



Outdoor Recreation: Perencanaan Dan Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Wisata Pendidikan Ciungwanara

Asep Ridwan Kurniawan¹, Andang Rohendi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Galuh, Jl. R. E. Martadinata No.150, Ciamis, Indonesia

Email: aridwank@yahoo.com

ABSTRACT

Community participation as a driving force and support for the creation of Ciungwanara as one of the locations for education based on nature and culture is still lacking, so there is a need for innovation to improve the sustainability of these tourist objects. This research has the theme of developing a tourist attraction in Ciungwanara Karangkamulyan, Ciamis Regency. The research specification focuses on the development of recreational educational tourism. The research method used is qualitative research with a natural setting approach and a community approach. The parameters used in this study are the typology of recreational buildings. Initial observations in this study are that there is still a lack of development of educational-based recreational tourism objects in Ciungwanara regarding its management and development so that the actions taken by researchers regarding these deficiencies are including several indicators regarding the typology of educational-based recreational tourism buildings related to the findings in the field. The results of the study obtained are in terms of planning that it is necessary to create participatory planning between policy makers and several teams of education experts and cultural experts regarding the application of Ciungwanara tourism object as a recreation tourism object based on natural and cultural education. Community empowerment must have an active role in developing Ciungwanara's natural potential as a vehicle for outdoor based education (outdoor recreation).

Keywords: Development, Outdoor education, Recreational education, Recreational tourism,

ABSTRAK

Peran serta masyarakat sebagai penggerak roda dan pendukung terciptanya Ciungwanara sebagai salah satu lokasi pendidikan berbasis alam dan budaya masih kurang sehingga perlu adanya inovasi untuk meningkatkan keberlangsungan objek wisata tersebut. Penelitian ini bertema pengembangan objek wisata Ciungwanara Karangkamulyan Kabupaten Ciamis dengan spesifikasi penelitian berfokus pada pengembangan wisata pendidikan rekreasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif dengan pendekatan *natural setting* dan *community approach*. Parameter yang digunakan pada penelitian ini yaitu tipologi bangunan rekreasi. Observasi awal pada penelitian ini yaitu masih kurangnya pengembangan objek wisata rekreasi berbasis pendidikan di Ciungwanara mengenai tata kelola dan pengembangannya sehingga tindakan yang dilakukan oleh peneliti mengenai kekurangan tersebut yaitu memasukan beberapa indikator mengenai tipologi bangunan wisata rekreasi berbasis pendidikan dihubungkan dengan hasil temuan dilapangan. Hasil kajian yang diperoleh yaitu dari segi perencanaan bahwa perlu menciptakan perencanaan partisipatif antara pemangku kebijakan dengan beberapa tim ahli pendidikan dan pakar budaya mengenai penerapan objek wisata Ciungwanara sebagai objek wisata rekreasi berbasis pendidikan alam dan budaya. Pemberdayaan masyarakat harus memiliki peran aktif dalam pengembangan potensi alam Ciungwanara sebagai wahana pendidikan berbasis alam terbuka (*outdoor recreation*).

Kata Kunci: Pendidikan rekreasi, Pengembangan, *Outdoor education*, Wisata rekreasi

Cara sitasi:

Kurniawan. A. R. & Rohendi. A. (2021) *Outdoor Recreation: Perencanaan Dan Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Wisata Pendidikan Ciungwanara*. Jurnal Keolahragaan Pendidikan Jasmani. Unigal, 7(1), 1-11.

PENDAHULUAN

Sumber daya pariwisata yang dimiliki oleh suatu destinasi wisata dan dikelola dengan baik akan menghasilkan jenis produk pariwisata yang disebut atraksi wisata atau daya tarik wisata (Pearce & Zahra, 1991). Atraksi wisata merupakan elemen yang dominan yang mempengaruhi wisatawan untuk datang ke suatu destinasi wisata dan merupakan simbol dan citra utama destinasi bagi publik (Chen & Wu, 2021). Seperti halnya adat istiadat dan kebiasaan hidup masyarakat orang sunda, dimana komunitas dengan kultur yang penuh dengan semangat spiritualitas, kesadaran sejarah, dan penghormatan yang tinggi terhadap para leluhur, kerinduan yang mendalam terhadap alam, serta rasa persaudaraan dan kentalnya kekeluargaan, yang mendorong terselenggaranya aktivitas untuk bepergian atau bersilaturahmi (Indrawardana, 2013). Sikap dan karakternya yang demikian itu antara lain diekspresikan ke dalam kehidupannya secara turun temurun. Berdasarkan fenomena tersebut, dengan mengacu pada perencanaan pengembangan daya tarik wisata dan berbagai elemen atraksi wisata yang berbasis pendidikan melalui interaksi alam terbuka sebagai mediana, diharapkan akan dapat memperbanyak aktivitas wisata yang bisa dilakukan oleh wisatawan yang datang ke Ciungwanara bahwa pengembangan suatu destinasi yang baik, tidak hanya mengandalkan kepada faktor alam saja (pantai, gunung, rimba, danau), tetapi pemanfaatan atraksi budaya dan peran serta masyarakat sangat mendukung dalam kelangsungan pengembangan destinasi tersebut (Susanto, 2016). Selain itu proses perencanaan dan pengembangan objek wisata alam disesuaikan juga dengan program-program pemerintah daerah sehingga dasar dari program ini adalah perencanaan dan pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan Ciungwanara sebagai wisata pendidikan berbasis alam terbuka.

