

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pariwisata dapat didefinisikan suatu perjalanan dari suatu tempat menuju tempat lain yang bersifat sementara, biasanya perjalanan ini dilakukan oleh orang- orang yang ingin menyegarkan pikiran setelah bekerja untuk memanfaatkan waktu libur dengan menghabiskan waktu bersama keluarga untuk berekreasi. Potensi objek wisata di tiap-tiap negara berbeda-beda tergantung dari keadaan geografis dan kebudayaanya. Hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk berkunjung dan menikmati objek wisata tersebut (Sugiyarto, 2019).

Industri pariwisata sendiri di Indonesia tidak sedikit memberi peran penting bagi perekonomian Indonesia karena dapat memberikan tambahan devisa bagi negara, sehingga penerimaan negara meningkat, selain itu dapat menambah lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar daya tarik wisata misalnya adanya pedagang-pedagang kecil, seperti pedagang makanan ringan dan penjual souvenir yang dapat mengurangi pengangguran dan kemiskinan (Sugiyarto, 2019).

Kegiatan pariwisata yang berkembang akan memberikan dampak baik secara langsung atau secara tidak langsung terhadap kehidupan perekonomian pada masyarakat sekitar (Shantika, 2018).

Peranan penting antara kegiatan pariwisata yang berdampak baik bagi perekonomian, sosial, dan lingkungan sekitar membuat pengembangan daya tarik wisata di suatu destinasi wisata menjadi sangat penting.

Pengembangan suatu daya tarik wisata tidak hanya memprioritaskan daya tarik wisata alam saja, tetapi pariwisata perkotaan perlu juga dikembangkan untuk mendukung jalannya aktivitas pariwisata di suatu daerah. Saat ini, perkembangan industri pariwisata di daerah perkotaan mulai meningkat. Begitu pun di Kota Surakarta yang juga mulai mengembangkan beberapa daya tarik wisata yang ada (Kurniansah, 2019).

Kota Surakarta lebih dikenal dengan Kota Solo merupakan sebuah kota yang berada di Jawa Tengah. Kota Surakarta merupakan salah satu kota budaya, sehingga menjadi salah satu destinasi pariwisata perkotaan di Indonesia. Untuk menjadi kawasan tujuan wisata budaya, ada unsur sejarah yang membedakan kota Surakarta dengan kota lain (Haryoko, 2020).

Kota Surakarta memiliki slogan *The Spirit Of Java* yang mengandung makna bahwa 'Solo merupakan jiwanya Jawa' juga menjadi salah satu citra Kota Surakarta yang dibuat pada tahun 2005 dan disahkan pada tahun 2008 sebagai upaya perkembangan industri pariwisata. Seiring dengan hal tersebut dan didukung dengan pengelolaan pariwisata yang baik maka berdirilah berbagai macam daya tarik wisata yang memiliki cukup banyak peminat seperti daya tarik sejarah, budaya, seni, buatan, hingga kuliner (Putri, dkk: 2024)

Daya tarik tersebut dapat dilihat dari banyaknya bangunan-bangunan

serta event budaya yang sering diselenggarakan khususnya di daerah Keraton Mangkunegaran yang mencerminkan nilai budaya dan seni yang ada di Kota Surakarta (Putri, dkk: 2024)

Kota Surakarta mempunyai beberapa tempat pariwisata yang dapat menjadi alternatif pilihan tempat untuk dikunjungi wisatawan, salah satunya adalah Kawasan *Night Market* Ngarsopuro yang terletak di Jantung Kota Surakarta atau tepatnya di Jl. Diponegoro, Keprabon, Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah.

Kehidupan malam di Kota Surakarta menjadi semakin meriah dengan kehadiran *Night Market* Ngarsopuro yang berlangsung dua kali seminggu. Event ini tidak hanya mencerminkan semangat masyarakat yang penuh antusiasme, tetapi juga mendapat dukungan kuat dari Pemerintah Kota Surakarta dalam mendukung UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) di Kota Surakarta.

