau kebangsaan wisatawan tersebut, b). Menurut bulannya, c). menurut alat angkutan sampai dipintu masuk dan d). menurut maksud kunjungan. b). kedatangan wisatawan dan malam-malam wisatawan, melalui pencatatan di hotel atau penginapan, menurut: negara asal, menurut bulan, menurut jenis dan golongan akomodasi dan menurut lokasi akomodasi. Ini adalah untuk wisatawan asing. Wisatawan domestik, yaitu jumlah kunjungan dan

malam menginap baik menurut bulan, menurut jenis dan golongan akomodasi serta menurut lokasi akomodasi, c). pembayaran wisatawan melalui bank berupa penerimaan dari wisatawan luar negeri dan mengeluarkan penduduk Indonesia yang ke luar negeri. (Bakaruddin, 2017)

### **5.3. Karakteristik dan Permasalahan**

Dalam rangka keperluan pemasaran dan pengembangan diperlukan statistik-statistik yang lebih rinci mengenai keadaan pasarnya. Volume kunjungan dan tourist nights harus diperinci menurut segmen-segmen pasarnya, seperti; maksud kunjungan, tempat asal, ciri-ciri profil dan pola tingkah laku, untuk memberikan keterangan yang berarti bagi tujuan pemasaran dan pembangunan. Ciri-ciri atau karakteristik profil itu mencakup; jenis kelamin, umur, pekerjaan dan penghasilan. Pola tingkah laku meliputi; waktu kunjungan, apakah melakukan pekerjaan secara sendiri, atau berombongan, apakah independent atau inclusive tour, jenis akomodasi yang digunakan, alat angkut yang digunakan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan di daerah tujuan wisata.

Adapun permasalahan-permasalahan di dalam statistik wisatawan ini sudah barang tentu banyak sekali. Antara lain yang dipanjangkan dalam tulisan ini adalah sebagai berikut ini.

#### **5.3.1 Statistik Wisatawan Ke Indonesia**

Sebagai mana sudah diutarakan di atas bahwa data untuk penyusunan statistik ini bersumber pada kartu-kartu E/D yang dikeluarkan oleh setiap Direktorat Jenderal Imigrasi, yang sudah seharusnya diisi oleh setiap orang yang memasuki Indonesia. Pintu masuk yang utama seperti Jakarta, Bali dan Medan, di samping itu juga pelabuhan baik laut maupun udara yang tersebar di Indonesia. Sudah barang tentu setiap kantor imigrasi memberikan laporannya ke kantor imigrasi pusat di Jakarta.

Karakteristik-karakteristik tertentu dari wisatawan yang terdapat dalam kartu E/D yaitu; negara asal, pekerjaan dan sebagainya. Khususnya mengenai kartu E/D oleh komisi tetap ASEAN,

telah disepakati untuk menerapkan kartu E/D baru di Wilayah ASEAN.

Maksud dan tujuan ialah agar dapat menyajikan statistik kedatangan wisatawan internasional ke kawasan ASEAN yang seragam.

### **5.3.2 Lama Kunjungan**

Sebenarnya lama kunjungan ke Indonesia dapat diperoleh dari Biro Statistik berdasarkan survey yang diadakan. Metode yang digunakan untuk memperoleh angka ini adalah melalui sample survei. Misalnya tahun 1995 rata-rata lama tinggal adalah 14 hari, angka ini sangat mengejutkan, karena cara kebetulan pengambilan sampelnya terlalu kecil dan belum biasa dipercaya. Permasalahan dalam pengambilan angka ini, adalah terletak pada kurang tersedianya biaya yang cukup untuk pelaksanaan suatu penelitian yang lebih efektif. Namun demikian angka lama kunjungan ini sangat bervariasi per daerah, misalnya di Bali kunjungan wisatawan itu lebih lama.

### **5.3.3 Survei Tentang Pengeluaran**

Menurut Bakaruddin (2017), walaupun telah dilakukan beberapa kali penelitian tentang pengeluaran wisatawan, namun sekarang masih belum didapatkan gambaran yang tepat mengenai jumlah pengeluaran, apalagi perinciannya atas komponen-komponennya. Misalnya hasil survei 1976/1977, ada kecenderungan bahwa wisatawan asing makin lama karena tinggal di Indonesia makin kecil pengeluaran rata-rata per hari. Akan tetapi nilai pengeluaran per kunjungan cenderung makin besar. Dalam rangka perhitungan *balance of payments* bidang pariwisata telah diadakan peninjauan dengan pihak Litbang Departemen Keuangan. Hal ini adalah sangat penting dan sangat diperlukan untuk digarap masa mendatangnya. Permasalahan pokok adalah masalah system arus data atau informasinya sendiri. (Bakaruddin, 2017)

### 5.3.3 Survei Tentang Pengeluaran

Menurut Bakaruddin (2017), walaupun telah dilakukan beberapa kali penelitian tentang pengeluaran wisatawan, namun sekarang masih belum didapatkan gambaran yang tepat mengenai jumlah pengeluaran, apalagi perinciannya atas komponen-komponennya. Misalnya hasil survei 1976/1977, ada kecenderungan bahwa wisatawan asing makin lama karena tinggal di Indonesia makin kecil pengeluaran rata-rata per hari. Akan tetapi nilai pengeluaran perkunjungan cenderung makin besar. Dalam rangka perhitungan *balance of payments* bidang pariwisata telah diadakan peninjauan dengan pihak Litbang Departemen Keuangan. Hal ini adalah sangat penting dan sangat diperlukan untuk digarap masa mendatangnya. Permasalahan pokok adalah masalah system arus data atau informasinya sendiri. (Bakaruddin, 2017)

### 5.3.4 Statistik Akomodasi

Statistik akomodasi yang lazim disajikan antara lain; malam-malam wisatawan, lama rata-rata menginap dan tingkat penghunian rata-rata. Dengan disajikan juga tingkat hunian rata-rata dan juga malam-malam wisatawan, akan didapatkan gambaran tentang jenis akomodasi yang dipilih, irama dari pada gerak wisatawan dan tingkat mobilitas disuatu negara. Masalah-masalah yang dihadapi dalam usaha penyusunan statistik akomodasi adalah;

- 1) Sistem pelaporan belum berjalan sebagaimana mestinya,
- 2) Data yang terkumpul tidak bias meliputi seluruh hotel dan bentuk akomodasi lainnya, sehingga tidak dapat dijadikan statistik mengenai seluruh tourist night,
- 3) Statistik untuk setiap daerah tidak dapat diperbandingkan, karena tidak lengkapnya data dari beberapa daerah dan cara perhitungan yang tidak seragam,
- 4) Pengetahuan dari staf hotel yang mengenai masalah data belum seragam, sehingga pengisian form yang diedarkan belum seragam pula,
- 5) Sebagian besar dari hotel golongan kecil dan menengah, apalagi penginapan tidak mempunyai administrasi yang baik,

- 6) Belum adanya klasifikasi hotel menyulitkan pengkategorian data untuk keperluan analisa dan penafsiran.

Reliabilitas dari pada statistik yang akan disajikan sangat tergantung pada tingkat kerjasama yang diberikan oleh pimpinan dan petugas di hotel atau di penginapan. Termasuk kesadaran dari pengunjung untuk mengisi daftar isian tamu secara lengkap. Begitu pula diminta partisipasi daftar isian tamu secara lengkap. Begitu pula diminta partisipasi Diperda atau Bapparda statistik akomodasi lebih efektif perlu diadakan peraturan yang mewajibkan tiap hotel atau penginapan membuat laporan dan menyampaikan ke Pusat Litbang Pariwisata melalui Diparda atau Bapparda setempat. (Bakaruddin, 2017),

### **5.3.5 Volume Wisatawan Domestik**

Kita belum mengembangkan suatu sistem yang komprehensif untuk mengukur volume pariwisata domestik. Dalam rangka kaitannya mengetahui volume pariwisata domestik ini sudah waktunya mulai menerapkan metoda tertentu untuk mendapatkan suatu perkiraan mengenai volume tersebut. Hal ini terutama bertujuan untuk perencanaan. Ada dua metoda utama yang digunakan; yaitu mengadakan analisa terhadap laporan-laporan akomodasi dan yang kedua ialah melaksanakan survei dari rumah ke rumah.

Informasi yang perlu dikumpulkan antara lain adalah: (1) proporsi penduduk dewasa yang melakukan perjalanan berlibur selama 3 malam atau lebih di luar tempat tinggalnya dalam ukuran 12 bulan terakhir. (2) berapa kali berlibur diambil dalam masa 12 bulan tersebut dan (3) daerah tujuan selama liburan tersebut, apakah dalam negeri atau di luar negeri.

Selanjutnya sesuai pula dengan yang telah dikemukakan Dirjen Pariwisata (1980:11) informasi yang sangat perlu berkenaan dengan tiap liburan mencakup; (1) lamanya liburan, (2) pada bulan mana liburan diambil, (3) jenis, akomodasi yang digunakan, (4) alat transportasi yang digunakan untuk mencapai tempat berlibur, (5) pengeluaran selama liburan, (6) dengan siapa saja berlibur dan sebagainya.

Pelaksanaan ke semuanya ini memang sangat berat terutama adalah dari segi pendanaan. Sebagai jalan keluarnya antara lain yang diambil ialah agar semua hotel atau penginapan ataupun pondok wisata diharuskan membuat laporan mengenai jumlah penginap dandi samping itu juga lamanya tinggal di tempat penginapan. Akan tetapi kita cenderung mengatakan bahwa wisatawan domestik umumnya tidaklah menginap pada daerah tujuan. Sehubungan dengan itu diperlukan informasi atau data mengenai proporsi dari mereka yang melakukan perjalanan dan yang menginap maupun yang tidak menginap. Caranya, tiada lain adalah dengan mengadakan survey.

Berkaitan dengan ke semua permasalahan di atas baik yang berhubungan dengan volume pengunjung, lamanya tinggal, pengeluaran dan sebagainya perlu secara reguler diadakan penelitian tentang itu. Berbagai data dan informasi yang dibutuhkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan antara lain seperti dijelaskan di bawah ini. Kiranya pertanyaan-pertanyaan berikut ada relevan dalam proses perencanaan pengembangan pariwisata yang menyeluruh. Pertanyaan tersebut adalah berikut ini. Bakaruddin (2017),

- 1) Dengan cara bagaimanakah investasi dibidang pariwisata dapat membuka lapangan kerja baru, baik secara langsung maupun tidak.
- 2) Sejauh manakah investasi pariwisata sebagai program-program pemerintah dapat meningkatkan atau mendorong investasi dari pihak masyarakat atau swasta.
- 3) Apakah investasi tertentu dibidang pariwisata harus ada pemerintah ataukah oleh swasta.
- 4) Haruskah fasilitas-fasilitas dibidang pariwisata diarahkan kepada wisatawan asing ataukah sebaiknya untuk penduduk Indonesia, ataukah domestik ataukah keduanya.
- 5) Bagaimana pengaruh dari pada pembangunan pariwisata secara fisik terhadap lingkungan hidup dan alam sekitarnya.
- 6) Apakah kontribusi dari pariwisata terhadap kesehatan

- jasmani dan rohani.
- 7) Bagaimana mendistribusikan fasilitas-fasilitas kepariwisataan diantara lokasi-lokasi urban, sub urban atautah rural, atau dengan kata lain bagaimana pemerataan pembangunan melalui pariwisata dapat dilaksanakan secara konsepsional.
  - 8) Apakah perlu penyediaan fasilitas-fasilitas kepariwisataan untuk para pemakai tertentu harus diberikan subsidi.
  - 9) Sejauhmanakah pariwisata memberikan pengaruh terhadap penerimaan negara atau pajak
  - 10) Apakah hakekat dari pada ciri-ciri lapangan kerja dibidang pariwisata yang ada sekarang atau yang akan diciptakan.
  - 11) Bagaimana pengaruh waktu senggang atau libur terhadap permintaan akan produk pariwisata.
  - 12) Apakah variasi dalam penggunaan alat transportasi mempunyai pengaruh terhadap permintaan akan jenis-jenis pariwisata khususnya.

