

PARIWISATA BERBASIS SIAGA BENCANA DI ERA DISRUPSI (TOURISM BASED ON DISASTER AWARENESS IN THE ERA OF DISRUPTION)

Marningot Tua Natalis Situmorang

*Program Studi Teknik Lingkungan, Fakultas Teknik, Universitas Sahid Jakarta
Email Korespondensi: natalis_situmorang@usahid.ac.id*

ABSTRAK

Zaman terus berkembang, kalau dulu semua hal harus bertemu langsung, ngobrol langsung dan mencatat segala sesuatunya di buku dan kemana-mana harus bawa buku catatannya, zaman sekarang aktivitas aktivitas itu mulai berubah, sekarang rapat dilakukan lewat zoom atau telepon, intinya semua bergeser ke dunia maya dengan adanya teknologi gadget/daring. Era baru ini dikenal dengan istilah Disrupsi, yang artinya kalau menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah hal yang tercabut dari akarnya, atau dalam Bahasa sehari-hari perubahan mendasar. Fenomena yang menggeser aktivitas dari dunia nyata ke dunia maya ini berkembang juga pada dunia bisnis, apalagi karena covid kemarin, harus jaga jarak, maka disrupsi menjadi andalan, tak terkecuali pada dunia pariwisata, dimana seluruh aktivitas/kegiatan menggunakan daring atau media internet mulai dari menawarkan destinasi usaha, penjualan tiket, hotel, transport local dan sebagainya. Penelitian ini bertujuan membuktikan bahwa dalam era disrupsi ini keamanan dan kenyamanan berwisata sangatlah menjadi dambaan setiap wisatawan, untuk itu siaga bencana dilakukan dengan membuat program yang dapat diakses di laptop atau gadget, berupa informasi mengenai destinasi wisata, apa saja yang akan dinikmati di destinasi wisata tersebut, apa saja bencana yang mungkin muncul, bagaimana mengurangi resiko bencana kalau terjadi, demikian juga di hotel, mulai gerbang masuk hingga di dalam kamar semua di jelaskan, termasuk jalur evakuasi. Penelitian ini penelitian kualitatif deskriptif, yang dilakukan kepada responden secara insidental, dimana setiap respon diwawancara secara mendalam hingga peneliti merasa pertanyaan sudah terjawab semua. Dengan penerapan siaga bencana yang dapat di akses dengan gadget ini wisatawan merasa nyaman karena sudah dapat melihat segala hal di destinasi wisata dan tempat menginapnya.

Kata Kunci : Pariwisata, Siaga Bencana, Disrupsi, Gadget

ABSTRACT

Time continues to evolve, if in the past all things had to meet in person, chat directly and record everything in a book and carry a notebook everywhere, nowadays activities are starting to change, now meetings are done via zoom or telephone, the point is that everything is shifting to the world. virtual with the gadget/online technology. This new era is known as Disrupsi, which means that according to the Big Indonesian Dictionary (KBBI) it is something that is uprooted, or in everyday language a fundamental change. The phenomenon that shifts activities from the real world to the virtual world is also developing in the business world, especially because yesterday's covid, you have to keep your distance, then disruption is a mainstay, not least in the world of tourism, where all activities/activities use online or internet media ranging from offering business destinations, ticket sales, hotels, local transport and so on. This study aims to prove that in this era of disruption, the safety and comfort of traveling is the dream of every tourist, for that disaster preparedness is carried out by creating programs that can be accessed on laptops or gadgets, in the form of information about tourist destinations, what will be enjoyed at these tourist destinations. , any disasters that may arise, how to reduce the risk of disasters if they occur, as well as in hotels, from the entrance gate to the room, everything is explained, including the evacuation route. This research is a descriptive qualitative study, which was conducted on incidental respondents, where each response was interviewed in depth until the researcher felt that all the questions had been answered. With the application of disaster preparedness that can be accessed with this gadget, tourists feel comfortable because they can see everything in tourist destinations and places to stay.

