
**WISATA KAMPOENG PENDEKAR MENEMBUS LORONG WAKTU DENGAN
TEORI LINIERITAS LIMA DIMENSI****Agus Darwanto^{1*}, Fadillah Eka Apriliani², Qori Jihan Atiqah³**¹International Open University, Indonesia²Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Indonesia³Institut Pertanian Bogor, IndonesiaEmail: ^{1*}adarwanto@gmail.com, ²fadillaekaapriliani@gmail.com, ³qorijihanatq@gmail.com***Penulis Korespondensi**

ABSTRAK

Berbagai destinasi wisata menawarkan berbagai pengalaman yang tidak terlupakan bagi para pengunjungnya. Berdasarkan teori yang diperkenalkan oleh Gillian Crampton Smith dan Kevin Silver, Wisata Kampoeng Pendekar menawarkan sajian lima dimensi yang mengajak pengunjungnya berada pada zaman kerajaan dahulu. Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana strategi pengelola wisata dalam menarik pengunjung dengan menerapkan teori linieritas lima dimensi. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, survei dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan melakukan reduksi dan interpretasi. Hasil penelitian menjelaskan terobosan yang sangat inovatif dari pihak pengelola wisata yang mampu melinierkan wisata, hiburan dan tontonan konten tradisional yang terkesan kuno menjadi lebih menarik. Tampilan zaman dahulu, dilengkapi dengan petugas, pemandu wisata dan pedagang yang berbusana adat Jawa, serta sajian kuliner tradisional yang sudah nyaris punah. Beberapa atraksi pendukung seperti penggunaan mata uang kepeng, permainan tradisional, pertunjukan seni serta atraksi budaya merupakan sensasi paling kuat membawa pengunjung merasa seperti berada pada zaman dahulu.

Kata Kunci: *lima dimensi tradisional, kerajaan, lima dimensi, wisata kampoeng pendekar*

**KAMPOENG PENDEKAR TOURISM BREAKS THROUGH THE PASSAGE OF TIME
WITH THE THEORY OF LINEAR FIVE DIMENSIONS****ABSTRACT**

Various tourist destinations offer unforgettable experiences for their visitors. Kampoeng Pendekar Tourism offers a five-dimensional experience that invites visitors to the ancient kingdom era. This research aims to find out how the management strategy of Kampoeng Pendekar Tourism in attracting visitors by applying the theory of linear five dimensions. Data collection was carried out through observation, interviews, surveys, and documentation. Data analysis was conducted using descriptive analysis by performing reduction and interpretation. The results of the study explain the highly innovative breakthrough by the management of Kampoeng Pendekar Tourism, which is able to linearize tourism, entertainment, and shows that elevate traditional content that appears old-fashioned into a five-dimensional sensation according to the theory introduced by Gillian Crampton Smith and Kevin Silver by creating a display of the past era, such as traditional houses and huts; officers, tour guides, and traders are required to wear Javanese traditional clothing; even the tour guides wear clothing resembling ancient warrior attire. All the food sold is traditional cuisine that is nearly extinct. The use of kepeng currency is the strongest sensation that brings visitors back to the past era. In addition, there are traditional games, art performances, and cultural attractions.

Keywords: *five dimensions, traditional, kingdom, kampoeng pendekar tourism*

PENDAHULUAN

Pengembangan berbagai destinasi wisata di Indonesia cukup marak, mulai dari wisata kuliner yang dikelola oleh berbagai Kampung Keluarga Berencana (KB), hingga wisata-wisata budaya dan lingkungan hidup yang dikelola oleh berbagai kelompok sadar wisata (pokdarwis). Masing-masing bersaing menawarkan pengalaman yang tidak akan terlupakan bagi para pengunjungnya. Berbagai wahana disiapkan, seolah ingin menjadi destinasi wisata yang paling unik atau paling lengkap.

Wisata Kampoeng Pendekar yang berlokasi di Jalan Pereng RT 04 RW 01 Desa Sidaurip Kecamatan Binangun Kabupaten Cilacap merupakan salah satu destinasi wisata yang pernah dibangun secara swadaya oleh pokdarwis masyarakat Desa Sidaurip Kecamatan Binangun dengan tujuan mengenalkan secara langsung kehidupan tempo dulu. Wahana yang ditawarkan kepada generasi tua adalah bernostalgia dengan kehidupan zaman dahulu, sedangkan wahana yang ditawarkan kepada generasi muda adalah tantangan merasakan penasaran kehidupan tempo dulu. Seakan Wisata Kampoeng Pendekar hendak mengajak pengunjungnya menembus lorong waktu untuk merasakan langsung kehidupan tempo dulu.

Bila banyak sinema (bioskop) yang menawarkan tontonan dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D), empat dimensi (4D), hingga lima dimensi (5D), maka pengelola Wisata Kampoeng Pendekar seakan hendak menerapkan wisata dan sajian budaya mulai dari dua dimensi, tiga dimensi, hingga lima dimensi meskipun tidak sama persis dengan apa yang ditawarkan oleh sinema. Inovasi yang dirintis oleh Wisata Kampoeng Pendekar adalah ingin memiliki keunikan tersendiri dengan memberikan sentuhan sensasi lima dimensi yang bakal dikenang selalu oleh para pengunjung. Hal ini karena rata-rata destinasi wisata yang menawarkan sensasi tiga dimensi hingga lima dimensi baru sebatas wisata virtual seperti *virtual reality* (Syahrir et al., 2019) dan *virtual tour* (Kurniawan & Muttatkin Baqti, 2020), belum ada yang berupa destinasi yang nyata.

Istilah dua dimensi (2D), tiga dimensi (3D), empat dimensi (4D), dan lima dimensi (5D) sudah mulai populer dalam dunia sinema. Bahkan sudah mulai dikembangkan sinema sembilan dimensi (9D). Perbedaan teknologi 2D, 3D, 4D dan 9D adalah berdasarkan komposisi pengalaman yang dapat dirasakan oleh penonton. Pengertian dua dimensi adalah gambar atau objek yang hanya memiliki dua matra, yaitu panjang dan lebar. Sedangkan tiga dimensi adalah gambar atau objek yang memiliki tiga matra, yaitu panjang, lebar, dan tinggi (Kuswarsantyo & Rachmi, 2014). Adapun empat dimensi adalah gambar atau objek yang memiliki tiga matra ditambah perubahan waktu atau arah *hyperspace* (Abdillah & Murwonugroho, 2018). Sementara itu lima dimensi adalah gambar atau objek empat dimensi yang ditambahkan konten emosional (Maglearning, 2019). Bahkan sekarang sudah berkembang teknologi visual hingga sembilan dimensi. Perbedaan antara teknologi lima dimensi hingga sembilan dimensi ditentukan oleh selisih angka-angka tersebut yang menunjukkan jumlah tawaran sentuhan pengalaman yang ditawarkan (Zufar, 2016). Pada

format film lima dimensi penonton seakan-akan hadir dalam tayangan film yang sedang ditontonnya (Mazidah, 2015).

Teknologi lima dimensi ternyata tidak hanya pada sinema. Perkembangan teknologi membawa metode USG atau *ultrasonography* tidak hanya menghasilkan gambar dua dimensi atau tiga dimensi, bahkan sudah lima dimensi. Teknologi USG dua dimensi menghasilkan gambar bayi yang datar berdimensi dua dan berwarna hitam dan putih. Teknologi USG tiga dimensi sudah mampu menangkap gambar tiga dimensi yang sebenarnya dari bayi. Sedangkan teknologi USG empat dimensi memungkinkan *live streaming*, pasien dapat melihat gerak hidup dari katup janin, aliran darah pada dinding jantung, dan lain sebagainya. Ada pun teknologi USD lima dimensi memungkinkan orang tua melihat bayi dalam tampilan realistis (*tone look*). Teknologi ini akan menunjukkan bayi dengan warna kemerahan atau merah muda seolah-olah orang tua melihat langsung bayi di dalam rahim (Febriansyah, 2019). Bahkan teknologi lima dimensi sudah merambah pula ke berbagai bidang dan produk yang lain, seperti teknologi printer lima dimensi (Hou, 2015).

Teknologi dua dimensi, tiga dimensi, empat dimensi, dan lima dimensi juga sudah merambah industri pariwisata. Apalagi industri pariwisata memiliki potensi yang besar untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup, dan mendukung berbagai sektor lainnya. Dampak positif dari perkembangan pariwisata di suatu daerah mencakup manfaat ekonomi, sosial, dan budaya bagi masyarakat. Namun, jika tidak dikelola dengan baik, industri pariwisata dapat menimbulkan masalah yang merugikan masyarakat. Kegiatan pariwisata berpotensi memperluas kesempatan kerja melalui pembangunan sarana dan prasarana serta sektor usaha yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan pariwisata. Kegiatan pariwisata dapat pula memberikan sumbangan kepada penerimaan pendapatan daerah melalui pajak, retribusi parkir, dan penjualan tiket, bahkan dapat menghasilkan devisa dari wisatawan asing yang berkunjung (Badarab et al., 2017).

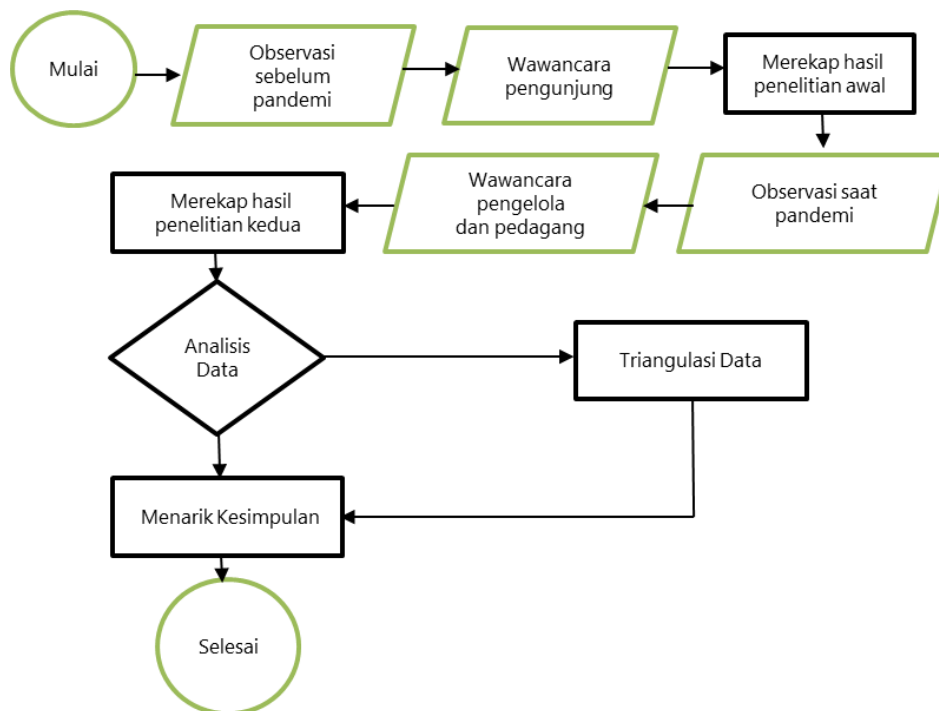
Potensi budaya dan kearifan lokal dalam pengembangan pariwisata menjadi bagian dari produk kreativitas manusia yang memiliki nilai ekonomi. Budaya lokal secara umum memiliki potensi unik dengan sentra produk kerajinan yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan pariwisata budaya lokal (Sugiyarto & Amaruli, 2018). Berbagai destinasi desa wisata budaya sudah banyak dikembangkan. Namun belum optimalnya kualitas sumber daya manusia, belum optimalnya sarana dan prasarana penunjang, dan kendala dalam promosi menjadi faktor utama yang menghambat pengembangan potensi wisata tersebut. Sehingga diperlukan kerja sama dari berbagai pihak serta peran aktif dari masyarakat setempat (Priyanto & Safitri, 2016).

Namun demikian perlu pengelolaan yang handal agar mampu menarik perhatian para pengunjung terutama dari kalangan milenial. Hal yang menarik untuk dijadikan bahan kajian adalah bagaimana model pengelolaan wisata budaya berbasis kehidupan "tempo dulu" di zaman yang serba modern dapat memberikan sentuhan sensasi lima dimensi. Apalagi bila dihubungkan dengan gaya hidup kaum milenial yang umumnya tidak tertarik dengan sajian

konten budaya dan kuliner yang terkesan serba kuno dan tradisional (Badan Pusat Statistik, 2018). Teknik menyangdingkan budaya dan kuliner serba “tempo dulu” dengan kemampuan menyedot perhatian kaum milenial merupakan sebuah tema yang menarik untuk diteliti.

METODE

Penelitian dilakukan dengan mengunjungi Wisata Kampoeng Pendekar dan wawancara bersama pengelola Wisata Kampoeng Pendekar, pedagang, serta pengunjung secara langsung sebelum pandemi Covid-19 dan secara daring pada saat pandemi. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, survei, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan reduksi, interpretasi, dan triangulasi. Kemudian dilanjutkan dengan analisis uji sidik ragam (uji Anova) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui besaran pengaruhnya. Secara garis besar tahapan penelitian seperti pada Gambar 1.



Gambar 1: Tahapan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Daya Tarik Wisata Kampoeng Pendekar

Kampoeng Pendekar merupakan destinasi wisata yang pernah ada di Desa Sidaurip Kecamatan Binangun Kabupaten Cilacap. Wisata Kampoeng Pendekar dibuka sejak bulan September tahun 2019. Ide pembuatan Kampoeng Pendekar berawal dari keinginan warga memanfaatkan lahan kosong yang tidak terpakai menjadi tempat wisata yang sekaligus mampu menjadi wahana untuk melestarikan budaya Indonesia.

Kampoeng Pendekar buka setiap hari Minggu mulai pukul 06.00 – 17.00 WIB. Di Kampoeng Pendekar pengunjung bisa membeli aneka makanan tradisional pecel, timus, gado-gado, lemet, nasi peda, es dawet dan sebagainya. Keberadaan aneka makanan tradisional merupakan komitmen para sesepuh desa yang ingin melestarikan budaya dan kuliner tradisional. Maka dibentuk paguyuban atau pokdarwis (kelompok sadar wisata) yang membangun dan mengelola wahana wisata dan warung-warung yang ada di Kampoeng Pendekar.

Para pedagang yang berjualan di Kampoeng Pendekar rata-rata adalah warga yang tinggal di sekitar tempat wisata dengan tujuan untuk meningkatkan pendapatan warga setempat. Produk olahan yang dijual di warung-warung tersebut kebanyakan adalah makanan tradisional. Meskipun demikian, jenis makanannya divariasikan, tidak sama setiap minggunya. Transaksi jual beli harus menggunakan kepeng yaitu mata uang zaman dahulu yang terbuat dari kayu. Pengunjung bisa menukarkannya di tempat yang disediakan oleh pengelola. Nilai tukarnya 1 (satu) kepeng setara dengan Rp 2000,-. Uang kepeng yang tersisa, bisa ditukar kembali ke uang rupiah.

Selain untuk melestarikan budaya dan kuliner tradisional, keberadaan Kampoeng Pendekar dimaksudkan pula untuk menjadi tambahan penghasilan bagi warga sekitarnya. Tiket masuk cukup murah hanya Rp 3000,-. Anak-anak di bawah 10 tahun tidak dikenakan biaya tiket. Bila membawa kendaraan sendiri, ada biaya parkir Rp 2000,- untuk sepeda motor dan Rp 5.000,- untuk mobil. Selain itu warga setempat bisa membeli lapak seharga Rp 200.000 dan selanjutnya dikenakan iuran 10% dari keuntungan. Menurut Ozon setiap minggunya ada sekitar 70 orang pembeli dengan keuntungan 500 kepeng atau setara dengan Rp1.000.000. Para pengunjung tidak merasa keberatan dengan tiket masuk Kampoeng Pendekar karena masih tergolong murah. Hal menarik lainnya adalah para pedagang yang ramah dan asyik serta unik karena memakai pakaian adat Jawa.

Keunikan Wisata Kampoeng Pendekar adalah komitmen pengelola untuk tidak menggunakan plastik, semua perabotan harus bernuansa tempo dulu. Makanan yang dijual merupakan kuliner tradisional yang hampir punah. Busana para pramuwisata dan para pedagang adalah pakaian adat Jawa. Transaksi jual beli di lokasi Wisata Kampoeng Pendekar harus menggunakan uang kepeng. Sehingga pengunjung seakan-akan dibawa kepada kehidupan zaman dahulu kala. Generasi lanjut usia sangat senang berkunjung ke Kampoeng Pendekar. Banyak dari mereka yang rajin bertandang ke Kampoeng Pendekar untuk sekedar duduk bernostalgia sambil menikmati jajanan tradisional tempo dulu.

Selain sajian kuliner tempo dulu, para pengunjung juga disuguhi berbagai kesenian tradisional, seperti pertunjukan bela diri, tari-tarian, drama, dagelan (komedian), lagu-lagu zaman dahulu dan pembacaan puisi.



Gambar 2: Foto-foto kuliner dan budaya
Sumber: akun facebook Wisata Kampoeng Pendekar

Berbagai wahana Wisata Kampoeng Pendekar efektif mengenalkan pengunjung kepada budaya dan kehidupan tempo dulu. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kunjungan para pelajar yang ingin mengetahui secara langsung bagaimana budaya dan kehidupan masyarakat Indonesia tempo dulu.



Gambar 3: Foto-foto kunjungan pelajar
Sumber: FB Wisata Kampoeng Pendekar

Jumlah pengunjung Kampoeng Pendekar tiap minggunya mencapai 5.000 orang, yang datang dari berbagai daerah. Hal ini menunjukkan minat masyarakat yang sangat besar untuk berkunjung ke Kampoeng Pendekar. Untuk meningkatkan frekuensi promosi dan publikasi Pengelola Wisata Kampoeng Pendekar melakukan promosi dan publikasi

melalui media social (*facebook*) dan *website*. Banyak pengunjung yang mengetahui wisata Kampoeng Pendekar melalui media sosial.

Kejayaan Konten Tradisional di Tengah Persaingan

Umumnya destinasi wisata di Kabupaten Cilacap didesain dengan model kekinian. Bahkan trend futuristik sempat menjadi daya tarik di beberapa wahana yang ditawarkan. Sehingga suasana tradisional dengan gaya zaman kerajaan di tanah Jawa tempo dulu membuat penasaran banyak orang untuk mengunjunginya. Rata-rata pengunjung merasa Destinasi wisata ini lebih menarik daripada destinasi wisata lainnya. Wisata Kampoeng Pendekar mendapatkan apresiasi karena mampu menjadi pelopor destinasi wisata bercirikan budaya tradisional dengan nuansa zaman dahulu. Meskipun masih perlu banyak pembenahan, destinasi Wisata Kampoeng Pendekar sudah mampu membantu perekonomian warga sekitarnya.

Dukungan terhadap pengembangan Wisata Kampoeng Pendekar juga datang dari warga sekitarnya. Sebagian dari warga merasa terpanggil jiwanya untuk mendukung pengembangan wisata yang mampu mengangkat kembali budaya bangsa dan tradisi nenek moyang di tengah derasnya arus modernisasi. Wisata Kampoeng Pendekar telah membuktikan kemampuannya menghadirkan nuansa tempo dulu tanpa meninggalkan kemodernan dan kekinian. Seperti mendatangkan *guest star* dari kalangan para penyanyi, penari dan seniman. Selain itu, ketika acara pasar malam, dipadukan pula antara kesenian tradisional dengan modern (kekinian). Ini merupakan strategi pengelola Wisata Kampoeng Pendekar untuk menarik pengunjung dari kalangan orang tua maupun generasi milenial.



Gambar 4: Gerbang Kampoeng Pendekar

Sumber: FB Wisata Kampoeng Pendekar

Konten tradisional yang serba kuno meliputi rumah gubuk dengan konsep zaman dahulu lengkap dengan perabotannya, lapak-lapak pedagang yang menjual makanan

tradisional tanpa menggunakan plastik, bahkan pedagangnya harus menggunakan pakaian tradisional Jawa, serta transaksi yang diharuskan menggunakan mata uang kepeng. Begitu pengunjung datang, mereka harus memasuki lorong yang didesain seperti zaman dahulu dan disambut oleh para pemandu wisata yang menggunakan pakaian seperti pendekar sehingga terkesan unik dan menarik.



Gambar 5: Rumah gubuk zaman dulu
Sumber: FB Wisata Kampung Pendekar

Kemudian mereka bisa menikmati atraksi bela diri (silat) dan pentas seni seperti tari-tarian dan tembang Jawa. Keramahan para pemandu wisata dan para pedagang serta harga tiket dan makanan yang sangat murah merupakan kelengkapan daya tarik Wisata Kampoeng Pendekar. Oleh sebab itu pengunjung Wisata Kampoeng Pendekar selalu penuh hingga membludak.

Namun yang disayangkan adalah belum ada antisipasi pihak pengelola menghadapi kemungkinan lonjakan jumlah pengunjung di luar batas ideal tempat wisata. Antusias masyarakat mengunjungi Wisata Kampoeng Pendekar yang melebihi batas ideal mengakibatkan debu dan pengap meskipun banyak pepohonan dan berada di tengah daerah persawahan.



Gambar 6: Antusias pengunjung
Sumber: FB Wisata Kampung Pendekar

Membludaknya pengunjung memang mendatangkan keuntungan baik bagi pengelola maupun pedagang yang menggelar lapak di dalam lokasi wisata. Namun rasa tidak nyaman juga dirasakan oleh sebagian pengunjung, sehingga pesona keindahan budaya dan kehidupan masa lalu menjadi kurang terasa.

Menembus Linieritas Lima Dimensi

Sebuah pertunjukan disebut sebagai lima dimensi bila mampu membawa penontonnya merasakan seolah-olah mengalami langsung peristiwa tersebut. Aplikasi teknologi lima dimensi pada sinema maupun alat USG sudah mulai dikenal, meskipun masih tergolong sangat langka karena membutuhkan kecanggihan teknologi yang tinggi. Berbeda dengan pertunjukan seni dan wisata budaya. Mengajak orang untuk masuk berperan sebagai pelaku peristiwa tanpa rekayasa membutuhkan tingkat kreativitas yang tinggi. Di sinilah Wisata Kampoeng Pendekar mampu menembus lorong linieritas tersebut dengan menghadirkan sebuah destinasi wisata yang unik, menarik dan inovatif.

Nama wisata kampoeng pendekar yang gencar dipromosikan melalui dunia maya dan media sosial membuat banyak orang penasaran. Di tengah kemajuan zaman masih ada destinasi wisata yang berani mengangkat tema tradisional yang dianggap kuno menjadi destinasi wisata yang kompetitif bahkan sanggup mengungguli berbagai wahana pariwisata kekinian maupun futuristik. Teori linieritas lima dimensi digunakan untuk membuat penasaran para wisatawan. Sensasi lima dimensi membuat wisatawan seakan-akan masuk ke dalam lorong waktu menuju masa lalu bersama para pemandu wisata berpakaian ala pendekar zaman dahulu untuk menikmati kesenian dan atraksi budaya dengan sandingan kuliner tradisional yang dijual oleh para pedagang berbusana tradisional Jawa yang hanya bisa dibeli dengan uang kepeng yang merupakan mata uang zaman dahulu. Dengan demikian perpaduan kata-kata, representasi visual, obyek/ruang fisik, waktu, dan perilaku menciptakan sensasi lima dimensi. Pengalaman tersebut membuat banyak orang penasaran ingin merasakannya. Sehingga wajar bila pengunjung Wisata Kampoeng Pendekar sangat ramai bahkan membludak.

Rata-rata pengunjung merasakan sensasi masuk ke dalam lorong waktu yang mengantarkan mereka ke dunia pada zaman dahulu. Sensasi lorong waktu itu benar-benar terasa, begitu masuk gerbang disambut para petugas dan pemandu wisata berpakaian zaman dahulu. Sehingga lorong yang dilewatinya seakan sebuah lorong waktu yang menghubungkan mereka dengan kehidupan zaman dahulu.



Gambar 7: Petugas dan pemandu wisata

Sumber: FB Wisata Kampung Pendekar

Gubuk dan saung-saung di Wisata Kampong Pendekar menggunakan bahan-bahan alami dengan desain tradisional yang serba kuno. Termasuk pula perabotan-perabotannya. Demikian pula lapak-lapak pedagang diharuskan meminimalisasi penggunaan plastik guna tercipta suasana mirip zaman dahulu. Selain itu, para pedagangnya diharuskan mengenakan busana tradisional khas Jawa pada masa dulu. Hal yang paling membuat pengunjung merasa seolah berada pada masa lalu adalah penggunaan uang kepeng untuk membeli makanan. Penggunaan uang kepeng menjadikan sensasi hidup pada zaman dahulu benar-benar terasa.



Gambar 8: Sensasi kuliner dan uang kepeng

Sumber: FB Wisata Kampung Kuliner

Berbagai sensasi tersebut membuat pengunjung seakan-akan berada pada zaman dahulu. Dengan demikian wisata berbasis budaya tradisional pun bisa dilinierkan dengan sensasi tontonan modern berteknologi lima dimensi.

Tabel 1: Hasil Uji Anova

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.756 ^a	.571	.510	.309

a. Predictors: (Constant), BeradaJadul

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.889	1	.889	9.333	.018 ^b
	Residual	.667	7	.095		
	Total	1.556	8			

a. Dependent Variable: LimaDimensi

b. Predictors: (Constant), BeradaJadul

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	.333	.178		1.871	.104
	BeradaJadul	.667	.218	.756	3.055	.018

a. Dependent Variable: LimaDimensi

Hasil uji anova menunjukkan signifikansi 0,018 yang berarti terdapat pengaruh pengalaman pengunjung dengan sensasi linieritas lima dimensi. Korelasi pengalaman pengunjung yang merasakan seperti berada pada zaman dahulu dengan sensasi linieritas lima dimensi sebesar 75,6% dengan tingkat pengaruh sebesar 57,1%. Nilai F > df sehingga hipotesis diterima.

Kenangan yang tidak Terlupakan

Banyak hal menarik yang dijumpai oleh para wisatawan ketika berkunjung ke Wisata Kampong Pendekar, mulai dari pemandu wisata, petugas dan pedagangnya yang ramah-ramah, makanannya yang sulit dijumpai di tempat yang lain, bisa berfoto dengan *background* tempo dulu, tiket dan harga makanan yang murah, permainan tradisional yang mengingatkan kembali akan masa kecil, hingga kesempatan menikmati pentas budaya dan

atraksi kesenian. Sehingga menjadi sebuah kewajaran bila banyak wisatawan yang ingin kembali berkunjung.

Salah satu destinasi wisata yang sarat dengan keunikan adalah Wisata Kampoeng Pendekar mengembangkan sebuah objek wisata baru yang unik dan menarik. Konsep dari tempat wisata ini adalah terdapat sebuah perkampungan dengan latar belakang masa lampau pada zaman kerajaan-kerajaan dahulu kala. Untuk berbelanja di tempat ini pengunjung harus memakai uang kepeng yang terbuat dari kayu. Semua properti seperti warung-warung yang berjejer rapi dibuat dengan memakai bahan baku dari kayu dan atapnya terbuat dari daun kelapa. Warung-warung tersebut menyajikan berbagai macam makanan tradisional tempo dulu hingga kuliner khas Cilacap. Perlengkapan yang dipakai masih tradisional yaitu berupa kayu dan daun. Larangan menggunakan plastik membuat nuansa tradisional masih terasa kental. Tentu hal tersebut akan memberikan pengalaman yang berbeda bagi para pengunjungnya. Terdapat beberapa permainan tradisional yang bisa dicoba seperti egrang. Ada pula saung yang dipakai untuk pertunjukan tari tradisional atau kegiatan seni lainnya. Penonton bisa menikmati sajian pertunjukan dengan duduk di kursi yang terbuat dari kayu serta bambu (Trisnawati, 2022).

Segala keterbatasan kehidupan zaman dahulu membuat wisata tradisional yang mengangkat tema budaya dianggap kuno. Bertolak dari sini, para pengelola Wisata Kampoeng Pendekar berhasil melinierkan tingkat inovasi wisata berbasis budaya dengan teknologi tontonan (sinema) lima dimensi tanpa mengurangi sifat kuno dan tradisionalnya. Teori linieritas lima dimensi diperkenalkan oleh Gillian Crampton Smith dan Kevin Silver (Interaction Design Foundation, 2002). Kelima dimensi tersebut adalah kata-kata (1D), representasi visual (2D), objek/ruang fisik (3D), waktu (4D), dan perilaku (5D). Teori linieritas lima dimensi dapat diaplikasikan dalam industri pariwisata, di mana keberhasilan dan kesejahteraan wisatawan dapat dicapai dengan menerapkan lima dimensi desain interaksi, yaitu kata-kata yang merupakan interaksi; representasi visual yang mencakup tipografi, bagan, ikon, dan grafik lain yang berinteraksi dengan pengguna; obyek fisik atau ruang dengan atau di mana pengguna berinteraksi; waktu pada saat pengguna berinteraksi; dan perilaku termasuk aksi dan reaksi (Silver, 2007). Namun kenangan indah ini kemungkinan tidak akan bisa dinikmati oleh masyarakat karena setelah pandemi Covid-19 meluluhlantahkan berbagai properti Kampoeng Pendekar dan terjadi konflik kepentingan antara pihak-pihak pengelolaannya membuat Wisata Kampoeng Pendekar hanya tinggal kenangan.

SIMPULAN

Pada saat banyak pengelola wisata menawarkan destinasi wisata kekinian dan futuristik, Wisata Kampoeng Pendekar menawarkan sebuah inovasi berupa destinasi wisata yang kekunoan dan tradisional namun sensasinya setara dengan tontonan lima dimensi dengan memadukan kata-kata, representasi visual, obyek/ruang fisik, waktu, dan perilaku. Sebuah terobosan yang sangat kreatif dan inovatif dari pihak pengelola Wisata Kampoeng

Pendekar yang mampu melinierkan wisata, hiburan dan tontonan yang mengangkat konten tradisional yang terkesan kuno menjadi bersensasi lima dimensi (5D) sesuai teori yang diperkenalkan oleh Gillian Crampton Smith dan Kevin Silver dengan cara membuat tampilan zaman dahulu, seperti gubug dan saung dari bahan alami dengan model tradisional, sementara petugas, pemandu wisata dan pedagang diharuskan berbusana adat Jawa, bahkan para pemandu menggunakan pakaian ala pendekar zaman dahulu. Semua makanan yang dijual adalah kuliner tradisional yang sudah nyaris punah. Penggunaan mata uang kepeng merupakan sensasi paling kuat yang membawa pengunjung merasa seperti berada pada zaman dahulu. Di samping itu terdapat permainan tradisional, pertunjukan seni dan atraksi budaya. Hasil uji anova menunjukkan signifikansi 0,018 yang berarti terdapat pengaruh pengalaman pengunjung dengan sensasi linieritas lima dimensi. Korelasi pengalaman pengunjung yang merasakan seperti berada pada zaman dahulu dengan sensasi linieritas lima dimensi sebesar 75,6% dengan tingkat pengaruh sebesar 57,1%.

Banyak pengalaman menarik yang dirasakan para pengunjung, seperti keramahan para pemandu wisata, petugas dan pedagangnya, makanannya yang murah dan sulit dijumpai di tempat yang lain, bisa berfoto dengan background tempo dulu, permainan tradisional yang mengingatkan kembali akan masa kecil, hingga kesempatan menikmati pentas budaya dan atraksi kesenian. Banyak keterbatasan informasi yang dapat digali terkendala oleh pandemi Covid-19 sehingga penelitian ini masih perlu dikembangkan sebagai bahan referensi untuk pariwisata yang edukatif. Keunikan inovasi dari Wisata Kampoeng Pendekar semestinya bisa dilanjutkan dan didukung oleh semua pihak. Pandemi Covid-19 sudah berakhir, sehingga pemulihan kembali destinasi Wisata Kampoeng Pendekar sudah seharusnya menjadi prioritas bersama antara warga masyarakat dan pemerintah setempat.

REFERENSI

- Abdillah, F., & Murwonugroho, W. (2018). Tren 4 Dimensi dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 3(1), 43–60. <https://doi.org/10.25105/jdd.v3i1.2847>
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milenial Indonesia* (Badan Pusat Statistik (ed.); 1st ed.). Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak. <https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/9acde-buku-profil-generasi-milenia.pdf>
- Badarab, F., Tri Hayuningtyas, E., Liga, D. M., Sekolah, S., Pariwisata, T., & Bandung, N. (2017). Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata di Kepulauan Togean Provinsi Sulawesi Tengah. *Fitriah Badarab, Endah Tri Hayuningtyas, Dan M. Liga Suryadana Tourism and Hospitality Essentials (THE) Journal*, 7(2), 97–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/thej.v7i2.9016.g5611>
- Febriansyah. (2019, December 22). *Mengenal Jenis-Jenis USG Mulai dari 2D Hingga 5D*. <https://tirto.id/Mengenal-Jenis-Jenis-Usg-Mulai-Dari-2d-Hingga-5d-Eojc>

- Hou, M. M. (2015, June 24). *3D Printing + Five Axes = 5D5D Printing?* <https://www.Engineering.Com/Story/3d-Printing-Five-Axes-5d-Printing>.
<https://www.engineering.com/story/3d-printing-five-axes-5d-printing>
- Interaction Design Foundation. (2002). *The Basics of User Experience Design*. Interaction Design Foundation.
- Kurniawan, M. R., & Muttatkin Baqti, A. (2020). Pembuatan dan Pemanfaatan Virtual Tour di Tempat Wisata di Kota Palembang Berbasis Android. *Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS)*, 226–235.
<https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCCS/article/view/1725>
- Kuswarsantyo, & Rachmi, T. (2014). *Wawasan Seni* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
<https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGGK420702-M1.pdf>
- Maglearning. (2019, April 20). *Gambar 5 Dimensi (5D)*.
<https://Maglearning.Id/2019/04/20/Gambar-5-Dimensi-5d/>.
- Mazidah, I. (2015, February 4). *Cermati Usaha Bioskop Film Lima Dimensi*.
<https://Peluangusaha.Kontan.Co.Id/News/Cermati-Usaha-Bioskop-Film-Lima-Dimensi>.
- Priyanto, & Safitri, D. (2016). Pengembangan Potensi Desa Wisata Berbasis Budaya Tinjauan Terhadap Desa Wisata di Jawa Tengah. *Jurnal Vokasi Indonesia*, 4(1), 76–84.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7454/jvi.v4i1.53>
- Silver, K. (2007, July 10). *What Puts the Design in Interaction Design*.
<https://www.Uxmatters.Com/Mt/Archives/2007/07/What-Puts-the-Design-in-Interaction-Design.Php>.
- Sugiyarto, & Amaruli, R. J. (2018). Pengembangan Pariwisata Berbasis Budaya dan Kearifan Lokal. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(1), 45–52.
<https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jab.v7i1.22609>
- Syahrir, S., Restika, A. P., Naufal, M., & Firdaus, M. (2019). Penerapan Animasi 3 Dimensi Untuk Wisata Edukasi Anak Berbasis Virtual Reality. *Jurnal Teknologi Elekterika*, 3(1), 33. <https://doi.org/10.31963/elekterika.v3i1.2003>
- Trisnawati. (2022, September 3). *Wisata Kampung Pendekar, Wisata dan Kuliner Jaman Dulu*.
<https://Kawanus.Com/Wisata-Kampung-Pendekar-Wisata-Dan-Kuliner-Jaman-Dulu/>.
- Zufar, M. (2016, February 27). *Teknologi Bioskop 9 Dimensi Bakal Menyajikan Pengalaman yang Sangat Menakjubkan*. <https://www.Brilio.Net/Life/Kecanggihan-Bioskop-9d-Bakal-Membuatmu-Tercengang-Saat-Menonton-160226b.Html#>.