#### **5.4. Pembangunan Kepariwisataan Daerah**

Secara faktual pembangunan kepariwisataan nasional dapat dikatakan sentralistik, kondisi tersebut masih dirasakan sampai saat ini. Akumulasi perencanaan yang sentralistik tersebut memberikan gangguan terhadap kemandirian dalam perencanaan dan pembangunan yang dilaksanakan oleh daerah saat ini.

Perubahan struktur otoritas negara dalam pengelolaan kepariwisataan serta adanya otonomi daerah daerah mengharuskan daerah untuk melakukan reorientasi dan rekonfigurasi, peraturan dan organisasi pengelolaan termasuk perubahan perilaku birokrasi, peraturan dan organisasi pengelolaan secara lebih nalar dan transparan dan berani. Rekonfigurasi sumberdaya pariwisata menuntut perubahan terhadap perilaku pengelolaan termasuk perubahan perilaku birokrasi, peraturan dan organisasi pengelolaan. Penyelenggaraan pariwisata harus mampu memberikan manfaat secara merata bagi semua lapisan masyarakat diseluruh tanah air (*Equality*) dan berpartisipasi serta bersaing bebas sesuai dengan strata kemampuannya yang dimiliki basis awal sumberdaya



pariwisata merupakan ketersediaan barang publik (*Open Access*), sehingga pemanfaatan terhadap sumberdaya ini harus lebih inklusif. Tindakan kolektif untuk kepentingan pemberdayaan sumberdaya pariwisata melalui koordinasi antar instansi/dinas atau antar departemen dan swasta berderajat tinggi harus berjalan secara tepat, efisien dan sinergis.

Dalam menghadapi berbagai masalah kepariwisataan diperlukan visi dan misi yang tepat dan terarah. Moelyono (1999) menyatakan pariwisata sebagai industri yang berorientasi pada pertumbuhan secara struktural, regional maupun antara generasi harus berdasarkan dasar kemandirian, pemberdayaan dan berpartisipasi masyarakat dan sekaligus merupakan wacana untuk memperkokoh jati diri dan budaya bangsa. Perencanaan produk secara integratif diupayakan guna menyelaraskan kemampuan stakeholders kepariwisataan daerah dalam rangka perencanaan yang memiliki visi dan orientasi kepada tuntutan permintaan dengan mempertimbangkan kecenderungan lingkungan pemasaran (*Environmental Scanning Analysis*). Peran dan posisi para pelaku stakeholders perlu diatur secara jelas. Untuk itu, masih diperlukan peran pemerintah daerah untuk mengatur mekanisme kepariwisataan melalui penetapan kebijakan dan arah strategi yang tepat. Peran pemerintah daerah dalam posisi yang tepat terutama dalam pelaksanaan program otonomi daerah dapat menghindari market failure terhadap pemasaran produk kepariwisataan.

Pembangunan kepariwisataan daerah masih berbasis pada pembangunan yang berorientasi kepada keutuhan nasional yang pada hakekatnya sudah harus ditinggalkan karena pembangunan pariwisata yang berinduk serta kental pada kebutuhan nasional cenderung bersifat homogen, sehingga tidak dapat merangsang dan menciptakan kreatifitas yang berbasis lokal. Desentralisasi yang memberikan kebebasan kepada daerah untuk melakukan perencanaan kepariwisataan (sebut otonomi daerah) akan dapat menciptakan kemampuan lokal dan tampil produk-produk yang bercirikan daerah (*customize product*). Dengan demikian *local accountability* kepariwisataan daerah dapat ditumbuhkan dan berjalan secara alamiah. Hal ini dapat direspon positif dalam melak-

sanakan program otonomi daerah Indonesia dimana masyarakat harus berlaku proaktif terhadap langkah-langkah yang dilakukan pemerintah dengan menyadari keuntungan yang dapat diterimanya dan dapat mengoptimalisasi kesempatan.

Minimya kemampuan daerah untuk menciptakan komunikasi perwilayah regional apalagi internasional memperburuk kemampuan daerah yang disebut Destinasi wisata dalam mendongkrak pertumbuhan kunjungan wisman. Berbagai keterbatasan dalam pembangunan dan perencanaan produk wisata masih terjadi disebabkan hubungan swasta secara sinergis belum terlihat. Kemandirian swasta harus dapat terwujud tanpa terpengaruh oleh kebutuhan yang bersifat mengikat.

Pada kenyataannya sinergi pembangunan kepariwisataan daerah sebenarnya masih terganggu diakibatkan oleh peraturan-peraturan yang belum transparan dan tidak kompetitif. Akhirnya kondisi ini kurang dapat merangsang minat swasta untuk mengembangkan dan merencanakan produk wisata-wisata dae-

**Artikel:**

**Tujuan Pariwisata Sumatera Barat Masih Kelas Lokal**

6-02-2018

Sumatera Barat (Sumbar) merupakan salah satu provinsi yang memiliki spot pariwisata paling kaya di Indonesia. Banyak distenasi pariwisata di Ranah Minang tersebut. Namun kenapa dari sisi “penjualan” ternyata daerah wisata di Sumbar yang memiliki lebih dari 50 titik itu kalah dibanding Nusa Tenggara Barat (NTB) yang hanya memiliki 10 spot.

Banyak yang berpendapat, masalah yang dihadapi sektor pariwisata Sumbar adalah ketidakmampuan pemerintah provinsi/daerah setempat “membaca” selera pasar. Pengamat Kepariwisata dari Universitas Andalas (Unand), Padang, Sri Setia Wati, kepada sejumlah media, belum lama ini, mengibaratkan kondisi pariwisata di Sumbar “rancah di labuah” alias hanya bagus di luarnya saja.

Menteri Pariwisata, Arief Yahya, ketika menerima kunjungan delegasi panitia Hari Pers Nasional di Kantor Kementerian Pariwisata, Ja-

karta, menyebut Sumbar kaya akan potensi wisata alam dengan ditambah masih kuatnya nilai adat leluhur yang dipegang masyarakatnya. Sayangnya, menurut beliau, semua itu belum dikenal luas.

Menurut Arief, Kementerian Pariwisata mempunyai konsep pariwisata halal atau halal tourism untuk ditawarkan pada Pemerintah Provinsi/ Daerah Sumatera Barat dalam menganggak nilai pariwisata Ranah Minang.

Nah berkaitan dalam upaya membantu meningkatkan pariwisata di Minangkau itu pulalah PWI Pusat, dalam rangka memeriahkan Hari Pers Nasional (HPN), bekerja sama dengan berbagai pihak, termasuk Kementerian Pariwisata, Kementerian PUPR, Kementerian Perhubungan, dan sejumlah pihak lainnya, juga Pemrov Sumbar, menggelar seminar dalam upaya meningkatkan pariwisata di Sumbatera Barat.

Seminar digelar Kamis (7/2) hingga Sabtu (9/2), di Padang, dengan menghadirkan Menteri Koordinator Bidang Kemaritiman Luhut Binsar Pandjaitan menjadi keynote speaker. Tiga menteri juga akan menjadi narasumber; Menteri Pariwisata, Menteri Perhubungan, dan Menteri PUPR.

Berkaitan dengan seminar itu, PWI Pusat telah menyelenggarakan Focus Group Discussion (FGD) di Bukittinggi, 24-25 Januari 2018. Kegiatan yang digelar bersama Pemprov Sumbar, dan dihadiri wakil dari Kementerian Pariwisata, Kementerian PUPR, dan Kementerian Perhubungan, serta sejumlah pihak lainnya, dalam rangka menyongsong HPN 2018 di Padang, melahirkan 12 butir rekomendasi.

FGD melibatkan narasumber dari PWI Pusat dan PWI Sumbar, Kementerian Pariwisata, Kementerian Perhubungan, Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, serta para pemangku kepentingan pariwisata Sumatera Barat.

Salah satu butir rekomendasi adalah memberdayakan Tim Percepatan dan Pengembangan Pariwisata, dengan melibatkan para pihak profesional. "Tim percepatan ini sebaiknya dipimpin oleh swasta profesional," kata Nurjaman Mochtar dari PWI Pusat yang bertindak sebagai penanggungjawab FGD.

Rekomendasi lain adalah komitmen dari top leader di Sumatera Barat (Gubernur, Bupati dan Walikota) untuk mengembangkan pariwisata; segera menginventarisasi dan menentukan skala prioritas destinasi pariwisata (top 10, top 5 & top 3); perlu meninjau kembali jargon pariwisata "the taste of Padang" agar bisa mewakili Sumatera Barat, dan lainnya Sebanyak 12 rekoemendasi dari hasil FGD di Bukittinggi tersebut,

menurut Nurjaman Mochtar, dalam seminar di Padang, Kamis (7/2), ditandatangani oleh Gubernur Sumbar Irwan Prayitno, bersama beberapa pihak, termasuk PWI Pusat sebagai saksi.

Dalam seminar antara lain dibahas kenapa pariwisata Sumbar tidak maju-maju, bahkan kalah disbanding NTB. Padahal dari sisi spot pariwisata paling kaya di Indonesia.

Sumbar memiliki destinasi wisata mulai dari Pantai Malin Kundang, Taman Siti Nurbaya, di Padang, kemudian ada Air Terjun (Mancur) di Lembah Anai, Jam Gadang di Bukittinggi, Kelok Sembilan di Payakumbuh, Pantai Gandoria dan Pulau Angso Duo di Pariaman, sampai pada Kawasan Wuisata Mandeh, di Painan, dan banyak lainnya.

Tetapi dalam FGD di Bukittinggi lalu diketahui, sebagian besar lokasi wisata di Sumbatera Barat baru untuk kelas wisata lokal, alias belum mampu menarik kedatangan wisata luar negeri.

Padahal Minangkabu juga memiliki lokasi wisata yang diminati wisata asing. Selain wisata laut di Mandeh Painan, ada Puncak Lawang untuk paralayang, serta wisata panjat tebing di Lereng Gunung Singalang. Namun objek-objek tersebut belum dimaksimalkan.

Tujuan wisata di sejumlah kota atau daerah di Sumbar baru terpaku pada ramainya penungjung. Seperti atraksi Tabuik di Pariaman, kegiatan ini hanya mampu menarik pengunjung lokal. Begitu juga dengan Malin Kundang dan Taman Siti Nurbaya di Padang.

Berbagai masalah yang dihadapi pariwisata Sumbar itu dikupas habis dalam seminar pariwisata yang digelar, Kamis (7/2) di Padang.

Dua Belas rekoemendasi untuk meningkatkan pariwisata Sumatera Barat, sbb;

1. Komitmen dari top leader di Sumatera Barat (gubernur, bupati dan walikota) untuk mengembangkan pariwisata
2. Memfungsikan & mendayagunakan tim Percepatan dan Pengembangan Pariwisata Sumatera Barat yang melibatkan pihak profesionalisme
3. Segera menginventarisasi dan menentukan skala prioritas destinasi pariwisata (top 10, top 5 & top 3)
4. Memberdayakan dan menggerakkan seluruh potensi kepariwisataan di Sumatera Barat dengan melibatkan dan mensinergikan semua stake holder yang terkait
5. Memodernisasi dan menstandarisasi seluruh fasilitas kepariwisataan dengan memperhatikan aspek-aspek lokal wisdom

6. Meningkatkan kesadaran masyarakat Sumatera Barat melalui sosialisasi mengenai pentingnya pelayanan kepariwisataan
7. Komitmen untuk menyelesaikan masalah sanitasi dan kebersihan serta kerapihan lingkungan di setiap tempat wisata
8. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia kepariwisataan, diantaranya dengan mensertifikasi jasa profesi tertentu (tourist guide, pendaki, diving, surfing dll.)
9. Menginventarisasi event-event kepariwisataan di Sumatera Barat sehingga memiliki dampak kunjungan wisatawan.
10. Mengkaji pengembangan produk-produk kepariwisataan di Sumatera Barat (alam, budaya, sejarah, halal, dan kuliner).
11. Mengkaji akses-akses jalan dan rest area ke tempat-tempat destinasi wisata terutama yang sudah masuk skala prioritas yang melibatkan pihak kementerian Pekerjaan Umum Perumahan dan Kementerian Perhubungan.
12. Perlu meninjau kembali jargon pariwisata “the taste of Padang” agar bisa mewakili Sumatera Barat

Sumber: <http://www.mimbar-rakyat.com/detail/tujuan-pariwisata-sumatera-barat-baru-kelas-lokal/>  
(D Putra Tjundik)

rah.

