

WISATA PARANORMAL: BERDASARKAN PENGALAMAN PARA WISATAWAN STUDI KASUS : KOTA SURAKARTA, INDONESIA

Anisa Dwi Ramadhania¹, Rara Sugiarti²

¹Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta

²Pusat Penelitian dan Pengembangan Pariwisata dan Budaya, LPPM, Universitas Sebelas Maret
Surakarta

Abstrak

Kota Surakarta dikenal sebagai kota dengan kekayaan budaya yang kental dan warisan leluhurnya. Kota ini sudah menjadi kota dengan magnet wisata yang cukup kuat. Dengan menelusuri jejak sejarah dan tradisi bisa menjadi salah satu destinasi wisata di Kota Surakarta. Beragam peninggalan sejarah yang masih berdiri kokoh hingga sekarang, dibuat menjadi *platform* Kota Surakarta dalam menjual slogannya sebagai kota budaya. Kota ini tidak hanya dikenal karena banyak sejarah dan atraksi budayanya, tetapi juga menyediakan beberapa tempat yang cocok untuk menjadi destinasi wisata paranormal. Ada beberapa destinasi wisata paranormal yang menarik di Kota Surakarta, seperti Upacara Jamasan Kirab Pusaka Keraton, Wisata Misteri Studio Rekaman Lokananta dengan Gamelan tua yang ada, Wisata Misteri Bekas Mess Arseto, Wisata Misteri Pabrik Tua Gembongan, dan .Wisata Ziarah Makam Kyai Ageng Henis di Laweyan serta Wisata Ziarah Makam Ki Gede Sala di Kompleks Keratonan Kasunanan Surakarta. Penelitian ini bertujuan untuk lebih mendalami pemahaman tentang industri pariwisata paranormal dan memahami reaksi wisatawan terhadap pariwisata paranormal. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebar kuisioner yang disebar secara *online*. Dengan responden yang dituju adalah wisatawan yang pernah mengunjungi objek wisata paranormal yang ada di Kota Surakarta. Pertanyaan kuisioner diambil dari setiap elemen model orkestra. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa emosi positif lebih mendominasi seperti rasa gembira dan antusias, tetapi emosi negatif juga muncul saat wisatawan berkunjung ke objek wisata paranormal seperti heran dan takut kemudian secara signifikan membentuk pengalaman wisatawan paranormal. Hal ini dapat mendukung pandangan bahwa pariwisata paranormal adalah fenomena khusus yang bisa dijadikan sebagai pengalaman yang layak untuk dijelajahi.

PENDAHULUAN

Sejak awal peradaban manusia, daya tarik terhadap hal-hal paranormal dan supranatural telah berhasil membentuk seluruh budaya, cerita rakyat, agama, dan memengaruhi segala sesuatu mulai dari arsitektur dan adat istiadat hingga ekonomi dan politik. Manusia menjadi tertarik dengan misteri alam semesta, dengan tujuan mencari jawaban atas pertanyaan yang muncul. Satu misteri semacam itu berkaitan dengan peristiwa yang tidak biasa atau fenomena yang tidak dapat dijelaskan secara rasional atau ilmiah, biasa disebut sebagai paranormal. Kata paranormal berasal dari kata Yunani *para*, yang berarti di luar, dan *nomos* yang berarti aturan (Cheung, 2006). Kedua definisi tersebut yang menyebabkan istilah dan fenomena yang tidak bisa digambarkan (Matthews et al, 2008). Pada abad ke-21, paranormal terus menjadi perhatian dan daya tarik bagi manusia. Paranormal bisa muncul di media dan hiburan, kepercayaan budaya dan agama, legenda, dan cerita rakyat lokal, paranormal memiliki pengaruh kuat pada imajinasi dan kepercayaan publik. Mengikuti perkembangan minat wisatawan, pariwisata paranormal telah muncul menjadi bentuk baru pariwisata minat khusus.