Keywords : Tourism, Disaster Preparedness, Disruption, Gadget

PENDAHULUAN

Diterima atau tidak, dipercaya atau tidak hampir semua destinasi wisata yang terkenal dan menakjubkan di dunia itu adalah wisata alam, Capadocia yang terkenal dan menjadi my dream itu adalah wisata alam yang sebegitu indah. Indonesia pun demikian, Bali terkenal dengan Sanur, Ubud, Pulau Samosir dengan Danau Tobanya dan sebagainya adalah wisata alam tentu dengan tidak menafikkan budaya, seni, makanan dan bahkan hasil karya cipta manusia. Atau kalau pun wisatanya bukan wisata alam yang pasti masih berwisata di alam kan? Maka mau tidak mau kita harus memahami betul apa yang ada di dalam alam Indonesia itu, kenapa begitu? Secara geologis Indonesia diapit oleh 3 lempeng besar yang aktif bergerak, yaitu lempeng indo-australia, pasifik, dan eurasia. Pergerakan lempeng dapat mengakibatkan gempa bumi dan tsunami. Pusat vulkanologi dan mitigasi bencana geologi energi dan sumber daya mineral mencatat, setidaknya terdapat 28 titik wilayah di Indonesia yang rawan gempa. Pertemuan antara lempeng tersebut, menjadikan Indonesia sebagai daerah yang rawan letusan gunung api. Data historis dan bukti empiris tersebut menunjukkan bahwa bencana gempa bumi dan tsunami selalu berulang secara periodik di wilayah rawan tersebut. (Bambang Cahyono, 2018)

Berdasarkan fakta geologi tentang posisi Indonesia tersebut yang bisa dikatakan sebagai salah satu negara rawan bencana yang terletak di dalam *circle of fire* (lingkaran api), maka jumlah, kedahsyatan dan dampak negatif bencana akan semakin bertambah tiap saat. Badan Penanggulangan Bencana Nasional (BNPB) menyebut bahwa data sementara tahun 2021 menunjukkan, Indonesia didera bencana alam sebanyak 3.058 kali (BNPB, 28 Desember 2021) dengan jumlah rumah rusak sebanyak 141,795, fasilitas public sebanyak 3,699, kantor rusak sebanyak 509 dan jembatan rusak sebanyak 438, bencana ini memang dapat dikategorikan bencana skala kecil dengan tingkat kerusakan dan korban yang relative lebih kecil dibandingkan dengan bencana skala menengah-besar seperti gempa Padang 2009, gempa Yogya 2006, dan tsunami Aceh 2004.

Dilihat dari fakta kejadian bencana di Indonesia yang sangat masif, namun penanganannya sampai saat ini masih belum efektif, persoalan koordinasi menjadi kendala di berbagai penanganan bencana sehingga proses penyelesaiannya pun seringkali terkendala, belum lagi persoalan pembangunan yang kurang memperhatikan aspek resiko bencana. Minimnya penyuluhan dan proses penyadaran bagi masyarakat terhadap pentingnya pengetahuan dan kesadaran terkait kebencanaan mengakibatkan banyaknya korban jiwa di berbagai bencana di Indonesia terlebih di daerah pariwisata yang seringkali luput dari pembahasan penanggulangan bencana di Indonesia. Hal ini harus ditanggapi dengan serius dan secepatnya dicari solusi terhadap penanggulangan bencana di lokasi wisata. Mengingat pariwisata Indonesia menjadi salah satu andalan untuk meningkatkan devisa, data tahun 2019 mengatakan bahwa pendapat pemerintah (PDB) dari pariwisata sebesar 280 Triliun, 5,5 % tertinggi di ASEAN mengalahkan industri dan bahkan menjadi urutan ke 4 sumber devisa nasional sebesar 9,3%, penyumbang 9,8 juta lapangan pekerjaan atau sekitar 8,4% sehingga menteri pariwisata Dr. Ir. Arief Yahya, M.Si mengatakan “untuk Indonesia pariwisata sebagai penyumbang PDB, Devisa, dan lapangan kerja yang paling mudah dan murah” (LAKIP Kemenpar, 2019).

