

Rekontruksi Bangker Jepang Sebagai Obyek Pariwisata Melalui Sarana Olahraga (Studi Kasus Gumok Kantong Kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi)

Agus Mursidi¹, Dhalia Soetopo²

^{1,2} Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Banyuwangi, Jl. Ikan Tongkol 01 Banyuwangi

Email: agusmursidi78@gmail.com¹, dhalia.soetopo@gmail.com²

Abstrak – Penelitian tentang rekontruksi peninggalan sejarah melalui pariwisata dengan metode sarana olahraga telah dimulai sejak tahun 1970-an dan dari penelitian ini telah membuktikan bahwa even olahraga memiliki dampak yang besar pada sektor pariwisata. Namun di Indonesia, hanya sedikit masyarakat dan pemerintah yang peduli dengan pelaksanaan even olahraga bagi pariwisata dan pelestarian peninggalan sejarahnya. Padahal dengan adanya penyelenggaraan even olahraga dan sarana sangatlah berpengaruh pada bidang ekonomi, politik, dan pariwisata dan pelestarian sejarah. Tujuan penelitian ini adalah untuk merekonstruksi Banker Jepang sebagai Obyek wisata baru melalui sarana olahraga. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Dalam penelitian ini, ada dua jenis data yang digunakan, data primer diambil dengan menggunakan metode dokumenter, yaitu data tentang peluang yang bisa di ambil dari pendapat masyarakat dan opini pemuka masyarakat, dan data sekunder dengan menggunakan wawancara untuk para pedagang yang berada di sekitar daerah tujuan wisata serta semua pihak yang berkaitan dengan pelaksanaan rekontruksi. Selain itu, data sekunder juga berasal para wisatawan untuk mengetahui alasan mereka datang tempat tersebut. Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai referensi bagi dinas yang terkait baik dinas pariwisata maupun pemerintah daerah, kebaruan dari peneliti ini masih belum ada peneliti yang melakukan penelitian ini sehingga secara teoritis ini saying penting untuk dilakukan agar bisa menumbuhkan ekonomi dari sector pariwisata melalui pelestarian sejarah dengan metode sarana olahraga.

Kata kunci – Rekonturuksi, Bangker, Jepang, pariwisata, dan olahraga

PENDAHULUAN

Pasca Perang dunia yang I Jepang masuk ke Indonesia dengan semua budaya yang dibawanya mulai di tanamkan di seluruh wilayah Indonesia banyak karya pertahanan jepang di ciptakan di Indonesia khususnya cipta karya fisik berupa bangker. Keberadaan bangker di Indonesia tidak terlepas dari upaya Jepang untuk mewujudkan imperium di Asia. dalam upaya tersebut Jepang mampu meletuskan Perang Pasifik. Perang pasifik membaawa keuntungan bagi jepang kusunya untuk menguasai bahan-bahan industry yang mudah didapatkan di bagian selatan termasuk Indonesia [1].

Jauh sebelum Jepang datang ke Indindonesia Banyuwangi sudah kaya akan budaya dan peninggalan sejarah mulai jaman purba sampai jaman kolonialisme. Keberadan Bangker di Banyuwangi menambah keberagaman peninggalan sejarah di Banyuwangi. Keberadaan bangker kurang begitu terawat dan sangat memprihatinkan sedangkan bila di optimalkan dapat menjadi obyek wisata yang menarik.

Keberadaan Bangker Goa Jepang bisa di rekontruksi melalui beberapa pendekatan namun apakah peluang ini mau untuk dilaksanakan, yaitu dengan menyandikan dengan sarana olahraga dan even olahraga. Pariwisata olah raga menawarkan potensi peluang yang jauh lebih besar, termasuk bagi desa yang bisa di gunakan sebagai identitasnya sebagai tujuan wisata sejarah *sport tourism*. Bahkan bila terminit dengan baik secara admistrasinya

maka akan menjadi bisnis yang pariwisata yang komperhensif [2].

Hal ini juga merupakan stimulus untuk mengembangkan olahraga dan juga sebagai alat pembangunan ekonomi masyarakat. Selain mengembangkan obyek wisata baru secara tidak langsung sudah melestarikan peninggalan sejarah pada masa perang pasifik. Terlebih lagi dengan media olahraga [3] menyatakan bahwa mulai dari daerah-daerah metropolitan hingga daerah-daerah terpencil, para pemilik perusahaan pariwisata baik swasta maupun milik negara sudah sangat tertarik untuk menambahkan unsur-unsur olahraga ke profil pemasaran mereka karena mereka dapat melihatnya sebagai sarana untuk meningkatkan ekonomi lokal.

