



DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v7i2>
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Pengembangan Pariwisata Warisan Edukatif di Desa Dukuh, Boyolali: Evaluasi Pengalaman Pengunjung Menggunakan Kerangka *Outsideness–Insideness*

Seno Budhi Ajar^{1*}

¹Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia, senobudhiajar@staff.uns.ac.id

*Corresponding Author: senobudhiajar@staff.uns.ac.id

Abstract: *Dukuh Village, Banyudono District, Boyolali Regency, possesses a rich cultural heritage landscape encompassing Umbul Pengging as a provincial-level heritage site, the Ki Ageng Handayaningrat Tomb Complex, Kothekan Lesung performing arts, and historical narratives of the Kasunanan Surakarta Hadiningrat. However, tourism development in the village has remained predominantly centred on water-based recreational activities, leaving its educational heritage tourism potential largely underutilised. This study aims to design educational heritage tourism attractions through a cognitive–experiential approach and to evaluate visitor experience quality through field trials. The study employs a sequential mixed-methods design: focus group discussions with local stakeholders to operationalise the outsideness dimension, and a structured questionnaire administered to 40 local students to measure insideness. Visitor trials were conducted in two phases: the first emphasised instructional activities without recreational components, while the second integrated umbul swimming into the tourism package. Results indicate a significant improvement in emotional and embodied insideness between phases, with the overall insideness score increasing from 3.04 to 3.54 on a four-point scale. The study concludes that meaningful heritage experiences require a balance between educational content and place-relevant recreational engagement, alongside active community participation in attraction planning.*

Keywords: *Heritage Tourism, Educational Tourism, Insideness-Outsideness, Village Tourism Development, Community Participation*

Abstrak: Desa Dukuh, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali, memiliki lanskap warisan budaya yang kaya, meliputi Umbul Pengging sebagai situs cagar budaya tingkat provinsi, Kompleks Makam Ki Ageng Handayaningrat, seni pertunjukan Kothekan Lesung, serta narasi sejarah Kasunanan Surakarta Hadiningrat. Namun demikian, pengembangan pariwisata di desa ini masih didominasi oleh aktivitas rekreasi berbasis air, sehingga potensi pariwisata warisan edukatif belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang atraksi pariwisata warisan edukatif melalui pendekatan kognitif-eksperiensial serta mengevaluasi kualitas pengalaman pengunjung melalui uji coba lapangan. Penelitian menggunakan desain *mixed methods* sekuensial, dengan diskusi kelompok terfokus bersama pemangku kepentingan lokal untuk mengoperasionalkan dimensi *outsideness*, serta kuesioner

terstruktur kepada 40 siswa lokal untuk mengukur dimensi *insideness*. Uji coba pengunjung dilakukan dalam dua tahap: tahap pertama menitikberatkan pada aktivitas instruksional tanpa komponen rekreasi, sedangkan tahap kedua mengintegrasikan aktivitas berenang di umbul dalam paket wisata. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada dimensi *insideness* emosional dan *embodied* antara kedua tahap, dengan skor *insideness* keseluruhan meningkat dari 3,04 menjadi 3,54 pada skala empat poin. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengalaman warisan yang bermakna memerlukan keseimbangan antara konten edukatif dan keterlibatan rekreasi yang relevan dengan karakter tempat, disertai partisipasi aktif masyarakat dalam perencanaan atraksi.

Kata Kunci: Pariwisata Warisan, Pariwisata Edukatif, *Insideness-Outsideness*, Pengembangan Desa Wisata, Partisipasi Masyarakat

PENDAHULUAN

Pariwisata warisan (*heritage tourism*) telah berkembang menjadi salah satu segmen industri pariwisata global yang paling pesat, memberikan peluang bagi destinasi untuk memanfaatkan sumber daya sejarah, budaya, dan alam sebagai aset strategis dalam pembangunan berkelanjutan (Timothy & Boyd, 2003; UNWTO, 2019). Di negara berkembang, pariwisata warisan memiliki peran signifikan dalam mendukung perekonomian lokal, melestarikan identitas budaya, serta memperkuat pemberdayaan masyarakat melalui partisipasi aktif penduduk dalam pengelolaan pariwisata (Nuryanti, 1996; Okazaki, 2008). Integrasi antara sumber daya alam dan warisan budaya takbenda, termasuk tradisi lisan, praktik ritual, dan narasi historis, semakin memperluas cakupan konseptual dan praktik pariwisata warisan sebagai wahana pembangunan ekonomi sekaligus keberlanjutan budaya (Janssen, Luiten, Renes, & Stegmeijer, 2017; Smith, 2006).

Desa Dukuh yang terletak di Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah, merupakan contoh kasus yang relevan dalam konteks tersebut. Desa ini berada di lereng utara Gunung Merapi dan memiliki sumber daya air melimpah berupa tujuh mata air alami (umbul), yaitu Umbul Temanten, Umbul Dhudha, Umbul Tirtomarto, Umbul Penceran, Umbul Ngabean, Umbul Pengging, dan Umbul Sungsang. Di antara umbul tersebut, Umbul Pengging telah ditetapkan sebagai cagar budaya tingkat provinsi karena memiliki fungsi historis sebagai tempat pemandian dan peristirahatan Raja Paku Buwono X dari Kasunanan Surakarta Hadiningrat (Data Pokok Kebudayaan, 2025).

Selain kekayaan alamnya, desa ini memiliki berbagai aset budaya bersejarah seperti Alun-Alun Pengging, Makam Ki Ageng Handyaningrat sebagai situs wisata religi, Kandang Kebo Bule, seni pertunjukan tradisional Kothekan Lesung, serta Pasar Burung Pengging yang telah menjadi pusat interaksi sosial sejak awal abad ke-20 pada masa pemerintahan Sri Susuhunan Paku Buwono X (Fadlila, 2012). Keseluruhan elemen tersebut membentuk lanskap warisan yang unik, di mana sumber daya alam, tradisi hidup, dan memori historis berinteraksi menghasilkan potensi pariwisata multidimensional.

