

Vol. 8 Jilid 1 - Januari 2007

ISSN 1411 - 3546

# Cakra Wisata

## Jurnal Pariwisata Budaya

1. *Menyingkap Pertarungan Seni Sakral Versus Profane dan Pemberdayaan Masyarakat Lokal dalam Pariwisata Bali*
2. *Membangkitkan (Kembali) Pariwisata Bali : Komodifikasi SDB dan Pemberdayaan Masyarakat Lokal*
3. *Strategi Rekrutmen dan Pengembangan Kinerja Karyawan Hotel Sahid Kusuma dalam Upaya Meningkatkan Jumlah Wisatawan di Surakarta*
4. *Karaton Surakarta : Modal Budaya dan Pemberdayaan Masyarakat Lokal dalam Pengembangan "Ethnic Tourism" Surakarta*
5. *Model Pengembangan Arboretum sebagai Alternatif Pengembangan Wana Wisata Melalui Pelestarian Lingkungan yang Berkelanjutan*



Diterbitkan oleh :  
**PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PARIWISATA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT UNS**  
**SURAKARTA**



# Cakra Wisata

## Jurnal Pariwisata Budaya

---

*Terbit dua kali dalam satu tahun*

- Penanggung Jawab : Diyah Bekti Ernawati, Ph.D.
- Pimpinan Redaksi : Drs. Supriadi, M.Hum.  
Wakil Redaksi : Drs. Wanto, M.Hum.  
Sekretaris Redaksi : Dra. Rara Suglarti, M.Tourism.
- Penyunting Ahli : 1. Prof. Dr. HB: Soetopo, M.Sc., M.Sc.  
2. Prof. Dr. M. Sri Samiatl  
3. Prof. Dr. Ir. Sri Handayani, MS.
- Penyunting Pelaksana : 1. Drs. Tundjung Wahadi Sutirto, M.Si.  
2. Drs. BRM. Bambang Irawan, M.Si.  
3. Drs. Ig. Agung Satyawan, M.Si.  
4. Drs. Slamet Sublyantoro, M.Si.  
5. Ir. Wiwik Setyaningsih, MT.  
6. Dra. Ismaryati, M.Kes.  
7. Prasetya Hadi, SH., MH.  
8. Drs. Mulyanto, M.Pd.

Alamat Redaksi/Penerbit:

**PUSAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PARIWISATA**  
**LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS SEBELAS MARET**  
Jl. Ir. Sutami 36A Ketingan Surakarta 57126  
Telp. (0271) 632916 dan 646994 Psw. 320, Fax. (0271) 632916

---

Redaksi mengundang para dosen, peneliti dan/atau ahli dalam bidang tertentu, baik di dalam maupun di luar UNS untuk menulis masalah yang berkaitan dengan kepariwisataan untuk dimuat dalam jurnal ini. Naskah yang dikirim menjadi hak milik dewan redaksi dan redaksi berhak merubah redaksi artikel yang dikirimkan dengan tanpa mengurangi substansi isi artikel.

**KARATON SURAKARTA:  
MODAL BUDAYA DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT LOKAL  
DALAM PENGEMBANGAN "ETHNIC TOURISM" SURAKARTA**

**Oleh:**

**Titlis Srimuda Pitana\***

**ABSTRACT**

*Concerning the government's policy on cultural tourism in Surakarta, Karaton Surakarta, as a cultural capital which is rich with heritage rites; needs to be commodified in such a way that it can serve as a commodity with high use-value and exchange-value in the trade contexts for the sake of sustainable tourism. The commodification of the cultural heritage in tourism industry, which demands the roles of government and non-government agents, should be supported with understanding of the tangible and intangible values of the heritage rites. The local government of Surakarta, as one of the management agents, should be able to employ the three phases of sustainable tourism development: i.e. preserving heritage, living within heritage, and marketing heritage.*

**Key words:** Karaton Surakarta, ethnic tourism, heritage

---

\* Staff Pengajar dan Pengelola Laboratorium Arsitektur Jawa, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sebelas Maret Surakarta.

## PENDAHULUAN

*"Karaton Surakarta Hadiningrat, hawya kongsi dinulu wujuding wewangun kewolo, nanging siro podho nyumurupono sarto hanindhakno piwulang kang sinandhi. Dimen dadyo tuntunan laku kuwajibaning hurip njaba njero, donya tumekeng wusananing wuri"* (Yoso-dipuro 1986: 1).