Pemerintah dalam upaya penanggulangan bencana telah mengeluarkan undang-undang penanggulangan bencana no 24 tahun 2007, namun permasalahan penanggulangan bencana di Indonesia tidak kunjung usai. Hal ini disebabkan beberapa hal. *Pertama*, minimnya sosialisasi terkait undang-undang penanggulangan bencana di tataran masyarakat luas sehingga pemahaman dan proses monitoring serta

pelaksanaannya kurang terkontrol dengan baik. *Kedua*, program-program penanggulangan bencana terlalu menitik beratkan pada aspek pembangunan. *Ketiga*, kurangnya keterlibatan masyarakat dalam penyusunan maupun pelaksanaan program-program penanggulangan bencana. *Keempat*, banyak program penanggulangan bencana yang kurang memperhatikan lokasi pariwisata.

METODE PENELITIAN

Tujuan Penelitian ini adalah 1) menerangkan kepada wisatawan perihal cara tiba di tujuan wisata dan apa saja obyek wisata yang dapat dikunjungi. 2) menunjukkan kemungkinan bencana yang akan terjadi dan kerangka teknis sistem pengurangan resiko bencana berbasis pariwisata melalui peran siaga bencana

Pengumpulan informasi/data dalam penelitian ini, mencakup data mengenai pengunjung (data pribadi), lama berkunjung, sumber informasi destinasi, kesan terhadap siaga bencana, dan wisata yang nyaman.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kepariwisataan berbasis bencana perorangan (**disrupsi**) yang disaksikan langsung melalui gadget atau laptop di tempat wisata. Tujuannya adalah untuk memberitahukan kepada wisatawan perihal cara tiba ke tujuan wisata, dan apa saja yang dapat dikunjungi di tujuan wisata, tempat penginapan yang representative. Memberikan pengetahuan kepada wisatawan tentang bencana yang pernah terjadi dan akan mungkin terjadi dengan memberikan contoh bagi wisatawan yang akan berkunjung untuk menerapkan siaga bencana, untuk memahami jalur evakuasi, dan peka terhadap teknologi siaga bencana yang ada di kawasan wisata tersebut. Dengan metode ini diharapkan terjadi peningkatan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan perilaku wisatawan dalam siaga bencana.

Dalam pelaksanaannya metode ini dimulai dengan memperkenalkan lokasi wisata mulai pintu masuk hingga pintu keluar, dan beberapa alternatif jalur evakuasi, dan beberapa kejadian yang pernah terjadi dan mungkin terjadi, hotel atau penginapan (mulai gerbang hotel, semua fasilitas hotel, kamar dan segala fasilitasnya) – kemudian setelah mereka tiba di tempat wisata, jalan-jalan dan menginap, diwawancarai perihal keamanan dan kenyamanan berwisata. Kelebihan metode ini, wisatawan langsung dapat mempraktekkan apa yang didengar dan dilihat, sedangkan kekurangannya adalah belum dapat persis / detil seperti aslinya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pedoman para pelaku pariwisata adalah undang-undang no.10 tahun 2009 Tentang kepariwisataan yang mendefinisikan kepariwisataan sebagai keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi dan multi disiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah pusat, pemerintah daerah dan pengusaha. Sedangkan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung berbagai fasilitas seperti layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah pusat, dan pemerintah daerah.

Untuk itu Kepariwisata disenggarakan berdasarkan asas manfaat, kekeluargaan, adil dan merata, keseimbangan, kemandirian, kelestarian, partisipatif, berkelanjutan, demokratis, kesetaraan dan kesatuan.

Tujuan kepariwisataan antara lain meningkatkan pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan dan sumber daya, memajukan kebudayaan, mengangkat citra bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa, dan mempererat persahabatan antar bangsa.

Prinsip penyelenggaraan kepariwisataan adalah :

- a. Menjunjung tinggi norma agama dan nilai budaya sebagai pengejawantahan dr konsep hidup dalam keseimbangan hubungan antara manusia dan Tuhan Yang Maha Esa, hubungan antara manusia dan sesama manusia, dan hubungan antara manusia dan lingkungan.
- b. Menjunjung tinggi hak asasi manusia, keragaman budaya dan kearifan lokal
- c. Memberi manfaat untuk kesejahteraan rakyat, keadilan, kesetaraan, dan proporsionalitas.
- d. Memelihara kelestarian alam dan lingkungan hidup
- e. Memberdayakan masyarakat setempat
- f. Menjamin keterpaduan antar sektor, antar daerah, antar pusat dan daerah yang merupakan satu kesatuan sistemik dalam kerangka otonomi daerah serta keterpaduan antar pemangku kepentingan
- g. Mematuhi kode etik kepariwisataan dunia dan kesepakatan internasional dalam bidang pariwisata
- h. Memperkukuh keutuhan negara kesatuan republik indonesia

