

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata, dewasa ini adalah sebuah mega bisnis. Jutaan orang mengeluarkan triliunan dollar Amerika, meninggalkan rumah dan pekerjaan untuk memuaskan dan membahagiakan diri (*pleasure*) dan menghabiskan waktu luang (*leisure*). Hal ini menjadi bagian penting dalam kehidupan dan gaya hidup di negara-negara maju. Namun demikian memosisikan pariwisata sebagai bagian esensial dalam kehidupan sehari-hari merupakan fenomena yang relative baru. Hal ini mulai terlihat sejak berakhirnya Perang Dunia II dimana pariwisata meledak dalam skala besar sebagai salah satu kekuatan sosial dan ekonomi (MacDonald, 2004 : 7).

Di Indonesia sendiri, jejak pariwisata dimulai sekitar tahun 1910 yang ditandai dengan dibentuknya VTV (*Vereeniging Toeristen Verkeer*) yang merupakan sebuah badan pariwisata Belanda di Batavia. Badan pemerintah ini bertindak sebagai tour operator dan travel agent yang gencar mempromosikan Indonesia, khususnya Jawa dan Bali. Pada 1926 berdiri pula sebuah cabang dari Lisind (Lissonne Lindeman) yang pada 1928 berubah menjadi Nitour (Nederlansche Indische Touristen Bureau), sebagai anak pelayaran Belanda (KPM). KPM secara rutin melayani pelayaran yang menghubungkan Batavia, Surabaya, Bali, dan Makasar, dengan mengangkut wisatawan. (Spillane, 1989; Vickers 1989).

Istilah pariwisata baru dimulai di Indonesia pada tahun 1960-an. Istilah pariwisata diperoleh dari budayawan intelektual atas permintaan Presiden Soekarno terhadap Sri Sultan Hamengku Buwono IX selaku ketua DTI (Dewan Tourisme Indonesia). Secara terpisah dua orang budayawan, yaitu Mr. Moh. Yamin dan Prof. Dr. Prijono member istilah pariwisata untuk mengganti istilah *tourism* atau *travel* yang konotasinya bisa terkait dengan selera rasa *pleasure*, *excitement*, *entertainment*, *adventure*, dan sejenisnya. Istilah pariwisata sendiri berasal dari bahasa Sanskerta yang komponennya terdiri dari:

- a. Pari - penuh, lengkap, berkeliling
- b. Wis (man) - rumah, properti, kampung, komunitas
- c. Ata - mengembara (*roaming about*).

yang bila dirangkai menjadi satu kata melahirkan istilah pariwisata. (Nyoman S. Pendit, 2006 : 3).

Pariwisata adalah salah satu industri gaya baru yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan. Pariwisata juga merupakan suatu sektor yang kompleks, meliputi industri dalam arti yang klasik, seperti kerajinan tangan dan industri cenderamata. Penginapan dan transportasi secara ekonomi juga bisa dipandang sebagai industri. Setiap negara otomatis mengukur posisi dan manfaat pariwisata dengan penerimaan ekonominya.

Khususnya bagi negara berkembang seperti Indonesia, memprioritaskan penanaman modal dalam bidang pariwisata dengan harapan pengaruhnya yang baik terhadap perekonomian. (Salah Wahab, 1976:82)

Tidak ingin kalah dengan kota lain di Indonesia, Surabaya sebagai kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia mencoba mengembangkan diri terutama dalam sektor pariwisata hal tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1.1

**Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara dan Wisatawan Nusantara
Tahun 2010-2014**

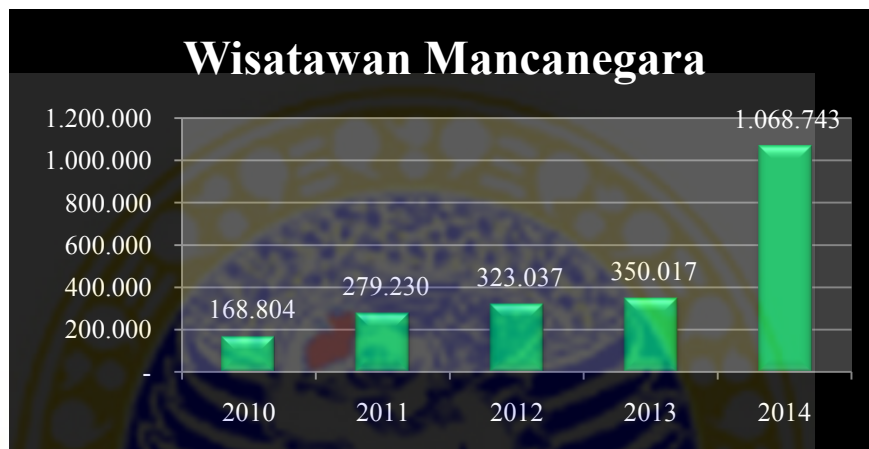
No	Wisatawan	2010	2011	2012	2013	2014
1	Wisman	168,804	279,230	323,037	350,017	1,068,743
2	Wisnus	7,544,997	9,194,116	9,561,881	8,082,966	13,106,564
TOTAL		7.713.801	9.473.346	9.884.917	8,432,983	14,175,307

Sumber : Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Surabaya Tahun 2010-2014

Tabel tersebut membuktikan bahwa jumlah wisatawan mancanegara maupun wisatawan nusantara yang berkunjung ke Surabaya dari tahun ke tahun sejak tahun

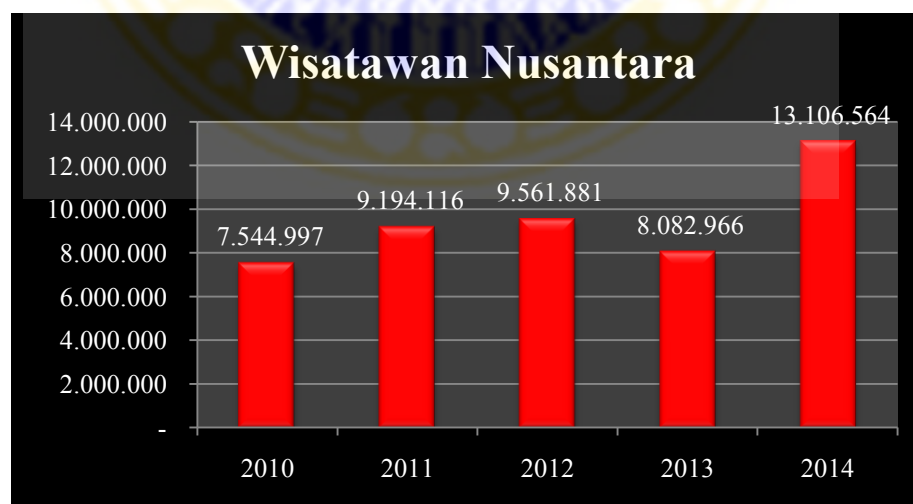
2010-2015 semakin tumbuh jumlahnya. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada grafik di bawah ini.