Perencanaan wilayah adalah perencanaan penggunaan wilayah mencakup dalam kegiatan tata ruang, sedangkan perencanaan aktifitas pada ruang wilayah tercakup dalam kegiatan perencanaan pembangunan wilayah, baik jangka panjang, jangka menengah maupun jangka pendek. Perencanaan pembangunan wilayah tidak dapat terlepas dari perencanaan tata ruang wilayah, oleh sebab itu sebuah rencana diperlukan guna meningkatkan pemanfaatan lahan untuk pengembangan dan kemajuan suatu wilayah (Susanto, 2016).

Keberhasilan dari proses pengembangan sebuah wilayah tentunya diperlukan peran serta masyarakat dalam menentukan atau menyepakati dari proses pengembangan wilayah tersebut. Karena pada dasarnya perencanaan sebagai sebuah kegiatan kolektif yang melibatkan seluruh masyarakat mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan pengembangan maupun pengendalian atau *monitoring* (Sayung & Demak, 2015).

Guna meningkatkan pariwisata sebuah wilayah, maka perencanaan partisipatif memiliki peran yang penting (Kurniawan, 2018). Hal tersebut karena perencanaan partisipatif berfokus pada kepentingan masyarakat, meliputi perencanaan program berdasarkan pada masalah dan kebutuhan yang dihadapi masyarakat dan perencanaan disiapkan dengan memperhatikan aspirasi masyarakat yang memenuhi sikap saling percaya dan terbuka (Khotimah, 2017). Selanjutnya mengenai partisipatoris, setiap masyarakat melalui forum pertemuan, mendapatkan peluang yang sama dalam menyampaikan ide-ide atau pemikirannya. Dinamis meliputi perencanaan mencerminkan kepentingan dan kebutuhan semua pihak, proses perencanaan berlangsung secara berkelanjutan dan proaktif (Xulio, Pardellas de Blas, Carmen, 2001).

Berdasarkan beberapa teori dan literatur mengenai pengembangan dan perencanaan suatu wilayah untuk dikembangkan kearah yang lebih maju maka fokus pada penelitian ini yaitu perencanaan partisipatif dalam pengembangan Ciungwanara sebagai wisata pendidikan berbasis alam terbuka (*outdoor recreation*) dan pemberdayaan masyarakat

terlibat dalam pengembangan potensi alam Ciungwanara sebagai wahana pendidikan berbasis alam terbuka (*outdoor recreation*).

METODE PENELITIAN

Unit Analisis Informan Penelitian

Informan dalam penelitian ini ditetapkan dengan menggunakan metode *purposive sampling*, dimana informan peneliti secara langsung ditentukan oleh peneliti sesuai kriteria pemilihan informan, yaitu:

1. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Informan dipilih berdasarkan pengetahuan yang dimiliki disesuaikan dengan perencanaan dan pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan Ciungwanara sebagai wisata pendidikan berbasis alam terbuka. Adapun informan dalam penelitian ini adalah objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, budaya, keadaan lokasi wisata).

2. Kecukupan (*Adequacy*)

Adequacy yang dimaksud adalah peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap dan jelas tanpa ada batas waktu. Informan yang terkait pada penelitian ini diperoleh melalui beberapa informan, yaitu seperti tampak pada tabel berikut:

Tabel 1
Informan Penelitian

	Obyek	Jumlah
Informan Kunci	Pendidik/Instruktur	3
	Budayawan	1
	Ketua RW dan RT	4
Informan Pendukung	Ketua karang taruna	2
	Tokoh Masyarakat	4
	Pengunjung	4

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti pada kasus ini adalah penelitian kualitatif, dimana pendekatan penelitian kualitatif didefinisikan sebagai suatu proses yang dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) (Ahyar et al., 2020). Kata kunci dalam penelitian kualitatif, yaitu: proses, pemahaman, kompleksitas, interaksi, dan manusia. Proses dalam melakukan penelitian merupakan penekanan dalam penelitian kualitatif oleh karena itu dalam melaksanakan penelitian, peneliti lebih berfokus pada proses dari pada hasil akhir. Proses yang dilakukan dalam penelitian ini memerlukan waktu dan kondisi yang berubah-ubah maka definisi penelitian ini akan berdampak pada desain penelitian dan cara-cara dalam melaksanakannya yang juga berubah-ubah atau bersifat fleksibel.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada informan, selain itu peneliti juga melakukan observasi langsung pada kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini antara lain pedoman wawancara, pedoman telaah dokumen, lembar observasi, alat tulis, laptop, kamera dan alat perekam.