Konsep umum pariwisata berbasis siaga bencana

- a. pemetaan opografi dan pemetaan sosial untuk daerah-daerah yang rawan terhadap ancaman bencana
- b. menginventarisir pariwisata di wilayah rawan bencana
- c. menjalin kerjasama dan kesepakatan antar lembaga struktur pemerintahan, mulai dari tingkat rt, rw, desa, kecamatan, dan seterusnya dalam rangka menjaga keseimbangan ekologi
- d. penyusunan program keagamaan, pendidikan, sosial budaya dan ekonomi berkelanjutan yang dilaksanakan dengan semangat siaga bencana

Berdasarkan pedoman dan konsep tersebut penulis mengangkat konsepsi pariwisata berbasis siaga bencana sebagai langkah peningkatan kunjungan wisata di era disrupsi, untuk menguak cara tiba di tujuan wisata, apa saja yang dapat dikunjungi di tempat wisata, hotel apa yang ada di tempat wisata dan fasilitasnya, bencana apa yang pernah terjadi dan yang akan terjadi, bagaimana siaga bencana dan mitigasi bencana. Terobosan-terobosan yang didapatkan dan diterapkan dari konsep tersebut sebagai masukan bagi kebijakan pemerintah guna meminimalisasi resiko dampak saat terjadi bencana.

Pengaruh siaga bencana Terhadap Perilaku pengunjung wisata.

Bagi pengunjung wisata karena berbagai keterbatasan waktu dan pengetahuan mereka soal daerah wisata dan tempat mereka menginap maka untuk menarik mereka datang ke tempat wisata adalah memperkenalkan kepada mereka tempat wisata secara langsung (video), mulai dari letak dimana tujuan wisata tersebut, bagaimana caranya dapat tiba disana, apa saja yang dapat dinikmati di tempat wisata, dimana dapat menginap,

bagaimana fasilitas penginapannya, bencana apa yang pernah terjadi dan yang kemungkinan akan terjadi, bagaimana siaga dan mitigasi bencana, jalur evakuasi, .

Dengan melihat langsung di tempat wisata, calon pengunjung (wisatawan) dapat memutuskan untuk berkunjung karena apa yang ditontonnya menjadi pengetahuan dan memastikannya bahwa di tempat wisata yang akan dikunjungi tersebut nyaman dan resiko bencananya sangat memungkinkan dilalui.

Penelitian ini dilakukan pada pengunjung di hotel yang sudah melakukan siaga bencana yang terdapat di wilayah Anyer Serang Banten selama tiga bulan yaitu sejak awal Januari 2022 sampai dengan awal Maret 2022 dengan alokasi waktu kegiatan saat makan pagi sesuai dengan jadwal yang sudah di jadwalkan.

Pengunjung yang diwawancarai sebanyak 10 orang yang menginap di hotel dan, kemudian di tanya kenapa mereka ke anyer, infonya dapat darimana? Naik apa ke Anyer, apa kesan mereka terhadap anyer, apa kesan mereka terhadap tempat wisata, penginapan, siaga bencana? Kemudian dilihat hasil wawancaranya.

Dari hasil wawancara diperoleh kesan mereka terhadap tempat wisata baik sekali karena dapat diakses dengan mudah, diberi petunjuk yang sangat gampang untuk tiba di tempat wisata, diberitahu apa saja tempat wisata yang dapat dikunjungi, berapa biaya berkunjung, diberitahu penginapan yang ada di lokasi, fasilitas penginapannya, pernah kena gempa, diberitahu cara menghadapi bencana (siaga bencana), diberitahu jalur dan tempat evakuasi dan hal tersebut rupanya sangat berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan mereka berwisata di Anyer, yang ramah dan nyaman, harapannya setelah tahu siaga bencana mereka akan menceritakan ke semua orang dan menerapkannya dimanapun mereka berada.