A. Bangker Jepang di Banyuwangi

Bangunan pertahanan atau Bunker adalah sebuah lokasi militer atau bangunan yang didirikan secara khusus, diperkuat dan tertutup yang digunakan untuk melindungi sebuah instalasi, daerah ataupun sepasukan tentara dari serangan musuh atau untuk menguasai suatu daerah [4].

Secara teknologis, Bunker seluruhnya dibuat dengan memakai cor yang merupakan campuran antara semen, pasir, dan kerikil. Teknik cor tersebut dipadukan dan dikombinasikan dengan lepa. Pemakaian lepa terutama untuk menghaluskan dindinguar dan dinding dalam bunker [5].

Dalam bahasa Inggris Bunker disebut fort dan Belanda disebut kasteel. Kata fort sendiri berasal dari bahasa latin fortise yang berarti teguh, kuat, sentausa atau tahan lama. Berdasarkan pengertian ini, yang dimaksud dengan Bunker adalah

bangunan yang kokoh dan kuat untuk perlindungan dan pertahanan terhadap serangan musuh [6].

Berdasarkan uraian tersebut, bunker berkaitan erat dengan pertahanan dan perlindungan, karena Sesuai dengan tujuan pembangunannya, benteng memiliki fungsi sebagai tempat perlindungan bagi mereka yang tinggal di dalamnya dan menjadi simbol pertahanan [7].

B. Obyek Wisata

Pada dasarnya, destinasi merupakan interaksi antar berbagai elemen, sebagaimana dikatakan oleh Leiper (1990) dalam [8] bahwa tujuan wisata adalah susunan sistematis dari tiga elemen: orang dengan kebutuhan wisata, daerah tujuan wisata (setiap fitur atau karakteristik dari tempat mungkin mereka kunjungi) dan setidaknya satu tanda (informasi tentang daerah tujuan wisata). Tiga komponen pokok yang harus dikelola dengan baik oleh suatu destinasi adalah wisatawan, wilayah (obyek dan atraksi), dan informasi mengenai wilayah.

Selain itu, [9] menuliskan bahwa daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan

C. Sarana Olahraga

James A. Baley dan David A. Field (dalam [10]). Pendidikan fisik adalah aktivitas jasmani yang membutuhkan upaya yang sungguh-sungguh. Lebih lanjut kedua ahli ini menyebutkan bahwa: 'Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani.'

[11] Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional

[10] Pendidikan jasmani memusatkan diri pada semua bentuk kegiatan aktivitas jasmani yang mengaktifkan otot-otot besar (gross motorik), memusatkan diri pada gerak fisik dalam permainan, olahraga, dan fungsi dasar tubuh manusia.

Barrow (dalam [10]). Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot, termasuk: olahraga (sport), permainan, senam, dan latihan jasmani (exercise). Hasil yang

ingin dicapai adalah individu yang terdidik secara fisik. Nilai ini menjadi salah satu bagian nilai individu yang terdidik, dan bermakna hanya ketika berhubungan dengan sisi kehidupan individu.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif (descriptive research) yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi. Penelitian ini juga bersifat komperatif dan korelatif. Penelitian ini bertujuan untuk pemecahan masalah secara sistematis dan faktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi [12].

Penelitian deskriptif dilakukan untuk memberikan memberikan gambaran yang lebih detail mengenai suatu gejala atau fenomena. Hasil akhir dari penelitian ini biasanya berupa tipologi atau pola-pola mengenai fenomena yang sedang dibahas. Selain itu, penelitian ini bisa juga dikatakan sebagai kelanjutan dari penelitian eksploratif. Penelitian eksploratif telah menyediakan gagasan dasar sehingga penelitian ini mengungkapkan secara lebih detail [13]. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Metode survei adalah penyelidikan yang diadakan untuk memperoleh fakta-fakta dari gejala-gejala yang ada dan mencari keterangan-keterangan secara faktual, baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau politik, dari suatu kelompok atau suatu daerah [14]. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh wisatawan yang berkunjung ke daerah tujuan wisata Kabupaten Magelang baik dari wisatawan domestik dan wisatawan asing.

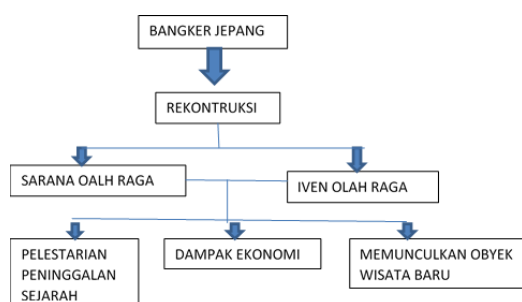
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan olahraga yang berlangsung di daerah tujuan wisata hendaknya dapat terus dilaksanakan dan di tumbuhkan. Hal ini berkaitan dengan usaha promosi dan pengenalan tentang daerah tujuan wisata baru dalam wujud pelestarian peninggalan sejarah di daerah tersebut. Selain itu, akan mampu meningkatkan keterlibatan masyarakat, pedagang, pemandu wisata, stakeholders, dan pihak-pihak yang dapat membantu penyelenggaraan kegiatan tersebut agar lebih ditingkatkan sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik dalam kegiatan utama dari pemanfaatan sarana olah raga yaitu mampu mengembangkan peninggalan sejarah menjadi terawat dan secara tidak langsung melestarikan.