Kutipan kalimat dalam bahasa Jawa di atas merupakan pesan dari seorang pujangga Karaton Surakarta dalam tulisannya yang berjudul "Dhawuh Dalem Hingkang Wicaksono" yang tersimpan di perpustakaan Karaton Surakarta "Sasono Pustoko". Secara bebas pesan tersebut diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai berikut, "Karaton Surakarta Hadiningrat janganlah hanya dilihat dari wujud fisik saja tetapi harus dilihat dan dipelajari ilmu dan makna yang terkandung di balik perwujudannya, agar menjadi tuntunan dalam menjalani hidup dan kehidupan manusia, baik lahir maupun bathin, agar selamat di dunia dan di akhirat". Pesan

tersebut mengisyaratkan bahwa Karaton Surakarta sebagai pusaka budaya (*heritage*) tidak boleh hanya dipandang sebagai *tangible heritage* (pusaka budaya dapat diraba), tetapi juga harus ditempatkan sebagai *intangible heritage* (pusaka budaya tak dapat diraba).

Dalam dunia pariwisata, pusaka budaya (*heritage*) telah menjadi daya tarik tersendiri. Hal ini karena *heritage* dianggap memiliki beberapa faktor daya tarik wisata, di antaranya adalah faktor estetika, emosi dan nilai sejarah. Hal ini ditunjang oleh kecenderungan ketertarikan wisatawan untuk mengetahui bagaimana orang lain dapat hidup dalam lingkungan yang berbeda dari lingkungan mereka. Dengan kata lain, pada dasarnya *ethnic tourism* tumbuh dan berkembang karena dijiwai oleh semangat pencarian "yang lain" (*quest for the other*). Hal ini nampaknya sejalan dengan pernyataan Van Den Berghe (1994:8) dalam bukunya *The Quest for the Other: Ethic Tourism in San*



*Cristobal* yang dikutip dalam sebuah artikel on-line sebagai berikut.

*Tourism is a product of modernity. Modernity produces homogenization, instability, and inauthenticity, and thus generates in the most modernized among us a quest for the opposite of these things. The tourist searches for authentic encounters with the other. The greater the otherness of the other, the more satisfying the tourist experience. At the limit, this makes anthropology the ultimate form of tourism (<http://www.lclark.edu/~soan314/tourism-intro.html>, accessed: 4/27/2000).*

Terkait dengan latar belakang ini, Karaton Surakarta dengan pusaka budayanya, baik yang *tangible* atau pun yang *intangible*, dapat dianggap menyimpan modal budaya yang tak ternilai untuk dikembangkan dalam industri kepariwisataan, utamanya pariwisata budaya.

Sebelum bergabung dengan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) pada 1945, keberadaan Karaton Surakarta sebagai Karaton Jawa memiliki peran besar dalam perkembangan

dan pelestarian budaya Jawa, bahkan tidak berlebihan, apabila akhirnya Karaton Surakarta disebut *pusat kebudayaan Jawa* yang bertatar belakang *Jawaisme* (Miksic, John (ed). 2004). Kondisi ini sangat memungkinkan karena kejelasan wilayah kekuasaan yang dimiliki oleh seorang Raja. Akan tetapi setelah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia dan Karaton Surakarta bergabung ke dalamnya, keberadaan seorang Raja tidak lagi sebagai kepala pemerintahan yang memiliki wilayah kekuasaan, tetapi lebih hanya sebagai pemimpin dan penjaga kebudayaan Jawa. Konsekuensi logis ini harus diterima dan bahkan mengantarkan Karaton Surakarta pada kesulitan-kesulitan ekonomi dalam fungsinya menjaga suatu warisan budaya dan benteng kebudayaan Jawa. Raja tidak bisa lagi menarik pajak dari rakyatnya karena Raja tidak lagi memiliki wilayah kekuasaan. Di sisi lain, dengan terbatasnya subsidi dari pemerintah Republik Indonesia