## **5.5 Konsep Pembangunan Pariwisata Warisan Budaya**

Seperti yang telah dikemukakan sebelumnya oleh Astra dan Semadi (2014), dengan mengutip (Smith, 1997) menyatakan bahwa konsep pariwisata budaya dapat dilihat dari dua sudut yang berbeda. Pertama, keinginan pengunjung untuk pergi ke sebuah destinasi karena didorong oleh faktor budaya masyarakat dan kegiatan yang dilakukan pengunjung di yang berkaitan dengan budaya local. Hal ini berdasarkan kepada keinginan untuk mendalami budaya dalam masyarakat lokal. Kedua, adalah didorong

oleh berbagai produk-produk yang berbeda dengan budaya yang dapat ditawarkan di sebuah kawasan yang berlainan.

Perancangan kawasan pariwisata adalah dengan mengatur dan mengembangkan kawasan dan pusat-pusat dukungan pergerakan kegiatan pariwisata supaya kerusakan yang berlaku di sekitar akibat pembangunan dapat dikurangi kepada tahap minimum. Pada masa yang sama, kepuasan para wisatawan mampu dipenuhi. Gunn (1994) menyatakan bahwa faktor-faktor yang harus diperhatikan dan diambil untuk mem kembangkan kawasan pariwisata adalah ketersediaan daya tarik dan daya daya pesona pariwisata, Dinas Pariwisata, dan dukungan masyarakat. Daya tarik pariwisata merupakan tulang belakang dalam membangun kawasan pariwisata.

Pembangunan wisatawan warisan budaya tidak bersifat mudah, mengkonservasi bangunan bersejarah yang menjadi daya daya tarik wisatawan harus dilakukan dengan baik. Antara unsur-unsur dukungan yang baik adalah seperti taman, Museum atau kemudahan wisatawan di kawasan-kawasan tertentu agar mampu menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

Amir (2001) menyatakan pada dasarnya, kawasan warisan budaya hanya sebagai suatu benda mati yang tidak mampu berkata-kata. Hal seperti ini tidak mampu menarik perhatian para wisatawan. Kawasan warisan budaya hanya dapat menarik minat wisatawan apabila dapat diperlihatkan dalam keadaan aslinya, oleh karena itu harus dipulihkan kepada keadaan semula dengan baik.

### **5.5.1 Rancangan Pemeliharaan Warisan Budaya**

Berbagai dasar dalam perancangan pemeliharaan warisan di Indonesia belum lagi diselaraskan dalam bentuk garis panduan pemeliharaan yang dapat difahami oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Undang-undang RI No.05 tahun 1992 berkenaan dengan Benda Cagar Budaya telah merujuk kepada Undang-Undang RI No.11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya, menjadikannya sebagai satu aspek undang-undang untuk kegiatan pemeliharaan

warisan di Indonesia. Undang-undang yang berkaitan dengan perlindungan dan pemeliharaan warisan kebudayaan tidak nyata (*intangible heritage*), seperti musik, tarian, sastra, seni, kerajinan atau tradisi lokal sehingga kini masih lagi belum di kembangkan. Untuk pemeliharaan lanskap alami, terdapat Undang-undang RI No.32 tahun 2009 berkaitan dengan Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.

Semangat pemeliharaan yang dipelopori oleh organisasi-organisasi masyarakat awam atau masyarakat yang berminat dalam pemeliharaan warisan telah dikembangkan sesuai dengan bidangnya masing-masing. Sebagai usaha, wakil-wakil badan pemeliharaan warisan dari berbagai daerah telah sepakat untuk mendirikan dan melancarkan Indonesian Charter for Heritage Conservation (Piagam Pelestarian warisan Indonesia) pada 13 Desember, 2003 (BPPI, 2011). Piagam ini adalah sebagai rujukan dasar dalam pelaksanaan kegiatan - kegiatan pemeliharaan warisan di Indonesia.

Pemeliharaan warisan budaya dalam masyarakat tradisional Indonesia telah lama diketahui dan menjadi sebagian dari kehidupan masyarakat. Umumnya di banyak tempat di Indonesia, warisan budaya yang usainya lebih dari 50 tahun telah memberi daya daya tarik penting dan merupakan warisan yang perlu dipelihara secara terus-menerus serta mampu diwariskan kepada generasi penerus bangsa.

Secara ilmiah, pemeliharaan warisan dalam bidang arkeologi telah mula berkembang pada sekitar tahun 1903. Dimana pemerintah Belanda pada tahun 1933 telah mengeluarkan undang-undang benda-benda antik yang merupakan dasar penyediaan *Undang-undang Republik Indonesia No.5/1992 tentang Benda Cagar Budaya* (BPPI, 2011).

Kemunculan definisi warisan pada awal abad ke-21 umumnya tidak menonjol. Walaupun daya tarik warisan budaya tradisi, seperti wayang, keris, dan sebagainya sudah terkenal, tetapi kategori ini masih belum lagi dikenal oleh umum.

Pada tahun 2003, wayang telah dinyatakan oleh UNESCO-*Representatives List of Intangible Cultural Heritage of Humanity* dan

kemudian keris pada tahun 2005. Dua dekade yang lalu, beberapa organisasi-organisasi warisan masyarakat telah di bangun di kota - kota di Indonesia (BPPI, 2011). Walau demikian jumlahnya masih kecil jika dibandingkan dengan 250 juta jumlah penduduk di Indonesia. Kumpulan yang lain seperti *Bandung Heritage Society*, yang di kembangkan pada tahun 1987 menandakan pertumbuhan organisasi warisan budaya mulai muncul di Indonesia (Wongso, 2015).

Organisasi-organisasi lain yang dikembangkan di kawasan-kawasan Indonesia lain seperti *Jogja Heritage Society* (1991), *Jogja Heritage Trust* (1992), *Sumatera Heritage Trust* (1998), *West Sumatera Heritage Trust* (1999). Sejak tahun 2000, terdapat banyak organisasi warisan di kembangkan di Sumatera, Jawa, Bali dan juga Timur Indonesia.

Pada awal tahun 2008, pendirian *Ternate Heritage Society* telah didaftarkan. Kegiatan organisasi warisan antara rantau seperti *Jogja Forum*, versi pendek *Jogja Forum for Culture Environment Conservation*, telah berdiri di Yogyakarta. Forum ini mempunyai 20 ahli organisasi yang memfokuskan diri kepada pemeliharaan budaya dan alam sekitar. Di Sumatera, rangkaian antara organisasi pemeliharaan warisan telah di kembangkan dan dikenal sebagai *Pan-Sumatera Network* (PanSumNet). Rangkaian ini sering menganjurkan kegiatan bersama-sama (Wongso, 2015).

Sejak tahun 2000, penggiat dan pendukung pemeliharaan telah mendirikan *Indonesian Network for Heritage Conservation* (JPPI - *Jaringan Pelestarian Pusaka Indonesia*), sebagai media komunikasi organisasi melalui e-mail. Pada tahun 2003, JPPI bekerjasama dengan Dewan Antara bangsa berkenaan dengan Monumen dan Tapak (ICOMOS,2011) Indonesia dan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata diadakan *Tahun Pusaka Indonesia* (TPI) 2003. Sehingga kini, Indonesia hanya mempunyai satu piagam pemeliharaan, yaitu *Piagam Pelestarian warisan Indonesia* (*Indonesian Charter for Heritage Conservation*) (BPPI,2011).

Deklarasi Piagam Pelestarian warisan Indonesia adalah merupakan satu peristiwa bersejarah karena:

- 1) Sejak tahun 2003, Indonesia masih belum mempunyai satu



bentuk piagam sebagai panduan dalam usaha dan kegiatan pemeliharaan

- 2) Piagam ini telah diadaptasi oleh berbagai pihak dari berbagai disiplin ilmu, profesi, sektor dan daerah
- 3) Sejalan dengan *Tahun warisan Indonesia 2003*

Dalam membantu dan mengontrol pelaksanaan piagam dan pembangunan pemeliharaan warisan di Indonesia, Jaringan Pelestarian Warisan Indonesia dari segi undang-undang telah mendirikan *Indonesian Heritage Trust* (BPPI - *Badan Pelestarian Pusaka Indonesia*) yang berkantor di Jakarta pada 2004. Visi BPPI adalah untuk mengontrol pemeliharaan warisan di Indonesia. Misi utama BPPI adalah:

- 1) Untuk menyediakan input bagi dasar, strategi, program, panduan dan mekanisme pemeliharaan.
- 2) Untuk membantu dalam peningkatan daya tampung dan promosi gerakan pemeliharaan, bekerjasama dengan berbagai agensi, masyarakat dan sektor swasta melalui bantuan teknikal, pendidikan dan latihan, *workshop*, seminar, penyusunan *database* dan pembangunan *website*, penerbitan dan promosi.
- 3) Pembangunan sistem pembiayaan untuk pemeliharaan warisan di Indonesia melalui kerjasama dengan organisasi nasional dan antarabangsa, dunia usaha dan masyarakat, mensarankan skim insentif (*incentive*), pengurangan pajak, dan dukungan dari berbagai institusi.

## **5.5.2 Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia**

Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia (*Indonesia Charter For Heritage Conservation*) didasarkan oleh latar belakang keraguan penduduk dan pelaksana pemeliharaan pusaka Indonesia (JPPI, 2003). Piagam ini menyatakan bahwa :

- 1) Pusaka Indonesia ialah pusaka budaya, pusaka alam, dan pusaka saujana. Pusaka alam adalah merupakan bentuk alam sekitar yang sangat istimewa. Pusaka budaya adalah hasil ciptaan manusia, dan karyanya yang sangat

istimewa lebih dari 500 suku bangsa di Indonesia, yang terbentuk dalam satu kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam hubungannya dengan budaya bangsa lain disepanjang sejarah keberadaannya. Pusaka saujana merupakan gabungan dari pusaka alam dan pusaka budaya dalam kesatuan masa dan ruang;

- 2) Pusaka budaya melingkupi pusaka nyata dan pusaka tidak nyata;
- 3) Pusaka yang sentiasa diturunkan dari generasi sebelumnya adalah sangat penting sebagai dasar untuk pembangunan masyarakat Indonesia pada masa hadapan, karena ia mesti diperlihara untuk diwariskan kepada generasi akan datang agar tetap berada dalam keadaan yang baik, dan tidak mengurangkan nilai, bahkan dinaik taraf untuk dijadikan sebagai pusaka masa hadapan.

Dalam Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia 2003 dinyatakan bahwa pemeliharaan pusaka adalah tata kelola pusaka yang berdasarkan kepada penyelidikan, perancangan, pemeliharaan, penyelenggaraan, penggunaan semula, perlindungan, dan pembangunan terpilih, untuk konservasi kemampuan, harmoni, dan keupayaan untuk bertindak balas dalam mem kembangkan kualitas hidup yang lebih baik (JPPI, 2003). Tanggapan terhadap pemeliharaan telah berpindah dari peng-indahan (*beautifiction*) kepada pendekatan yang lebih holistik yang berdasarkan kepada program-program yang melibatkan penyertaan banyak pihak, mempunyai nilai ekonomi dan budaya. Dalam hal ini, penduduk lokal dalam lingkungan adalah komponen utama yang perlu dipertimbangkan. Ini merupakan visi dari berbagai organisasi pusaka di Indonesia untuk mem kembangkan pemeliharaan pusaka sebagai gaya hidup.

### 5.5.3 Undang-undang dan Peraturan pemeliharaan

Berbagai dasar dalam perancangan pemeliharaan warisan di Indonesia masih lagi belum dirangka dalam bentuk garis panduan pemeliharaan yang dapat difahami oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Undang-undang RI No.05/1992 tentang Benda Warisan

Budayatelah merujuk semula kepada Undang-Undang RI No.11/2010 tentang Warisan Budaya, sebagai aspek undang-undang dalam kegiatan pemeliharaan warisan di Indonesia. Sementara itu, undang-undang yang berkaitan dengan perlindungan dan pemeliharaan warisan kebudayaan tidak ketara (*intangible heritage*), seperti musik, tarian, sastera, seni, kerajinan atau tradisi masih lagi belum ada. Untuk pemeliharaan alam lanskap terdapat Undang-undang RI No.32/2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.