Data primer diperoleh dari observasi langsung terhadap kegiatan pendidikan berbasis alam dengan menggunakan pedoman wawancara mendalam dan lembar observasi (*check list*). Selain itu, data primer juga didapat melalui telaah dokumen dengan menggunakan pedoman.

Adapun dokumen pada data primer yang dimaksud tersebut antara lain:

- 1) Program optimalisasi pengelolaan sumber daya alam dan lingkungan hidup

- 2) Program pendidikan berbasis alam terbuka
- 3) Program pengembangan Ciungwanara sebagai salah satu wahana literasi berbasis alam dan budaya

Selanjutnya mengenai data sekunder meliputi sebagai berikut:

- 1) Gambaran umum mengenai Ciungwanara
- 2) Gambaran umum mengenai demografi

Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara diantaranya:

1. Wawancara mendalam (*in depth interview*) dilakukan kepada setiap informan, baik informan kunci dan informan pendukung
2. Observasi yang dilakukan yaitu dengan menganalisa dan meninjau langsung kelengkapan atau objek penelitian untuk mencari tahu secara pasti mengenai budaya dan kehidupan masyarakat sekitar serta mengetahui pula mengenai objek wisata tersebut secara pengelolaan dan perencanaannya
3. Telaah dokumen yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan semua sumber informasi baik dari masyarakat sekitar objek penelitian, pengelola wisata setempat, kelembagaan wisata setempat, ahli sejarah dan budaya, akademisi, praktisi cagar budaya. Semua data tersebut di olah dan di telaah mengenai peranan pentingnya pada penelitian ini.

Triangulasi Data

Triangulasi data yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari:

1. Triangulasi Sumber; Melakukan pemeriksaan terhadap beberapa hasil wawancara mendalam dengan beberapa informan. Pemeriksaan dilakukan dengan mencocokkan antara informasi yang didapat dari satu informan kepada informan yang lainnya.
2. Triangulasi Metode; Pada penelitian ini, metode yang digunakan selain wawancara mendalam, juga dilakukan dengan metode observasi dan telaah dokumen. Observasi dan telaah dokumen dilakukan untuk mendukung hasil wawancara yang dibandingkan dengan struktur organisasi, uraian tugas dan *Standard Operational Procedure* (SOP). Dengan dilakukannya triangulasi data pada penelitian ini diharapkan peneliti dapat melakukan analisis secara tepat, akurat dan terpercaya. Sehingga didapatkan analisis data yang tepat, akurat dan terpercaya. Adapun tabel triangulasi data pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini,

Tabel 2
Triangulasi Data

Aspek Penelitian	Triangulasi Data	
	Triangulasi Sumber	Triangulasi Metode
Tahap Persiapan	(Jawaban Informan)	Observasi & telaah dokumen
Tahap Perencanaan	(Jawaban Informan)	Observasi & telaah dokumen
Tahap Penetapan Rencana	Analisa informan	Observasi & telaah dokumen
Tahap Pelaksanaan Rencana	Rancangan peneliti	Observasi & telaah dokumen
Tahap Pasca Kegiatan	Monitoring tindakan	Observasi & telaah dokumen

Pada penelitian ini komponen penelitian dikelompokkan menjadi 3 (tiga) yaitu komponen input (Narasumber yang dijadikan sumber imforman), komponen proses (Demografi) dan komponen output (Terbentuknya wahana pendidikan berbasis alam terbuka). Data yang didapat dari hasil observasi, wawancara dan telaah dokumen kemudian diolah dengan cara membandingkan dan menyesuaikannya dengan data

berdasarkan ketentuan. Kemudian hasilnya akan dibuat kedalam bentuk uraian singkat dan tabel, dan dilakukan analisis data.

Analisis Data

Analisis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan pendekatan analisis kualitatif seperti yang diungkapkan oleh (Sugiarto, 2015) terdiri dari :

1. Reduksi data; data pada komponen input (Narasumber yang dijadikan sumber imforman), komponen proses (Demografi) dan komponen output (Terbentuknya wahana pendidikan berbasis alam terbuka). Data yang tidak penting dan tidak berkaitan dengan kebutuhan penelitian kemudian dihilangkan dan tidak dilakukan analisis lebih lanjut. Sementara data yang penting kemudian diolah dan dianalisis lebih lanjut.
2. Penyajian data; data pada komponen input (Narasumber yang dijadikan sumber imforman), komponen proses (Demografi) dan komponen *output* (Terbentuknya wahana pendidikan berbasis alam terbuka) yang sudah direduksi kemudian dibuat dalam bentuk uraian singkat.
3. Analisis data; analisis data pada penelitian ini menggunakan *domain analysis*. Dengan teknik analisis ini peneliti mendeskripsikan berbagai unsur pada komponen penyimpanan (mulai dari input, proses hingga output) secara umum kemudian memaknai hasil penelitian yang didapat.
4. Penarikan kesimpulan; kesimpulan dalam penelitian ini didapatkan setelah peneliti melakukan analisis data; yaitu dengan mengaitkan antara hasil yang didapat dari penelitian yang dilakukan peneliti dengan teori atau pedoman yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. *Gambaran Umum Objek Penelitian*