kepada Karaton Surakarta, Raja tetap harus membayar para *abdi dalem* (pegawai kerajaan), melakukan perawatan terhadap bangunan-bangunan yang ada di dalam kompleks karaton, dan tetap harus menyelenggarakan ritual-ritual dan upacara-upacara kerajaan (Setiadi et al. 2000). Sejalan dengan fenomena bangkitnya *ethnic tourism* dalam modernisasi, kenyataan ini menuntut adanya *consciousness* (kesadaran) baik dari pihak Karaton Surakarta dan Pemerintah Kota Surakarta untuk dapat menangkap sebuah peluang dan mampu menjadikan warisan budaya yang dimiliki sebagai modal pengembangan kepariwisataan, yang pada akhirnya Karaton Surakarta diharapkan mampu bertahan dalam menjalankan fungsinya sebagai penjaga budaya Jawa.

Potensi yang dimiliki Karaton Surakarta, kebutuhan finansial dalam menjalankan fungsi sebagai pewaris kerajaan Mataram dan penjaga kebudayaan Jawa, dan fenomena kebutuhan industri

pariwisata yang lebih mengarah pada *ethnic tourism* seharusnya menjadi pemicu kesadaran bagi pihak Karaton Surakarta untuk lebih kreatif bermain dan berperan dalam budaya konsumen modern yang telah dibentuk oleh logika esensial kapitalisme, yaitu munculnya berbagai komodifikasi (*commodification*). Sejalan dengan hal ini Watson dan Kopachevsky (dalam Richards 1996:263) menyatakan bahwa pariwisata modern paling baik apabila dipahami dalam konteks komo-difikasi dan budaya konsumen kontemporer. Dengan kata lain, segala potensi yang memungkinkan untuk pengembangan pariwisata budaya atau *ethnic tourism* bagi Karaton Surakarta perlu mendapatkan suatu perhatian dan dikemas secara optimal sebagai suatu komoditas yang hendak disuguhkan di kepada wisatawan. Dalam sudut pandang yang demikian ini, dapat dipahami bahwa masyarakat Jawa atau lokal Surakarta tidak boleh tidak harus

"merasa terlibat" di dalam proyek besar ini.

Paper ini akan mencoba memaparkan secara umum potensi pusaka budaya Karaton Surakarta, baik yang berupa *tangible heritage* atau pun *intangibile heritage*. Mengingat kegiatan industri kepariwisataan utamanya wisata budaya merupakan proyek berkelanjutan, hal ini menuntut keterlibatan banyak pihak, utamanya masyarakat lokal. Masyarakat lokal yang dimaksud di sini meliputi pihak keluarga pewaris Karaton Surakarta dan masyarakat Surakarta, yang tentunya keterlibatan penguasa dan pelaku bisnis kepariwisataan sangat diharapkan pula. Sehingga tulisan ini juga diarahkan pada paparan tentang pemberdayaan masyarakat lokal dalam pengembangan "ethnic tourism" Surakarta.

#### **TANGIBLE HERITAGE KARATON SURAKARTA**

*Tangible heritage* adalah pusaka budaya yang dapat diraba

atau pusaka budaya yang memiliki bentuk fisik. Dalam hal ini yang dimaksud *tangible heritage* Karaton Surakarta adalah keseluruhan bangunan atau produk budaya fisik yang berada dalam kawasan Karaton Surakarta. Pola tata fisik bangunan Karaton Surakarta secara lengkap adalah yang dapat dilihat membujur dari *Gapura Gladag* (di sebelah Utara) sampai *Gapura Gading* (di sebelah Selatan) (Gambar 1). Dalam pola tata fisik ini terkandung tiga pokok ajaran Jawa, yaitu: *keblat papat kalimo pancer*, *sangkan paraning dumadi*, dan *manunggaling kawulo gusti*.

Selanjutnya, pola tata fisik dari *Gapura Gading* (pada batas Selatan) sampai dengan *Kraton Inti* yang ada di tengah kawasan, pada hakekatnya adalah sama dengan pola tata fisik bangunan karaton dari *Gapura Gladag* yang ada di Utara sampai dengan *Kraton Inti* yang ada di tengah. Perbedaan yang mencolok adalah materi susun dan wujud materi yang terdapat dari *Gapura Gading* ke *Kraton Inti*