Peran Pemerintah juga diharapkan memanfaatkan kegiatan tersebut sebagai jalan untuk menarik wisatawan berkunjung secara kontinyu atau berkelanjutan ke daerah tujuan wisata yang di

ciptakan, supaya tidak hanya bulan-bulan awal saja terjadi peningkatan pengunjung tetapi akan berkurang kembali di bulan-bulan berikutnya. Selain itu, pemerintah diharapkan dapat membuat suatu bentuk MoU dengan travel agency sehingga dapat muncul suatu kerjasama untuk mendatangkan wisatawan ke Kabupaten Banyuwangi.

Rancangan dari penelitian ini masih dapat diteliti kembali untuk lebih mengembangkan hasilnya dengan tema yang sama. Selain itu, peneliti juga berharap dapat mengembangkan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh dari pariwisata olahraga dari sisi-sisi yang lain. Tampak dalam bagan di bawah ini



Gambar 1. Skema Penelitian

KESIMPULAN

Untuk melestarikan peninggalan sejarah khususnya Bangker Gua peninggalan Jepang menggunakan metode penggunaan sarana prasaran dan iven olah raga sangat lah layak untuk di perhitungkan dengan melihat konsep diatas peran masyarakat dan pemerintah sangat di perlukan. Untuk mewujudkan obyek wisata baru dan sekaligus menjaga dan melestarikan peninggalan sejaraha.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Ristekdikti melalui DRPM yang sudah memberikan peluang dan kesempatan mendanai penelitian Identifikasi Peninggalan sejarah se kecamatan Muncar Kabupaten Banyuwangi. Serta kami juga mengucapkan terimakasih kepada Universitas PGRI Banyuwangi dan pemerintahan Kabupaten Banyuwangi yang telah memfasilitasi dan mendukung terselesaikanya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Kartodirjo, Sartono (Editor Umum) 1976. Sejarah Nasional Indonesia Jilid VI. Jakarta Departemen Pendidikan dan kebudayaan
- [2]. Ministry of Jobs, Tourism, and Innovation. 2011. Sport Tourism 5th ed. British Columbia : MJTI
- [3]. Daniels, M.J. 2007. Central Place Theory And Sport Tourism Impacts. Annals of Tourism Research, Ed.34 Vol.2 Pg.332-347
- [4]. Moeliono. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- [5]. Chawari, Muhammad. 2015. "Model Pertahanan Jepang Di Kabupaten Lumajang Dan Jember, Jawa

Timur: Tipologi Dan Arah Sasaran." Berkala Arkeologi 35 (2): 163-78. <http://berkalaarkeologi.kemdikbud.go.id/index.php/berkalaarkeologi/article/viewFile/63/127>.

- [6]. Budhiman, Ageng. 1992. "Benteng Menara Abad XIX di Pulau Bidadari, Perairan Teluk Jakarta (Tinjauan Bentuk dan Fungsi)." Universitas Indonesia
- [7]. Marihandono, Djoko. 2008. "Perubahan peran dan fungsi benteng dalam tata ruang kota." Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia 10 (1): 144-60. http://staff.ui.ac.id/system/files/users/dmarihan/material/artikelperubah_anfungsiandanperanbenteng.pdf.
- [8]. I Gde Pitana dan Putu G. Gayatri. 2005. Sosiologi Pariwisata. Yogyakarta : Andi Offset
- [9]. Undang-Undang No.10 Tahun 2009. Kepariwisataaan. Jakarta: Kemenbudpar
- [10]. Freeman, R.E. dan J. McVea. 2001. "A Stakeholder Approach to Strategic Management". http://papers.ssm.com/so13/papers.efm?abstract_id=26351 1. SSRN. Diakses tanggal 2 juni 2019.
- [11]. Bucher, C.A., (1979), Foundations of Physical Education, The C.V. Mosby Company, London.
- [12]. Cholid Nabuko dan Abu Achmadi. 2010. Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.
- [13]. Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, 2010, Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [14]. Masyhuri dan M. Zainuddin. (2008). Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Teori dan Aplikasi. Penerbit Alfabeta. Bandung.