Dalam pada itu, semangat pemeliharaan yang dipelopori oleh organisasi masyarakat awam atau masyarakat yang berminat dalam pemeliharaan pusaka telah dikembangkan mengikut bidang masing-masing. Sebagai usaha, wakil-wakil badan pemeliharaan pusaka dari berbagai daerah sepakat untuk mendirikan dan melancarkan *Indonesian Charter for Heritage Conservation (Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia)* pada 13 Disember, 2003 (JPPI, 2003). Piagam ini adalah merupakan rujukan dasar dalam pelaksanaan kegiatan - kegiatan pemeliharaan warisan di Indonesia sekarang.

Di peringkat global, terdapat konvensi antarabangsa mengenai pemeliharaan semula jadi dan pusaka budaya, pemeliharaan monumen dan objek bersejarah, kawasan kota bersejarah, dan juga tradisi lokal dan budaya asli. Beberapa organisasi yang dikaitkan dengan pemeliharaan pusaka adalah seperti UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*), WHC (*World Historic Convention*), ICOMOS (*International Council and Monument and Site*), ICCROM (*International Centre for the Study of the Preservation and Restoration*) dan WMF (*World Monument Fund*).

Di peringkat kebangsaan pula, pihak berkuasa yang bertanggungjawab terhadap harta budaya adalah Ketua Pengarah Sejarah dan Arkeologi, Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia. Manakala, untuk pemeliharaan semula jadi adalah di bawah kuasa Kementerian Alam Sekitar. Untuk isu-isu yang berkaitan dengan Warisan Dunia adalah di bawah penyelarasan Kementerian Penyelaras Kesejahteraan Rakyat. Terdapat juga or-

ganisasi masyarakat seperti *Indonesian Heritage Trust* (BPPI - *Badan Pelestarian Pusaka Indonesia*) yang di kembangkan bertujuan untuk memberi bantuan dan dukungan mengenai pemeliharaan semula jadi dan budaya disamping mengadakan program seperti *Indonesian Forum for Environment* WALHI (Wahana Lingkungan Hidup Indonesia) yang memberi bantuan dan dukungan mengenai pemeliharaan alam.

## 5.6. Penutup

Pariwisata warisan budaya perlu memenuhi kriteria-kriteria seperti; berbentuk benda, bangunan, ataupun struktur, berusia lima puluh tahun atau lebih, dapat mewakili gaya zaman (genre) sekurang-kurangnya lima puluh tahun, serta mempunyai makna yang khusus bagi keperluan sejarah, bagi ilmu pengetahuan, pendidikan, bidang agama, dan bidang kebudayaan, serta mempunyai nilai budaya yang tinggi.

Penunjuk aset pariwisata dapat dilihat dari beberapa sub penunjuk seperti keindahan dan lingkungan, pengenalan aset di luar lokasi, simbol atau ikon nasional, evokatif aset, aspek pendukung dari daya tarik di sekitar kajian, daya tarik untuk keperluan khas, kelengkapan produk pariwisata di kawasan kajian, kegiatan pariwisata di kawasan kajian,

Sasaran/Tujuan institusi dalam warisan dan budaya, dukungan politik pemerintah, akses ke aset, akses ke lokasi aset dari kawasan penduduk, kemudahan untuk pendukung aset, daya tarik antara masing-masing aset disekitar, kemudahan. Tata kelola warisan budaya dapat dilihat dari beberapa penunjuk seperti nilai keindahan, nilai sejarah, nilai pendidikan, nilai sosial, ilmiah, *rare or common, representative*, kekuatan aset, bagian yang dibaiki, rancangan tata kelola atau pengawas di kawasan kajian, pemantauan pariwisata dan pemeliharaan, potensi untuk melibatkan dan negosiasi untuk pemilik bangunan, potensi terhadap kesan negatif untuk pengunjung yang tinggi, potensi perubahan terhadap kesan negatif, frekuensi wisatawan atau pengunjung .

**Catatan Kaki**

- 1 ] lihat di <http://www.tourismtheories.org/?p=341> Pearce, D. (1989) *Tourist Development*. Wiley, New York.
- 2 ] Crompton, John L., "Motivations for Pleasure Vacations," *Annals of Tourism Research*, October/December 1979, VI(4): 408–424.
- 3 ] Liminalitas dalam antropologi adalah status ketaksaan yang didapatkan seseorang melalui dan dalam ritual; tidak bertempat di sini atau di sana dan tidak memiliki posisi jelas seperti ditetapkan hukum, tradisi, atau konvensi
- 4 ] Melayu Online.com <http://melayuonline.com/ind/news/read/11500>
- 5 ] Ibid.
- 6 ] Kato, Tsuyoshi (2005). *Adat Minangkabau dan merantau dalam perspektif sejarah*. PT Balai Pustaka. hlm. 21
- 7 ] A.A. Navis, (1985), *Alam Takambang Jadi Guru*
- 8 ] <https://palantaminang.wordpress.com/sejarah-alam-minangkabau/b-alam-minangkabau/>
- 9 ] <http://coretananakminang.blogspot.com/2014/04/luhak-tanah-datar-sejarah-dan-penamaan.html>
- 10 ] (Ibid.,) <http://coretananakminang.blogspot.com/2014>

## Referensi

- A.A Navis. (1984, 1985, 1995) Alam Takambang Jadi Guru, Grafiti Press Cet I. Jakarta
- Abdullah. (2013). Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahimsa dan Arwan (2004) Jejak masa lalu, sejuta warisan budaya, Yogyakarta: Kunci Ilmu
- Alvares, E. (2015). Konsepsi Ruang Minangkabau. Padang: Jurusan Arsitektur, Universitas Bung Hatta.
- Amir, M.S. (2001). Adat Minangkabau: Pola dan Tujuan Hidup Orang Minang. Jakarta: PT. Mutiara Sumber Widya.
- Appadurai (2012) 2012 - Co-editor (with A. Mack) India's World: The Politics of Creativity in a Globalized Society. Rupa & Co.
- Ardika, I Wayan. 2007. Pustaka Budaya dan Pariwisata. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Ardiwidjaja, Roby. 2013. Pengembangan Daya Tarik Museum. Yogyakarta: Amara Books.
- Asri Syamsul, Prinsip-Prinsip Pembinaan Rumah Adat Minangkabau, Tesis Ijazah Doktor Falsafah (Senibina) Universiti Teknologi Malaysia, Januari 2004 ([http://eprints.utm.my/6675/1/Syamsul Asri PFAB 2004 TTT.pdf](http://eprints.utm.my/6675/1/Syamsul%20Asri%20PFAB%202004%20TTT.pdf)). Diakses tanggal 22 Pebruari 2009.
- Asri, Syamsul ,1996, " Minangkabau (The design Construction and the meaning of traditional house in Minangkabau, west Sumatera) ".(Seminar), Leiden 28-29 march, 1996.Axioma, Dananjaya. 2003. Pengembangan Museum Dalam Perseptif Pariwisata. Jurnal Ilmiah Pariwisata, Vol. 8, No. 1, Maret 2003.
- Astra, Semadi. (2014). "Revitalisasi Kearifan Lokal dalam Memperkokoh Jatidiri Bangsa di Era Global" Dalam Politik Kebudayaan dan Indentitas Etnik.Denpasar. Fakultas Sastra Universitas Udayana dan Bali Mangsi Press.
- Badan Promosi Pariwisata Indonesia ( BPPI), 2011
- Badan Pusat Statistik (BPS) Sumatera Barat (2016)
- Bakaruddin, (2017) Pengembangan dan Permasalahan

- Kepariwisataaan. Padang: UNP Press.
- Barker, Chris. 2009. *Cultural Studies: Teori & Praktik*. Bantul: Kreasi Wacana.
- ....., Chris. 2014. *Kamus Kajian Budaya*. Diterjemahkan oleh B. Hendar Putranto. Yogyakarta: Kanisius
- Boestami (Dkk), 1979. *Arsitektur Tradisional Minangkabau: Rumah Gadang*. Kanwil P& K Sumbar. Proyek Sasana Budaya Jakarta.
- Capistrano, Florina H.(1997), *Reconstruction The Past: The Notion Of Tradition in West Sumatran Architecture 1791-1991*, Columbia University, 1997.
- Chairiyah, Sri Zul. 2008. *Nagari Minangkabau dan Desa di Sumatera Barat*. Kukus Perempuan Penyelenggara Pemilu Sumatera Barat (KP3SB)
- Charles R. Goeldner, J. R. Brent Ritchie, (2003), *Tourism: Principles, Practices, Philosophies*, Willey. ISBN: 0471400610, 9780471400615
- Couto, Nasbahry, 1998, "Makna dan unsur-unsur visual pada bangunan rumah gadang ", (Tesis Pasca Sarjana tidak diterbitkan) Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, Bandung
- ..... Nasbahry, (2009), *Budaya visual seni tradisi Minangkabau*, Padang: UNP Press
- ....., Nasbahry, (2013), *Pengantar Sosiologi Seni*, Padang: UNP Press
- Damanik dan Wiber (2006), *Perencanaan ekowisata: Dari teori ke aplikasi*, Yogyakarta: Puspar UGM dan Andi
- Darwis, Harmaini & Gaffar, Abdul (1981) *Sebuah Tinjauan Tentang Arsitektur Moderen dengan ciri Tradisional Minangkabau* (Seminar Jurusan Arsitektur STT-SB, 1981)
- Dieny. (2007). *Sejarah Pariwisata Indonesia, Sistem dan Dimensi Pariwisata: Program Magester ITB Bandung*.
- Galla. (2001). *Guidebook for the Participation of Young People in Heritage Conservation*. Hall and Jones Advertising, Brisbane.
- Ginanjar, A. (2012). *Kaji Potensi Pariwisata Berbasis Masyarakat Melalui Pengembangan Desa Wisata Peternakan di Pangelangan Kab. Jawa Barat*. [Skripsi]. UPI. Bandung.
- Gunn, Clare A. 1994. *Tourism Planning: Basic, Concepts, Cases*

- (Third Edition). USA: Taylor & Francis.
- Halim, Abdul 2011. Analisis Investasi. Edisi kedua. Jakarta: Salemba Empat
- Indrianto, Agoes. (2008). Interpreting the Past-Creating Surabaya Heritage Trail. Dalam: Janet Cochrane, editor. Asian Tourism: Growth and Change. United Kingdom.
- Inskeep, E. (1994): Tourism Planning: An Integrated and Sustainable Development Approach, Van Nostrand Reinhold. Google Scholar. Magašine
- Ismayanti. 2011. Pengantar Pariwisata. Jakarta: Grasindo.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008)
- Kasnowiharjo, Gunadi. 2015. Pengelolaan Benda dan Kawasan Cagar Budaya. Jakarta
- Kato, Tsuyoshi (2005). Adat Minangkabau dan merantau dalam perspektif sejarah. PT Balai Pustaka. hlm. 21
- Knell, Simon J. 2007. Museum Revolution. London and New York: Routledge.
- Koentjaraningrat. 1985. Manusia dan Kebudayaan di Indonesia, Jakarta: Pen.Jambatan
- Manggis, Rasyid.1971. Minangkabau Sejarah Ringkas dan Adatnya. Sri Darma. Padang
- Marsono & Widyarini. ( 2011). “Kontribusi Pariwisata Budaya Dalam Bidang Perekonomian Masyarakat (Studi Kasus Pada Candi Prambanan dan Balet Ramayana)”. Dalam Jurnal Tourisma, nomor 4, hal. 3. Yogyakarta: Program Studi Pariwisata Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada.
- Martamin, Mardjani & Amir Brenson. 1976. Ragam Ukiran Rumah Gadang Minangkabau. Padang: Penelitian Jurusan Sejarah FKPS IKIP Padang.
- McKercher, Bob & du Cros (2002), Cultural Tourism: The Partnership Between Tourism and Cultural Heritage Management, Haworth Hospitality Press, ISBN, 0789011069, 9780789011060
- Mitchell, Nora, Mechtild Rössler, Pierre-Marie Tricaud (Authors/ Ed.). (2009). World Heritage Cultural Landscapes, A Handbook for Conservation and Management. Paris: UNESCO.
- Mitchell, R.E. & Eagles, P.F.J. (2001). An Integrative Approach To