Perkembangan Desa Dukuh sebagai destinasi wisata menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam beberapa dekade terakhir. Berbagai umbul telah dikembangkan sebagai destinasi wisata air dan rekreasi melalui model tata kelola kolaboratif antara Badan Usaha Milik Desa (BUMDes), Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis), pemerintah daerah, dan sektor swasta (Pratama, Trisiana, Yulianto, & Risang Wahyudi, 2024; Walyoto, 2019). Kemitraan ini berkontribusi pada peningkatan infrastruktur dan pengalaman wisatawan, sekaligus menjaga keberlanjutan sosial budaya melalui integrasi kearifan lokal dalam pengelolaan pariwisata (Blackstock, 2005; Okazaki, 2008). Namun demikian, dominasi wisata rekreasi berbasis air telah menimbulkan ketidakseimbangan struktural dalam strategi pengembangan pariwisata

desa. Prioritas pada wisata rekreasi yang berpusat pada umbul menyebabkan terpinggirkannya fungsi edukatif dan warisan budaya yang sebenarnya telah direncanakan sejak awal tahun 2000-an (Susanto, 2025). Dampaknya, manfaat ekonomi pariwisata lebih terkonsentrasi di wilayah Umbulsari, sementara kawasan kaya warisan seperti Kompleks Makam Ki Ageng Handayaniingrat dan Alun-Alun Pengging relatif kurang berkembang. Ketimpangan spasial dan fungsional ini menjadi tantangan serius bagi pemerataan manfaat ekonomi sekaligus pelestarian warisan budaya takbenda (Hall & Lew, 2009; Timothy & Boyd, 2003).

Dalam konteks tersebut, pengembangan pariwisata warisan edukatif menjadi strategi penyeimbang yang mendesak. Pariwisata edukatif didefinisikan sebagai bentuk wisata di mana pembelajaran dan pengayaan budaya menjadi motivasi utama selain rekreasi (Cooper, 2003; Poria, Butler, & Airey, 2003). Pendekatan ini memungkinkan reintroduksi nilai-nilai historis peradaban Kasunanan Surakarta Hadiningrat kepada berbagai segmen pengunjung, khususnya generasi muda sebagai agen transmisi budaya jangka panjang. Selain itu, pariwisata warisan edukatif dapat memperluas distribusi spasial aktivitas wisata sehingga manfaat ekonomi lebih merata (Cuccia & Rizzo, 2011; Janssen et al., 2017).

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama. Pertama, merancang serangkaian atraksi pariwisata berbasis warisan edukatif melalui pendekatan kolaboratif antara pemerintah desa, Pokdarwis, dan fasilitator akademik untuk membangun narasi edukatif yang bermakna pada setiap situs warisan. Kedua, mengevaluasi hasil pengalaman wisata anak-anak melalui uji coba lapangan secara empiris.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan kerangka teoritik kognitif-eksperiensial dalam pengembangan atraksi warisan. Secara khusus, penelitian ini mengintegrasikan konsep *outsideness–insideness* Relph (2008) dengan kerangka analisis Poria et al (2003) mengenai persepsi, motivasi, dan kepuasan wisatawan dalam konteks pariwisata warisan. Sintesis teoritik ini menghasilkan model desain atraksi warisan edukatif yang berbasis empiris sekaligus memperluas pemahaman konseptual tentang bagaimana keterlibatan perseptual dan emosional wisatawan meningkatkan kebermaknaan pengalaman warisan. Dengan mengoperasionalkan *outsideness* melalui FGD kualitatif dan *insideness* melalui pengukuran kuantitatif keterikatan generasi muda, penelitian ini menawarkan pendekatan metodologis integratif dalam desain partisipatif atraksi warisan.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *mixed methods* sekuensial (Creswell & Plano Clark, 2017). Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengoperasionalkan dimensi *outsideness* melalui Diskusi Kelompok Terfokus (*Focus Group Discussion/FGD*) bersama para pemangku kepentingan lokal. Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur dimensi *insideness* melalui penyebaran kuesioner terstruktur kepada generasi muda setempat.

Kedua pendekatan tersebut berlandaskan integrasi kerangka teoretis kontinum *outsideness–insideness* dari Relph (2008) dan kerangka pariwisata warisan dari Poria et al (2003), yang memandang pengalaman warisan sebagai konstruksi yang dipengaruhi oleh sejauh mana pengunjung merasakan keterhubungan personal maupun kolektif terhadap warisan budaya suatu situs.

Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Desa Dukuh, Kecamatan Banyudono, Kabupaten Boyolali, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Desa ini dipilih karena memiliki aset warisan budaya yang signifikan, antara lain Umbul Pengging sebagai situs cagar budaya tingkat provinsi, Kompleks Makam Ki Ageng Handayaniingrat, seni pertunjukan tradisional Kothekan Lesung, serta folklor yang berkaitan dengan Sunan Pakubuwono X. Selain itu, terdapat kecenderungan ketimpangan

pengembangan pariwisata yang lebih berorientasi pada rekreasi dibandingkan fungsi edukatif warisan budaya (Susanto, 2025). Pengumpulan data dilakukan pada periode Januari hingga Agustus 2024.

Pengumpulan Data Kualitatif: Operasionalisasi Dimensi *Outsideness*

Sebanyak tiga sesi FGD dilaksanakan dengan 18 partisipan yang dipilih secara purposif, terdiri atas perangkat pemerintah desa ($n = 4$), anggota Kelompok Sadar Wisata/Pokdarwis ($n = 8$), juru kunci situs warisan ($n = 3$), serta fasilitator akademik ($n = 3$).