Setiap hari Jumat dan Sabtu malam, Jalan Diponegoro, Ngarsopuro, Surakarta menjadi tempat berlangsungnya *Night Market* Ngarsopuro. Dari pukul 18.00 hingga 23.00 WIB, para pedagang UMKM bersemangat menjajakan beragam barang dagangannya. Selain makanan khas Solo yang disajikan begitu beragam, pernak pernik khas Kota Solo yang begitu memikat, serta adanya hiburan yang disajikan (Rusydiana, Dinar & Zahra Fadhilah, 2024).

Berdasarkan paparan di atas, *Night Market* Ngarsopuro bukan sekadar tempat belanja, melainkan juga menawarkan pengalaman

hiburan yang menarik. Salah satu daya tarik utama adalah penampilan *live music* yang menghibur pengunjung. Selain itu, para wisatawan juga dapat melintasi jalan dan menjelajahi “spot anak muda” di *Street Art Market* yang berlokasi di seberang jalan tepatnya di sepanjang jalan Gatot Subroto yang telah direvitalisasi oleh Pemerintah Kota Surakarta.

Pengunjung dapat menemukan produk-produk *handmade* yang unik di *Street Art Market* sepanjang koridor *Night Market* Ngarsopuro. *Street Art Market* bukan hanya tempat untuk berbelanja, tetapi juga menjadi *platform* promosi yang memungkinkan para kreator kerajinan tangan dari Kota Surakarta menjual karya-karya para kreator langsung kepada masyarakat. Hal tersebut merupakan salah satu cara yang efektif untuk mendukung perkembangan UMKM lokal. Tidak hanya itu, *Street Art Market* juga menghadirkan beragam pertunjukan seni, seperti musik, tarian, dan banyak lagi (Adi, 2023)

Para kreator seni di sini menjajakan berbagai bentuk karya seni, termasuk *body painting*, *face painting*, serta beragam kerajinan tangan unik. *Night Market* Ngarsopuro sendiri merupakan kolaborasi antara masyarakat, pemerintah, dan seniman dalam menciptakan lingkungan yang hidup dan penuh inspirasi di Kota Surakarta (merdeka.com, 2023).

Potensi yang terdapat di sepanjang kawasan *Night Market* Ngarsopuro tersebut jika dikembangkan dengan pengembangan yang tepat maka dapat akan memiliki daya tarik wisata malam yang memikat sehingga menjadi tujuan utama bagi para wisatawan yang berkunjung di Kota

Surakarta.

Potensi tersebut tidak diimbangi dengan event budaya yang terorganisir dengan baik serta fasilitas yang kurang memadai. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 23 Februari 2024 terdapat beberapa permasalahan seperti hiburan yang disajikan di *Night Market* Ngarsopuro cenderung monoton, dibuktikan pada saat observasi beberapa kali event yang diselenggarakan hanya *live music*.

Fasilitas yang disediakan juga kurang memadai, seperti kurangnya lahan parkir sehingga penataan parkir kendaraan pengunjung kurang maksimal yang mengakibatkan kemacetan lalu lintas, fasilitas seperti jumlah toilet umum masih terbatas, seringkali tidak terdapat petugas yang membantu menyebrangkan wisatawan yang ingin menyebrang dari *Night Market* Ngarsopuro menuju Koridor Gatot-Subroto atau yang lebih dikenal dengan Koridor Gatsu. Selain itu disepanjang koridor gatsu juga tidak terdapat tenda yang mengakibatkan pada saat hujan, maka para seniman yang berkontribusi menghadirkan karyanya maupun pengunjung akan basah terkena air hujan.

Beberapa permasalahan tersebut jika tidak segera diatasi maka akan mempengaruhi perkembangan Kawasan *Night Market* Ngarsopuro yang memiliki daya tarik wisata yang memukau melalui event budaya sebagai destinasi wisata malam yang menarik di Kota Surakarta, untuk itu diperlukan sebuah pengembangan yang tepat agar menjadikan Kawasan *Night Market* Ngarsopuro sebagai daya tarik wisata yang potensial melalui

event budaya dan peningkatan fasilitas yang ada sehingga peneliti memilih judul “Pengembangan Daya Tarik Wisata Malam Melalui Event Budaya dan Peningkatan Fasilitas di Kawasan *Night Market* Ngarsopuro Kota Surakarta”.