Grafik 1.1



Sumber : Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Surabaya 2010-2014

Grafik 1.2



Sumber : Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Surabaya 2010-2014

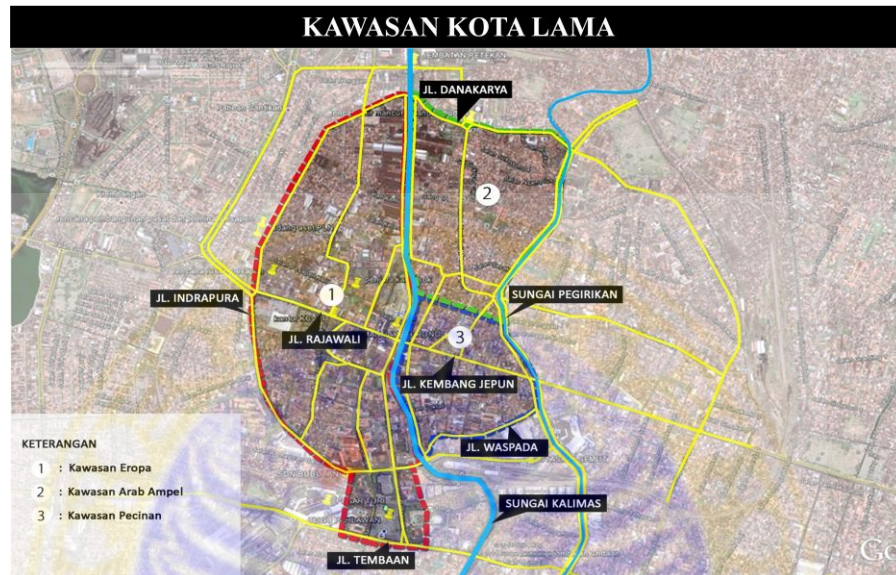
Pada kedua grafik di atas menunjukkan jumlah wisatawan mancanegara dan wisatawan nusantara yang berkunjung ke Surabaya semakin pesat pertumbuhannya. Puncaknya pada tahun 2014 jumlah kunjungan wisatawan nusantara, dan terutama wisatawan mancanegara meningkat tajam. Peningkatan jumlah kunjungan wisatawan ke Kota Surabaya merupakan misi dari perwujudan visi Kota Surabaya sebagai tujuan wisata yang berbudaya. Selain peningkatan jumlah kunjungan wisatawan, misi selanjutnya adalah meningkatkan pelestarian dan pengembangan budaya lokal, termasuk kesenian, adat istiadat, peninggalan sejarah. (Direktori Pariwisata Kota Surabaya, 2014 : 04).

Kota Surabaya memiliki banyak nilai sejarah yang begitu tinggi. Sama halnya seperti kota lainnya di Indonesia, Surabaya juga kedatangan bangsa penjajah yakni Belanda pada sekitar abad ke-17. Pembangunan awal Kota Surabaya sendiri diprakasai oleh VOC dengan dibangunnya sebuah pos perdagangan (*trading post*) pada tahun 1678 untuk mendukung visi dan aktivitas dagangnya. Beberapa tahun kemudian Belanda mengubah pos perdagangan tersebut menjadi sebuah benteng dan markas militer yang diberi nama Benteng Belvedere. Dan membangun perkampungan Belanda elit di sekitar daerah Simping. Saat VOC mengalami kebangkrutan, pemerintah Belanda mengubah fungsi Surabaya sebagai pertahanan awal Pulau Jawa di sebelah timur. Hal tersebut dibuktikan dengan dibangunnya dua benteng lagi, yakni di muara Sungai Kalimas dan di Gresik.

Meski jaman telah berganti, namun peninggalan Belanda pada masa itu masih bisa kita temui. Pada Gambar 1.1 di bawah ini menunjukkan letak kawasan Kota Tua di Surabaya, yang bangunannya merupakan cagar budaya. Menurut Undang-Undang no. 11 tahun 2010 pasal 1 ayat 1, cagar budaya merupakan kekayaan budaya bangsa sebagai wujud pemikiran dan perilaku kehidupan manusia yang penting artinya bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sehingga perlu dilestarikan dan dikelola secara tepat melalui upaya perlindungan, pemanfaatan dalam rangka memajukan budaya nasional untuk sebesar-besarnya kemakmuran rakyat. Dan pada pasal 1 ayat 33 dijelaskan bahwa pemanfaatan dan pendayagunaan Cagar Budaya untuk kepentingan rakyat dengan tetap melestarikannya. Pada pasal 5 dijelaskan pula bahwa bangunan tersebut harus berusia 50 tahun lebih.

Bangunan pada kawasan Kota Tua di Surabaya yang terletak di jalan Podang (*Dwars Heerenstraat*), Jalan Kedali (*Hereensteg*), Jalan Prenjak (*Benauwede Steeg*), Jalan Merpati (*Zuresteeg*), Jalan Branjangan (*Bomstraat*), Jalan Mliwis (*Dwarsboomstaat*). Sementara jalan kota besar yang masih terdapat bangunan pada jaman Belanda, yaitu Jalan Rajwali (*Heerenstraat*), Jalan Taman Jayengrono (*Willemstraat*), dan Jalan Jembatan Merah (*Wilemskade*). Kawasan bangunan yang telah berusia lebih dari 50 tahun tersebut dimanfaatkan sebagai kawasan wisata Kota Tua yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya dan Badan Perencanaan Daerah Kota Surabaya bisa kita lihat pada garis merah pada gambar di

bawah inimerupakan cagar budaya yang wajib untuk dilestarikan karena hal tersebut telah diatur dalam Undang-Undang no. 11 tahun 2010.