- Tourism: Lessons From The Andes Of Peru. *Journal Of Sustainable Tourism*. 9 (1), 4-28.
- Mundardjito. (2013). Manfaat Cagar Budaya. *Jurnal Pespektif Baru*. Edisi 922, 25 Nov 2013.
- Nuryanti, Wiendu. (2009). Sinergi Arsitektur dan Pariwisata dalam Membangun Indonesia Kreatif. Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.
- Pitana. (2006) "Industri Budaya dalam Pariwisata Bali : Reproduksi, Presentasi, Konsumsi dan Konservasi Kebudayaan". Dalam Bali Bangkit Kembali. Kerjasama Departemen Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia dan Universitas Udayana.
- Rafika,H. (2014). Pemanfaatan Bangunan Bersejarah Sebagai Wisata Warisan Budaya di Kota Makassar. Tesis Program Magister, Program Studi Kajian Pariwisata, Program Pascasarjana Universitas Udayana.
- Rafiq. (2014). Pemanfaatan Bangunan Bersejarah Sebagai Wisata Warisan Budaya di Kabupaten Tanah Datar. *JUMPA*.Vol.01.
- Rukendi Cecep dkk. (2010). Destination Management of Urban Cultural Heritage Tourism from Stakeholders" Perspective: A case Study of Jakarta Old Town, Indonesia. [Diunduh 23 November 2013]. Sumber: URL: [storage.globalcitizen.net/.../2012012816531870](http://storage.globalcitizen.net/.../2012012816531870)
- Rukendi Cecep. (2010). Destination Management of Urban Cultural Heritage Tourism from Stakeholders" Perspective: A case Study of Jakarta Old Town, Indonesia.
- Smith, V.L. (1997). Introduction To Hosts and Guest: The Antropology of Tourism dalam *The Eathscan Reader in Sustainable Tourism*, Lesley France (ed). United Kingdom: Earthscan Publication Ltd.
- Southall, Carol dan Peter Robinson. (2011). Heritage Tourism. Dalam Robinson Peter, Heitmann Sine, Dieke Dr Peter. *Research Theme for Tourism*. CAB International: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Sukawi. (2009). Integrasi Budaya pada Wujud Arsitektur dan pola Tata Ruang Rumah Tinggal Khas Semarang. *Jurnal Busur*, I (3).

- Suranto. (2010). Komunikasi Sosial Budaya. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Swain, M.B. and Shi, Y. (2013). Tangible Removal and Intangible Renewal in China's Stone Forest World Heritage Site. Prosiding. International Conference "
- Syamsidar (ed). 1991 Arsitektur Tradisional Daerah Sumatera Barat. Jakarta: Dep.P & K Dirjen kebudayaan: Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Proyek Inventarisasi dan Pembinaan Nilai-nilai Budaya.
- Timothy, D. J. (2011). Cultural heritage and tourism-An introduction, Channel View Publications, Bristol.
- Truscott, M. (2013). Intangible Heritage and Tourism: Outsiders and Community Cultural Continuity. Presentasi kunci. International Conference " Tourism and the Shifting Values of Cultural Heritage : Visiting Pasts, Developing Futures", Taipei, 5- 9 April.
- UNESCO. (2011). Operational Guidelines for the Implementation of the World Heritage Convention. [First Edition, 1972].
- UNWTO. (2015). "World Tourism Barometer". volume 10. September 2015 (<http://mkt.unwto.org/en/barometer>) (diakses 9 Oktober 2015).
- Usman, Ibenzani. 1985. Seni Ukir Tradisional Pada Rumah Adat Minangkabau: Teknik, Pola dan Fungsinya. (Disertasi, tidak diterbitkan), Bandung: Perpustakaan Seni Rupa ITB Bandung.
- Volare.A.W & Rimadewi.S. (2012). Pelestarian Kawasan Cagar Budaya Berbasis Partisipasi Masyarakat (Studi Kasus: Kawasan Cagar Budaya Bubutan, Surabaya). Jurnal Teknik Pomits Vol. 1, No. 1, (2012) 1-5.
- Waterson, Roxana. 1990. The living House: An Antropology of Architecture in South-East Asia. Singapore: Oxford University Press.
- Westenenk. L.C. " De minangkabausche Nagari" Terjemahan Mahyuddin Saleh SH. 1969. Padang; Fakultas Hukum & Pengetahuan Masyarakat Universitas Andalas Padang.
- Wirawan. M.Y. (2014). "Penerapan Konsep Arsitektur Infill Pada Bangunan Museum Dalam Kawasan Heritage di Banjarmasin Studi Kasus : Memorial Park Soekarno, Blitar dan Museum Nasional", Jakarta.

- Wongso,J. (2015). Strategi Pemeliharaan Bandar Pusaka Berdasarkan Kebijakan Tempatan Minangkabau. Thesis PhD University Teknologi Malaysia.
- Wongso,J. (2015). Strategi Pemeliharaan Bandar Pusaka Berdasarkan Kebijakan Tempatan Minangkabau. Tesis P.hD Universiti Teknologi Malaysia.
- World Heritage Centre. (2013). Operational Guidelines for the Implementation of World Heritage Convention. Paris: UNESCO World Heritage Centre.
- WTO and WTTC. (1996). Agenda 21 For The Travel and Tourism Industry. World Travel Tourism Concil.
- WTTC. (2009). World Travel and Tourism Council.
- Yahya, Arif. (2014), Peran Serta Masyarakat dalam Pengembangan Kepariwiwsataan Indonesia dari masa Ke Masa. Fakultas Sastra UGM, PUSPAR UGM.
- Yakub, Dt.B.Nurdin, dalam bukunya Minangkabau Tanah pusaka, Tambo Minangkabau (1989:38-42).
- Yendo Afgani. (2013). Atribut Budaya Sebagai Ejen Pembantuan Kayik. Thesis PhD University Teknologi Malaysia.
- Yoeti, Oka, A. (20011). Pariwisata : Sejarah, Perkembangan dan Prospeknya. Jakarta: PT. Pertja.
- Yondri, Lutfi. (2011). "Tinggalan Arkeologi dan Pengembangan Kepariwisataaan Kawasan Cisolok–Pelabuhan Ratu, Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat". Dalam Jurnal Kepariwisataaan Indonesia, Volume 6, Nomor 1, Maret 2011 halaman 95–105. Jakarta.

### **Sumber Internet**

- Aet. (2015). Tempat-tempat wisata di kota budaya batusangkar. <http://aet.co.id/pariwisata/>. Diakses Februari 2015.
- Tanah Datar (2015). <http://www.tanahdatar.go.id/profil>. Diakses Februari 2015.
- Coretan Anak Minang, (2014), Luhak Tanah Datar Sejarah dan Penamaannya, Tersedia di: <Http://coretananakminang.blogspot.com/2014/04/luhak-tanah-datar-sejarah->

- dan-penamaan.html
- Couto, Nasbahry & Darwis, Harmaini (2010) Morfologi Bentuk Bangunan Tradisi Minangkabau Sebagai Refleksi Budaya, Tersedia di: [https://visualheritageblog.blogspot.com/2010\\_07\\_26\\_archive.html](https://visualheritageblog.blogspot.com/2010_07_26_archive.html)
- Gong, (2016), Objek Wisata Menarik di Tanah Datar, Tersedia di: <https://www.gong-online.com/2016/12/170-objek-wisata-menarik-di-tanah-datar.html>
- Melayu Online.com Tersedia di: <http://melayuonline.com/ind/news/read/11500>
- Palanta Minang, (2018), Sejarah Alam Minangkabau, Tersedia di: <https://palantaminang.wordpress.com/sejarah-alam-minangkabau/b-alam-minangkabau/>
- Pro Kabar, (2017), Limo Kaum Nagari Tercetusnya sistem Pemerintahan adat di Bumi Minangkabau, <https://prokabar.com/limo-kaum-nagari-tercetusnya-sistem-pemerintahan-adat-di-bumi-minangkabau/>
- Ranah Minang, () Kerapatan Adat Nagari, Tersedia di: <http://www.ranahminang.info/p/kerapatan-adat-nagari.html>
- Sumbar Post, (2017), Pembangunan Infrastruktur dipercepat: Parawisata Sumber Mengeliat, Tersediadi: <http://sumbarpost.com/pembangunan-infrastruktur-dipercepat-pariwisata-sumbar-makin-menggeliat/>
- Tanah Datar. (2013) Usaha Pariwisata. <http://id.wikipedia.org/wiki/Sektor> diakses Maret 2013.
- Tanah Datar. (2015). Profil Daerah tanah Datar. Tersedia di: <http://www.tanahdatar.go.id/profil/> diakses Februari 2016.
- Wikipedia. (2011a). "Definition of Qualitatif Research." Diakses dari [http://en.wikipedia.org/wiki/Quantitative\\_Research](http://en.wikipedia.org/wiki/Quantitative_Research).
- Wisatania. (2015). Tempat wisata disukai di tanah datar. <https://www.wisatania.com>. di akses desember 2014.
- Yogielintau.(2013). Objek Wisata di Tanah Datar. (<https://>

yogielintau.wordpress.com/. Diakses maret 2013.  
Zulfikri. (2009). *Arsitektur Tradisional Minangkabau: Bentuk dan Budaya Saling Berkait*. Tersediadi: <http://zulfikri.wordpress.com/category/arsitektur-konstruksi/> (12 Februari 2013).

## Glosari

“Souvenir is usually small and relatively inexpensive article given, kept or purchased as a reminder of a place visited, an occasion, etc.” (Souvenir adalah benda yang ukurannya relatif kecil dan harganya tidak mahal; untuk dihadiahkan, disimpan atau dibeli sebagai kenang-kenangan kepada suatu tempat yang dikunjungi, suatu kejadian tertentu, dan sebagainya).

Accessibility (Aksesibilitas ) adalah derajat kemudahan dicapai oleh orang terhadap suatu objek, pelayanan ataupun lingkungan.

Agritourism adalah suatu kegiatan perjalanan / wisata yang dipadukan dengan aspek-aspek kegiatan pertanian. Pengertian ini mengacu pada unsur rekreatif yang memang sudah menjadi ciri kegiatan wisata, unsur pendidikan dalam kemasan paket wisatanya, serta unsur sosial ekonomi dalam pembangunan pertanian dan perdesaan.

Akomodasi adalah tempat menginap orang yang sedang berwisata dalam perjalanan wisatanya.

Andong, bendi: adalah sebuah alat transportasi desa yang sejak dulu merupakan budaya masyarakat jawa sampai saat ini, digunakan untuk transportasi melihat-lihat sekitar dengan pelan saat berwisata, biasanya para turis asing.

Arrival adalah jadwal kedatangan.

Arunk (Arrival Unknown) adalah seseorang yang melakukan penerbangan terusan dari suatu kota ke kota berikutnya, tetapi jadwal kedatangannya sebelum penerbangan terusan ini tidak diketahui, contohnya, seseorang dari kota A akan melakukan penerbangan dari kota B ke kota C, tetapi jadwal kedatangannya dari kota A ke kota B tidak diketahui.

Atraksi Wisata adalah segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat.

Bagasi adalah suatu tempat untuk meletakkan barang bawaan sebelum berwisata.

Bahari adalah perjalanan pariwisata yang berhubungan pada

rekreasi atau berwisata, yang objeknya adalah laut dan isinya (berselancar, menyelam, berperahu ).

Bandara adalah sebuah tempat untuk mendaratkan dan menerbangkan pesawat

Batu *Angkek-angkek*. Unik karena beratnya yang berubah-ubah setiap kali diangkat dan karena sejarah unik yang berada di belakangnya Batusangkar adalah pusat keberadaan situs-situs warisan budaya, sehingga daerah ini merupakan destinasi utama bagi anda yang ingin mencari tempat liburan sekaligus ingin mempelajari warisan budaya turunturun di Minangkabau. Salah satu objek wisata sejarah yang cukup menarik di Batusangkar adalah Batu Ampek Angkek, atau yang lazim dikenal dengan Batu *Angkek-angkek*

Batu Basurek. Merupakan salah satu peninggalan sejarah yang ada di Kawasan Batusangkar Sumatera Barat. Batu ini diyakini berasal dari zaman Kerajaan terdahulu dan sudah berumur 6 abad lebih. Batu Basurek menggunakan tulisan jawa kuno dan ditulis dalam bahasa Sansakerta. Prdasarti Kerajaan Pagaruyung. Objek wisata sejarah ini terletak di Desa Kubu Rajo, Nagari Lima Kaum, Batusangkar. Batu ini terletak di atas makam Raja Adityawarman dengan tulisan kuno. Lebar batu basurek yaitu 25 cm dengan tinggi 8 cm, ketebalan 10 cm dan berat 50 kg. Batu ini pertama kali ditemukan oleh seorang pakar sejarah dari Belanda bernama P. H. Van Hengst pada tanggal 16 Desember 1880. Usia batu Basurek kini sudah mencapai 650 tahun lebih.