Kota Surakarta dikenal sebagai kota dengan kekayaan budaya yang kental dan warisan leluhurnya. Kota ini sudah menjadi kota dengan magnet wisata yang cukup kuat. Lokasinya tidak jauh dari Ibu Kota Provinsi Jawa Tengah, sehingga menjadikan Surakarta sebagai jajaran kota strategis di Provinsi Jawa Tengah. Infrastruktur yang tersedia seperti bandar udara, stasiun, hingga terminal, dapat

memudahkan siapa pun untuk berkunjung ke Kota Surakarta.

Dengan menelusuri jejak sejarah dan tradisi bisa menjadi salah satu destinasi wisata di Kota Surakarta. Beragam peninggalan sejarah yang masih berdiri kokoh hingga sekarang, dibuat menjadi *platform* Kota Surakarta dalam menjual slogannya sebagai kota budaya. Peningkatan arus wisatawan menandakan bahwa Kota Surakarta telah menjadi tempat pilihan untuk berwisata. Dari fakta tersebut mengharuskan pemerintah Kota Surakarta untuk mengembangkan sektor pariwisata dengan segala kekuatan dan potensi yang dimiliki oleh Kota Surakarta.

Jumlah wisatawan di Kota Surakarta telah meningkat dari tahun 2013 sebesar lebih dari satu juta pengunjung menjadi hampir empat juta pengunjung pada tahun 2016. Jumlah pengunjung tersebut mencerminkan minat dalam banyak bentuk pariwisata, termasuk juga pariwisata minat khusus. Kota Surakarta merupakan salah satu destinasi wisata yang terkemuka. Kota ini tidak hanya dikenal karena banyak sejarah dan atraksi budayanya, tetapi juga menyediakan beberapa tempat yang cocok untuk menjadi destinasi wisata paranormal. Ada beberapa destinasi wisata paranormal yang menarik di Kota Surakarta, seperti Upacara Jamasan Kirab Pusaka Keraton, Wisata Misteri Studio Rekaman Lokananta dengan Gamelan tua yang ada, Wisata Misteri Bekas Mess Arseto, Wisata Misteri Pabrik Tua Gembongan, dan .Wisata Ziarah Makam Kyai Ageng Henis di Laweyan serta Wisata Ziarah Makam Ki Gede Sala di Kompleks Keratonan Kasunanan Surakarta.

Dapat dilihat dari motivasi wisatawan untuk mengunjungi destinasi wisata paranormal yang berasal dari

termasuk ke dalam kekuatan kognitif dan efektif (Baloglu & McCleary, 1999). Kognitif dalam konteks ini mengacu pada pengetahuan dan kepercayaan, sedangkan istilah efektif mencakup perasaan, emosi, dan suasana hati (Bigné & Andreu, 2004; Kim & Fesenmaier, 2015; Parkinson & Manstead, 2015; Parkinson & Manstead, 2015; Walmsley & Jenkins, 1993 dalam Chonlada, dkk : 2018). Salah satu model integratif yang menggabungkan komponen-komponen ini adalah Model Orkestra pengalaman wisata di tempat (Pearce, 2011). Jika digabungkan maka akan membentuk lima komponen yaitu elemen sensorik, komponen efektif, elemen kognitif, komponen perilaku, dan hubungan (Chonlada, dkk : 2018). Masing-masing komponen dijelaskan menjadi berbagai indera pada wisatawan paranormal disebut sebagai elemen sensorik, menyelidiki perasaan dan emosi wisatawan paranormal disebut sebagai komponen yang efektif, mengamati apa yang dilakukan wisatawan di lokasi disebut sebagai komponen perilaku, mengidentifikasi tingkat informasi yang digunakan, diterima atau diingat wisatawan disebut komponen kognitif, serta mendefinisikan dengan siapa mereka bepergian adalah komponen hubungan.

METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menyebar kuisioner yang disebar secara *online*. Dengan responden yang dituju adalah wisatawan yang pernah mengunjungi objek wisata paranormal yang ada di Kota Surakarta. Pertanyaan kuisioner diambil dari setiap elemen model orkestra dan terbentuklah enam pertanyaan yang

mewakili tiap elemen dari model orkestra, pertanyaannya adalah sebagai berikut :

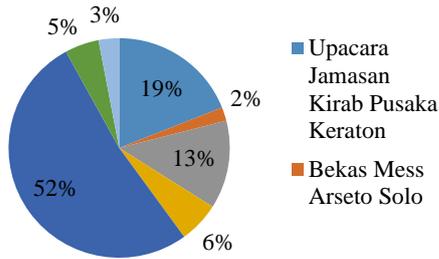
- 1) Apa yang dirasakan wisatawan saat mengunjungi objek wisata paranormal?
- 2) Informasi baru apa yang didapat setelah mengunjungi objek wisata paranormal?
- 3) Sensasi apa yang dialami saat mengunjungi objek wisata paranormal?
- 4) Kegiatan apa yang dilakukan saat mengunjungi objek wisata paranormal?
- 5) Bersama siapa saat pergi mengunjungi objek wisata paranormal?

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kuisioner yang telah disebar, didapatkan sebanyak 57 responden, namun yang sudah pernah mengunjungi beberapa objek wisata paranormal di Kota Surakarta hanya berjumlah 53 responden. Usia responden yang mengisi kuisioner rata-rata berusia 18-25 tahun dengan

pekerjaan didominasi oleh mahasiswa. Reponden terbagi menjadi 68% dengan jenis kelamin wanita dan 32% laki-laki.

Sebanyak 19% responden pernah menyaksikan Upacara Jamasan Kirab Pusaka Keraton, 2% responden pernah mengunjungi bekas Mess Arseto Solo, 13% responden pernah mengunjungi Studio Rekaman Lokananta, 6% yang pernah mengunjungi Pabrik Tua Gembongan, 52% pernah mengunjungi Taman Balekambang, 5% pernah mengunjungi Makam Kyai Ageng Henis di Laweyan serta 3% pernah mengunjungi Makam Ki Gede Sala di Kompleks Keratonan Kasunanan Surakarta.



Gambar 1. Grafik Persentase Perasaan Wisatawan Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal

Sumber : Penulis, 2019

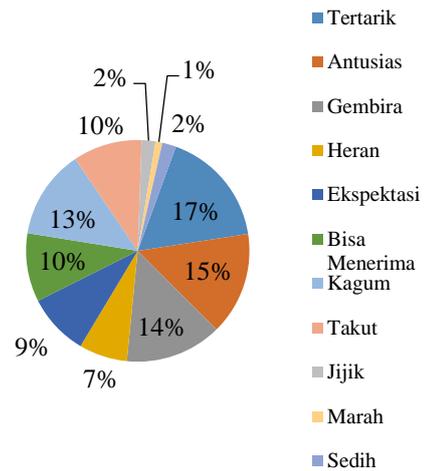
Pertanyaan kuisioner selanjutnya mengenai yang dirasakan wisatawan saat mengunjungi objek wisata paranormal dirangkum dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Perasaan Wisatawan Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal

Jenis Perasaan	Jumlah Wisatawan yang Merasakan	Persentase (%)
Tertarik	33	17%
Antusias	29	15%
Gembira	26	14%
Heran	14	7%
Ekspektasi	17	9%
Bisa Menerima	19	10%
Kagum	24	13%
Takut	19	10%
Jijik	3	2%
Marah	2	1%
Sedih	4	2%
TOTAL	190	100%

Sumber : Penulis, 2019

Dari data tersebut dibuat kedalam diagram untuk mengetahui jumlah persentase yang dirasakan oleh wisatawan saat mengunjungi objek wisata paranormal.

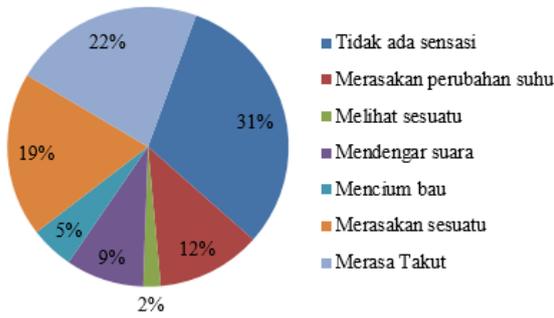


Gambar 2. Grafik Persentase Perasaan Wisatawan Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal

Sumber : Penulis, 2019

Dari grafik tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perasaan wisatawan setelah mengunjungi objek wisata paranormal didominasi oleh perasaan tertarik dan antusias sebesar 17% dan 15%, untuk perasaan gembira sebesar 14%. Selanjutnya dengan 13% untuk perasaan kagum. 10% diduduki oleh perasaan dapat menerima dan rasa takut. 9% untuk bersekspektasi terhadap sebuah objek wisata paranormal. 7% dengan perasaan heran. Serta yang terakhir untuk 1-2% untuk perasaan marah, jijik dan sedih. Jadi dapat disimpulkan perasaan yang dialami oleh wisatawan yang mengunjungi objek wisata paranormal tidak hanya perasaan yang negatif, justru didominasi oleh perasaan positif seperti antusias dan gembira sebagai contoh.

Selain perasaan yang dialami wisatawan, pengalaman yang didapat oleh wisatawan juga berupa mendapat informasi berupa sejarah setiap objek wisata yang dikunjungi.



Gambar 3. Grafik Persentase Sensasi Yang Dirasakan Wisatawan Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal
Sumber : Penulis, 2019

Tabel 2. Sensasi Yang Dirasakan Wisatawan Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal

Sensasi Yang Dirasakan	Wisatawan Yang Merasakan	Persentase (%)
Tidak ada sensasi	27	31%
Merasakan perubahan suhu	10	12%
Melihat sesuatu	2	2%
Mendengar suara	8	9%
Mencium bau	4	5%
Merasakan sesuatu	16	19%
Merasa Takut	19	22%
TOTAL	86	100%

Sumber : Penulis, 2019

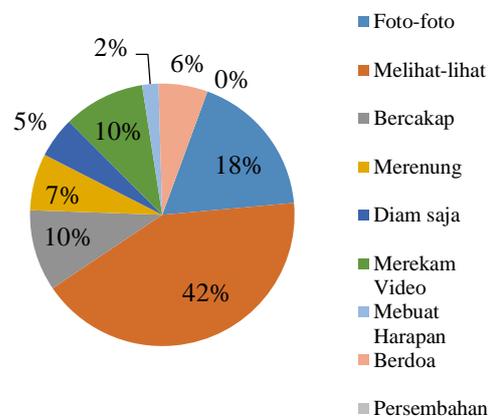
Untuk elemen sensorik didominasi oleh tidak adanya sensasi saat

mengunjungi sebuah objek wisata paranormal yaitu sebanyak 31% wisatawan yang tidak merasakan sensasi. Namun ada 19% wisatawan yang dapat merasakan sesuatu saat mengunjungi objek wisata paranormal. Dan hanya 1-11% wisatawan saja yang dapat merasakan perubahan suhu, melihat sesuatu, mendengar suara dan mencium bau. Jadi tidak selamanya objek wisata paranormal dapat menimbulkan sensasi yang tidak biasa.

Tabel 3. Kegiatan Wisatawan Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal

Kegiatan Yang Dilakukan	Wisatawan Yang Melakukan	Persentase (%)
Foto-foto	22	18%
Melihat-lihat	50	42%
Bercakap	12	10%
Merening	8	7%
Diam saja	6	5%
Merekam Video	12	10%
Membuat Harapan	2	2%
Berdoa	7	6%
Persembahan	0	0%
TOTAL	119	100%

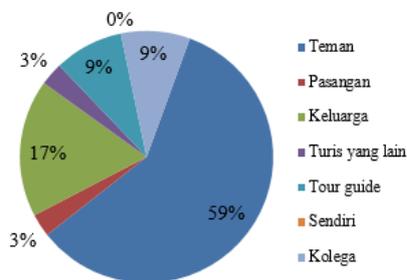
Sumber : Penulis, 2019



Gambar 4. Grafik Persentase Kegiatan Wisatawan Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal

Sumber : Penulis, 2019

Untuk elemen selanjutnya yaitu elemen tingkah laku wisatawan didominasi kegiatan melihat-lihat saja saat berkunjung ke objek wisata paranormal sebesar 42%. Dan 18% wisatawan mengabadikan momennya dalam bentuk foto. Sebesar 10% wisatawan melakukan kegiatan bercakap satu sama lain dan 7% wisatawan hanya merenung. Kegiatan lain seperti berdoa, diam, membuat harapan, dan melakukan persembahan hanya sekitar 0-6% wisatawan yang melakukannya.



Gambar 5. Grafik Persentase Wisatawan Berpergian Bersama Siapa Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal
Sumber : Penulis, 2019

Tabel 4. Wisatawan Pergi Bersama Siapa Saat Mengunjungi Objek Wisata Paranormal

Wisatawan Pergi Bersama	Wisatawan Yang Melakukan	Persentase (%)
Teman	40	59%
Pasangan	2	3%
Keluarga	12	17%
Turis yang lain	2	3%
Tour guide	6	9%
Sendiri	0	0%
Kolega	6	9%
TOTAL	68	100%

Sumber : Penulis, 2019

Untuk elemen yang terakhir yaitu elemen hubungan, jadi mengidentifikasi wisatawan yang berkunjung pada objek

wisata paranormal bersama dengan siapa. Dari jawaban responden didominasi pergi bersama teman sebesar 59%. Diposisi kedua ditempati oleh pergi bersama keluarga dengan 17%. 0-9% pilihan lainnya adalah bersama Tour Guide, turis lain, kolega dan pasangan.

PENUTUP

Komponen pengalaman wisatawan di objek paranormal, disesuaikan dengan elemen-elemen yang ada di Model Orkestra. Hasilnya dapat disimpulkan bahwa emosi positif, lebih mendominasi seperti rasa gembira dan antusias, tetapi emosi negatif juga muncul saat wisatawan berkunjung ke objek wisata paranormal seperti heran dan takut kemudian secara signifikan membentuk pengalaman wisatawan paranormal. Hal ini dapat mendukung pandangan bahwa pariwisata paranormal adalah fenomena khusus yang bisa dijadikan sebagai pengalaman yang layak untuk dijelajahi. Mungkin topik mengenai paranormal masih membingungkan dan dianggap tidak rasional. Namun kesimpulannya, pariwisata paranormal memiliki potensi untuk menjadi sektor bisnis bagi yang memiliki pandangan dunia yang berbeda. Oleh karena itu kedepannya diharapkan khususnya di Kota Surakarta yang penuh dengan sejarah dan memiliki potensi pariwisata paranormal ini, dapat dikembangkan menjadi jenis pariwisata yang baru. Perlunya promosi dan pengelolaan objek-objek wisata

paranormal sehingga menarik wisatawan untuk berkunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Baloglu, S., & McCleary, K. W. 1999. A model of destination image formation. *Annals of Tourism Research*.
- Blankshein, Stephanie Lee. 2012. *Paranormal Preservation: The Utilization of Paranormal Tourism in Historic Site Interpretations*. Savannah College of Art and Design. Savannah, GA.
- Chonlada Pharino, Philip Pearce, Josephine Pryce. 2018. *Paranormal tourism: Assessing tourists' onsite experiences*. College of Business, Law, and Governance (Tourism Department), James Cook University, Australia.
- Cheung, Theresa. 2006. *The Element Encyclopedia of Ghosts and Hauntings*. New York: Harper Element.
- Matthews, Rupert, Richard Emerson, Jeremy Harwood, Esther Selsdon, Victoria McCulloch, dan Paul Devereux. 2008. *Unseen World: The Science, Theories, and Phenomena behind Paranormal Events*. Pleasantville, NY: The Reader's Digest Association, Inc.
- Pearce, P. L. (2011). *Tourist behaviour and the contemporary world*. Bristol, United Kingdom: Channel View.
- Pranata, Panji Yudha. 2012. *Pengaruh Daya Tarik Wisata Terhadap Motivasi Wisatawan Domestik Untuk Berkunjung ke Taman Wisata Tirta Alam Cibinong-Sagalaherang, Kabupaten Subang*. Politeknik Negeri Bandung, Bandung.
- Tobacyk, J., & Milford, G. 1983. Belief in paranormal phenomena: Assessment instrument development and implications for personality functioning. *Journal of Personality and Social Psychology*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataaan.
- Yoeti, Oka A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Angkasa, Bandung.