Penelitian dilakukan di kawasan Situs Cagar Budaya Ciungwanara Karangkamulyan. Kawasan ini terletak di antara jalan raya Ciamis dan Banjar, Kecamatan Cijeungjing, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat Indonesia. Kabupaten Ciamis mempunyai luas wilayah sekitar 244.479 Ha. Jarak tempuh ke lokasi ini sekitar ± 17 km ke arah timur dari kota Ciamis, dan sekitar ± 15 menit dari kota Banjar. Secara geografis letaknya berada pada koordinat $108^{\circ} 20$ sampai dengan $108^{\circ} 40$ Bujur Timur dan $7^{\circ} 40 20$ sampai dengan $7^{\circ} 41 20$ Lintang Selatan. Adapun batas-batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah Utara : Kabupaten Majalengka dan Kabupaten Kuningan
- Sebelah Barat : Kabupaten Tasikmalaya dan Kota Tasikmalaya
- Sebelah Timur : Provinsi Jawa Tengah dan Kota Banjar
- Sebelah Selatan : Samudera Indonesia

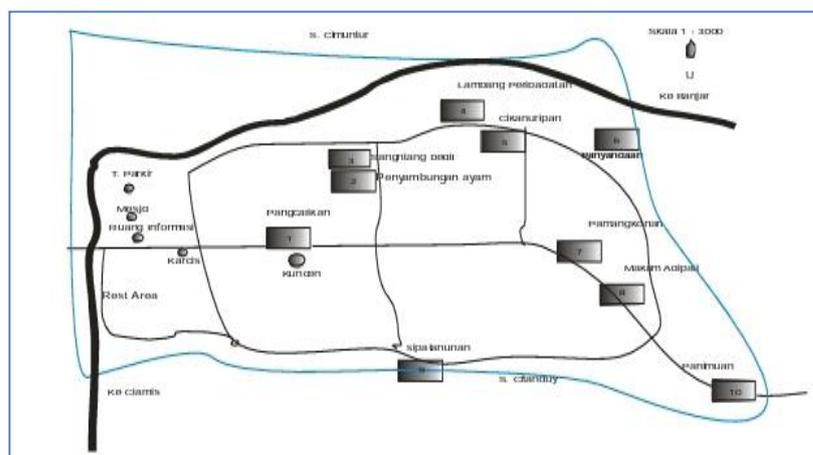
Berdasarkan letak geografisnya, Kabupaten Ciamis berada pada posisi strategis yang dilalui jalan Nasional lintas Jawa Barat – Jawa Tengah dan jalan Provinsi lintas Ciamis – Cirebon – Jawa Tengah. Dalam konteks pengembangan wilayah Provinsi Jawa Barat, Kabupaten Ciamis mempunyai kawasan andalan yaitu Priangan Timur dengan arahan pengembangan untuk kegiatan pertanian, kehutanan, perikanan, kelautan, dan pariwisata.

Situs Karangkamulyan merupakan salah satu situs yang dimiliki oleh Kabupaten Ciamis yang mempunyai hubungan dengan sejarah Kerajaan Galuh. Di Situs Karangkamulyan terdapat sembilan peninggalan arkeologis yang tersebar, yaitu (1) Batu

Pangcalikan, (2) Panyabungan Hayam, (3) Sanghyang Bedil, (4) Lambang Peribadatan, (5) Cikahuripan, (6) Panyandaan, (7) Pamangkonan, (8) Makam Adipati Panaekan, dan (9) tumpukan batu Sri Begawat Pohaci.

Batu Pangcalikan terletak di atas lahan seluas 25 m² yang dibatasi pagar batu berukuran tinggi 60 cm dan tebal 80 cm. Batu Pamangkonan berupa bangunan berbentuk empat persegi yang dibatasi oleh pagar atau dinding batu dengan celah pintu masuk di salah satu sudutnya. Sementara itu, Sanghyang Bedil dan Panyandaan merupakan bangunan seperti kedua bangunan sebelumnya, tetapi ditambah struktur batu di depan pintu masuk sehingga menghalangi orang untuk langsung masuk ke dalam bangunan. Situs Panyabungan Hayam merupakan hamparan dengan batu-batu datar dan menhir, sedangkan Sri Begawat Pohaci adalah tumpukan batu yang tidak beraturan dengan batu tegak di tengah ujung atas bangunan. Situs Adipati Panaekan adalah punden yang disusun melingkar dengan dua buah batu tegak di sebelah utara dan selatannya. Kedua batu tegak itu merupakan tambahan (Rahman, 2018).