Batu Batikam (Batu Yang Tertusuk) adalah salah satu benda cagar budaya bersejarah yang terletak di Jurung Dusun Tuo, Nagari Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Menurut sejarah, Batu Batikam atau tusukan yang ada ditengah batu itu merupakan bekas tusukan dari keris Datuak Parpatiah Nan Sabatang. Lokasi: Batu Batikam terletak di Dusun Tuo, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat atau 10 perjalanan dari kota Batusangkar.

BB (Bed and Breakfast) adalah hotel yang menyediakan kamar termasuk makan pagi.

Bell Boy adalah orang yang membantu di sebuah hotel dengan

- memberikan layanan seperti membawa bagasi tamu
- Berkemah adalah salah satu jenis wisata yang identik dengan membangun tenda, yang lokasinya biasanya di alam liar ataupun lapangan.
- Boutique Hotel adalah fungsi dan fasilitasnya tidak berbeda dengan hotel biasa, namun boutique hotel membuat ciri khas tersendiri supaya berbeda dari jaringan hotel terkenal. Ciri khas itu antara lain desain bangunan dan interior yang unik serta pelayanan yang lebih personal.
- Budget Hotel adalah hotel yang menyediakan tempat menginap dengan fasilitas terbatas. Karena tarifnya lebih murah, ukuran kamarnya lebih kecil, desainnya lebih sederhana, serta tipe kamar tertentu tidak memiliki jendela. Beberapa budget hotel mengharuskan tamunya membayar ekstra untuk menikmati fasilitas tambahan. Contoh budget hotel misalnya jaringan Tune Hotel, Value Hotel, Formule1 dan Holiday Inn Express.
- Bus Wisata adalah alat berkendara yang biasanya digunakan saat berwisata untuk sekedar melihat-lihat alam sekitar di satu tempat wisata, karena jika jalan kaki para wisatawan akan mudah lelah.
- Business Hotel adalah lokasinya terletak di pusat kota dan lebih banyak digunakan pelaku bisnis. Karena harga tanah di pusat kota sangat mahal, bangunannya biasanya menjulang ke atas.
- Caddy adalah tukang angkat-angkat atau pesuruh dalam permainan golf yang membawa tas golf berisikan beberapa stick golf.
- Cagar Alam adalah suatu kawasan suaka alam karena keadaan alamnya mempunyai kekhasan tumbuhan, satwa, dan ekosistemnya atau ekosistem tertentu yang perlu dilindungi dan perkembangannya berlangsung secara alami.
- Camping adalah berkemah dengan membangun tenda, yang lokasinya biasanya di alam liar ataupun lapangan.
- Cancel adalah pembatalan suatu produk yang telah di pesan oleh konsumen sebelumnya.
- Charm adalah suatu tampilan yang menarik dari tempat wisata.
- Check In adalah melaporkan diri untuk pemakaian jasa yang telah dipesan sebelumnya seperti pada hotel atau pada suatu



penerbangan

Check Out adalah melaporkan diri atas telah berakhirnya pemakaian jasa atau produk wisata yang digunakan.

Cinderamata adalah sebuah jenis oleh-oleh yang khas dari suatu tempat wisata

Confidential Tariff adalah harga yang berlaku antara pihak-pihak tertentu sesuai dengan harga yang telah disepakati dalam perjanjian yang telah dibuat sebelumnya.

Conservation (Konservasi) adalah suatu kawasan suaka alam karena keadaan alamnya mempunyai kekhasan tumbuhan, satwa, dan ekosistemnya atau ekosistem tertentu yang perlu dilindungi dan perkembangannya berlangsung secara alami.

Contract Rate adalah harga perjanjian antara dua penyedia jasa pelayanan pariwisata.

Conveyor Belt adalah ban berjalan di bandara tempat kita mengambil barang / bagasi yang ingin kita bawa saat berwisata.

Culinary adalah berbagai macam wisata makanan yang ada di suatu kota maupun Negara tertentu.

Cultural Tourism adalah wisata budaya

Daerah Tujuan Wisata adalah daerah yang memiliki objek wisata yang ditunjang oleh masyarakat dan prasarana pariwisata.

Darmawisata adalah perjalanan atau kunjungan singkat dengan tujuan bersenang-senang, perjalanan yg dilakukan untuk tujuan rekreasi sambil mengenal baik objek wisata dan lingkungannya

Delay adalah penundaan jadwal yang telah ditetapkan.

Departure adalah jadwal keberangkatan.

Desa Pariangan. Adalah tempat berasalnya sistem pemerintahan Minangkabau. Namun, desa ini juga menyuguhkan panorama alam yang mengangumkan sebagai lokasi wisata budaya sekaligus wisata alam untuk anda dan keluarga. Pesona Desa Pariangan Sebagai Lokasi Wisata Sejarah dan Wisata Alam Tidak ada yang menyangkal bahwa sistem pemerintahan Minangkabau berasal dari Batusangkar, Kabupaten Tanah Datar. Namun, siapa yang menyangka bahwa cikal-bakal kehidupan Minangkabau berasal dari sebuah desa atau nagari yang berada di jalan raya

- Batusangkar Padang Panjang, yakni Nagari Tuo Pariangan.
- Destination adalah daerah yang menjadi tujuan dalam perjalanan wisata.
- Direct Flight adalah penerbangan langsung tanpa transit.
- Dokar adalah sama halnya seperti andong, alat transportasi masyarakat Jawa biasanya, dan merupakan sudah salah satu budaya sejak dulu.
- Domestic adalah wisata dalam negeri
- Dormitory adalah tipe kamar yang ada dan disediakan di hotel. Biasanya penghuni dormitory diisi beberapa orang yang belum kenal. Dormitory diisi 4 sampai 10 orang dalam ruangan yang sama. Dormitory harus menaati peraturan yang sangat tinggi, seperti tidak merokok atau membuat kegaduhan. Dormitory sangat diminati juga populer dikalangan backpacker karena harganya yang lebih murah.
- Double Bed adalah satu buah tempat tidur buat dua orang.
- Due Date adalah tanggal jatuh tempo suatu pembayaran atau bisa juga digunakan sebagai tanggal jatuh tempo atas reservasi atau pemesanan.
- Eduwisata adalah salah satu metode perjalanan wisata dengan tujuan belajar.
- Ekowisata adalah metode perjalanan wisata dengan dasar *tourism responsibility* dimana baik pengunjung maupun pengelola bertanggung jawab terhadap tempat wisata tersebut.
- Entertain adalah menjamu dimana maksudnya menjamu partner kerja untuk mempererat hubungan kerja.
- ETA (Estimate Time Arrival) adalah perkiraan waktu kedatangan suatu penerbangan.
- ETD (Estimate Time Departure) adalah perkiraan waktu keberangkatan suatu penerbangan.
- Extra Bed adalah tempat tidur tambahan yang digunakan jika masih ada beberapa yang kekurangan pada fasilitas untuk istirahat.
- Fam Trip (Familiarisation Trip) adalah suatu perjalanan untuk lebih mengenal produk-produk wisata atau destinasi wisata
- Fasilitas adalah sarana untuk melancarkan pelaksanaan fungsi untuk wisatawan.
- Festival adalah harian atau pecan gembira dalam rangka peristiwa penting dan bersejarah. Misalnya pesta rakyat.

Free Flow adalah secara harfiah diartikan ke dalam Bahasa Indonesia berarti mengalir secara bebas, maksudnya adalah semacam tawaran dari perusahaan jasa untuk memberikan pelayanan secara gratis kepada konsumen. Misal pada suatu hotel yang mengadakan suatu acara memberikan free flow soft drink yang berarti konsumen bisa menikmati soft drink sepuas-puasnya dalam acara tersebut.

Full Board adalah suatu hotel yang menyediakan penginapan termasuk di dalamnya memberi konsumsi (Makan Pagi, Siang dan Makan Malam) kepada tamunya selama menginap di hotel tersebut.

Full Day Tour adalah suatu tour yang berlangsung dalam satu hari penuh.

Full Service Airlines adalah layanan yang disediakan lebih lengkap dan harga tiket yang tercantum sudah termasuk makanan, bagasi, asuransi dan lain-lain. Terbang dengan full service airlines dianggap lebih nyaman, namun harga tiketnya lebih mahal. Beberapa maskapai full service airlines antara lain Garuda Indonesia, Thai Airways dan Qatar Airways.

Go Show adalah istilah ini lebih sering diartikan sebagai seseorang yang datang langsung ke bandara untuk mendapatkan tiket penerbangan tanpa pemesanan sebelumnya.

Gondola adalah sebuah wahana bermain saat berwisata, atau dengan kata lain kereta gantung, yang saat di atas kita bisa melihat segalanya dari atas.

Group Rates adalah harga kamar suatu hotel yang diperuntukkan bagi suatu rombongan yang datang secara bersama-sama dalam suatu kelompok.

Guest House adalah sebuah rumah / penginapan yang khusus diakomodasikan untuk tamu

Guide adalah orang yang secara profesional mengetahui cara membawa wisatawan sekaligus menerangkan dan menjelaskan sebuah tempat wisata.

Gunung adalah sebuah objek wisata yang banyak diminati seperti pecinta alam, karena keindahan atasnya dan serunya medan yang harus dilalui untuk sampai puncaknya.

Half Day Tour adalah suatu paket tour yang maksudnya suatu tour hanya berlangsung setengah hari.

- Hitchhiking adalah istilah yang sering disebut thumbing, tramping, hitching, thumbing up a ride, atau autostop. Di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan Nebeng. Orang yang akan bepergian menuju ke tujuan yang sama atau paling tidak melalui jalur ke tempat tujuan menghentikan kendaraan yang lewat dengan mengacungkan jempol sebagai isyarat. Orang yang member tumpangan biasanya tidak memungut bayaran. Karena bisa menghemat biaya transportasi, cara ini sering digunakan backpacker. Hitchhiking sangat lazim di Amerika Utara dan Eropa, dan akhir-akhir ini mulai populer di Asia dan negara-negara berkembang.
- Homestay adalah rumah biasa yang sebagian kamarnya disewakan kepada tamu.
- Hospitaliti adalah hubungan antara tamu dan tuan rumah, atau tindakan atau praktek yang ramah. Secara khusus, ini termasuk penerimaan dan hiburan para tamu, pengunjung, atau orang asing, resort, klub keanggotaan, konvensi, atraksi, acara khusus, dan layanan lainnya untuk wisatawan dan turis.
- Host adalah Tuan Rumah.
- Hostel adalah sejenis tempat menginap akan tetapi perbedaannya adalah fasilitas didalamnya digunakan secara bersama-sama oleh penggunanya, seperti kamar mandi, dapur dan ruang tamu. Kelebihannya diantaranya adalah penghuni hostel punya kesempatan untuk lebih bersosialisasi dengan tamu lain. Bukan hanya dormitory saja yang menyediakan kamar privat layaknya hotel.
- Hotel adalah bangunan yang didirikan secara komersil, berguna sebagai tempat menginap, makan dan menikmati hiburan. Hotel berbintang tergantung dari fasilitas yang mereka berikan untuk memuaskan para pengunjung.
- In House Guest adalah tamu / wisatawan yang sedang tinggal / menginap di suatu hotel.
- Industri Pariwisata adalah kumpulan dari macam-macam perusahaan yang menghasilkan barang-barang dan jasa-jasa (goods and service) yang dibutuhkan para wisatawan pada khususnya dan traveler pada umumnya.
- Infant (INF) adalah berarti bayi yang di dalam penerbangan

biasanya di pendekkan menjadi INF yakni bayi masih berusia di bawah 24 bulan.