Gambar 1.1

Sumber : Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Surabaya tahun 2015

Sebagai kota dengan basis perekonomian pada masa penjajahan Belanda. Tentu saja kaitan ekonomi tidak jauh dari kata industri. Industri juga berkembang pesat pada masa itu di Surabaya. Terdapat satu pabrik yang sampai saat ini masih ada keberadaannya, bahkan barang yang diproduksi pada masa itu juga masih diproduksi hingga kini dan kualitasnya masih terjaga dengan baik. Pabrik tersebut merupakan pabrik limun dan sirup yang bernama Siropen. Pabrik tersebut berdiri sejak tahun 1923 oleh JC. Van Drongelen. Pabrik tersebut juga disinyalir sebagai pabrik limun dan sirup yang tertua bukan hanya di Surabaya, namun juga di Indonesia. Sirup

sendiri merupakan salah satu jenis campuran pada minuman yang memiliki aneka rasa dan warna. Sejak tahun 1923, JC.Van Drogelen telah mendirikan pabrik limun dan sirup Siropen Telasih Cap Bulan yang dulunya bernama Siropen. Pabrik Siropen kerap beberapa kali berpindah tangan dan mengakibatkan sirup ini sedikit kehilangan pamor. Setelah penjajahan Jepang, Pabrik Siropen sempat jatuh ke tangan Belanda dan sampai adanya program Nasionalisasi. Program Nasionalisasi adalah sebuah program dimana semua perusahaan yang dikelola Belanda diambil alih oleh Indonesia. Pabrik Siropen juga sempat diambil alih oleh PD. Aneka Pangan dan terakhir pabrik ini dikelola oleh PT. Pabrik Es Wira Jatim hingga saat ini. Pabrik Siropen berlokasi di Jalan Mliwis No. 5 Surabaya tidak hanya memproduksi sirup dan dipasarkan saja, tetapi para pengunjung yang datang bisa langsung melihat proses pembuatan dari sirup Siropen ini. Pabrik Siropen mulai dibuka untuk umum pada tahun 2011. Pada tahun 2012 Pabrik Siropen bekerja sama dengan House of Sampoerna sebagai salah satu tujuan Bus Surabaya Heritage Track. Dan pada tahun 2012 pula Pabrik Siropen dinyatakan sebagai ODTW (Obyek Daerah Tujuan Wisata) oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya dan resmi bergabung dengan Forum Komunikasi Objek Daerah Tujuan Wisata Surabaya.

Pabrik Siropen merupakan objek daerah tujuan wisata yang masih terbilang baru di Surabaya dan menurut penuturan Bapak Laom Muh Alfian Zaadi selaku pimpinan Pabrik Siropen, manfaat yang didapat setelah tergabung dengan Forkom adalah Pabrik Siropen dapat terbantu untuk masalah promosi.

Langkah menjadikan Pabrik Siropen agar dibuka untuk umum, diambil oleh Laom Muh Alfian Zaadi selaku pimpinan Pabrik Siropen sebagai langkah untuk menunjukkan keberadaan dan eksistensi dari Pabrik Siropen sendiri. Sejak dibuka untuk umum. Pabrik Siropen telah dikunjungi oleh berbagai wisatawan mulai dari kalangan mahasiswa yang akan melakukan penelitian sampai wisatawan asing. Kebanyakan pengunjung yang datang ke Pabrik Siropen memiliki motif untuk melakukan penelitian, membeli produk Siropen, dan ingin mengetahui ragam wisata *heritage* di Surabaya.

Pabrik Siropen telah menambah ragam daya tarik atraksi wisata di Surabaya. Keberadaan Pabrik Siropen beserta *image heritage* inilah yang menambah daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang ingin mengenal peninggalan sejarah yang masih tersisa di Kota Surabaya. Namun potensi serta model kegiatan wisata disana dirasa belum dimanfaatkan secara maksimal karena kurangnya sumber daya manusia yang mengelola dari Pabrik Siropen. Hal tersebut dibuktikan dengan pengakuan dari pimpinan Pabrik Siropen yang menyatakan kalau Pabrik Siropen masih sepi pengunjung. Hal tersebut bisa dilihat dari data kunjungan berikut ini:

Tabel 1.4

Data Kunjungan di Pabrik Siropen**Tahun 2012-2015**

No.	Wisatawan Lokal	Wisatawan Mancanegara
1.	Universitas Tujuh Belas Agustus	Belanda
2.	Laptop Si Unyil Trans 7	Brazil
3.	SBO TV	Amerika Serikat
4.	RRI Surabaya	Malaysia
5.	Universitas Ciputra	Brunei Darussalam
6.	Universitas Negeri Surabaya	Australia
7.	Pemda Wonosobo	-
8.	Universitas Airlangga	-
9.	Akademi Teknik Industri Makasar	-
10.	Universitas Kristen Petra Surabaya	-

Sumber : Data Pabrik Siropen 2015

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan ragam dari model kegiatan wisatayang dapat dikembangkan sebagai atraksi wisata di Pabrik Siropen.

1.2 Rumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Apa potensi dari Pabrik Siropen sebagai atraksi wisata di Surabaya?
- b. Bagaimana model kegiatan wisata dari Pabrik Siropen?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.3.1 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengidentifikasi potensi dari Pabrik Siropen sebagai atraksi wisata di Surabaya.
- b. Untuk mengidentifikasi model kegiatan wisata yang ada di Pabrik Siropen berdasarkan potensi wisata dari Pabrik Siropen.

1.3.2 Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil dari penelitian penulis diharapkan dapat menjadi masukan bagi lembaga pendidikan demi pengembangan ilmu kepariwisataan pada khususnya dan ilmu kepariwisataan pada khususnya dan ilmu pengetahuan umum pada dasarnya. Selanjutnya diharapkan dapat dapat menjadi referensi apabila terdapat penelitian lebih lanjut mengenai permasalahan yang serupa.