Bangunan ini diasumsikan sebagai makam Adipati Panaekan, keturunan Raja Galuh yang diangkat sebagai Wedana di Tatar Sunda yang paling awal diangkat oleh Sultan Mataram dengan diberi 960 cacah. Situs Karangkamulyan diwarnai dengan mitos-mitos yang dipercaya oleh masyarakat setempat, seperti nama Panyandaan yang dipercaya sebagai tempat Dewi Naganingrum (istri Raja Galuh) melahirkan anak laki-laknya. Di tempat ini, Dewi menyandarkan diri selama 40 hari untuk memulihkan kondisinya. Anak laki-laki tersebutlah yang bernama Ciungwanara (Adeani, 2018). Batu Pangcalikan dianggap sebagai tempat duduk Ratu Galuh, sedangkan Cikahuripan merupakan tempat pemandian yang mata airnya dari Ci Teguh dan Ci Rahayu. Situs Panyabungan Hayam merupakan lahan kosong yang dikelilingi pohon besar, tempat sabung ayam milik Ciungwanara dengan ayam Hariang Banga. Temuan arca yang bercorak Hindu Buddha juga pernah didapatkan di situs Kerajaan Galuh, tepatnya di lokasi Batu Pangcalikan, yaitu dua buah arca Ganesa sederhana berukuran tinggi 46 cm. Sikap duduknya bukan kurmasana (duduk bersila), melainkan ardhaparyangkasana (sikap duduk dengan cara melipat kaki ke atas sehingga lutut menempel di dada, sedangkan kaki yang lain dalam sikap bersila). Arca tersebut dibuat dengan permukaan yang kasar, tidak banyak ornamennya, tetapi sifat platisnya digarap dengan baik. Lapis (alas) arca bukan berupa padmasana (tempat sembahyang dan menaruh sesajian), melainkan bentuk lingkaran yang agak tidak beraturan (Herlina et al., 2013).



Gambar 1 Lokasi Objek Wisata Ciungwanara Karangkamulyan

2. Partisipasi Masyarakat dalam Tahap Perencanaan Pengembangan

Parameter yang digunakan untuk menentukan derajat partisipasi masyarakat dalam tahap perencanaan adalah keterlibatan dalam identifikasi masalah, perumusan tujuan, dan pengambilan keputusan terkait pengembangan dari sebuah tujuan.

Partisipasi masyarakat terhadap pengembangan Ciungwanara sebagai objek wisata pendidikan berbasis *outdoor recreation* sangat disambut baik karena masyarakat butuh inovasi-inovasi tanpa menghilangkan atau merusak ciri khas dari objek wisata Ciungwanara tersebut.

Tahap awal dalam proses perencanaan yaitu audiensi dengan pihak yang berkepentingan yaitu diantaranya Pengelolaan Situs Karangkamulyan berada di bawah koordinasi Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) Banten, dinas pariwisata Ciamis, Budayawan, Ketua RW dan RT, Ketua karang taruna, tokoh masyarakat, masyarakat sekitar Ciungwanara, dan pengunjung. Audiensi yang dilakukan oleh peneliti tersebut yaitu menyampaikan maksud dan tujuan dari penelitian, rancangan awal perencanaan pengembangan Ciungwanara sebagai objek wisata pendidikan berbasis *outdoor recreation*. Hasil secara keseluruhan hasil audiensi tersebut dapat digambarkan bahwa sumber informan yang ditunjuk peneliti memberikan pendapat setuju akan perencanaan tersebut asal tidak mengubah atau merusak situs atau penggalan yang berada di lingkungan objek wisata.

Hasil identifikasi masalah pada tahap perencanaan yaitu belum adanya pengelolaan secara profesional dalam tahap pengembangan Ciungwanara sebagai objek wisata pendidikan berbasis *outdoor recreation*. Alasan tersebut dikuatkan dengan lokasi Ciungwanara yang secara gambaran keseluruhan merupakan hutan raya yang tumbuh pohon-pohon besar dan hampir setiap pinggiran lokasi Ciungwanara terdapat sungai. Hal tersebut yang menjadi alasan mengapa objek wisata Ciungwanara perlu adanya pengembangan berbasis *outdoor recreation*.

Berdasarkan identifikasi masalah yang disampaikan peneliti selanjutnya adalah perumusan tujuan yang menjadi tahapan pada perencanaan pengembangan Ciungwanara sebagai objek wisata pendidikan berbasis *outdoor recreation*. Adapun perumusan tujuan tahap ini yaitu pemanfaatan sungai di sekitar pinggiran objek wisata Ciungwanara sebagai wahana permainan air dengan berlandaskan napak tilas penggunaan sungai Citanduy yang tidak bisa dipisahkan dari sejarah kerajaan Galuh. Selanjutnya perumusan tujuan ke dua yaitu pengembangan pelataran lahan kosong yang bisa dimanfaatkan sebagai tempat refleksi budaya Ciungwanara dengan pendekatan-pendekatan psikologi sebagai wahana tempat permainan tradisional yang dilatar belakangi sejarah permainan masyarakat sekitar Ciungwanara.