Setiap sesi berlangsung selama 90–120 menit dan menggunakan panduan diskusi terstruktur yang mencakup tiga aspek utama, yaitu:

1. Persepsi mengenai signifikansi dan autentisitas warisan budaya;
2. Struktur narasi yang dianggap tepat untuk audiens eksternal;
3. Tantangan dalam menerjemahkan pengetahuan lokal menjadi konten yang komunikatif bagi pengunjung.

Seluruh sesi direkam secara audio, ditranskripsikan secara verbatim, dan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik.

Salah satu pernyataan partisipan menggambarkan prioritas komunitas terhadap warisan budaya sebagai berikut:

"Jika pariwisata di Dukuh hanya dikembangkan untuk menarik keramaian tanpa narasi, maka esensi budayanya akan hilang. Sejarah dan tradisi harus menjadi yang utama." (Partisipan FGD, Pokdarwis, 2024).

Pernyataan tersebut mencerminkan prinsip Timothy & Boyd (2003) bahwa nilai budaya lokal harus menjadi inti dalam perencanaan destinasi warisan, serta sejalan dengan pandangan Nuryanti (1996) yang memposisikan situs warisan sebagai arena pembentukan identitas, bukan sekadar objek wisata pasif.

Pengumpulan Data Kuantitatif: Operasionalisasi Dimensi *Insideness*

Kuesioner terstruktur diberikan kepada 40 siswa lokal tingkat sekolah dasar kelas atas dan sekolah menengah pertama, yang dipilih karena perannya sebagai pewaris budaya sekaligus agen potensial transmisi nilai warisan. Instrumen penelitian terdiri atas 18 butir pernyataan yang terbagi dalam tiga subskala, yaitu:

1. Pengetahuan terhadap sejarah dan folklor lokal;
2. Keterikatan emosional terhadap situs warisan;
3. Persepsi relevansi warisan terhadap identitas diri.

Setiap butir dinilai menggunakan skala Likert empat poin (1 = Sangat Tidak Setuju; 4 = Sangat Setuju). Uji reliabilitas menunjukkan konsistensi internal yang memadai pada seluruh subskala ($\alpha = 0,76\text{--}0,81$). Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan profil awal tingkat *insideness* generasi muda terhadap warisan Desa Dukuh.

Perancangan Atraksi Secara Kolaboratif

Berdasarkan temuan FGD, dikembangkan empat tipologi atraksi melalui proses *co-design* partisipatif yang melibatkan seluruh kelompok pemangku kepentingan. Setiap tipologi dirancang untuk mengaktivasi dimensi *insideness* tertentu, baik kognitif, emosional, maupun embodied (pengalaman indrawi dan fisik), sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tipologi Atraksi dan Dimensi *Insideness* yang Ditargetkan

Jenis Atraksi	Aktivitas Utama			Dimensi <i>Insideness</i>
Penghormatan dan Ritual Warisan	Kunjungan makam Handayani	Ki Ageng dengan pemandu; etika		Kognitif + Emosional

	berpakaian; narasi garis keturunan kerajaan		
Permainan Tradisional dan Warisan Takbenda	Permainan congklak, gobak sodor, egrang; demonstrasi Kothekan Lesung	Embodied Emosional	+
Kearifan Lokal dan Pembelajaran Lingkungan	Tur ekologi umbul; sistem irigasi tradisional; jelajah mata pencaharian pertanian	Kognitif + Embodied	
Folklor dan Memori Budaya	Cerita lisan legenda Kebo Bule; narasi sejarah Sunan Pakubuwono X	Kognitif + Emosional	

Keempat tipologi tersebut diintegrasikan dalam paket tur warisan edukatif satu hari dengan alur aktivitas berurutan, dilengkapi materi interpretatif, narasi oleh juru kunci, serta komponen partisipatif berbasis praktik langsung. Proses desain melalui tiga kali putaran evaluasi untuk memastikan akurasi budaya dan koherensi edukatif, sesuai prinsip pariwisata berbasis masyarakat.

Evaluasi Pengalaman Pengunjung: Uji Coba Dua Tahap

Dua tahap uji coba berturut-turut dilaksanakan dengan siswa sekolah dasar kelas 4–6 dari Kecamatan Banyudono. Kelompok ini dipilih karena citra awal mereka terhadap Desa Dukuh sangat identik dengan wisata rekreasi air, sehingga memungkinkan pengamatan proses transisi dari *outsideness* menuju *insideness* melalui program edukatif yang dirancang.

Pada Tahap I ($n = 40$; rata-rata usia 10,7 tahun), paket wisata difokuskan pada aktivitas instruksional seperti lokakarya pembuatan layang-layang, kunjungan situs dengan pemandu, serta demonstrasi Kothekan Lesung. Aktivitas berenang di umbul tidak disertakan.

Pada Tahap II ($n = 40$; rata-rata usia 10,9 tahun), paket direvisi dengan mengintegrasikan aktivitas berenang di umbul pada pertengahan program, sehingga menciptakan pengalaman imersif secara indrawi dan afektif yang selaras dengan ekspektasi awal pengunjung terhadap destinasi.

Kepuasan dan keterlibatan pengalaman diukur menggunakan kuesioner skala Likert empat poin pada tiga dimensi *insideness*: keterlibatan kognitif, keterikatan emosional, dan keterlibatan embodied/indrawi. Selain itu, dikumpulkan umpan balik tertulis terbuka untuk menangkap dimensi pengalaman secara kualitatif.

Hasil menunjukkan peningkatan distribusi kepuasan dan skor rata-rata *insideness* pada seluruh dimensi, dengan skor keseluruhan meningkat dari 3,04 pada Tahap I menjadi 3,54 pada Tahap II.

