

2. LANDASAN TEORI

2.1. Syarat Suatu Daerah Wisata

Ditinjau dari sudut pemasaran pariwisata, suatu daerah tujuan wisata mempunyai banyak hal yang dapat ditawarkan sebagai daya tarik wisatawan kepada pasar yang berbeda-beda (Yoeti, 1987). Yoeti juga menyebutkan bahwa dalam pengembangan suatu daerah untuk menjadi daerah tujuan wisata, agar ia dapat menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan potensial dalam macam-macam pasar, ia harus memenuhi tiga syarat, yaitu:

- a. Daerah itu harus mempunyai apa yang disebut sebagai "*something to see*". Artinya, di tempat tersebut harus ada obyek wisata dan atraksi wisata, yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain. Dengan perkataan lain, daerah itu harus mempunyai daya tarik yang khusus, di samping itu ia harus mempunyai pula atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai *entertainments* bila orang datang ke sana.
- b. Di daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut dengan istilah "*something to do*". Artinya, di tempat tersebut selain banyak yang dapat dilihat dan disaksikan, harus pula disediakan fasilitas rekreasi dan hiburan yang dapat membuat mereka betah tinggal lebih lama di tempat itu.
- c. Di daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut dengan istilah "*something to buy*". Artinya, di tempat tersebut harus tersedia fasilitas untuk berbelanja, terutama barang-barang souvenir khas daerah tersebut dan kerajinan rakyat setempat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal masing-masing.

Lebih jauh Yoeti menerangkan bahwa ketiga syarat tersebut di atas kiranya sejalan dengan pola tujuan pemasaran pariwisata, yaitu dengan promosi yang dilakukan hendaknya mencapai sasaran agar lebih banyak wisatawan yang datang pada suatu daerah, lebih lama tinggal dan lebih banyak mengeluarkan uangnya di tempat yang mereka kunjungi. Selain untuk promosi, "*something to buy*" dapat juga dijadikan sebagai kenang-kenangan, dimana kenangan merupakan salah satu aspek dari Sapta Pesona.

2.2. Kenangan Sebagai Unsur Sapta Pesona

Sapta Pesona merupakan kondisi yang harus diwujudkan dalam rangka menarik minat wisatawan berkunjung ke suatu daerah atau wilayah atau negara. Masyarakat harus menciptakan suasana indah dan mempesona di mana saja dan kapan saja (Direktorat Jenderal Pariwisata, 1998). Khususnya di tempat-tempat yang banyak dikunjungi wisatawan dan pada waktu melayani wisatawan. Dengan kondisi dan suasana yang menarik dan nyaman, wisatawan akan betah tinggal lebih lama, merasa puas atas kunjungannya dan memberikan kenangan yang indah dalam hidupnya. Sapta Pesona terdiri dari tujuh unsur yaitu aman, tertib, bersih, sejuk, indah, ramah tamah dan kenangan.

Lebih lanjut dijelaskan dalam Panduan Sadar Wisata, kenangan yang dimaksud dalam unsur Sapta Pesona adalah kesan yang melekat dengan kuat pada ingatan dan perasaan seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang diperolehnya. Kenangan dapat berupa yang indah dan menyenangkan, akan tetapi dapat pula yang tidak menyenangkan. Kenangan yang ingin diwujudkan dalam ingatan dan perasaan wisatawan dari pengalaman berpariwisata di Indonesia, dengan sendirinya adalah yang indah dan menyenangkan. Kenangan yang indah ini dapat pula diciptakan dengan antara lain:

- a. Akomodasi yang nyaman, bersih dan sehat, pelayanan yang cepat, tepat dan ramah, suasana yang mencerminkan ciri khas daerah dalam bentuk dan gaya bangunan serta dekorasinya.
- b. Atraksi seni budaya daerah yang khas dan mempesona baik itu berupa seni tari, seni suara, berbagai macam upacara.
- c. Makanan dan minuman khas daerah yang lezat dengan penampilan dan penyajian yang menarik. Makanan dan minuman ini merupakan salah satu daya tarik yang kuat dan dapat dijadikan jati diri (identitas) bangsa.
- d. Cendera mata yang mungil yang mencerminkan ciri-ciri khas daerah, bermutu tinggi, mudah dibawa dan dengan harga yang terjangkau, mempunyai arti tersendiri dan dijadikan bukti atau kenangan dari kunjungan seseorang ke suatu tempat/daerah/negara.

Sapta Pesona dan tujuan pelaksanaannya begitu luas dan tidak untuk kepentingan pariwisata semata. Memasyarakatkan dan membudayakan Sapta

Pesona dalam kehidupan sehari-hari mempunyai tujuan yang jauh lebih luas yaitu untuk meningkatkan disiplin nasional dan jati diri bangsa yang juga akan meningkatkan citra baik bangsa dan negara.

Kriteria yang disebutkan dalam point d, inilah yang menjadi acuan penulis dalam membuat pertanyaan pada kuesioner.

2.3. Pengertian Souvenir/Cinderamata :

Istilah cinderamata sama dengan arti souvenir yang bila diartikan adalah sesuatu benda kenangan atau tanda mata, tentunya benda kenangan yang memberikan ingatan kembali kepada seseorang pada suatu tempat atau suatu peristiwa. (Sumber: Aneka Wisata, Subdit Bina Akomodasi dan Aneka Wisata, Said, 1992)

Di samping kenang-kenangan, souvenir memiliki beberapa syarat dasar antara lain:

- a. Memiliki sentuhan seni yang menonjol
- b. Memiliki ciri khas daerah
- c. Memiliki keunikan dan daya tarik
- d. Memiliki nilai pesan
- e. Kualitas dan bahan mutu yang baik
- f. Harga relatif terjangkau
- g. Mudah dibawa

Sebenarnya souvenir merupakan hasil olah dari para pengrajin tradisional/industri kecil. Mereka menjadikan souvenir tersebut sebagai karya seni serta sebagai mata pencaharian yang meningkatkan taraf hidup masyarakat setempat.

Selain teori tentang kenangan sebagai salah satu unsur Sapta Pesona yang telah disampaikan sebelumnya, apa yang disampaikan oleh Said mengenai syarat dasar souvenir menunjang penulis dalam menyusun kuesioner.

2.4. Fungsi Souvenir

Dalam dunia kepariwisataan, souvenir telah dikenal oleh masyarakat luas yang mempunyai fungsi sebagai berikut (Said, 1992):

- a. Sebagai kenang-kenangan dari peristiwa/tempat tertentu, serta pengalaman selama melakukan perjalanan.
- b. Sebagai pelengkap, penunjang/pemanis interior yang ditempatkan di dalam ruangan.
- c. Sebagai barang yang fungsional, yaitu yang dapat dipakai dan dimanfaatkan. Souvenir semacam ini tidak membosankan dibanding dengan semata-mata bersifat hiasan, karena produk ini termasuk dalam kategori kebutuhan.

Selain itu, cinderamata juga dapat dilihat sebagai alat pemerintah dengan tujuan:

- a. Promosi pariwisata
- b. Pengenalan hasil seni budaya
- c. Peningkatan pendapatan rakyat wilayah setempat
- d. Pemasukan devisa negara

2.5. Bentuk dan Macam Souvenir

Barang-barang yang dapat digolongkan dalam klasifikasi souvenir ini jumlahnya sangat banyak, yang bentuknya berbeda satu sama lain dan memiliki ciri yang khas dan unik. Souvenir dilihat dari kepariwisataan dapat mempunyai arti: kebanggaan sebagai koleksi pribadi, kenangan pada suatu tempat yang mempunyai ciri seni budaya yang khas, sebagai oleh-oleh, buah tangan maupun tanda mata yang khas dan mempunyai klasifikasi tertentu sebagai bentuk beragamnya hasil seni budaya.

2.5.1. Souvenir Sebagai Produk Wisata

Pada umumnya yang dimaksud dengan produk adalah sesuatu yang dihasilkan melalui suatu proses produksi. Dalam pengertian ini dijelaskan bahwa tujuan akhir dari suatu proses produksi tidak lain adalah barang yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan guna memenuhi kebutuhan manusia. Sebenarnya produk wisata bukanlah merupakan suatu produk nyata, tetapi merupakan rangkaian hasil-hasil jasa yang tidak hanya mempunyai sifat sosial dan psikologi. Dari pandangan wisatawan, produk wisata harus dapat mewujudkan pengalaman pribadi yang berbeda dalam dimensi ruang dan waktu. Suatu produk wisata

dituntut untuk menampilkan identitas yang mana melalui identitas berusaha mencerminkan produk yang mampu membedakan dengan produk lain dengan maksud agar menumbuhkan citra tertentu.

Dalam mewujudkan souvenir sebagai komponen produk wisata diperlukan pemahaman atas anggapan lingkungan atau obyek wisata yang dimaksud. Dengan mengenali daya tarik dan karakteristik obyek wisata tersebut, diharapkan mampu menampilkan identitas suatu produk souvenir yang dapat menambah citra usaha pariwisata. Souvenir harus mampu menggambarkan tempat yang dimaksud karena bentuk-bentuk itu telah melekat sebagai simbol. Jadi souvenir tidak lagi memerlukan tulisan mengenai nama obyek-obyek. Namun untuk obyek yang belum dikenal pencantuman nama sangat diperlukan untuk melengkapi gambaran obyek-obyek tersebut.

2.5.2. Souvenir Sebagai Hasil Produk Kerajinan

Saat ini masyarakat melihat hasil industri kerajinan sebagai pelengkap interior atau fungsi lainnya, karena sentuhan dari para seniman dalam bentuk dan penyelesaian dari produk kerajinan menjadi lebih menarik. Orang tidak asing lagi dengan barang-barang hasil kerajinan karena barang kerajinan itu tidak hanya bersifat fungsional melainkan juga mengandung nilai seni, daya khayal, ciri-ciri khusus yang terkandung di dalamnya. Kandungan nilai-nilai tersebutlah yang membedakan kerajinan kita dengan produk negara lain atau produk pabrik. Dengan penampilan yang khas dan kandungan nilai seni, akan menempatkan produk kerajinan kita sebagai komoditi souvenir yang menonjol.