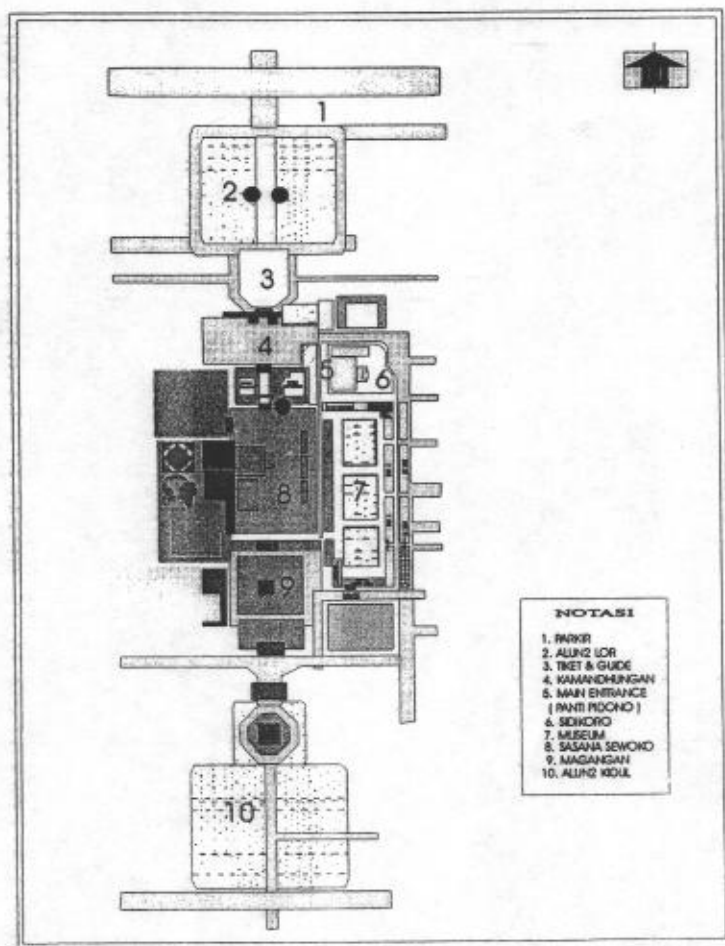


mempunyai karakter lebih sederhana dari yang lainnya. Perbedaan-perbedaan tersebut dapat dilihat apabila kedua pola tata dan urutan yang ada diperbandingkan satu dengan yang (Tabel 1). Kedua pola tersebut, bila dilihat secara menerus dari *Gapura Gladag* ke Kraton Inti, kemudian dari Kraton Inti ke *Gapura Gading*, terlihat suatu susunan yang berkebalikan, akan tetapi seimbang (*Gladag* sampai Kraton Inti = dunia kasar, sedangkan Kraton Inti sampai *Gading* = dunia halus) (Pitana, T.S. 2002).

Dalam arsitektur Karaton Surakarta, pola tata ruang, komposisi elemen, warna, bentuk, struktur bangunan, omamen, dan ragam hias yang bermakna (*sengkalan memet*), terangkai dalam keserasian curahan jiwa seni tinggi yang memantulkan keindahan khas, menyejukkan, dan agung, yang menjurus kepada pengakuan

akan kebesaran *Kang Murbeng Dumadi* (Tuhan). Upaya menciptakan getaran magis tinggi yang positif bagi hidup dan kehidupan Raja dan kawula yang menempatnya juga dituangkan ke dalam *konsep simbolistis tata letak kosmogoni* (Gambar 2), yang dilaksanakan dalam rancang bangun Karaton Surakarta. Simbol-simbol tersebut antara lain: *simbol lahiriah*, dari *Gapura Gladag* sampai dengan Karaton Inti; *simbol bathiniah*, dari Karaton Inti sampai dengan *Gapura Gading*; dan (Sitihinggil Kidul sampai dengan Kemagangan), simbol *lahimnya sang bayi yang tumbuh menjadi manusia dewasa* (Kraton Inti sampai dengan Kamandungan),





Gambar 1. Pola tata fisik Karaton Surakarta (Pitana, T.S. 2002).

simbol *Sangkan Paraning Dumadi*, yang terdiri dari simbol *asal usul manusia* (dari Krapyak sampai dengan Alun Alun Kidul), simbol *bayi dalam kandungan* *dikarunia panca indera yang sempurna*