Integrasi dan Validasi Data

Data kuantitatif dan kualitatif diintegrasikan menggunakan metode *joint display* (Guetterman, Fetter, & Creswell, 2015) untuk memungkinkan perbandingan sistematis pola konvergensi antar tahap dan antar sumber data. Triangulasi metodologis dilakukan untuk memperkuat validitas konstruk dimensi *insideness* sebagai kerangka evaluatif dalam pengembangan pariwisata warisan edukatif (Denzin & Lincoln, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Representasi Warisan oleh Komunitas dan Konstruksi Outsideness

Analisis tematik terhadap data FGD menghasilkan tiga tema dominan, yaitu: (1) signifikansi dan autentisitas warisan, (2) struktur narasi yang dipandang tepat untuk audiens eksternal, dan (3) tantangan dalam memediasi pengetahuan lokal bagi pengunjung non-lokal. Ringkasan tema beserta implikasi desain atraksi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Tematik FGD: Representasi Warisan dan Implikasi Desain Atraksi

Tema	Temuan Kunci	Implikasi bagi Desain Atraksi
Signifikansi & Autentisitas Warisan	Para pemangku kepentingan secara konsisten memprioritaskan integritas historis dan kedalaman narasi dibanding kemasan komersial.	Atraksi harus menonjolkan narasi historis spesifik lokasi (garis keturunan kerajaan, keterhubungan leluhur), bukan folklor generik.
Struktur Narasi untuk Audiens Eksternal	Terdapat preferensi pada penceritaan berlapis: dimulai dari objek atau tempat yang kasat mata, kemudian berlanjut pada makna simbolik dan mitologis.	Rangkaian tur disusun dari warisan yang dapat diamati (makam, umbul) menuju warisan takbenda (legenda, ritual), sehingga <i>outsideness</i> bertahap menuju <i>insideness</i> .
Tantangan Mediasi Pengetahuan	Muncul ketegangan antara menjaga kesakralan dan membuat konten mudah dipahami; para juru kunci khawatir makna sakral menjadi sepele.	Narasi yang dipimpin juru kunci dipertahankan sebagai moda interpretasi utama; partisipasi pengunjung dibingkai sebagai keterlibatan terpandu yang penuh hormat.

Catatan: Disarikan dari analisis tematik tiga sesi FGD (n = 18) dengan prosedur Braun & Clarke (2006).

Pada ketiga sesi FGD, para pemangku kepentingan secara konsisten menolak desain atraksi yang semata-mata berorientasi pasar dan spektakel, dan lebih mengutamakan integritas naratif serta kedalaman budaya. Temuan ini menguatkan kajian-kajian tentang tata kelola pariwisata warisan berbasis komunitas yang menegaskan bahwa ketika komunitas tuan rumah memegang otoritas representasi terhadap warisannya, destinasi cenderung memiliki autentisitas budaya lebih tinggi dan pengalaman pengunjung yang lebih bermakna (Blackstock, 2005; Okazaki, 2008; Timothy & Boyd, 2003). Seorang perwakilan Pokdarwis menegaskan posisi ini sebagai berikut:

“Jika pariwisata di Dukuh hanya dikembangkan untuk menarik keramaian tanpa narasi, maka esensi budayanya akan hilang. Sejarah dan tradisi harus menjadi yang utama, baru kemudian dapat dikemas untuk pengunjung.” (Partisipan FGD, Pokdarwis, 2024).

Para juru kunci situs juga menekankan risiko trivialisasi ruang sakral apabila partisipasi pengunjung tidak dibatasi secara memadai. Kekhawatiran ini kemudian memengaruhi keputusan desain untuk mempertahankan narasi yang dipimpin juru kunci sebagai moda interpretasi utama, serta membingkai keterlibatan pengunjung sebagai partisipasi terpandu yang penuh penghormatan, bukan re-enactment yang bersifat performatif. Salah satu juru kunci menjelaskan:

“Makam ini bukan sekadar tempat dikunjungi, tetapi ruang untuk belajar hormat dan sejarah leluhur. Jika pengunjung memahami ini, pengalaman mereka menjadi lebih bermakna.” (Partisipan FGD, Juru Kunci, 2024).

Secara konseptual, temuan ini memperluas kerangka Poria et al (2003) yang cenderung memandang *outsideness* sebagai karakteristik di sisi pengunjung, dengan menunjukkan bahwa komunitas tuan rumah secara aktif membangun dan mengkurasi *outsideness* sebagai praktik representasional. Dengan kata lain, komunitas Desa Dukuh tidak sekadar merespons ekspektasi pengunjung, melainkan merumuskan syarat-syarat bagaimana warisan mereka “ditemui” dan dipahami pihak luar. Hal ini mencerminkan bentuk determinasi kultural yang sejalan dengan prinsip pariwisata berbasis komunitas (Blackstock, 2005; Okazaki, 2008). Temuan ini juga beririsan dengan gagasan MacCannell (1976) mengenai “autentisitas yang dipentaskan” (*staged authenticity*), serta sejalan dengan argumentasi Nuryanti (1996) bahwa situs warisan berfungsi sebagai arena pembentukan identitas, bukan objek kunjungan pasif. Dengan demikian, *outsideness* di Desa Dukuh bukan sesuatu yang dipaksakan dari luar, melainkan

diproduksi secara refleksif melalui otoritas naratif komunitas dalam mengarahkan pengalaman dan interpretasi lanskap budaya.