Istana Pagaruyung atau Istano Basa adalah sebuah istana yang terletak di Kecamatan Tanjung Emas, kota Batusangkar, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat yang merupakan Tempat Wisata Budaya Andalan Sumatera Barat. Istano Baso yang berdiri saat ini sebenarnya adalah replika dari yang asli yang terletak di atas Bukit Batu Patah dan terbakar habis pada sebuah kerusakan berdarah yang terjadi pada tahun 1804. Istana tersebut kemudian didirikan kembali namun terbakar kembali pada tahun 1966 lalu.

Itinerary adalah jadwal perjalanan secara detail termasuk jadwal kedatangan dan keberangkatan seorang wisatawan.

Jet Lag adalah suatu perasaan yang sangat lelah sewaktu melakukan penerbangan yang sangat lama.

Juggling adalah keterampilan melibatkan benda bergerak untuk hiburan dan olahraga.

Kacamata adalah sebuah alat untuk melindungi mata dari sninar cahaya matahari. Para wisatawan sering menggunakan benda ini agar mata bisa terlindung dari cahaya matahari langsung.

Kamera adalah suatu alat untuk memotret gambar yang biasanya tujuannya untuk kenang-kenangan saat berwisata di salah satu tempat.

Karnaval adalah pawai dalam rangka pesta perayaan (biasanya menentengahkan bermacam corak dari hal-hal menarik dari yang dirayakan itu).

Kawasan Pariwisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang dibangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata.

Kekeran adalah sebuah alat yang digunakan untuk melihat suatu objek atau benda yang jaraknya agak jauh agar terlihat lebih dekat.

Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah

- daerah dan pengusaha.
- Kolam Renang adalah sebuah objek wisata yang didalamnya terdapat berbagai wahana air, tempat ini sering menjadi tempat tujuan wisata karena tempatnya yang mengasyikan untuk berwisata.
- Konservasi Lingkungan adalah perlindungan lingkungan hidup agar terhindar dari kerusakan akibat pemanfaatan yang tidak sesuai dengan kemampuan lingkungan itu sendiri.
- Koper adalah salah satu alat untuk berwisata yang digunakan untuk meletakkan barang bawaan saat berwisata.
- Kuliner adalah berbagai macam wisata makanan yang ada di suatu kota maupun Negara tertentu.
- Landing adalah posisi pesawat udara menuju tempat pendaratannya hingga sampai berhenti mendarat di Bandara yang ditujunya.
- Length of Stay adalah jangka waktu berapa lama wisatawan tinggal di suatu hotel.
- LO (Liaison Officer) adalah petugas penghubung / perantara yang membantu pengunjung atau tamu untuk mengantar ketempat-tempat tujuannya.
- Local adalah para wisatawan yang berasal dari dalam wilayah itu sendiri.
- Lost and Found (LF) adalah tempat melaporkan diri jika barang / bagasi tertinggal selama penerbangan.
- Low Cost Carrier adalah maskapai penerbangan yang menyediakan layanan dengan fasilitas terbatas. Harga tiket yang tercantum hanya untuk terbang saja. Penumpang harus membayar ekstra untuk fasilitas tambahan, seperti makanan dan biaya bagasi. Contoh maskapai low cost carrier antara lain Air Asia, JetStar dan Tiger Airways.
- Low Season adalah destinasi wisata / hotel sepi akan pengunjung wisata
- Mancanegara adalah turis yang berwisata ke suatu Negara.
- Marine Tour adalah kegiatan kunjungan wisata untuk menikmati keindahan laut baik pantai, terumbu karang, pulau dan lainnya.
- Marine Tourism adalah wisata bahari
- Maskapai adalah perseroan dagang; perusahaan, pelayaran,

penerbangan

Meeting adalah rapat atau pertemuan.

Melancong adalah suatu perjalanan wisata yang biasanya menelusuri daerah yang agak jauh dan bisa sampai berminggu minggu dalam berwisatanya.

Menurut kamus The Collins Cobuild Dictionary (2009), kata souvenir dapat diartikan:

Merchandise adalah oleh-oleh atau cinderamata

MICE adalah Meeting, Intensive, Convention and Exhibition.

Disebut juga pariwisata MICE yang berkembang akhir-akhir ini. MICE dapat digolongkan sama dengan Event Organizer, akan tetapi MICE jauh lebih luas.

Motel adalah hotel yang di desain yang lokasinya biasanya ada di pinggir jalan raya dan menyediakan tempat parkir luas untuk tamunya. Motel biasanya digunakan sebagai tempat istirahat sebelum penghuni melanjutkan kembali perjalanannya.

Museum adalah tempat untuk menyimpan benda-benda bersejarah yang biasanya sering dikunjungi oleh para wisatawan.

No Show adalah seseorang yang telah memesan suatu produk tapi tidak datang pada tanggal pemesanannya tersebut.

Objek Wisata adalah sebuah tempat rekreasi atau tempat berwisata

Occupancy adalah tingkat hunian kamar suatu hotel

Origin adalah daerah asal wisatawan.

Pakansi adalah sejenis liburan akhir pekan yang digunakan untuk menghabiskan waktu seperti liburan.

Pameran adalah suatu kegiatan penyajian karya seni rupa untuk dikomunikasikan sehingga dapat diapresiasi dengan masyarakat luas atau wisatawan.

Panorama adalah pemandangan alam yang luas dan bebas.

Pantai adalah sebuah objek wisata yang berada di sekitar laut.

Pariwisata atau turisme adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan, dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi, merupakan definisi oleh Organisasi Pariwisata Dunia.

Passport (Paspopor) adalah alat yang biasanya digunakan oleh

- seseorang yang hendak pergi ke suatu negara dengan tujuan berwisata atau hal lain sebagai tanda pengenal.
- Pastries adalah item makanan yang terdiri dari kue manis dengan krim, selai, atau buah yang mengisinya
- Pengeras Suara ( Toa ) adalah alat pengeras suara yang digunakan untuk mengumpulkan orang yang berwisata dalam konteks luas, jika ada pemberitahuan atau info.
- Pension adalah istilah lain untuk guesthouse. Kata "pension" sering digunakan di Turki atau negara-negara di sekitar laut Mediterania. Pemilik pension biasanya juga tinggal di bangunan yang sama.
- Pesawat adalah sebuah alat transportasi udara yang biasanya digunakan untuk berwisata dari satu daerah ke daerah lain yang sangat jauh tempatnya.
- Pesona adalah suatu tampilan yang menarik dari tempat wisata.
- Peta adalah gambar atau lukisan di kertas yang menunjukkan letak tanah, laut, sungai, gunung, representasi melalui gambar dr suatu daerah yg menyatakan sifat, spt batas daerah, sifat permukaan; denah
- Pick Up Time adalah waktu penjemputan wisatawan.
- Porter adalah petugas resmi di bandara / pelabuhan yang menawarkan jasa untuk mengangkat barang / bagasi.
- Porter Fee adalah uang / biaya untuk jasa porter.
- Pramuwisata adalah seseorang yang bertugas memberikan bimbingan, penjelasan dan petunjuk tentang obyek wisata serta membantu keperluan wisatawan lainnya.
- Published Rate adalah harga kamar suatu hotel yang dijual sesuai dengan yang dipublikasikan kepada masyarakat umum.
- Refund adalah pengembalian atas pembayaran konsumen yang telah membayar suatu produk seperti, paket tour, tiket pesawat, akomodasi dll, karena suatu hal konsumen tersebut membatalkan rencana perjalanannya.
- Rekreasi adalah suatu keinginan untuk mengunjungi salah satu objek wisata yang biasanya bertujuan untuk menenangkan diri ataupun sekedar bersenang-senang ( refreshing ).
- Reservasi adalah suatu proses permintaan pemesanan kamar dan fasilitas lain yang diinginkan oleh calon tamu untuk periode tertentu.



- Reserved adalah produk ataupun jasa yang telah dipesan sebelumnya dan juga telah disetujui.
- Resort adalah suatu perubahan tempat tinggal untuk sementara bagi seseorang di luar tempat tinggal dengan tujuan lain untuk berpariwisata.
- Resort Hotel adalah hotel yang digunakan untuk liburan, lokasinya berada di pantai, pegunungan atau berdekatan dengan obyek wisata. Bentuk bangunannya biasanya landed house.
- Restaurant adalah bangunan / ruangan yang menyediakan makanan dan minuman kepada pengunjung.
- Room Rate adalah harga kamar hotel
- Rooming List adalah daftar jumlah kamar yang akan digunakan oleh suatu grup yang akan menginap di suatu hotel.
- Rumah Gadang Kampai Nan Panjang adalah bangunan bersejarah yang terletak di Nagari Belimbing atau sekitar 13 kilometer dari Batusangkar tepatnya berada di Kecamatan Rambatan, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia. Rumah Gadang Kampai Nan Panjang didirikan oleh Datuk Penghulu Basa dari Suku Kampai Nan Panjang sekitar 300 tahun yang lalu. Rumah Gadang Kampai Nan Panjang merupakan rumah tempat tinggal yang memiliki arsitektur bergaya khas Minang dengan atap yang bergonjong empat terbuat dari ijuk. Keseluruhan bangunan bagian luar terdiri dari kayu berwarna hitam dan hanya terdapat satu pintu masuk kedalam rumah dengan tangga yang berada tepat ditengah-tengah. Bangunan ini terdiri dari tujuh kamar yang masing-masing berukuran 1,5 x 3 meter persegi. Sementara pada ruangan tengah rumah gadang ini merupakan ruangan terbuka tanpa sekat atau dinding pembatas. Dinding bagian dalam dan luar polos tidak ada ukiran. Ruangan dalam bagian belakang merupakan bilik-bilik yang berfungsi sebagai kamar tidur. Pintu bilik berukuran oval dengan diameter sangat kecil sehingga untuk masuk ke dalam bilik harus membungkuk.
- Runway adalah landasan pacu pesawat
- Sightseeing adalah perjalanan wisata singkat untuk melihat-lihat sekitarnya
- Single Bed adalah tempat tidur buat satu orang

Snorkeling adalah kegiatan berenang atau menyelam dengan mengenakan peralatan berupa masker selam dan snorkel. Selain itu, penyelam sering mengenakan alat bantu gerak berupa kaki katak (sirip selam) untuk menambah daya dorong pada kaki.

Souvenir adalah barang-barang kerajinan tangan (dalam bahasa Inggris disebut *handy crafts*), yang merupakan hasil kreativitas para pengrajin yang mampu merubah benda-benda yang terbuang dan tidak berharga menjadi produk-produk yang menarik dan diminati banyak orang, terutama para wisatawan.

Sunrise adalah matahari terbit

Sunset adalah matahari terbenam

Surfing adalah selancar / olahraga menaiki ombak dengan papan seluncur.

Take Off adalah posisi pesawat udara ketika mulai terbang ke angkasa hingga sudah tidak menyentuh daratan lagi.

Tari adalah salah satu seni wisata yang menunjukkan jenis tari-tarian masing-masing daerah yang sedang dikunjungi para wisatawan, untuk lebih mengenal akan sebuah budaya.

Teater adalah sebuah seni pariwisata yang tujuannya menunjukkan tontonan yang menarik untuk orang-orang yang sedang berwisata.

Tee adalah tempat permulaan atau awal dalam permainan golf.

Tee Off adalah istilah untuk mulai memukul bola dalam permainan golf

Tiket adalah suatu tanda untuk masuk ke lokasi wisata.

Tour adalah sebuah perjalanan yang bertujuan untuk berwisata.

Tourism Industry adalah industri pariwisata

Tourist Attractions adalah segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat.

Tradisi adalah sesuatu yang telah dilakukan untuk sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, biasanya dari suatu negara, kebudayaan, waktu, atau agama yang sama.

Transfer In adalah penjemputan wisatawan yang baru datang untuk berwisata dari pelabuhan kapal atau dari bandar udara untuk diantar ke tempat penginapannya.