Siaga bencana adalah cara yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan. Siaga bencana secara harfiah berarti cara, dalam pemakaian yang umum, siaga bencana juga diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis. (Hendro, 2021)

Makin baik siaga bencana itu, makin efektif pula pencapaian tujuan. Untuk menetapkan lebih dahulu apakah sebuah siaga bencana dapat disebut baik, diperlukan patokan yang bersumber dari beberapa faktor. Faktor utama yang menentukan adalah tujuan yang akan dicapai, termasuk tujuan yang akan dicapai dalam siaga bencana, sebab siaga bencana adalah juga bagian dari pembelajaran. (Mertodihardjo, 2018)

Siaga bencana yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siaga bencana yang dilakukan secara langsung di tempat pelaksanaan (kawasan wisata yang dikunjungi dan hotel atau tempat menginap) dan gampang dilaksanakan di dalam maupun di luar ruangan.

Disrupsi (perubahan cara) adalah sebuah cara mendapat informasi di lapangan untuk memperlihatkan secara nyata cara dan/atau hasil penerapan teknologi komunikasi. Disrupsi perorangan (**disruption**) dilakukan secara perorangan dengan mencari dan mensharekan informasi tertentu (nama daerah, potensi wisatanya, masyarakat, dan kebiasaan) dengan membandingkan informasi yang sebelumnya diperoleh. Disrupsi berkelompok (**demfarm**) dilakukan secara kerja sama oleh wisatawan dalam suatu kelompok negara dengan jumlah tertentu. Disrupsi pengusaha berkelompok (**demarea**) dilakukan secara kerja sama antar kelompok pengusaha dalam satu wilayah yang tergabung dalam satu kelompok usaha dengan cakupan yang luas. (Philip, 2019)

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan, yang diperoleh dari penelitian ini adalah penerapan siaga bencana dengan mempraktek langsung di tempat wisata dan dapat diakses melalui gadget mulai dari tempat wisata dimaksud, bagaimana bias tiba disana, wisata apa saja yang dapat dikunjungi, berapa biayanya, hotel atau penginapan apa saja yang ada, berapa biayanya, apa saja fasilitas hotelnya, kejadian bencana apa saja yang pernah terjadi dan mungkin akan terjadi, bagaimana siaga dan mitigasi bencananya, bagaimana jalur evakuasinya adalah sebuah metode yang terbaik dalam upaya meningkatkan perilaku pengunjung untuk berkunjung karena dengan informasi/pengetahuan yang demikian detail bahkan mengenai siaga dan mitigasi bencana dan bagaimana melaksanakan siaga bencana, yang dilaksanakan secara langsung (membuat simulasi), membuat pengunjung tenang dan nyaman berkunjung.

Temuan penelitian ini juga memberikan implikasi pada perencanaan dan pelaksanaan siaga bencana yang paling sederhana dan paling nyaman sebagai upaya meningkatkan perilaku pengunjung untuk berkunjung ke tempat wisata, oleh karena itu disarankan agar setiap daerah yang memiliki destinasi wisata untuk membuat media yang dapat diakses oleh gadget berisi tujuan wisata, bagaimana caranya bias tiba disana, berapa biayanya, apa saja yang dapat dikunjungi di tempat wisata, hotel atau penginapan apa saja, bagaimana fasilitasnya, harganya berapa, bencana apa yang pernah terjadi dan kemungkinan akan terjadi lagi, bagaimana siaga atau mitigasi bencana, jalur evakuasi.

DAFTAR PUSTAKA

- BNPB. (2017). *Buku Pintar Siaga Bencana*. Jakarta
- BNPB. (2021). *Pokok-pokok Siaga Bencana*. Jakarta
- Cahyono, B. (2018). *Teknik dan Strategi Siaga Bencana*. Yayasan Pustaka Nusantara, Jakarta
- Dinas Pariwisata. (2021). *Laporan Tahunan*. Kabupaten Serang
- L. Widarto. (2021). *Siaga Bencana*, Penebar Swadaya, Jakarta
- Mertodihardjo, K. (2018). *Metode Siaga Bencana*, BNPB, Jakarta
- Sunarjono, H. (2019). *Bersiaga Bencana yang Benar*, Penebar Swadaya, Jakarta: Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Zimbardo, P.G., & Gering, R.J. (2021). *Psychology and Life*, Harper Collins Publisher, Inc, New York