Baseline Insideness Warisan pada Generasi Muda Lokal

Analisis deskriptif kuesioner ($n = 40$ siswa lokal) menunjukkan skor baseline *insideness* keseluruhan pada tingkat sedang ($M = 2,89$; $SD = 0,46$). Temuan ini mengindikasikan bahwa generasi muda memiliki relasi yang sedang berkembang, namun belum sepenuhnya kuat terhadap warisan Desa Dukuh. Hasil per subskala ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Skor Baseline *Insideness* Warisan pada Generasi Muda Lokal ($n = 40$)

Subskala	M	SD	Tinggi $\geq 3,00$ (%)	Rendah $< 2,50$ (%)
Pengetahuan Sejarah Lokal & Folklor	2,61	0,54	38%	22%
Keterikatan Emosional pada Situs Warisan	2,93	0,48	55%	10%
Relevansi Warisan terhadap Identitas Diri	3,12	0,41	68%	5%
Baseline <i>Insideness</i> Keseluruhan	2,89	0,46	-	-

Catatan: Item dinilai dengan skala Likert empat poin (1 = Sangat Tidak Setuju; 4 = Sangat Setuju).

Subskala dengan nilai terendah adalah pengetahuan sejarah lokal dan folklor ($M = 2,61$), di mana hanya 38% responden berada pada kategori tinggi. Defisit pengetahuan ini penting, mengingat Desa Dukuh memiliki lanskap budaya historis yang kaya, termasuk warisan Kasunanan Surakarta Hadiningrat, legenda Kebo Bule, serta signifikansi seremonial Umbul Pengging (Data Pokok Kebudayaan, 2025). Kesenjangan antara kekayaan warisan yang tersedia dan keterinternalisasian yang terbatas pada generasi muda menguatkan temuan studi sebelumnya bahwa melemahnya transfer pengetahuan lintas generasi merupakan ancaman utama bagi keberlanjutan warisan budaya hidup di destinasi pedesaan yang berkembang cepat (Janssen et al., 2017; Smith, 2006).

Sebaliknya, subskala relevansi warisan terhadap identitas diri memiliki skor tertinggi ($M = 3,12$), yang menunjukkan bahwa siswa mengakui pentingnya warisan bagi identitas komunitas, meskipun pengetahuan faktual tentang detail sejarah belum kuat. Pola ini sejalan dengan Poria et al (2003) yang menegaskan bahwa *insideness* tidak selalu bertumpu pada pengetahuan faktual, melainkan dapat berakar pada afinitas identitas yang bersifat afektif. Dengan demikian, program wisata dapat memanfaatkan orientasi afektif tersebut dan memperdalamnya melalui keterlibatan pengalaman (*experiential engagement*).

Temuan baseline ini menjadi dasar bagi penyusunan komponen atraksi yang menekankan narasi secara intensif, khususnya pada tipologi folklor dan memori budaya, yaitu penceritaan lisan tentang Kebo Bule dan Sunan Pakubuwono X. Strategi ini diposisikan untuk menjembatani kekurangan pengetahuan sekaligus mengaktivasi keterikatan emosional yang telah ada. Pendekatan tersebut menguatkan dokumentasi Walyoto (2019) tentang nilai kultural laten Umbul Pengging sebagai sumber belajar yang belum optimal, serta memperluas temuan Pratama et al (2024) bahwa kolaborasi multi-pemangku kepentingan merupakan prasyarat untuk mengoptimalkan potensi Desa Dukuh melampaui wisata air.

Desain Atraksi: Menerjemahkan Warisan menjadi Pembelajaran Eksperiensial

Proses *co-design* partisipatif menghasilkan empat tipologi atraksi yang masing-masing diselaraskan dengan dimensi *insideness* tertentu. Permainan tradisional (congklak, gobak sodor, egrang) dan demonstrasi Kothekan Lesung dirancang sebagai pengalaman warisan yang bersifat performatif. Hal ini sejalan dengan Smith (2006) yang menekankan bahwa warisan takbenda bertahan melalui praktik budaya keseharian yang dijalankan, bukan semata melalui pelestarian yang statis. Tur ekologi umbul dan jelajah mata pencaharian pertanian juga

mengaktivasi pengetahuan ekologis lokal sebagai wahana pembentukan *insideness* kognitif sekaligus embodied. Seorang pengelola wisata menegaskan:

“*Permainan tradisional paling mudah untuk mengenalkan budaya kepada anak-anak dan pengunjung. Mereka bermain, tetapi sekaligus belajar sejarah sosial desa.*” (Partisipan FGD, Pokdarwis, 2024).

Sementara itu, perangkat desa menekankan makna umbul dalam konteks penghidupan lokal:

“*Umbul bukan hanya sumber air; ia bagian dari cara orang Dukuh hidup. Itu cerita yang ingin kami dipahami pengunjung.*” (Partisipan FGD, Perangkat Desa, 2024).

Pernyataan-pernyataan ini menunjukkan bahwa proses *co-design* berhasil menerjemahkan tema-tema *outsideness* dari FGD menjadi tipologi atraksi yang tetap menjaga kedalaman budaya namun dapat diakses pengunjung non-lokal dan pengunjung usia anak. Temuan ini sejalan dengan konseptualisasi Janssen et al (2017) yang memandang warisan sebagai wahana transmisi pengetahuan sosial dan nilai budaya lintas generasi. Selain itu, hasil ini juga menguatkan argumentasi bahwa kolaborasi pemangku kepentingan merupakan faktor kunci dalam menjaga keberlanjutan warisan takbenda wilayah Pengging (Mesrantia, 2024). Penyertaan atraksi berbasis narasi yang berpusat pada mitologi Kebo Bule serta kisah historis kerajaan juga memperluas pendekatan partisipatif (Pratama et al., 2024), yaitu menggeser kolaborasi dari sekadar pembangunan infrastruktur menuju ranah produksi makna budaya (*cultural meaning-making*).