Kedua identifikasi tujuan penelitian tersebut secara keseluruhan dapat diterima oleh informan pada penelitian ini. Sehingga tahap selanjutnya adalah bagaimana perencanaan pengembangan Ciungwanara sebagai objek wisata pendidikan berbasis *outdoor recreation* dapat direalisasikan. Tetapi sebelum terlaksananya proses perencanaan tahap awal yang harus disiapkan yaitu pemberdayaan masyarakat sebagai ujung tombak pengembangan Ciungwanara sebagai objek wisata pendidikan berbasis *outdoor recreation*.

3. Pemberdayaan Masyarakat dalam Pengembangan Ciungwanara

Pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan Ciungwanara sebagai wisata pendidikan berbasis *outdoor recreation* lebih diarahkan kepada implementasi dan model pengembangan dengan menitik beratkan tujuan dari penelitian ini.

Implementasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah peran serta masyarakat dalam menciptakan objek wisata Ciungwanara sebagai objek wisata yang mampu berkembang dari berbagai aspek tanpa menghilangkan budaya-budaya yang telah ada. Karena pada

dasarnya diadakan penelitian ini yaitu untuk mengisi kekosongan yang dilakukan penelitian sebelumnya. Adapun parameter Partisipasi masyarakat dalam tahap implementasi adalah keterlibatan di dalam pengelolaan usaha-usaha pariwisata, misalnya, sebagai pengelola penginapan, pengelola rumah makan, pemandu wisata, dan pengelola atraksi wisata.

Partisipasi masyarakat dalam pengembangan Ciungwanara salah satu objek wisata berbasis *outdoor recreation* pada prinsipnya adalah partisipasi dalam mengelola sumber daya. Oleh karena itu, perlu dirumuskan model yang relevan dalam pelaksanaan program tersebut. Model dipandang sebagai acuan dalam merencanakan, mengimplementasi, dan mengevaluasi program. Sebagai sebuah pendekatan, model yang dirumuskan harus merepresentasikan partisipasi masyarakat dalam setiap aspeknya. Harapan peneliti dalam pengembangan Ciungwanara adalah (1) pengembangan wisata harus berpedoman pada potensi masyarakat dan lingkungan; (2) masyarakat harus terlibat penuh dalam pengembangan wisata; (3) menghargai hak-hak masyarakat lokal; (4) memperhatikan kelestarian lingkungan yang ada di sekitar; (5) ada kelembagaan otonom dan mandiri yang dibentuk oleh masyarakat lokal dibawah tanggung jawab desa adat.

Penguraian dari apa yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) pengembangan desa wisata harus berpedoman pada kebudayaan local masyarakat; (2) masyarakat lokal menjadi sentral dan menjadikan subjek dari semua proses pengembangan wisata. Dengan menempatkan masyarakat sebagai sentral diharapkan partisipasi masyarakat sebagai pemilik sumber daya pariwisata akan terdorong dan mampu menyejahterakan masyarakat local; (3) pengembangan desa wisata membutuhkan adanya kemitraan yang solid antara tiga unsur utama, yaitu pemerintah, swasta, dan lembaga, yang masyarakat lokal menjadi pemangku kepentingan dari kerja sama tersebut; (4) ketiga pemangku kepentingan tersebut berada pada posisi yang sejajar dalam melakukan kerja sama serta saling menghormati; (5) perlu dibentuk badan pengelola yang otonom dan mandiri, yang saling berinteraksi, memberikan umpan balik pelaksanaan untuk mengoreksi diri pada setiap jenjang organisasi; (6) keputusan dan inisiatif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat lokal dibuat ditingkat lokal oleh warga masyarakat yang memiliki identitas yang diakui perannya sebagai partisipan dalam proses pengambilan keputusan; dan (7) fokus utama pengembangan wisata adalah memperkuat kemampuan masyarakat lokal dalam mengarahkan dan mengatasi aset-aset yang ada pada masyarakat lokal untuk memenuhi kebutuhannya.

Pelaksanaan hubungan antar pemangku kebijakan dengan masyarakat sekitar harus memiliki peran yang saling menguatkan. Peran dan kewenangan masing-masing pemangku kepentingan sebagai berikut:

Peran dan Kewenangan Pemerintah yaitu; (1) melakukan pembinaan kualitas jasa pemanduan wisata; (2) melakukan penataan dan konservasi lingkungan fisik kawasan yang menjadi ciri khas wisata; (3) melakukan perbaikan/pengadaan infrastruktur persampahan dan sanitasi; (4) melakukan gerakan masyarakat untuk mewujudkan sapta pesona; (5) melakukan pembuatan informasi dan fasilitas kepariwisataan; (6) melakukan perbaikan/peningkatan kualitas ruang publik, pedestrian dan landscape lingkungan untuk mendukung sapta pesona; dan (7) dukungan pemberdayaan terhadap kelompok sadar wisata (Pokdarwis) dalam pelestarian lingkungan pariwisata.