1.2 Fokus Masalah Penelitian

Hasil dari latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa fokus masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya lahan parkir sehingga penataan kendaraan pengunjung kurang maksimal dan mengakibatkan kemacetan lalu lintas.
2. Kurangnya fasilitas seperti jumlah toilet umum.masih terbatas.
3. Kurangnya petugas yang membantu menyebrangkan wisatawan yang ingin menyebrang dari *Night Market* Ngarsopuro menuju Koridor Gatot-Subroto atau yang lebih dikenal dengan Koridor Gatsu, dan sebaliknya.
4. Disepanjang koridor Gatot-Subroto tidak terdapat tenda yang mengakibatkan pada saat musim hujan para seniman yang berkontribusi menghadirkan karyanya maupun pengunjung akan basah terkena air hujan.
5. Hiburan / Seni Pertunjukan yang diselenggarakan masih terbilang monoton.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kondisi event budaya dan fasilitas di kawasan *Night Market* Ngarsopuro Kota Surakarta?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat pengembangan daya tarik wisata di Kawasan *Night Market* Ngarsopuro Kota Surakarta?
3. Bagaimanakah strategi pengembangan daya tarik wisata melalui event budaya dan peningkatan fasilitas di Kawasan *Night Market* Ngarsopuro Kota Surakarta?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kondisi event budaya dan fasilitas di kawasan *Night Market* Ngarsopuro Kota Surakarta.
2. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pengembangan daya tarik wisata di kawasan *Night Market* Ngarsopuro Kota Surakarta.
3. Untuk mengetahui upaya pengembangan daya tarik wisata melalui event budaya dan peningkatan fasilitas di kawasan *Night Market* Ngarsopuro Kota Surakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan memperkaya referensi terutama terkait dengan strategi pengembangan daya tarik wisata malam melalui event budaya dan peningkatan fasilitas.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan pemerintah dalam pengembangan daya tarik wisata malam melalui event budaya dan peningkatan fasilitas sehingga dapat lebih menarik kunjungan wisatawan.
2. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumber informasi bagi masyarakat mengenai kondisi, faktor pendukung dan penghambat, serta upaya pengembangan daya tarik wisata malam melalui event budaya dan peningkatann fasilitas di kawasan *Night Market* Ngarsopuro sehingga dapat menjaga fasilitas umum yang sudah tersedia dan turut serta melestarikan kebudayaan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Landasan Teori menjabarkan hal-hal atau teori apa saja yang akan digunakan dalam penelitian ini. Susunan teori dari para ahli yang berasal dari beberapa sumber untuk mendukung jalannya penelitian. Kajian pustaka diperlukan untuk menyusun instrumen dan mengontrol jalannya penelitian. Teori tersebut meliputi teori tentang pengembangan, daya tarik wisata malam, event budaya, dan peningkatan fasilitas.

2.1.1 Definisi Pariwisata

Secara etimologi istilah pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta “pari” yang berarti ‘seluruh, semua atau penuh’ dan “wisata” yang berarti ‘perjalanan’.

Pariwisata adalah perjalanan seseorang atau sekelompok orang dari satu tempat ke tempat lain dalam jangka waktu tertentu, untuk tujuan rekreasi dan hiburan (Prayogo&Febrianita, 2018).

Pariwisata mengandung tiga unsur antara lain: manusia, yaitu unsur insani sebagai pelaku kegiatan pariwisata; tempat, yaitu unsur fisik yang sebenarnya tercakup oleh kegiatan itu sendiri; dan

waktu, yaitu tempo yang dihabiskan dalam perjalanan tersebut dan selama berdiam di tempat tujuan. Jadi, definisi pariwisata adalah salah satu dari industri baru yang mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi dengan cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan dalam hal mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan (Utama *et al*, 2017).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 pada Pasal 1 mengemukakan bahwa:

“Dalam Undang-Undang ini yang dimaksud dengan:

1. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.
2. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.
3. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah”.
4. Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan