

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) yang didirikan pada tahun 1945, merupakan organisasi bangsa-bangsa untuk menetapkan kerangka kerja mengenai pelestarian warisan budaya di tingkat internasional. *UNESCO* memperoleh dua konvensi internasional yaitu, konvensi tahun 1972 dan konvensi tahun 2003 yang memberikan landasan hukum untuk perlindungan warisan budaya. Warisan budaya merupakan sebagai produk atau hasil budaya fisik dari tradisi-tradisi yang berbeda dalam bentuk nilai dari masa lalu yang menjadi produk dalam jati diri suatu kelompok (Davidson & Conville, 1991 dalam Mardika). Warisan budaya terdiri dari dua bagian yaitu, warisan budaya benda (*tangible heritage*) dan warisan budaya tak benda (*intangible heritage*).

Warisan budaya benda merupakan warisan budaya meliputi bangunan dan tempat bersejarah, monumen, artefak, dan sebagainya. Sedangkan warisan budaya tak benda bersifat tak dapat dipegang, seperti konsep yang teknologi dan sifatnya berlalu dan hilang dalam waktu seiring perkembangan zaman seperti misalnya bahasa, musik, tari, upacara serta berbagai perilaku terstruktur lain (Edi Sedyawati, 2002).

Berdasarkan konvensi *UNESCO* tahun 2003 tentang “*Perlindungan Warisan Budaya Tak Benda*” yang dimana warisan budaya tak benda dibagi atas lima bagian meliputi: (1) Tradisi Lisan dan Ekspresi, (2) seni pertunjukan, (3) adat

istiadat masyarakat, ritual, dan perayaan-perayaan, (4) pengetahuan dan kebiasaan perilaku mengenai alam dan semesta, dan (5) keterampilan dan kemahiran kerajinan tradisional. Sedangkan didalam pengelolaan kebudayaan yang bersifat *intangible heritage* yang menjadi dasar dalam penelitian ini dikelompokkan dalam 10 objek pemajuan kebudayaan (OPK), yang terdapat pada pasal 5 huruf a-j Undang-Undang no 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yaitu (a) tradisi lisan, (b) manuskrip, (c) adat istiadat, (d) ritus, (e) pengetahuan tradisional, (f) teknologi tradisional, (g) seni, (h) bahasa, (i) permainan tradisional, dan (j) olahraga tradisional.

Dimana pengelolaan aset warisan budaya tak benda dalam kajian ilmu arkeologi mencakup sub kajian CRM atau manajemen warisan budaya yang berkaitan dengan budaya lokal. Merujuk pada penelitian CRM yang telah dilakukan oleh Sulistyanto (2014) dalam karyanya yang berjudul "*Manajemen Pengelolaan Warisan Budaya: Evaluasi Hasil Penelitian Pusat Arkeologi Nasional*" bahwa CRM adalah cabang ilmu arkeologi yang mempunyai relevansi dengan pelestarian, pengelolaan, pemanfaatan dan pengembangan sumber daya budaya yang memperhatikan berbagai kepentingan, untuk tujuan pelestarian warisan budaya kepada masyarakat. Upaya pengelolaan sumber daya budaya tentunya memikirkan aspek pelestarian, dan pemanfaatan, yang dimana upaya tersebut untuk pembangunan pariwisata.

Mengacu kepada Undang-Undang Nomor 11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya pasal 85 ayat 1 menyatakan, bahwa pemerintah, pemerintah daerah dan setiap orang dapat memanfaatkan cagar budaya untuk kepentingan agama, sosial,

pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi kebudayaan dan pariwisata. Ketentuan ini memberikan acuan tentang pemanfaatan warisan budaya atau cagar budaya baik oleh pemerintah maupun masyarakat untuk kegiatan pariwisata. Dalam hal ini, strategi yang digunakan untuk mengembangkan pariwisata sebagai daya tarik wisata adalah konsep CRM atau manajemen sumberdaya budaya. (Mardika Made, n.d).

Pengembangan pariwisata sangat penting dilakukan yang bertujuan dapat memperkenalkan budaya daerah juga. Telah banyak membawa kemajuan bagi umat manusia dan daerah yang berkaitan. Masyarakat tercipta melalui sejarah yang panjang, dan terdapat peninggalan-peninggalan yang terekam hingga saat ini yang kemudian menjadi warisan budaya. Pariwisata budaya (*cultural tourism*) merupakan suatu bentuk pariwisata yang mengandalkan aset warisan budaya suatu destinasi dan mengubahnya menjadi produk yang dapat dinikmati oleh wisatawan (Du Cros, Hilary and McKercher, 2015).

Provinsi Riau salah satunya merupakan wilayah yang memiliki potensi wisata cukup besar dan kaya akan keanekaragaman baik sejarah, budaya dan juga peninggalan benda masa lalu. Salah satu daerah yang memiliki potensi objek wisata sejarah dan budaya yang menarik di Provinsi Riau yaitu terletak di daerah Kabupaten Kampar, Kecamatan XIII Koto Kampar, yang dimana objek wisatanya adalah Candi Muara Takus.

Objek cagar budaya Candi Muara Takus memiliki potensi untuk dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dari keindahan dan keunikan bangunan Candi

Muara Takus sebagai wisata sejarah yang masih kental dengan budayanya dan keindahan alam sekitarnya. Namun pengembangan aset warisan budaya lokal yang terdapat di kawasan Candi Muara Takus masih kurang didukung oleh masyarakat dan pemerintah. Aset warisan budaya tak benda yang menjadi ciri khas di daerah Desa Muara Takus seperti musik khas Calempong Oguong, dan upacara adat Balimau Kasai yang memiliki daya tarik tersendiri dan berpotensi besar untuk dijadikan sebagai produk pariwisata pada Desa Muara Takus sebagai dampak positif untuk menimbulkan daya tarik tersendiri kepada wisatawan.

Sebagai destinasi wisata tentunya memiliki banyak hal yang perlu dikembangkan dan dibutuhkannya kerjasama antara pemerintah, dan peran masyarakat di sekitar desa tersebut. Keterlibatan pemangku kepentingan (*stakeholder*) ini akan menimbulkan program-program yang diharapkan dapat memberikan masukan yang jelas di dalam upaya pengembangan dan pelestarian daerah tujuan wisata. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan dukungan dari semua yang berperan dalam pengembangan dan pelestarian kepariwisataan baik pemerintah maupun masyarakat. Untuk itulah penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis potensi aset warisan budaya lokal yang ada di Desa Muara Takus, penelitian ini mengacu dengan kebijakan pemerintah di bidang pariwisata, terutama terkait dengan kebijakan pemerintah dengan Undang-Undang RI No.11 tahun 2010 tentang Cagar Budaya dan Undang-Undang No. 5 tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

Adapun alasan yang melatarbelakangi topik penelitian ini adalah dimana berdasarkan fenomena yang dilihat bahwa lokasi penelitian yang akan dilakukan

oleh penulis hingga saat ini masih ditemukan beberapa aset warisan budaya lokal yaitu, tradisi Mandi Balimau Kasai yang sangat terkenal ditengah-tengah masyarakat Desa Muara Takus, budaya ini juga masih rutin dilakukan oleh masyarakat dalam waktu sekali setahun. Selain upacara Mandi Balimau Kasai masyarakat juga masih mengenal dan menampilkan Musik Calempong Oguong dan Tari Piring yang digunakan pada saat acara pernikahan. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui aset warisan budaya lokal yang terdapat dilingkungan sekitar kawasan Candi Muara Takus untuk membantu meningkatkan kunjungan wisatawan objek Candi Muara Takus melalui warisan budaya tak benda (*Intangible*) yang ada di desa Muara Takus, Kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

1.2 Rumusan Masalah

Pengembangan objek wisata dapat dilakukan jika adanya penetapan sasaran pengembangannya, dan terpenuhinya beberapa unsur dalam pengembangannya.

Dari permasalahan yang dijelaskan tersebut, maka pertanyaan dalam penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut:

1. Apa saja aset warisan budaya lokal dalam mendukung kegiatan pariwisata di kawasan Candi Muara Takus?
2. Bagaimana cara masyarakat mengoptimalkan aset warisan budaya dalam mendukung kegiatan pariwisata yang ada di kawasan Candi Muara Takus?

1.3 Tujuan Penelitian

3. Mengetahui apa saja aset warisan budaya dalam mendukung kegiatan pariwisata di kawasan Candi Muara Takus

4. Mengetahui cara masyarakat mengoptimalkan aset warisan budaya dalam mendukung kegiatan pariwisata yang ada di kawasan Candi Muara Takus.

1.4 Manfaat Penelitian

5. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan khususnya dibidang pariwisata di sekitar daerah Kabupaten Kampar, Kecamatan XIII Koto Kampar.
6. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi bagi pemerintah khususnya Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kampar.

1.5 Ruang Lingkup

7. Ruang lingkup wilayah penelitian

Penelitian ini akan dilakukan oleh penulis di lingkungan sekitar Kawasan percandian Muara Takus khususnya dalam lingkup wilayah di Dusun I, Desa Muara Takus, Kecamatan XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

8. Ruang Lingkup Kajian Penelitian

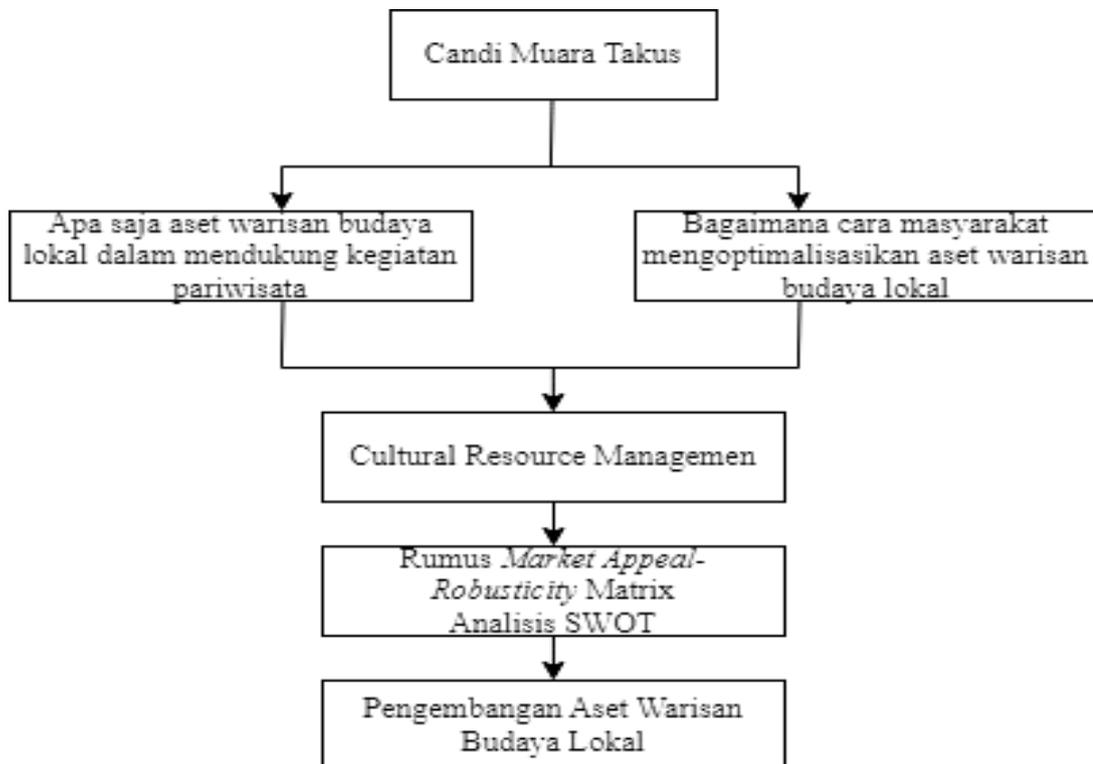
Penulis akan melakukan kajian aset warisan budaya lokal yang didukung oleh masyarakat setempat dalam konteks untuk membantu meningkatkan Pariwisata Candi Muara takus.

1.6 Alur Pemikiran

Aset warisan budaya lokal sangat penting adanya untuk perkembangan kegiatan pariwisata Candi Muara Takus, guna memperjelas sebuah aset serta untuk mengetahui strategi masyarakat dalam mengoptimalkan aset tersebut agar dapat dijadikan sebagai produk pariwisata di kawasan Candi Muara Takus.

Untuk mengarahkan penelitian ini agar sesuai pada sasarannya, maka diperlukan alur pemikiran yang digunakan untuk memberikan penjelasan terhadap konsep teori. Pada konsep ini peneliti akan menjabarkan alur pemikiran pada bagan yaitu sebagai berikut;

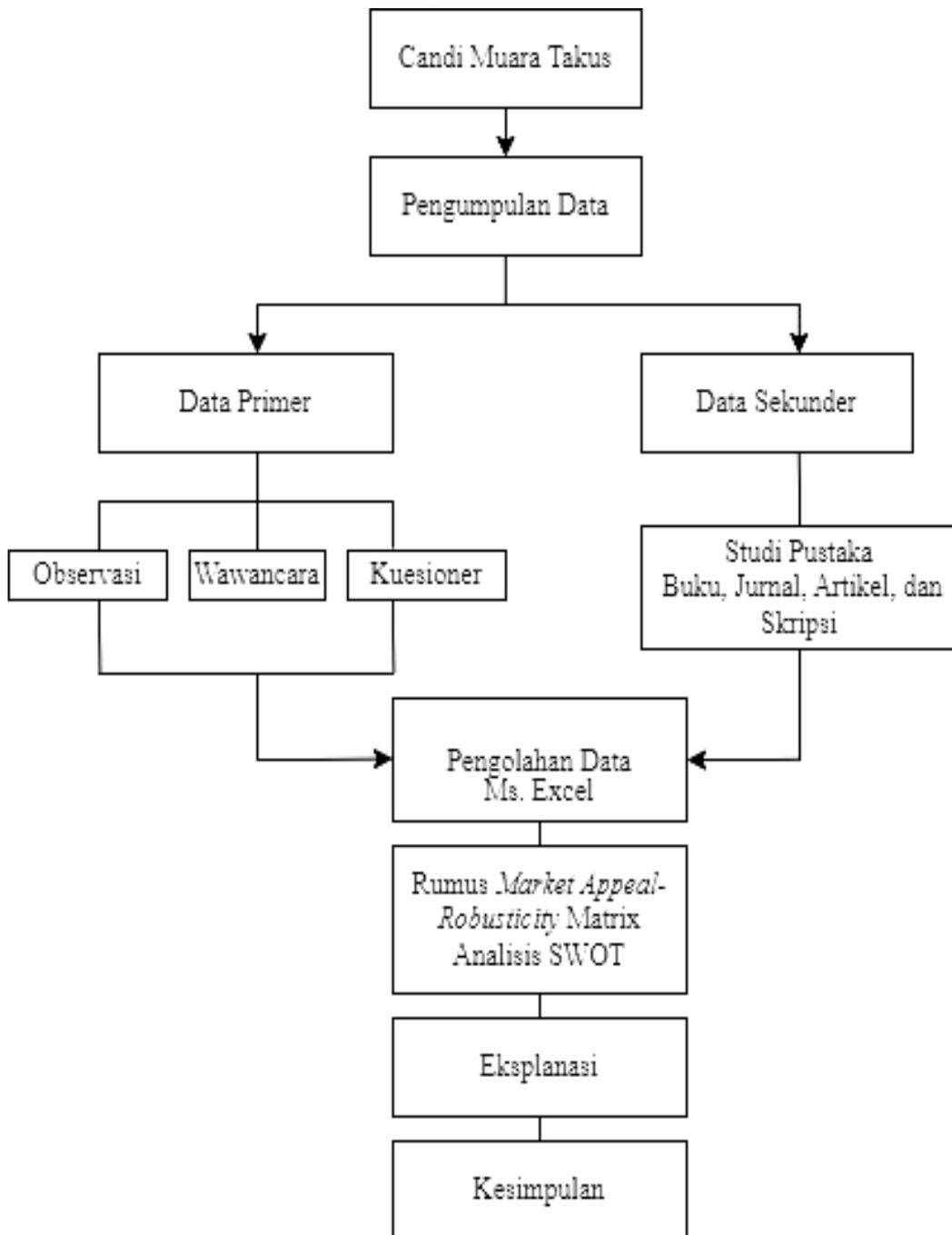
Gambar 1. 1 Alur Pemikiran



1.7 Alur Penelitian

Pada konsep penelitian ini, terdapat beberapa langkah-langkah untuk melakukan penelitian. Diawali dengan tahap pengumpulan data (Observasi), Wawancara, Studi Pustaka, Pengolahan data (Data Primer dan Data Sekunder), serta tahapan analisis:

Gambar 1. 2 Alur Penelitian



1.8 Tinjauan Pustaka

1.8.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Bei, Universitas Riau (2012) yang berjudul “*Pengembangan Objek Wisata Candi Muara Takus di Kabupaten Kampar*”. Hasil dari penelitian jurnal tersebut adalah strategi yang dapat mengembangkan objek Candi Muara Takus dilihat dari hasil matriks SWOT analisis, dengan mengoptimalkan kekuatan (*strength*) dengan memanfaatkan keindahan bangunan candi yang masih asli, suasana objek wisata yang nyaman, masyarakat yang ramah, nilai sejarah dan budaya yang tinggi. Memanfaatkan peluang (*opportunities*) dengan cara meningkatkan atraksi wisata, menarik investasi swasta, dan memberikan keleluasaan untuk mengembangkan potensi wisata. Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penulis yaitu dimana penulis berfokus pada aset warisa budaya lokal dan cara masyarakat mengoptimalisasikan budaya lokal tersebut untuk meningkatkan pariwisata di Candi Muara Takus, sedangkan jurnal tersebut hanya menggunakan objek Candi Muara Takus nya saja dalam meningkatkan pertumbuhan wisatanya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Asril, Universitas Riau (2022) yang berjudul “*Strategi Pengembangan Wisata Sejarah Situs Candi Muara Takus Berbasis Kearifan Lokal Melayu di Desa Muara Takus Kabupaten Kampar Provinsi Riau*”. Hasil dari penelitian jurnal ini adalah bahwa Candi Muara Takus merupakan wisata sejarah yang berada di posisi growth strategi. Maksud dari posisi growth strategy ini yaitu Candi Muara Takus memiliki faktor peluang dan kekuatan yang lebih baik. Berdasarkan penyusunan analisis SWOT terdapat empat strategi utama untuk pengembangan wisata Candi Muara Takus yaitu: 1) pengelolaan wisata Candi Muara Takus, 2) Pengembangan *home based*

enterprises pada Candi Muara Takus. Sedangkan, dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada *variabel* (parameter) aset warisan budaya lokal dengan menggunakan rumus *Market Appeal-Robusticity* berdasarkan kerangka Du Cros (2015), dengan menggunakan analisis SWOT, sehingga diharapkan dapat menjawab aset warisan budaya lokal yang ideal sebagai produk pariwisata serta strategi mengoptimalkan aset warisan budaya lokal tersebut.

1.8.2 Penelitian Relevan

Yulianti Dewi pada tahun 2019 menerbitkan artikel yang berjudul “*Pelestarian Candi Ngempon dan Pemanfaatannya untuk Atraksi Pariwisata*”. Penelitian ini dapat memberikan gambaran berdasarkan tinggalan warisan budaya yang dimanfaatkan sebagai salah satu atraksi pariwisata budaya (*cultural tourism*) di Kabupaten Semarang. Produk-produk budaya tersebut berada disekitar lokasi Candi Ngempon seperti: kuliner, kerajinan batik (Batik Banaran, Batik Jambu, Batik Temanggung), produk produk perkebunan kopi dan teh, madu, kerajinan bunga plastik, dan rotan. Dengan demikian, penulis menganggap bahwa penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dirujuk, untuk dapat mengungkapkan pengembangan aset warisan budaya lokal dalam kegiatan pariwisata.

Sedangkan penelitian relevan berikutnya, yaitu skripsi Tenri Adila (2021) yang berjudul “*Pengelolaan Sumber Daya Budaya di Kawasan Adat Kajang Sebagai Daya Tarik Wisata di Sulawesi Selatan*”. Penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi pengelolaan tiga potensi sumber daya budaya, meliputi: warisan budaya bendawi, warisan budaya bukan bendawi dan lanskap budaya. Identifikasi dilakukan dengan metode analisis SWOT. Selain itu penelitian ini, juga

mengidentifikasi potensi sumber daya budaya berdasarkan nilai penting ideologi, akademik dan ekonomi. Sedangkan, dalam kajian ini penulis memfokuskan pada pengembangan aset warisan budaya lokal untuk mendukung kegiatan pariwisata di Candi Muara Takus dengan menggunakan analisis SWOT dan penentuan aset warisan budaya lokal sebagai produk pariwisata menggunakan pendekatan rumus *Market Appeal-Robusticity*. Dengan adanya tulisan ini, menjadi pedoman kepada penulis untuk membandingkan penelitian yang dikaji, serta memberikan gambaran kepada penulis tentang pengelolaan, persepsi dan harapan masyarakat terhadap sumber daya budaya sebagai daya tarik wisata.

1.8.3 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini pendekatan teori yang digunakan ialah *Cultural Resource Management* atau disingkat dengan CRM. Pengelolaan sumber daya arkeologi merupakan cabang arkeologi yang mempunyai relevansi dengan pelestarian sumber daya budaya. CRM merupakan upaya pengelolaan sekaligus pelestarian yang memperhatikan berbagai kepentingan. CRM memiliki konsep bahwa masyarakat merupakan sebuah elemen yang tidak terpisahkan dalam proses pengelolaan sumber daya budaya (Sulistiyanto, 2009:16-33).

Konsep CRM, menempatkan masyarakat khususnya masyarakat Kabupaten Kampar Desa Muara Takus sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pengelolaan sumber daya budayanya. Pendekatan teori CRM ini sangat efisien dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam rumusan masalah yang mempermudah penulis untuk mengidentifikasi aset warisan budaya lokal dan cara masyarakat untuk meningkatkan pariwisata di Candi Muara Takus.

Pengelolaan sumberdaya arkeologi di Indonesia berlandaskan Undang-Undang No 10 Tahun 2011 tentang Cagar Budaya pasal 85 ayat 1 menyatakan; bahwa pemerintah, pemerintah daerah dan setiap orang dapat memanfaatkan cagar budaya untuk kepentingan agama, sosial, pendidikan, ilmu pengetahuan, teknologi kebudayaan dan pariwisata. Dalam hal ini, pariwisata digunakan sebagai alasan ekonomi untuk pelestarian warisan budaya.

Oleh sebab itu, arkeologi sebagai pengelolaan sumber daya budaya memiliki unsur-unsur yang meliputi: (*planning*) perencanaan, (*organizing*) pengorganisasian, (*directing*) petunjuk dan pengarahan, (*actuating*) pelaksanaan, (*controlling*) pengelolaan dan evaluasi (Kemendikbud, 2020). Pernyataan tersebut

dapat dimaknai, bahwa pengelolaan sumber daya budaya atau manajemen sumber daya budaya memperlihatkan kekuatan yang dapat dilestarikan untuk dimanfaatkan oleh berbagai kepentingan. Aspek kepentingan ini dinilai dari tiga aspek meliputi, (1) kepentingan ideologi yang berkaitan dengan nilai dan fungsi kependidikan, (2) kepentingan akademik berkaitan dengan keilmuan dalam penyelamatan sumber-sumber data, dan (3) kepentingan ekonomi yang memiliki hubungan dengan kepariwisataan (Cleere, 2005:5-10). Oleh sebab itu, sumber daya budaya perlu dilakukan pengelolaan yang tepat, baik dalam hal pelestarian dan pemanfaatan mengenai kepentingan masyarakat agar terpenuhi. Untuk itu. Kepentingan ekonomi yang berkaitan dengan kepariwisataan dalam penelitian ini dilihat dari konsep daya tarik wisata menurut Yoeti (1985) dalam pengembangan suatu objek wisata di kawasan Candi Muara Takus yang menggunakan 3 konsep kegiatan wisata meliputi: apa yang dapat dilihat (*what to see*), apa yang dapat dilakukan (*what to do*), dan apa yang dapat dibeli (*what to buy*)

1.9 Metode Penelitian

1.9.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan untuk penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu Data Primer dan Data Sekunder. Dari kedua data tersebut maka akan dijabarkan sebagai berikut.

1.9.1.1 Data Primer

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2013). Jenis data dalam penelitian ini meliputi potensi budaya lokal di kawasan cagar budaya Candi Muara Takus. Oleh sebab itu, pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti didapat melalui hasil observasi langsung, wawancara dan penyebaran kuesioner.

1. Observasi

Observasi merupakan pengambilan data melalui pengamatan secara langsung pada saat di lokasi penelitian, pengamatan ini dilakukan guna mendapatkan data deskripsi dan mencari informasi kepada penatua adat, dan masyarakat setempat mengenai aset warisan budaya yang ada di kawasan cagar budaya Candi Muara Takus.

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya jawab secara langsung antara pengumpul data terhadap narasumber atau sumber data. Di dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara terbuka. Wawancara tidak terstruktur atau terbuka terbuka adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya (Sugiyono, 2019).

Dalam hal ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan wawancara kepada pengelola seperti koordinator lapangan (korlap) Dinas Pariwisata Kampar, sekretaris Desa Muara Takus, juru pelihara (jupel), Kelompok sadar wisata (pokdarwis), masyarakat dan pengunjung.

1. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden serta untuk memperkuat jawaban dari hasil wawancara penelitian. Untuk jenis kuesioner ini penulis menggunakan kuesioner tertutup yang jawabannya sudah tersedia, sehingga para responden cukup hanya memilih jawaban yang sudah disediakan di google form, yang disebar kepada 121 responden.

Untuk penentuan jumlah sampel pada penelitian ini, menggunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019). Dalam hal ini penulis menentukan pertimbangan tersebut sesuai dengan kriteria dan tujuan dari penelitian ini, yang

dimana kriteria terhadap informan tersebut yaitu pengunjung atau wisatawan yang pernah berkunjung ke Candi Muara Takus.

Penentuan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan rumus Slovin. Slovin adalah rumus yang digunakan untuk mencari ukuran atau jumlah sampel dengan syarat untuk mampu mewakili keseluruhan populasi (Sugiyono.2017).

Ukuran sampel ditentukan berdasarkan rumus berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2}$$

dimana,

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Tingkat kesalahan sampel

Populasi yang didapatkan dalam penelitian ini diketahui dari jumlah pengunjung Candi Muara Takus tahun 2023, diperoleh sebesar 36.756 pengunjung. Dimana persentase tingkat kesalahan sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 10%. Perhitungan sampel ditunjukkan pada rumus dibawah

∴∴∴

Diketahui : N= 36.756

E= 10%

Ditanya :n?

Jawab: Rumus $n = \frac{N}{1 + N e^2}$

$$n = \frac{36.756}{1 + 36.756 \times (10\%)^2}$$

$$n = \frac{36.756}{368,56}$$

1.9.1.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, atau bisa melalui perantara orang lain. Jenis data ini berupa dokumen-dokumen dan buku-buku literatur yang memberikan informasi tentang masalah yang menyangkut penelitian (Sugiyono 2013).

1.9.2 Pengolahan Data

Penelitian ini melakukan pengolahan data berdasarkan karakternya untuk mengidentifikasi aset warisan budaya lokal yang ada di Desa Muara Takus. Pengolahan data dari hasil observasi akan diolah ke dalam bentuk narasi deskriptif. Data tersebut berupa hasil wawancara secara terbuka, foto atau gambar.

Penelitian ini juga memperoleh data melalui kuesioner yang kemudian diolah kedalam bentuk statistik sederhana menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Data hasil kuesioner diolah untuk mendapatkan nilai dari jawaban setiap responden yang akan ditentukan aset warisan budaya lokal yang layak dijadikan sebagai produk pariwisata. Pemberian nilai pada jawaban dari setiap pertanyaan yang diamati sesuai dengan skala likert, dengan menggunakan skor skala tiga, (1,2 dan 3). Dimana nilai 1 mewakili jawaban sangat tidak setuju, nilai 2 mewakili jawaban setuju dan nilai tiga mewakili jawaban sangat setuju. Pemberian nilai setelah hasil kuesioner diolah melalui *Microsoft Excel*, maka data akan dianalisis dan dideskripsikan secara detail dan menyeluruh untuk menjawab permasalahan yang ada pada penelitian ini.