b. Bagi Pabrik Siropen

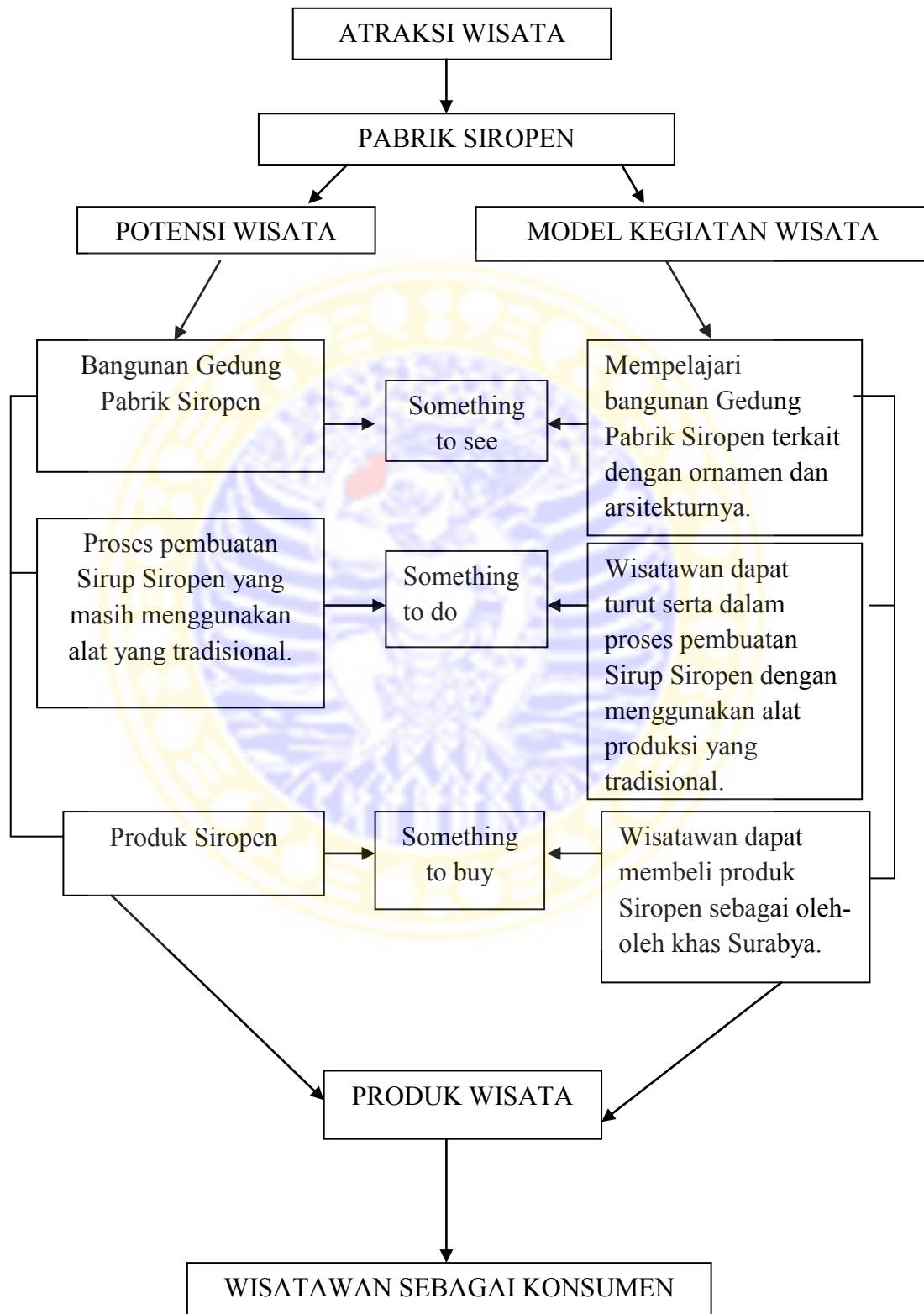
Sebagai sarana untuk melakukan evaluasi terhadap pengembangan potensi Pabrik Siropen.

c. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang Siropen Telasih sebagai atraksi wisata di Surabaya.



1.4 Kerangka Pemikiran



Wisata adalah sebuah kata yang sering kita dengar dan bahkan kita lakukan. Wisata sendiri tidak bisa terlepas dari pembicaraan tentang perjalanan. Menurut UU. No 9 tahun 1990 pasal 1, pariwisata mengandung unsur yaitu:

- a. Kegiatan Perjalanan
- b. Dilakukan secara sukarela
- c. Bersifat Sementara
- d. Perjalanan itu seluruhnya atau sebagian bertujuan untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.

Wisata sebenarnya adalah suatu produk. Produk adalah setiap apa saja yang dapat ditawarkan di pasar untuk mendapat perhatian, permintaan, dan pemakaian, atau konsumsi yang dapat memenuhi keinginan atau kebutuhan. Termasuk diantaranya adalah obyek fisik, layanan, tempat, organisasi. (Kotler, 1984 : 329)

Wisata disusun dengan menggabungkan berbagai komponen wisata yang selanjutnya diolah dan pada akhirnya menghasilkan produk yang disebut wisata. Produk wisata memiliki ciri yang berbeda dengan produk pada umumnya, ciri khusus tersebut yaitu (Suyitno, 1999: 7):

- a. Tidak berwujud

Wisata bukanlah produk kasat mata yang dapat dilihat atau diraba, namun kehadirannya dapat dirasakan. Wisata tak lain adalah kesan atau pengalaman yang dirasakan dan dialami oleh wisatawan.

b. Tidak memiliki ukuran

Produk wisata merupakan variabel non-standar dan sangat bervariasi, artinya tidak mempunyai ukuran kuantitatif (*unmeasurable*). Kita hanya dapat mengidentifikasikannya melalui nama yang diberikan oleh *tour operator*, misalnya *Surabaya city tour*. Identifikasi lainnya hanya dapat dilabeli berdasarkan kelas wisata (deluxe, standar, ekonomi, bujet) tanpa batas yang jelas.

c. Tidak tahan lama

Produk wisata memiliki sifat yang mudah kadaluwarsa, maka tidak dapat menimbun sisa produk yang tidak terjual. Sisa tersebut sudah tidak memiliki nilai lagi. Contohnya, sebuah wisata direncanakan untuk 30 orang, sedangkan hingga saat pemberangkatan hanya terjual 20, maka sisa sebanyak itu tidak dapat lagi disimpan untuk dijual pada saat berikutnya.

d. Tidak dapat disimpan

Produk wisata tidak mungkin disimpan dalam persediaan. Masa jual wisata itu terbatas, yaitu semenjak produk tersebut ditawarkan hingga menjelang diselenggarakan.

e. Melibatkan konsumen dalam proses produksinya

Keterlibatan wisatawan dalam proses produksi mengakibatkan terjadinya dua kegiatan yang sama, yaitu proses produksi dan konsumsi. Contohnya adalah seorang pramuwisata akan melakukan pemanduan sebagai rangkaian dari suatu wisata, dan pada saat itu juga wisatawan

mendengarkan atau menikmati informasi yang diberikan oleh pramuwisata.