Peran dan kewenangan swasta (Investor, Perguruan Tinggi, LSM, pelaku pariwisata lainnya), yaitu; (1) melakukan promosi terintegrasi antar pengelola objek wisata untuk menggerakkan kunjungan wisatawan antar objek wisata; (2) pembuatan dan pemasaran paket-paket wisata yang kompetitif yang terjangkau masyarakat; (3) pelatihan kewirausahaan, pelatihan keterampilan individual terkait usaha di bidang pariwisata (pelatihan bahasa Inggris, pelatihan hospitality, pelatihan mengenal budaya, dan

karakteristik wisatawan dalam dan luar negeri); (4) pengembangan kelompok usaha bersama masyarakat.

Peran masyarakat lokal, yaitu; (1) menyediakan upacara adat, kerajinan tangan dan kebersihan merupakan beberapa contoh peran yang memberikan daya tarik bagi pariwisata; (2) pelaku budaya, misalnya, kesenian yang menjadi salah satu daya tarik wisata; dan (3) penyedia akomodasi dan jasa pemandu wisata, penyediaan tenaga kerja, produk makanan khas, kerajinan lokal, kesenian lokal, dan sebagainya.

Peran dan kewenangan badan pengelola, yaitu; (1) badan pengelola sebagai pengelola utama dan pengarah dalam perlindungan, perawatan, pelestarian guna mempertahankan fungsinya sebagai wisata; (2) melakukan pengaturan yang diperlukan dalam rangka pengembangan Ciungwanara sebagai wahana pendidikan berbasis outdoor recreation; (3) menyediakan dan mengoperasikan segala fasilitas untuk menunjang kegiatan; (4) menetapkan dan memungut biaya/retribusi dan pungutan lainnya atas pemanfaatan fasilitas yang tersedia dan hasil seluruhnya merupakan pendapatan badan pengelola; (5) melakukan perencanaan dalam bidang pengembangan fasilitas wisata; (6) melakukan pengorganisasian dalam bidang penguatan dan pengembangan kelembagaan; (7) melakukan pengarahannya untuk peningkatan kompetensi pengelola objek wisata agar sesuai dengan tujuan pengembangan wisata yang berkelanjutan; dan (8) melakukan evaluasi dan pengawasan terhadap aktivitas kepariwisataan agar tercapainya tujuan pengembangan desa wisata yang berkelanjutan.

Pembahasan Penelitian

Luaran pada penelitian ini yaitu terbentuknya rancangan awal yaitu perencanaan dan pemberdayaan masyarakat dalam pengembangan objek wisata Ciungwanara Karangkamulyan Kabupaten Ciamis sebagai tempat wisata pendidikan yang berbasis outdoor recreation dengan mengedepankan budaya kearifan lokal.

Salah satu rencana dan pengembangan masyarakat dalam pengembangan wisata Ciungwanara Karangkamulyan adalah terbentuknya tipologi bangunan rekreasi. Adapun tipologi bangunan rekreasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3
Tipologi Bangunan Rekreasi Ciungwanara Karangkamulyan

Kriteria	Bagian Utama	Keterangan	Implementasi
Pengelolaan topik pengembangan dan perencanaan pada penelitian	Pemilihan tema	Pengembangan objek wisata sebagai salah satu media pembelajaran secara natural	Ciungwanara Karangkamulyan sebagai Wisata Pendidikan Berbasis <i>Outdoor Recreation</i> Dari masyarakat untuk masyarakat (kelompok sadar wisata /Pokdarwis)
	Pola sirkulasi	Menuntut DINAMIS dengan mengkombinasikan pola-pola yang ada dan menuntut adanya suatu alur yang jelas sehingga memberikan petunjuk bagi pengunjung.	
Pengolahan Bangunan	Pemilihan tema	Wadah rekreasi menjadi wadah imajinasi bentuk arsitektur yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar wisata	Pengembangan lahan atau pelataran kosong dan pemanfaatan area sekitar objek wisata sebagai tempat/titik pusat kegiatan <i>outdoor recreation</i> Dibentuknya saung-saung yang mampu dijadikan sebagai tempat berkumpul 1. Wisata air (sungai sekitaran tempat wisata) 2. Wisata alam (bentuk-bentuk permainan ketangkasan)
	Pengolahan ruang	Menciptakan ruang-ruang untuk berkegiatan, santai dan sesuai dengan sifat rekreasi.	
	Kegiatan	Penerapan pada pengolahan ruang yang sesuai hirarkinya (utama, pendukung)	