Pengalaman Pengunjung Tahap I: Peningkatan Kognitif dan Defisit *Embodied*

Data kepuasan Tahap I (n = 40) menunjukkan respons kuat pada keterlibatan kognitif (82,5% puas atau sangat puas), namun skor keterikatan emosional (75%) dan keterlibatan embodied (55%) relatif lebih rendah. Secara keseluruhan, 57,5% siswa menyatakan sangat puas.

Tabel 4. Distribusi Kepuasan Pengunjung Tahap I-Desain Dominan Instruksional (n = 40)

Dimensi	Sangat Puas (4)	Puas (3)	Sedang (2)	Tidak Puas (1)
Keterlibatan Kognitif	18 (45%)	15 (37,5%)	7 (17,5%)	0
Keterikatan Emosional	14 (35%)	16 (40%)	10 (25%)	0
Keterlibatan <i>Embodied</i>	10 (25%)	12 (30%)	15 (37,5%)	3 (7,5%)
Kepuasan Keseluruhan	23 (57,5%)	12 (30%)	5 (12,5%)	0

Catatan: Skala empat poin: 4 = Sangat Puas; 3 = Puas; 2 = Cukup Puas; 1 = Tidak Puas.

Umpan balik terbuka menunjukkan dua sumber ketidakpuasan yang konsisten: (1) kelelahan fisik akibat rangkaian aktivitas yang padat pembelajaran, dan (2) kuatnya ekspektasi yang tidak terpenuhi karena tidak ada aktivitas berenang di umbul. Ketidakselarasan pengalaman ini penting secara teoretis. Para siswa datang dengan citra destinasi pra-kunjungan yang kuat, yaitu mengasosiasikan Desa Dukuh dengan rekreasi air. Citra ini merupakan manifestasi *outsideness* sebagaimana dijelaskan (Relph, 2008) ketika aktivitas berenang ditiadakan, muncul disonansi struktural antara citra pra-kunjungan dan rancangan program di lokasi.

Penelitian tentang pembentukan citra destinasi secara konsisten menunjukkan bahwa pengalaman pengunjung yang positif tidak hanya ditentukan oleh kualitas masing-masing atraksi, tetapi oleh kesesuaian antara ekspektasi pra-kunjungan dan pengalaman di lokasi. Hasil Tahap I mengonfirmasi hal tersebut: meskipun capaian pembelajaran kognitif kuat, dimensi afektif dan sensori menjadi teredam. Kondisi ini merefleksikan apa yang oleh Relph (2008) disebut sebagai *behavioural outsideness*, yakni keterlibatan aktif terhadap lingkungan tanpa imersi afektif yang memadai atau rasa keterhubungan mendalam dengan tempat.

Pengalaman Pengunjung Tahap II: Desain Terintegrasi dan Pendalaman *Insideness*

Setelah aktivitas berenang di umbul diintegrasikan pada pertengahan program, Tahap II (n = 40) menunjukkan peningkatan yang substansial pada seluruh dimensi *insideness* (Tabel 5 dan Tabel 6).

Tabel 5. Distribusi Kepuasan Pengunjung Tahap II-Desain Experiensial Terintegrasi (n = 40)

Dimensi	Sangat Puas (4)	Puas (3)	Sedang (2)	Tidak Puas (1)
Keterlibatan Kognitif	22 (55%)	13 (32,5%)	5 (12,5%)	0
Keterikatan Emosional	25 (62,5%)	12 (30%)	3 (7,5%)	0
Keterlibatan <i>Embodied</i>	28 (70%)	9 (22,5%)	3 (7,5%)	0
Kepuasan Keseluruhan	31 (77,5%)	9 (22,5%)	0	0

Tabel 6. Perbandingan Skor Rerata *Insideness*: Tahap I vs. Tahap II

Dimensi <i>Insideness</i>	Tahap I (M)	Tahap II (M)	Perubahan (Δ)
Kognitif	3,28	3,43	+0,15
Emosional	3,10	3,55	+0,45
<i>Embodied</i>	2,73	3,63	+0,90
Skor <i>Insideness</i> Keseluruhan	3,04	3,54	+0,50

Catatan: Skala empat poin. Δ = rerata Tahap II dikurangi rerata Tahap I.

Dimensi *embodied insideness* mencatat peningkatan terbesar ($\Delta = +0,90$), disusul dimensi emosional ($\Delta = +0,45$), sedangkan dimensi kognitif relatif stabil ($\Delta = +0,15$). Skor *insideness* keseluruhan meningkat dari 3,04 menjadi 3,54, atau naik 0,50 poin. Pola perubahan yang asimetris ini memiliki implikasi teoretis penting. Pertama, temuan ini menantang model pariwisata edukatif yang semata-mata instruksional dan cenderung menempatkan transfer pengetahuan sebagai indikator utama kualitas program. Hasil penelitian justru menunjukkan bahwa pembelajaran warisan yang bermakna, khususnya pada pengunjung usia anak, lebih efektif ketika konten kognitif ditempatkan dalam arsitektur pengalaman yang juga mengaktivasi indera dan mendorong identifikasi emosional dengan tempat. Temuan ini konsisten dengan kerangka *experience economy* serta penjelasan fenomenologis mengenai pembentukan *insideness*.

Peran umbul sebagai situs rekreasi sekaligus aset warisan yang sarat makna menjadi temuan yang sangat instruktif. Kajian sebelumnya telah menegaskan Umbul Pengging sebagai penggerak ekonomi pariwisata lokal (Walyoto, 2019) sekaligus situs cagar budaya tingkat provinsi. Penelitian ini memperluas bukti tersebut dengan menunjukkan bahwa umbul juga berfungsi sebagai “jangkar relasional” dalam pengalaman warisan: elemen yang menjembatani asosiasi rekreasi yang telah dimiliki pengunjung dengan makna budaya-historis yang melekat pada lanskap warisan di sekitarnya. Temuan ini sejalan dengan teori citra destinasi Baloglu dan Baloglu & McCleary (1999) yang menekankan bahwa citra destinasi yang positif dan autentik lahir dari konvergensi evaluasi kognitif dan respons afektif. Ketika umbul ditiadakan (Tahap I), disonansi afektif menekan *insideness* keseluruhan; ketika diintegrasikan (Tahap II), umbul memicu dimensi emosional dan embodied sehingga pembelajaran kognitif menjadi tertanam secara pengalaman, bukan sekadar dipahami secara abstrak.