- f. Proses produksi dan konsumsi terjadi dalam waktu yang sama.

Produk wisata dihasilkan dan dikonsumsi pada saat yang bersamaan, dengan partisipasi konsumen dalam proses tersebut. Contohnya adalah sebuah perjalanan wisata tentu akan diberangkatkan jika wisatawan telah memasuki alat transportasi sampai saat yang disepakati, hotel akan menyambut tamunya jika wisatawan yang memesan telah berada disana, demikian seterusnya. Bila kita lihat dari sisi pelayanan, maka sebenarnya proses produksi wisata ternyata sebagian besar melibatkan wisatawan secara langsung.

Fasilitas yang dilibatkan dalam penyelenggaraan wisata lazim disebut sebagai komponen wisata yang antara lain meliputi hal berikut (Suyitno, 1999: 19):

- a. Sarana transportasi

Sarana transportasi berkaitan erat dengan mobilisasi wisatawan. Untuk ini perlu diperhatikan pemilihan transport yang tepat untuk suatu perjalanan wisata. Apakah akan menggunakan angkutan udara, laut dan darat.

- b. Sarana akomodasi

Sarana akomodasi dibutuhkan apabila wisata diselenggarakan dalam waktu lebih dari 24 jam dan direncanakan untuk menggunakan sarana akomodasi tertentu sebagai tempat menginap. Akomodasi sebagai

komponen wisata memiliki berbagai jenis, mulai dari *home stay*, losmen, motel, hotel melati hingga hotel berbintang.

c. Sarana makan minum

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan sarana makan minum dalam penyusunan perjalanan wisata, antara lain : jenis atau kelas, menu, fasilitas, harga, lokasi dan lain-lain.

d. Objek dan atraksi wisata

Dalam suatu perjalanan wisata harus terdapat suatu kombinasi yang baik antara objek dan atraksi wisata. Dengan demikian kita dapat menghindarkan kebosanan anggota rombongan selama dalam perjalanan.

Dalam hal ini ada tiga factor yang perlu diperhatikan pada suatu tempat atau daerah yang akan dikunjungi, yaitu apakah tempat atau daerah itu mempunyai persyaratan adanya factor *something to do*, *something to see* dan *something to buy*.

e. Sarana Hiburan

Hiburan pada hakikatnya merupakan salah satu bentuk atraksi wisata. Hal yang perlu diperhatikan dalam memasukkan hiburan sebagai komponen paket wisata antara lain : daya tarik, kapasitas, fasilitas, lokasi dan biaya.

f. Toko Cendera Mata

Komponen wisata ini erat kaitannya dengan oleh-oleh atau kenang-kenangan dalam bentuk barang tertentu. Barang-barang yang dijual

biasanya memiliki ciri khusus sesuai dengan kondisi daerah dimana toko cinderamata tersebut berada.

g. Pramuwisata

Pramuwisata dan pengatur wisata, kedua-duanya merupakan petugas yang melaksanakan dan bertindak sebagai wakil perusahaan yang mengelola wisata. Tugas dari pramuwisata adalah memberikan bimbingan, penerangan dan petunjuk tentang obyek wisata serta membantu segala sesuatu yang diperlukan oleh wisatawan (Musaneff, 1996:20).

Ketujuh komponen tersebut tidak selamanya selalu dilibatkan dalam penyelenggaraan sebuah wisata, tergantung atas kondisi wisata yang diselenggarakan, baik menyangkut jenis maupun kondisi harganya.

Di Surabaya terdapat sebuah pabrik yang mempunyai daya tarik untuk dijadikan obyek wisata. Pabrik tersebut adalah Pabrik Siropen Telasih dan telah didirikan sejak tahun 1923, lalu dijadikan sebagai salah satu kunjungan wisata pada tahun 2012. Objek dan daya tarik adalah salah satu komponen wisata dan merupakan komponen wisata yang dapat membentuk suatu produk wisata. Produk mempunyai empat level (Kotler 1984: 329), yaitu:

1. Produk Inti

Produk Inti adalah tingkatan paling dasar yang merupakan jawaban bagi pertanyaan apa yang sebenarnya ingin dibeli konsumen. Produk inti dari

Pabrik Siropen Telasih Sendiri adalah sirup dan nilai sejarah yang menjelaskan bahwa bangunan dari Pabrik Siropen Telasih merupakan pabrik sirup tertua di Indonesia. Hal tersebut merupakan modal kepariwisataan yang mengandung potensi untuk dikembangkan menjadi atraksi wisata.

2. Produk Untuk Mempermudah

Produk untuk mempermudah adalah barang atau jasa yang disajikan saat konsumen menggunakan produk inti. Saat wisatawan mengunjungi Pabrik Siropen Telasih maka mereka dapat mengetahui sejarah Pabrik Siropen Telasih dari penjelasan Guide Lokal ataupun foto-foto dan keterangan yang menjelaskan tentang sejarah pabrik tersebut.

3. Produk Pendukung

Produk pendukung adalah produk ekstra yang diadakan untuk menambah nilai produk inti dan membedakannya dari pesaing. Pabrik Siropen menawarkan sensasi berbeda kepada para wisatawan. Selain membeli sirup dan melihat bangunan pabrik, wisatawan dapat melihat proses pembuatan sirup secara langsung dan mencoba turut serta dalam proses pembuatan dari sirup yang mereka beli.

4. Produk Gabungan

Produk Gabungan adalah gabungan dari produk inti, untuk mempermudah, dan pendukung. Kombinasi ini merupakan gabungan dari elemen kemudahan akses, suasana, interaksi wisatawan. Untuk

kemudahan akses sendiri, letak dari Pabrik siropen Telasih sangat strategis yakni terletak di kawasan Kota Tua Surabaya, jadi letak Pabrik siropen Telasih juga berdekatan dengan obyek wisata lainnya di Kawasan Kota Tua di Surabaya. Selain itu, interaksi yang hangat antara pihak pengelola Siropen Telasih dan wisatawan akan menjadi nilai lebih tersendiri. Suasana dalam Pabrik Siropen Telasih akan mengantar wisatawan seperti kembali ke jaman penjajahan, hal tersebut bisa dilihat dari bentuk arsitektur bangunan maupun desain interior yang ada dalam Pabrik Siropen Telasih.

Pabrik Siropen merupakan atraksi wisata yang berupa peninggalan sejarah yang memiliki potensi wisata. Potensi wisata adalah kemampuan dalam suatu wilayah yang mungkin dapat dimanfaatkan untuk pembangunan, mencakup alam dan manusia serta hasil karya manusia itu sendiri yang terdiri atas dua macam, yaitu (Sujali, 1989) :

1. Potensi internal obyek wisata

Potensi internal objek wisata adalah potensi wisata yang dimiliki obyek itu sendiri yang meliputi komponen kondisi fisik obyek, kualitas obyek, dan dukungan bagi pengembangan. Potensi yang meliputi kondisi fisik dari Pabrik Siropen adalah bentuk arsitektur serta ornament dari Pabrik Siropen. Arsitektur bangunan dari Pabrik Siropen adalah khas arsitektur bangunan Belanda yang khas dengan pilar penyangga serta tingginya bangunan yang rata-rata di atas tiga meter. Bangunan Pabrik Siropen yang

telah dibangun sejak tahun 1923 merupakan suatu cagar budaya yang pemeliharannya berada di bawah Pemerintah Kota Surabaya.

2. Potensi Eksternal Obyek Wisata

Potensi eksternal objek wisata adalah potensi wisata yang mendukung pengembangan suatu obyek wisata yang terdiri dari aksesibilitas, fasilitas penunjang, dan fasilitas pelengkap. Aksesibilitas erat hubungannya dengan transportasi. Menurut Trihatmodjo dalam Yoeti (1997 : 5) aksesibilitas adalah kemudahan dalam mencapai daerah tujuan wisata baik jarak geografis maupun kecepatan teknis, serta tersedianya sarana transportasi ke daerah tersebut. Untuk aksesibilitas letak Pabrik Siropen sangat strategis, yakni terletak di kawasan wisata kota tua dan dekat dengan objek wisata lainnya seperti kawasan Jembatan Merah dan kawasan Kembang Jepun. Untuk menuju Pabrik Siropen bisa menggunakan alat transportasi umum, berupa taxi, lyn/bemo, bus kota ataupun kendaraan pribadi. Untuk fasilitas penunjang dan pelengkap di Pabrik Siropen adalah fasilitas yang ditawarkan oleh Pabrik Siropen, yaitu fasilitas berupa alat produksi sirup yang masih tradisional dan pihak Pabrik Siropen juga memperbolehkan pengunjung untuk melihat secara langsung secara langsung proses pembuatan dari produk Pabrik Siropen.

Atraksi wisata yang baik adalah yang harus bisa mendatangkan banyak wisatawan dan memberikan kepuasan terhadap wisatawan. Untuk mencapai hasil tersebut, ada beberapa syarat yang wajib untuk dipenuhi, (Soekadijo, 1996:61) yaitu:

- a. Kegiatan dan obyek merupakan atraksi itu sendiri harus dalam keadaan baik.

Bentuk bangunan dari Pabrik Siropen telasih masih terawat dengan baik dan jarang ditemukan debu dalam Pabrik tersebut

- b. Cara penyajian (presentasi) atraksi wisata harus tepat dengan mengatur:

- Perspektif ruang

Perspektif ruang adalah pengaturan bentuk dan warna yang yang menarik perhatian sekaligus posisi letak obyek yang diatur agar mengesankan wisatawan, Untuk keadaan dari Pabrik Siropen sendiri yang tetap mempertahankan kesan *heritage* yang mana bentuk dekorasinya masih asli dengan penataan properti seperti alat produksi yang ditata dan dipadukan dengan apik.

- Perspektif waktu

Perspektif waktu adalah mengesankan pengunjung tentang sejarah suatu atraksi wisata secara lisan melalui pramuwisata, secara tertulis melalui brosur, secara visualisasi yang dapat diperagakan. Dalam Pabrik Siropen wisatawan dapat mengetahui sejarah dari buku sejarah tentang bangunan Pabrik Siropen yang ada di display, brosur, penjelasan pramuwisata, dan alat produksi yang diperagakan saat memproduksi sirup.

- Perspektif sosial budaya

Perspektif sosial budaya akan berkesinambungan dengan perspektif waktu, seperti Pabrik Siropen bukanlah pabrik sirup biasa, melainkan pabrik tertua di Indonesia dan terdapat di Kawasan Kota Tua di Surabaya. Nilai sejarah yang terkandung di Pabrik Siropen menjadi nilai jual akan wisatawan yang akan berkunjung di tempat tersebut.

- c. Atraksi wisata merupakan terminal dari suatu mobilitas spasial, suatu perjalanan. Oleh karena itu juga harus memenuhi semua determinan mobilitas spasial, yaitu akomodasi, transportasi, dan promosi serta pemasaran. Wisatawan memerlukan kondisi dan sarana untuk menuju daerah tujuan wisata. Kebutuhan ini diperlukan adanya kebutuhan akan transportasi. Lokasi Pabrik Siropen cukup berdekatan dengan atraksi wisata lain di Surabaya. Hal ini akan memudahkan wisatawan yang akan melakukan one day tour dan lokasinya sendiri mudah dituju dengan kendaraan umum maupun pribadi.
- d. Keadaan di tempat atraksi wisata harus dapat menahan wisatawan cukup lama. Kesan yang diperoleh wisatawan waktu menyaksikan atraksi wisata diusahakan supaya bertahan selama mungkin. Pengunjung dapat melihat proses pembuatan sirup secara langsung, hal tersebut merupakan daya tarik yang membuat wisatawan enggan untuk melewatkan proses tersebut.