			3. Kelompok belajar budaya dan seni
Penggunaan Teknologi	Bentuk ruang Penyediaan fasilitas dan Kegiatan informasi	DINAMIS, pengunjung merasa nyaman dan informasi, yang menghilangkan rasa tegang dan formil dalam kegiatan rutin. Selalu mengalami pembaharuan dengan memperhatikan keunikan dan imajinasi yang berkaitan dengan tema wadah rekreasinya Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan tujuan	Konsep bentuk ruang mengedepankan natural dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan Kerjasama dengan dinas pariwisata untuk penunjang kegiatan Wisata Pendidikan Berbasis <i>Outdoor Recreation</i> Disediaknya lokasi sumber informasi kegiatan

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa perencanaan partisipatif dalam pengembangan Ciungwanara sebagai wisata pendidikan berbasis alam terbuka (*outdoor recreation*) menggunakan parameter keberhasilan yaitu keterlibatan dalam identifikasi masalah, perumusan tujuan, dan pengambilan keputusan terkait pengembangan masih dalam tahap pondasi atau penguatan terbentuk bidang baru disekitaran objek wisata Ciungwanara. Pemberdayaan masyarakat terlibat dalam pengembangan potensi alam Ciungwanara sebagai wahana pendidikan berbasis alam terbuka (*outdoor recreation*) lebih diarahkan kepada implementasi dan model pengembangan dimana masyarakat harus peran aktif memajukan objek wisata Ciungwanara sebagai salah satu dari banyaknya objek wisata Kab. Ciamis lebih mengedepankan edukasi dari berbagai kajian.

REKOMENDASI

Diharapkan adanya penelitian yang sejenis dengan mengembangkan wisata pendidikan berbasis alam terbuka dengan objek wisata yang berbeda namun masih dalam wilayah Kabupaten Ciamis dengan tujuan agar objek wisata di seluruh di Kabupaten Ciamis dapat dikembangkan menjadi wisata pendidikan berbasis alam terbuka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak pengelola objek wisata Ciungwanara Kabupaten Ciamis yang telah membantu dalam proses penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeani, I. S. (2018). Nilai-Nilai Religius Dalam Cerita Rakyat Ciungwanara. *Jurnal Literasi*, 2(April), 47–55.
- Ahyar, H., Andriani, H., Sukmana, D. J., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (A. Husnu Abadi, A.Md. (ed.); Cetakan I, Issue March). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta. <https://www.pustakailmu.co.id/>
- Chen, Y. S., & Wu, S. T. (2021). An exploration of actor-network theory and social affordance for the development of a tourist attraction: A case study of a Jimmy-related theme park, Taiwan. *Tourism Management*, 82(August). <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2020.104206>
- Herlina, Ni., Muhsin, M., Mahzuni, D., Darsa, Un. A., & Nugrahanto, W. (2013).

- Sosialisasi Hasil Ekskavasi Situs Astana Gede Kawali Kepada Aparat Pemerintahan dan Masyarakat Sekitar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Indrawardana, I. (2013). Kearifan Lokal Adat Masyarakat Sunda Dalam Hubungan Dengan Lingkungan Alam. *KOMUNITAS: International Journal of Indonesian Society and Culture*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i1.2390>
- Khotimah, K. (2017). *Studi Kasus pada Kawasan Situs Trowulan sebagai Pariwisata Budaya Unggulan di Kabupaten Mojokerto*. 41(1), 56–65.
- Kurniawan, A. (2018). The Role of Physical Education Is to Grow The Motivation of Learning I Early Children Through Traditional Games. *Jurnal Kependidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 15–25. https://ejournal.stkipnu.ac.id/public_html/ejournal/index.php/jkjo/article/view/37
- Pearce, J. A., & Zahra, S. A. (1991). The relative power of ceos and boards of directors: Associations with corporate performance. *Strategic Management Journal*, 12(2), 135–153. <https://doi.org/10.1002/smj.4250120205>
- Rahman, F. (2018). Comparisons Legend of Ciung Wanara with Cindelaras and Local Cultural Study. *Metasastra*, 11(1), 31–44. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26610/metasastra.2018.v11i1.31-44>
- Sayung, K., & Demak, K. (2015). Perencanaan Desa Wisata Dengan Pendekatan Konsep Community Based Tourism (CBT) Di Desa Bedono, Kecamatan Sayung, Kabupaten Demak. *Ruang*, 1(2), 51–60. <https://doi.org/10.14710/ruang.1.2.61-70>
- Sugiarto, E. (2015). Kajian Interdisiplin dalam Penelitian Pendidikan Seni Rupa: Substansi Kajian dan Implikasi Metodologis. *Jurnal Imajinasi*, 9(1), 25–30.
- Susanto, I. (2016). Perencanaan Pembangunan Pariwisata di Daerah (Studi Pelaksanaan Program pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Pekalongan). *Jurnal Ilmiah Administrasi Publik*, 2(3), 1–9. <https://doi.org/10.21776/ub.jiap.2016.002.03.1>
- Xulio, Pardellas de Blas, Carmen, P. F. (2001). A Model of Tourism Planning and Design: The Euro-Region Galicia-Northern Portugal as a Common Tourism Destination. *44th European Congress of the Regional Science Association, January 2004*.