Hasil ini juga memperkuat argumen Poria et al (2003) bahwa inti pariwisata warisan tidak terletak pada keberadaan fisik situs semata, melainkan pada sejauh mana pengunjung membangun keterhubungan personal dan emosional terhadap warisan yang mereka temui. Data Tahap II menunjukkan keterhubungan tersebut tidak terbentuk melalui observasi pasif atau instruksi saja, tetapi memerlukan desain pengalaman yang membawa pengunjung pada kontak aktif, sensori, dan afektif dengan lingkungan warisan. Peningkatan skor *insideness* keseluruhan (3,04 menjadi 3,54) juga menjadi bukti empiris atas hipotesis desain utama penelitian ini: integrasi komponen rekreasi dan edukasi menghasilkan pengalaman warisan yang lebih dalam

dibanding jika keduanya dipisahkan. Dalam konteks tata kelola destinasi, temuan ini memperkuat kerangka kolaborasi pemangku kepentingan yang didokumentasikan dalam studi-studi terbaru, dengan menegaskan bahwa kolaborasi tersebut dapat diterjemahkan menjadi peningkatan kualitas pengalaman pengunjung yang terukur.

Dari perspektif manajemen destinasi, temuan ini memiliki implikasi langsung terhadap strategi pengembangan Desa Dukuh. Dokumentasi Susanto (2025) mengenai pergeseran historis dari orientasi edukatif menuju rekreasi di kawasan Umbul Pengging serta terkonsentrasinya manfaat ekonomi pada Dusun Umbulsari menunjukkan masalah struktural yang hendak dijawab model terintegrasi ini. Hasil penelitian menegaskan bahwa pariwisata warisan edukatif tidak harus berkompetisi dengan wisata rekreasi; sebaliknya, jika dirancang secara komplementer dan terintegrasi secara pengalaman, pariwisata warisan edukatif dapat meningkatkan pengalaman pengunjung sekaligus mengaktivasi aset warisan yang selama ini kurang dimanfaatkan. Hal ini sejalan dengan konseptualisasi Janssen et al (2017) yang memandang warisan sebagai sektor (penghasil nilai ekonomi) sekaligus vektor (penggerak transformasi sosial dan spasial), serta menempatkan temuan penelitian ini sebagai kontribusi praktis untuk distribusi manfaat pariwisata yang lebih adil dan berkelanjutan di seluruh ruang Desa Dukuh.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan pariwisata warisan edukatif di Desa Dukuh paling efektif ketika komponen rekreasi dan pembelajaran budaya dirancang sebagai elemen yang saling menguatkan, bukan dipisahkan secara struktural. Uji coba pengunjung dua tahap membuktikan bahwa program yang semata-mata bersifat instruksional, meskipun mampu menghasilkan keterlibatan kognitif yang kuat, belum memadai untuk membentuk pengalaman warisan yang mendalam pada segmen pengunjung usia anak. Integrasi aktivitas rekreasi yang relevan dengan karakter tempat, khususnya berenang di umbul, terbukti meningkatkan insideness emosional dan embodied secara signifikan, sehingga skor insideness keseluruhan naik sebesar 0,50 poin pada skala empat poin antara Tahap I dan Tahap II. Temuan ini menegaskan bahwa pengalaman warisan yang bermakna bagi pengunjung muda mensyaratkan arsitektur pengalaman yang mengintegrasikan sensasi, afeksi, dan kognisi secara simultan dan saling menopang. Selain itu, proses co-design partisipatif memperlihatkan bahwa komunitas tuan rumah bukanlah penerima pasif perencanaan pariwisata, melainkan aktor yang secara aktif menyusun kerangka representasi melalui mana warisan mereka dihadirkan dan dipahami. Hal ini memperluas model teoretik outsidersness–insideness yang selama ini dominan melihatnya dari perspektif pengunjung, dengan memasukkan agensi kuratorial komunitas dalam mengkonstruksi pengalaman warisan.

Secara praktis, implikasi penelitian ini relevan bagi pengelola destinasi warisan, pembuat kebijakan daerah, dan praktisi pariwisata berbasis komunitas di Desa Dukuh maupun konteks serupa. Model kognitif-eksperiensial yang dikembangkan dalam penelitian ini menyediakan kerangka yang dapat direplikasi untuk mengintegrasikan pariwisata edukatif dan rekreasi pada destinasi yang selama ini cenderung mengutamakan pengembangan berbasis amenitas dibanding pemanfaatan aset warisan. Dengan mengaktivasi keseluruhan sumber daya warisan desa, baik yang berwujud maupun takbenda mulai dari Kompleks Makam Ki Ageng Handayaningrat dan Alun-Alun Pengging hingga permainan tradisional dan folklor kerajaan pariwisata warisan edukatif berpotensi memperdalam pengalaman pengunjung sekaligus mendorong distribusi manfaat ekonomi yang lebih merata di seluruh wilayah desa. Dengan demikian, model ini dapat menjadi respons terhadap konsentrasi pendapatan pariwisata pada wilayah Dusun Umbulsari sebagaimana didokumentasikan dalam kajian sebelumnya. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji dampak jangka panjang model ini terhadap retensi pengetahuan warisan pada pengunjung muda, mengeksplorasi penerapannya pada

destinasi pedesaan kaya warisan lainnya di Indonesia, serta mengkaji peran perangkat interpretasi digital dalam memperluas transisi outsidersness menuju insidersness yang melampaui pengalaman kunjungan di lokasi.

REFERENSI

- Baloglu, S., & McCleary, K. W. (1999). A model of destination image formation. *Annals of Tourism Research*, 26(4), 868–897. Retrieved from <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0160738399000304>
- Blackstock, K. (2005). A critical look at community based tourism. *Community Development Journal*, 40(1), 39–49. Retrieved from <https://academic.oup.com/cdj/article-lookup/doi/10.1093/cdj/bsi005>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. Retrieved from <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1191/1478088706qp063oa>
- Cooper, C. P. . (2003). *Managing educational tourism*. Channel View Publications. Retrieved February 19, 2026, from https://books.google.com/books/about/Managing_Educational_Tourism.html?id=YFPd2r3sqCoC
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2017). *Designing and Conducting Mixed Methods Research. Organizational Research Methods* (Vol. 12). SAGE Publications. Retrieved February 5, 2026, from https://books.google.com/books/about/Designing_and_Conducting_Mixed_Methods_R.html?hl=id&id=eTwmDwAAQBAJ
- Cuccia, T., & Rizzo, I. (2011). Tourism seasonality in cultural destinations: Empirical evidence from Sicily. *Tourism Management*, 32(3), 589–595. Retrieved from <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0261517710000920>
- Data Pokok Kebudayaan. (2025). Cagar budaya Umbul Pengging. Kementerian Kebudayaan Republik Indonesia. Retrieved February 19, 2026, from <https://dapobud.kemenbud.go.id/cagar-budaya/cf5f4c09-03fa-457d-bc48-c291b8a30d67>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE Publications. Retrieved February 19, 2026, from <https://us.sagepub.com/en-us/nam/the-sage-handbook-of-qualitative-research/book242504#description>
- Fadlila, N. (2012). *Potensi kawasan Pengging sebagai atraksi wisata minat khusus andalan Kabupaten Boyolali [Undergraduate thesis, Universitas Sebelas Maret]*. Institutional Repository UNS. Retrieved from <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/26174/Potensi-kawasan-pengging-sebagai-atraksi-wisata-minat-khusus-andalan-kabupaten-Boyolali>
- Guetterman, T. C., Fetters, M. D., & Creswell, J. W. (2015). Integrating Quantitative and Qualitative Results in Health Science Mixed Methods Research Through Joint Displays. *The Annals of Family Medicine*, 13(6), 554–561. Retrieved from <http://www.annfammed.org/cgi/doi/10.1370/afm.1865>
- Hall, C. M., & Lew, A. A. (2009). *Understanding and Managing Tourism Impacts: An integrated approach. Understanding and Managing Tourism Impacts: An Integrated Approach*. Routledge Taylor & Francis Group.
- Janssen, J., Luiten, E., Renes, H., & Stegmeijer, E. (2017). Heritage as sector, factor and vector: conceptualizing the shifting relationship between heritage management and spatial planning. *European Planning Studies*, 25(9), 1654–1672. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09654313.2017.1329410>
- MacCannell, D. (1976). *The tourist: A new theory of the leisure class*. Schocken Books.

- Retrieved February 19, 2026, from https://books.google.com/books/about/The_Tourist.html?id=n58YAQAAMAAJ
- Mesrantia. (2024). *Peran stakeholder terhadap lisensi warisan budaya takbenda pada tradisi Sebar Apem Kukus Keong Mas di Pengging, Boyolali 2004–2023*. UIN Salatiga.
- Nuryanti, W. (1996). Heritage and postmodern tourism. *Annals of Tourism Research*, 23(2), 249–260. Retrieved from <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/0160738395000623>
- Okazaki, E. (2008). A Community-Based Tourism Model: Its Conception and Use. *Journal of Sustainable Tourism*, 16(5), 511–529. Retrieved from <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09669580802159594>
- Poria, Y., Butler, R., & Airey, D. (2003). The core of heritage tourism. *Annals of Tourism Research*, 30(1), 238–254. Retrieved from <https://linkinghub.elsevier.com/retrieve/pii/S0160738302000646>
- Pratama, F. A. M. P., Trisiana, A., Yulianto, A., & Risang Wahyudi, M. (2024). Strategi Pemerintah Desa Dukuh dalam Mengoptimalkan Potensi Ekonomi Pariwisata. *kajian Ruang*, 4(2), 171–184.
- Relph, E. (2008). *Place and placelessness*. SAGE. Retrieved February 19, 2026, from https://books.google.com/books/about/Place_and_Placelessness.html?hl=de&id=WIPinAAACAAJ
- Smith, L. (2006). *Uses of heritage*. Routledge. Retrieved February 19, 2026, from https://books.google.com/books/about/Uses_of_Heritage.html?id=bYx_AgAAQBAJ
- Susanto, H. (2025). *Dinamika pengelolaan wisata situs Umbul Pengging Desa Dukuh Kecamatan Banyudono Kabupaten Boyolali tahun 1960–2021*. UIN Salatiga.
- Timothy, D. J., & Boyd, S. W. (2003). *Heritage tourism*. Prentice Hall.
- UNWTO. (2019). *International Tourism Highlights, 2019 Edition*. World Tourism Organization (UNWTO). Retrieved from <https://www.e-unwto.org/doi/book/10.18111/9789284421152>
- Walyoto, S. (2019). Nilai Ekonomi Umbul Pengging Sebagai Area Tujuan Wisata. *INFERENSI: Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 13(1), 99–126. Retrieved from <https://inferensi.iainsalatiga.ac.id/index.php/inferensi/article/view/2883>