Dikarenakan Pabrik Siropen tersebut layak untuk dijadikan atraksi wisata, yang mana dalam pabrik tersebut memiliki daya tarik wisata berupa daya tarik wisata karya manusia melalui potensi dan model kegiatan wisata yang terdapat pada pabrik tersebut. Pabrik Siropen merupakan jenis atraksi wisata *built attraction*. *Built attraction* merupakan bentuk atraksi wisata berupa bangunan bersejarah dan monument yang menandai suatu peristiwa di suatu tempat. (Yoeti, 2002 : 5). Potensi wisata yang bisa dilihat dari Pabrik Siropen adalah:

1. Bangunan Pabrik Siropen yang penuh akan nilai sejarah
2. Fasilitas Berupa Alat Produksi yang masih tradisional.
3. Produk Sirup Siropen

Potensi tersebut tentu saja akan berkesinambungan dengan model kegiatan wisata yang dapat dilakukan wisatawan. Model kegiatan yang dapat dilakukan oleh wisatawan di Pabrik Siropen adalah :

1. Something to see

Bentuk bangunan Pabrik Siropen yang merupakan bangunan bekas Belanda yang merupakan cagar budaya. Serta bentuk arsitekturnya yang khas bangunan pada tahun 1920an dengan pilar sebagai penyangga. Saat wisatawan mengunjungi Pabrik Siropen Telasih maka mereka dapat mengetahui sejarah Pabrik Siropen Telasih dari penjelasan Guide Lokal ataupun foto-foto dan keterangan yang menjelaskan tentang sejarah pabrik

tersebut. Sejarah dari Pabrik Siropen sendiri merupakan sepenggal kisah dari sejarah Kota Surabaya.

2. Something to do

Selain membeli sirup dan melihat bangunan pabrik, wisatawan dapat melihat proses pembuatan sirup secara langsung dan mencoba turut serta dalam proses pembuatan dari sirup yang mereka beli. Proses pembuatan Sirup tersebut merupakan proses pembuatan dari awal hingga *finishing* produk. Wisatawan dapat ikut serta pada proses *finishing* produk, yakni menempel etikel botol yang mana masih menggunakan cara yang tradisional dengan menempelkan etikel baru dipanaskan dekat dengan bara api.

3. Something to buy

Wisatawan dapat membeli Sirup Siropen dan menjadikannya buah tangan khas Surabaya.

Hal tersebut adalah komponen wisata yang berupa objek dan atraksi wisata yang ditawarkan oleh Pabrik Siropen kepada para konsumen atau wisatawan yang berkunjung. Konsumen sebagai wisatawan dalam proses tersebut akan langsung terlibat dan berperan dalam proses produksi suatu produk wisata.

Wisatawan yang akan mengunjungi suatu atraksi wisata pasti memiliki motif yang berkaitan dengan potensi dan model kegiatan wisata di suatu daerah tujuan wisata. Maka, dari itu motif yang dimiliki oleh wisatawan yang akan berkunjung di

Pabrik Siropen adalah motif bersenang-senang atau tamasya dan motif budaya. Motif bersenang-senang adalah motif wisatawan yang melahirkan tipe wisatawan tamasya. Wisatawan dengan tipe tamasya adalah tipe wisatawan yang ingin mengumpulkan pengalaman baru sebanyak-banyaknya. Wisatawan dengan tipe tersebut sangat senang menikmati hiruk pikuk kota besar atau ketenangan tempat yang sepi, peninggalan sejarah adat kebiasaan masyarakat setempat, monument dan pemandangan alam. Sedangkan motif wisata budaya adalah motif yang dimiliki wisatawan yang ingin mempelajari atau mengenal atau memahami kebudayaan suatu bangsa yang dapat berupa bangunan, musik, tari-tarian, dan sebagainya. (Soekadijo, 1997 : 37)

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang diambil oleh penulis yaitu metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (1975:5) metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2004 : 4).

Sedangkan tipe penelitian yang diambil oleh penulis adalah tipe deskriptif, yang dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau menjelaskan keadaan subyek atau obyek penelitian pada saat sekarang fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya (Nawawi, 2001 : 63).

Tipe penelitian ini bersifat deskriptif karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka sehingga metode pendekatannya adalah kualitatif.

1.5.1 Batasan Konsep

Penelitian kualitatif menghendaki ditetapkan adanya batas dalam penelitian atas dasar fokus yang timbul sebagai masalah dalam penelitian. Penetapan fokus penting artinya dalam usaha menentukan batas dalam penelitian. (Moleong, 2004 : 12)

Oleh karena itu, penulis membatasi konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

- **Potensi Wisata**

Potensi Wisata adalah daya atau kekuatan atau kemampuan untuk mengembangkan kepariwisataan. Potensi Wisata adalah suatu tempat yang memiliki daya tarik bagi wisatawan, misalnya pemandangan alam, peninggalan sejarah dan seni budaya. (H. Kohdiyati. Ramani, 1992:86)

Potensi wisata yang dibahas dalam penelitian ini merupakan potensi wisata yang terdapat dalam Pabrik Siropen yang merupakan peninggalan sejarah, yang mana potensi tersebut merupakan modal yang dapat dikembangkan menjadi salah satu produk wisata, yakni atraksi wisata yang dapat menimbulkan motif terhadap wisatawan agar terjadinya transferabilitas dari kediaman wisatawan ke tempat daerah tujuan wisata.

- Model Kegiatan Wisata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia model adalah pola (contoh, acuan, ragam) yang akan dibuat atau dihasilkan. Sedangkan, kegiatan wisata menurut Suyitno (2001:08) adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok yang bersifat sementara untuk menikmati objek dan atraksi wisata. Menurut pengertian tersebut maka model kegiatan wisata dapat dirumuskan sebagai ragam kegiatan perjalanan yang akan dihasilkan melalui cara seseorang atau kelompok orang untuk menikmati objek dan atraksi wisata. Model kegiatan wisata dalam penelitian ini berfokus pada model kegiatan wisata yang dapat dilakukan di Pabrik Siropen yang mana berhubungan dengan potensi wisata yang terdapat pada Pabrik Siropen. Model kegiatan wisata akan menjadi cara untuk menyajikan atraksi wisata di Pabrik Siropen terhadap wisatawan sebagai konsumen.

1.5.2 Teknik Penentuan Lokasi

Penelitian ini dilakukan di Pabrik Siropen yang berlokasi di Jalan Mliwis No. 5 Surabaya. Alasan penulis memilih Siropen Telasih sebagai lokasi penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Lokasinya strategis dan dapat dijangkau oleh angkutan umum.
- b. Pabrik Siropen merupakan obyek wisata yang berbasis edukatif.

1.5.3 Teknik Penentuan Informan

Untuk mendapatkan data yang lengkap, penulis menggunakan informan sebagai sumber pelengkap data. Informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi, kondisi latar penelitian.

Informan dipilih dengan mempertahankan beberapa pertimbangan berikut (Faisal, 1990 : 44-45):

1. Mereka yang menguasai suatu proses inkulturisasi sehingga bukan sekedar diketahui,.
2. Mereka yang berkecimpung atau terlibat pada keadaan yang diteliti
3. Mereka yang tidak menyampaikan informasi berdasarkan kemasannya sendiri.
4. Mereka yang memiliki waktu untuk dimintai informasi

Adapun syarat informan adalah sebagai berikut (Moleong ,2004 :90):

- a. Jujur
- b. Taat pada janji
- c. Patuh pada aturan
- d. Suka bicara
- e. Tidak termasuk anggota salah satu kelompok penelitian
- f. Mempunyai pandangan tertentu terhadap hal yang terjadi

Berdasarkan hal tersebut, dalam penentuan informan penulis memilih total tujuh orang pihak untuk diwawancarai, yaitu:

1. Laom Muh Alfian Zaadi selaku Pimpinan Pabrik Siropen sekaligus Pemilik
2. Dua orang Staff yang bekerja di Pabrik Siropen dimana staff tersebut masih bekerja aktif di Pabrik Siropen dan telah bekerja diatas 1 tahun, yakni Gunarsih dan Luki.
3. Irpan Harjanja selaku Ketua Forum Komunikasi Obyek Wisata di Surabaya sebagai wadah yang membimbing pengembangan atraksi wisata di Pabrik Siropen.
4. Totok selaku tim ahli cagar budaya di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surabaya
5. Julianty Subardhiny selaku Kepala Bidang Jasa Sarana dan konsumen dari Pabrik Siropen
6. Zuk Yusuf selaku wisatawan yang pernah berkunjung ke Pabrik Siropen

Alasan mengapa penulis memilih para informan tersebut dapat diperoleh data-data yang mewakili informasi yang dibutuhkan penulis mengenai permasalahan penelitian yang dilakukan.

1.5.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data yang diperlukan sebagai bahan penunjang melalui beberapa cara, yaitu:

a. Observasi

Metode pengamatan secara langsung terhadap obyek penelitian teknik pengamatan juga memungkinkan melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat perilaku dan kejadian sebagai mana terjadi dalam keadaan sebenarnya. (Moleong, 2004 : 126). Penggunaan metode observasi langsung bertujuan untuk data yang diperoleh dapat menunjang hasil wawancara langsung. Observasi yang dilakukan adalah pengamatan dengan klasifikasi pengamat sebagai pemeran serta yang mana subjek penelitian mengetahui peranan pengamat secara terbuka dan diketahui secara umum. Observasi dilakukan pada bulan Januari-Maret 2015 di Pabrik Siropen. Peneliti melakukan observasi berupa pengamatan secara langsung terhadap berbagai bentuk wisata yang berupa aktivitas parawisatawan, bentuk struktur bangunan, cara pembuatan sirup, pengemasan sirup yang berlangsung di Pabrik Siropen yang berlokasi di Jalan Mliwis No. 5 Surabaya.

b. Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tak berstruktur yaitu dengan menggunakan pedoman wawancara dalam menggali data sehingga tidak menutup kemungkinan adanya data lain yang dapat mendukung permasalahan penelitian. Wawancara dilakukan pada bulan Januari-Maret 2015 di Pabrik Siropen. Pertanyaan yang akan diajukan kepada para informan di Siropen Telasih adalah sebagai berikut:

- Pimpinan Pabrik Siropen
 - a. Latar belakang hingga Pabrik Siropen dikemas sebagai objek wisata.
 - b. Sejarah dari Pabrik Siropen Telasih.
 - c. Siropen Telasih menjadi obyek wisata.
 - d. Fasilitas yang terdapat di Pabrik Siropen.
 - e. Jumlah wisatawan yang datang berkunjung ke Pabrik Siropen sejak tahun 2012-2015.
 - f. Upaya pihak Pabrik Siropen untuk memperkenalkan Siropen Telasih.
 - g. Pihak lain yang turut bekerja sama dengan Pabrik Siropen juga untuk memperkenalkan Pabrik Siropen.
- Staff
 - a. Konsumen dan pengunjung Pabrik Siropen dari segi segmentasi pasar.
 - b. Kondisi bangunan Pabrik Siropen saat ini.
 - c. Struktur organisasi dari Pabrik Siropen.
- Ketua Forum Komunikasi Obyek Wisata di Surabaya
 - a. Tujuan dibentuknya Forum Komunikasi Obyek Wisata di Surabaya.
 - b. Anggota dan bentuk kegiatan dari Forum Komunikasi Obyek Wisata di Surabaya.

- Tim Ahli Cagar Budaya
 - a. Jenis Arsitektur Bangunan Pabrik Siropen.
 - b. Titik Koordinat Pabrik Siropen.
 - c. Batas Wilayah Pabrik Siropen.
 - d. Alasan mengapa Pabrik Siropen layak untuk dijadikan cagar budaya.
- Konsumen Sirup Siropen
 - a. Kualitas dan rasa Sirup Siropen.
- Wisatawan di Pabrik Siropen
 - a. Bentuk Bangunan Pabrik Siropen menurut opini wisatawan.
 - b. Kualitas dan rasa Sirup Siropen.
- c. Penggunaan Bahan Dokumen

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari *literature* yang ada di perpustakaan dan buku buku yang ada hubungannya dengan masalah yang dihadapi dan sedang diteliti. Selain itu *literature* yang dipakai oleh penulis juga diperoleh dari surat kabar serta sebagai daftar pustaka lainnya yang menunjang.

1.5.5 Teknik Analisa Data

Tahap menganalisa data adalah tahap yang paling penting dalam suatu penelitian, data yang diperoleh selanjutnya dianalisa dengan tujuan untuk menyederhanakan data, sehingga lebih mudah dibaca dan dipresentasikan. Selain itu

juga dipakai untuk menjawab masalah yang diajukan dalam penelitian.(Singarimbun, 1995: 263)

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif yang mana menyajikan data dalam bentuk narasi dan dilakukan setelah mengklasifikasi dan menginterpretasi data. Langkah –langkah untuk menganalisa data dalam penelitian ini antara lain :

1. Membaca data yang di dapat secara teliti, yaitu hasil wawancara, dokumen, dan bahan lainnya.
2. Memberi tanda dan mencatat pokok pikiran yang dianggap penting yang didapat dari wawancara dan pengamatan selama melakukan penelitian
3. Mengadakan reduksi data dengan membuat abstraksi yang merupakan usaha membuat rangkuman yang inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga sehingga berada tetap di dalamnya.
4. Melakukan analisa data dan menarik kesimpulan. (Moleong, 2004 :190)