- Transfer Out adalah pengantaran tamu dari tempat penginapannya ke pelabuhan kapal atau ke bandar udara karena tamu tersebut sudah mau pulang ke negara kediamannya.
- Transit adalah berhenti sebentar di suatu kota untuk pindah ke penerbangan lain.
- Travel adalah penyedia jasa pelayanan perjalanan dan tiket.
- Travel Agent (Biro Perjalanan) adalah tempat yang menyediakan jasa layanan wisata.
- Travel Agent Rates adalah harga kamar berdasarkan perjanjian antara pihak Travel Agent (Biro Perjalanan) dengan pihak hotel.
- Traveling adalah perjalanan sekelompok atau seorang wisatawan.
- Turis adalah orang yang berkunjung atau berwisata ke suatu tempat.
- Twin Bed adalah dua buah tempat tidur terpisah yang masing-masing diperuntukkan buat satu orang.
- Upgrade adalah meningkatkan / menaikkan, misal ketika menginap di standard room di upgrade ke superior room.
- VIP (Very Important Person) adalah orang penting yang ikut dalam suatu paket wisata seperti seorang komisaris perusahaan atau seorang pejabat pemerintahan dan lain-lain.
- Voucher adalah tanda bukti yang digunakan oleh konsumen untuk mengklaim jasa yang telah dipesannya atau didapatnya kepada perusahaan yang menyediakan jasa sesuai yang tertera di dalam voucher tersebut, dan perusahaan yang bersangkutan akan menagih pembayaran kepada pihak yang menerbitkan / issued voucher.
- Walk In Guest adalah tamu yang datang sendiri ke hotel tanpa melalui penyedia jasa seperti Travel Agent ataupun melalui jasa seseorang.
- Weekend Rates adalah harga kamar yang berlaku untuk akhir pekan seperti pada hari sabtu dan hari minggu.
- Window Seat adalah tempat duduk yang letaknya tepat dekat jendela
- Window Shopping adalah pergi ke pusat-pusat perbelanjaan hanya sekedar melihat-lihat
- Wisata Alam adalah perwujudan ciptaan manusia, tata hidup seni-budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi

Wisata Kuliner adalah kegiatan kunjungan wisata dengan maksud menikmati makanan dan minuman di suatu daerah.

Wisata Pendidikan adalah suatu program yang menggabungkan unsur kegiatan wisata dengan muatan pendidikan di dalamnya.



# Indeks

## A

- Adat basandi syarak 62
- ADAT MINANGKABAU viii
- Akomodasi 156, 181
- Aksesibilitas 181
- Alam Minangkabau xiii
- Alek Pacu Jawi ix
- anah Datar xi
- Anjung 91, 92, xiii
- arsitektur 16, 25, 26, 40, 47, 101,  
116, 118, 120, 122, 123, 180,  
192, 201, v, xi
- Aset Budaya vii

## B

- Balairung Sari Tabek viii
- balai batu 67
- bandua 69
- Bangunan tradisional xi
- Batu Angkek-angkek viii
- Batu Basurek viii
- Batu Batikam ix
- Berburu Babi ix
- berjudi 60
- Bodi Chaniago 67, 78
- budaya animisme 59
- Budaya Asli vii
- Budaya Benda vii
- Budaya Minangkabau 59, 63
- Budaya Tak Benda vii
- Budaya tak benda xv

## C

- cancang latih 74

## D

- Daerah Tujuan Wisata 184
- Dampak Pariwisata ix
- Darek 64
- Darmawisata 184
- Data Kepariwisataaan x
- Definisi 15, 48, ii, vii
- Denah Rumah xiii
- Desa Pariangan 184
- Destinasi 110, 161, xv
- destinasi wisata 127

## E

- Eduwisata 185
- Ekowisata 185
- eksogamis 83
- Evaluasi 147, x

## F

- Festival 185

## G

- Galundi nan baselo 64

## H

- Haji Piobang 59
- Haji Sumanik 60
- Hindu-Budha 59

## **I**

Indonesia 27, 31, 35, 36, 38, 39, 40, 44, 45, 49, 51, 57, 64, 70, 87, 89, 95, 104, 107, 109, 116, 120, 121, 123, 125, 129, 134, 144, 145, 148, 152, 154, 155, 156, 158, 161, 163, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 173, 174, 175, 176, 178, 182, 186, 187, 192, 201, vii, viii, x, xi, xiii

Istano Basa Pagaruyung viii, xiii

## **J**

jurai 84

## **K**

Kabupaten Tanah Datar xv  
Kampai Nan Panjang ix  
kampung 63, 75, 77, 96, 97, xiii  
Kaum Adat 60  
Kawasan Pariwisata 188  
Kebudayaan Minangkabau viii  
Kepariwisataaan 143, 150, 159, 161, 174, 178, 188, v, ix, x  
Kolam Renang 189  
kolonial 40, 74, 76, 78, xi  
Komunitas Tradisi Minangkabau viii  
Konsepsi Perencanaan ix  
Konsep nagari 76  
Konsep Pariwisata vii  
Konvensi 33, 47, viii  
koto 64, 68, 73, 74, 75, 76, 77, 83  
Koto Piliang 66, 67, 68, 69, 70, 82  
Kuliner 134, 136, 137, 189, 195, ix  
kuliner 134, 135, 137

Kuliner Adat ix  
Kuliner Lokal ix

## **L**

Lama Kunjungan x  
langkah Perencanaan x  
Lareh Nan Panjang 65, 66, 67, 68, 70  
Limo Kaum xv  
Luhak 59, 64, 65, 66, 67, 73, 77, 80, 84, 85  
luhak 64, 67, 73, 77, 83, 88, 98, 99, 102, 103, 104, 172, 178, xiii  
Luhak Nan Tigo 59, 73

## **M**

Machu Picchu xi  
Mancanegara 189  
Manfaat Ekonomi ix  
Medan nan Bapaneh xiii  
mengadu kerbau 60  
menyabung ayam 60  
Mesjid Limo Kaum ix  
Mesjid Rao-Rao ix  
Minangkabau 40, 43, 44, 46, 47, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 102, 103, 104, 105, 106, 115, 116, 117, 118, 120, 122, 123, 125, 132, 134, 172, 173, 174, 175, 177, 178, 179, 180, 182, 184, v, viii, xii, xiii  
minum tuak 60  
Modal Pariwisata viii

**N**

Nagari Labuh xi  
 Nagari Parambahan xi  
 Nagari Pariangan xi  
 Nagari Tuo 185

**O**

Objek Wisata 190

**P**

Pagaruyung 77, 98, 99, 103, 104,  
 105, 106, 110, 111, 114, 116,  
 125, 182, 188, viii, xiii  
 Pakansi 190  
 Pantai 163, 190  
 Parabuangan 140, ix  
 Parawisata Dunia viii  
 Pariangan 63, 64, 65, 67, 69, 70,  
 73, 74, 78, 80, 85, 130  
 Pariangan Padang-Panjang 64  
 pariwisata 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,  
 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17,  
 18, 19, 25, 26, 28, 33, 34,  
 36, 38, 39, 40, 42, 45, 46, 47,  
 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55,  
 56, 57, 58, 87, 101, 102, 106,  
 107, 108, 109, 111, 116, 119,  
 127, 128, 143, 144, 145, 146,  
 147, 148, 149, 150, 151, 152,  
 153, 155, 156, 157, 158, 159,  
 160, 161, 162, 163, 164, 165,  
 171, 178, 179, 181, 184, 188,  
 190, 193, ii, v, xiv  
 Pelaksanaan 147, 158, x  
 Pelestarian 120, 121, 128, 166, 167,  
 168, 169, 170, 171, 177, x,  
 xiii

Pembangunan Pariwisata x  
 Pemeliharaan 31, 165, 166, 178, x  
 Pengeluaran 152, 155, 156, x  
 pengulu 75, 84  
 Peraturan 87, 169, x  
 Perencanaan 143, 144, 145, 146,  
 160, 174, 201, ix, x  
 perjanjian di Bukit Marapalam 62  
 Pertandingan Layang-layang ix  
 Proses Perencanaan ix  
 Provinsi Sumatera Barat xiii

**R**

rantau 59, 64, 83  
 reformis Islam 59  
 Rekreasi 2, 48, 114, 191  
 Reservasi 191  
 Rumah Gadang 192, xiii  
 Rumah Gadang Bandaro Nan Kuni-  
 ang ix

**S**

samande 84  
 samandeh 80  
 sa paruik 80  
 Sistem Keckerabatan viii  
 Sistem Sosial Minangkabau viii  
 Sosial Budaya ix  
 Souvenir 181, 193  
 Statistik Wisatawan x  
 surau 63, 75, 78  
 Survei 24, 155, 156, x

**T**

Tambo 64, 66, 67, 68, 73, 77, 78,  
 79, 95, 98, 103, 178, xii, xiii  
 tanah ulayat 67, 81



Tantejo Gurhano ix  
taratak 75, 77  
Tari 193  
teknologi 1, 25, 55, 56, 60  
Teori 5, 6, 64, 174, vii  
Tradisi 70, 129, 137, 179, 193, viii  
tradisi pacu jawi 129  
transportasi 1, 13, 145, 157, 159, 181, 185, 187, 191  
Travel 50, 108, 178, 194  
tunganai 84  
tunganai. 84

## U

urang sumando 84

## W

Westenenk 74, 77  
Wisatawan 3, 7, 12, 23, 37, 50, 151, 154, 157, vii, x, xi, xv  
Wisatawan Domestik x  
Wisata Alam 194, ix  
Wisata Budaya vii  
Wisata Kuliner 195, ix

## Biodata Singkat



**Dr. Nengah Tela, S.T, M.Sc., IAI.** Lahir di Bali pada tanggal 07 Maret 1966, sekarang adalah Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta. Sebelum menjabat Dekan pernah sebagai Pembantu Dekan sampai tahun 2009. Mengajar di jurusan Arsitektur (S1) sejak tahun 1997 dan sekarang juga sebagai dosen Arsitektur pada program S2. pada program Teknik Sipil S1, serta pada program Teknik Ekonomi Konstruksi D3. Disamping sebagai dosen juga aktif

dibidang jasa Konstruksi, yaitu sebagai konsultan Perencana, Sebagai arsitek Profesional yang berhimpun pada Ikatan Arsitek Indonesia dari tahun 1997 hingga sekarang. Sarjana Arsitektur di raih pada tahun 1994 di Universitas Bung Hatta, Magister Arsitektur Engineering (S2), diraih pada tahun 2000 di University Teknologi Malaysia, dan gelar Doctor dalam *Ecotourism*, juga di University Teknologi Malaysia pada tahun 2017,. Kekhususan atau konsentrasi bidang keahlian pada bidang arsitektur dan Pariwisata (*Ecotourism*).

ISBN 978-623-90741-73



Dr. Nengah Tela, S.T., M.Sc.

## KONSEP MANAJEMEN WARISAN BUDAYA UNTUK PARIWISATA

Tentang Warisan Budaya di Kabupaten Tanah Datar  
Sumatera Barat

Buku ini disusun berdasarkan hasil penelitian dan pengalaman penulis selama mengajar di Jurusan Teknik Arsitektur Universitas Bung Hatta Padang. Dimana bidang yang penulis tekuni adalah dalam hal tatakelola arsitektur yang terkait dengan aset pusaka budaya (*heritage*) khususnya bidang *ecotourism*.



Dr. Nengah Tela, S.T., M.Sc., IAI. Lahir di Bali pada tanggal 07 Maret 1966, saat ini menjabat Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Bung Hatta periode 2017-2021. Sebelum menjabat Dekan pernah sebagai Pembantu Dekan sampai tahun 2009. Mengajar di jurusan Arsitektur (S1) sejak tahun 1997 dan

sekarang juga sebagai dosen Arsitektur pada program S2, pada program Teknik Sipil S1, serta pada program Teknik Ekonomi Konstruksi D3. Disamping sebagai dosen juga aktif dibidang jasa Konstruksi, yaitu sebagai konsultan Perencana. Sebagai Arsitek Profesional yang berhimpun pada Ikatan Arsitek Indonesia dari tahun 1997 hingga sekarang. Sarjana Arsitektur di raih pada tahun 1994 di Universitas Bung Hatta, Magister Arsitektur Engineering (S2), diraih pada tahun 2000 di University Teknologi Malaysia, dan gelar Doctor dalam Ecotourism juga di University Teknologi Malaysia pada tahun 2017. Kekhususan atau konsentrasi bidang keahlian pada bidang arsitektur dan Pariwisata (Ecotourism).