1.10 Analisis

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan dijelaskan secara deskriptif menggunakan rumus *Market Appeal-Robusticity Matrix* dan analisis SWOT. *Market Appeal-Robusticity Matrix* digunakan untuk penilaian aset warisan budaya, yang dimana masing-masing aset dipilih berdasarkan sub indikator budaya menggunakan sistem poin skala yang telah dimodifikasi oleh Du Cros.

Matriks ini berisi sistem penilaian sub-indikator yang menyampaikan dua komponen matriks untuk menilai indikator utama: daya tarik pasar dan daya tahan aset warisan budaya. Oleh sebab itu, ini akan memberikan indikator makro tentang bagaimana aset dapat dikelola dalam mengoptimalkan hubungan antara pariwisata dan pengelolaan warisan budaya (Du Cros, 2001).

Dari dua komponen matriks, ketahanan (*robusticity*) merupakan sesuatu yang paling menarik bagi pengelola cagar budaya untuk mendapatkan kemampuan lokasi tersebut dalam mengatasi kemungkinan dampak negatif pengembangan pariwisata terhadap nilai-nilai budaya tempat cagar budaya tersebut. Sedangkan daya tarik pasar (*market appeal*) digunakan untuk menentukan tingkat daya tarik situs tertentu dan potensinya untuk dikembangkan dan dipromosikan ke industri pariwisata untuk mengetahui keadaan suatu tempat warisan budaya sebagai daya tarik wisata (Li dan Lo, 2004).

Sedangkan analisis SWOT digunakan untuk memanfaatkan kekuatan dan kelemahan, peluang dan ancaman, serta memastikan kesesuaian antara sumber daya destinasi dan kondisi lingkungannya (Gierzewska&Romanowska, 2002).

Terdapat empat strategi suatu organisasi yang berasal dari faktor internal dan eksternal:

1. Kekuatan-Peluang (SO)

Strategi ini dilakukan dengan usaha meningkatkan penjualan produk atau jasa dengan memperluas infrastruktur pariwisata modern dan melakukan kegiatan promosi yang intensif.

2. Kelemahan-Peluang (WO)

Strategi ini berfokus pada pemanfaatan peluang, dan menghilangkan ancaman yang ada. Misalnya, membuat strategi kerjasama dengan mitra terkait (pembentukan asosiasi kota pariwisata).

3. Kekuatan-Ancaman (ST)

Strategi ini mengatasi ancaman dengan memanfaatkan kekuatan dengan cara menarik pengunjung untuk membangkitkan beberapa jenis pariwisata (bisnis, etnis, kesehatan) dengan meluncurkan produk pariwisata yang baru.

4. Kelemahan-Ancaman (WT)

Strategi ini memiliki potensi yang kecil untuk dikembangkan. Sehingga strategi yang dilakukan yaitu mengubah fungsi dari pariwisata hingga fungsi industri, dan pemerintah harus bertahan dalam masa sulit dengan mencoba mencari sumber daya eksternal. Membiayai investasi pariwisata atau membentuk asosiasi kota pariwisata.

1.11 Eksplanasi

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksplanasi. Dimana metode penelitian eksplanasi digunakan untuk menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang menjadi permasalahan dalam penelitian (Mulyadi, 2011).

Pada penelitian ini, variabel yang harus dijelaskan hubungannya adalah aset warisan budaya lokal dengan hubungan sumber daya budaya untuk mendukung kegiatan pariwisata Candi Muara Takus.

1.12 Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah didapatkan dari hasil rumus *Market Appeal-Robusticity* dan analisis *SWOT*. Kemudian dapat ditemukan aset warisan budaya tak benda yang berpotensi untuk menjadi kegiatan pariwisata dalam meningkatkan kunjungan pariwisata di objek cagar budaya Candi Muara Takus, serta strategi pengembangan aset warisan budaya tak benda tersebut