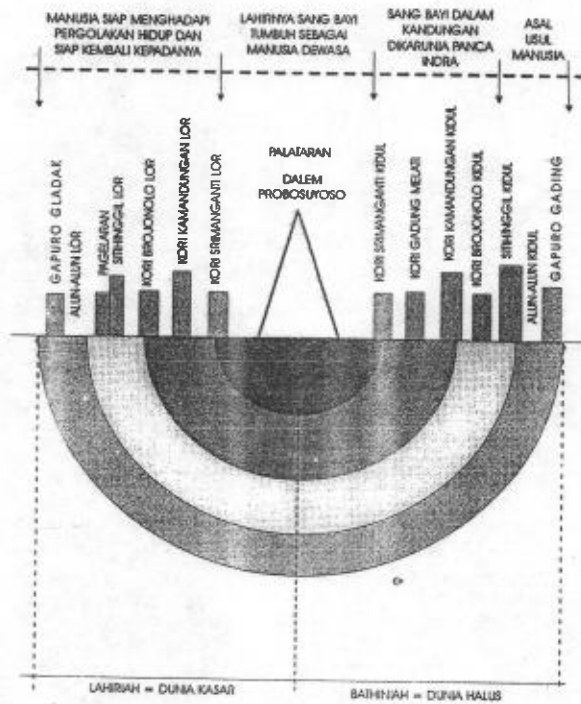
simbol *manusia siap menghadapi hidup dan siap kembali kepada Sang Pencipta* (Sithinggil Lor sampai dengan Tugu Paman-dengan).

**Tabel 1.** Perbandingan pola tata dan urutan kawasan dari Utara ke tengah dengan dari Selatan ke Tengah.

TITIK SIMPUL KARATON DARI UTARA KE TENGAH (KARATON INTI)	TITIK SIMPUL KARATON DARI SELATAN KE TENGAH (KARATON INTI)
 <p>Gapura Gladag</p>	 <p>Gapura Gading</p>
 <p>Pamurakan</p>	<p>Tidak Ada</p>
 <p>Alun-alun Utara</p>	 <p>Alun-alun Selatan</p>
 <p>Pagelaran</p>	<p>Tidak ada</p>
 <p>Sithinggil Utara</p>	 <p>Sithinggil Selatan</p>
 <p>Sapit Urang Utara</p>	 <p>Sapit Urang Selatan</p>



Titls S. Pitana: Karaton Surakarta...



Gambar 2. Sketsa simbol-simbol di dalam tata letak kosmogoni Karaton Surakarta (Pitana, T.S. 2002).

Dari sekilas gambaran mengenai *tangible heritage* yang dimiliki oleh Karaton Surakarta tersebut dapat dilihat potensi fisik jejak *heritage* yang merupakan modal penting bagi pengembangan pariwisata budaya. Sejalan dengan semangat "pencarian yang lain" (*quest for the other*) yang merupakan roh dari pariwisata budaya, potensi ini akan menjadi modal besar yang dapat dikembangkan. Sehingga kelestarian dan kondisi fisik dari pusaka budaya ini haruslah dapat terjaga. Upaya menjaga kelestarian pusaka budaya (*preserving heritage*) ini tentunya harus dilakukan secara hati-hati dan berkelanjutan.

#### INTANGIBLE HERITAGE KARATON SURAKARTA

Karaton Surakarta, sebagai pewaris Dinasti Mataram, memiliki peran yang sangat besar dalam perkembangan dan pelestarian budaya Jawa, bahkan tidak berlebihan apabila pada akhirnya Karaton Surakarta disebut sebagai

pusat kebudayaan Jawa yang bertatar belakang *Jawaisme*. Pusaka budaya adiluhung Dinasti Mataram secara turun-temurun telah diwariskan dan terjaga dalam kehidupan keseharian keluarga Raja dan rakyatnya. Jejak-jejak pusaka budaya yang tak teraba (*intangible heritage*), yang diwariskan oleh Dinasti Mataram, masih sangat kental dan terjaga dalam kehidupan keseharian masyarakat Jawa, terutama kehidupan di dalam *Cempuri* (tembok beteng keraton). Wujud pusaka budaya ini antara lain bahasa dan sastra, seni tradisi dan seni boga, obat dan ramuan-ramuan tradisional, seni berbusana tradisional, serta upacara-upacara adat dan peringatan hari-hari besar keagamaan.

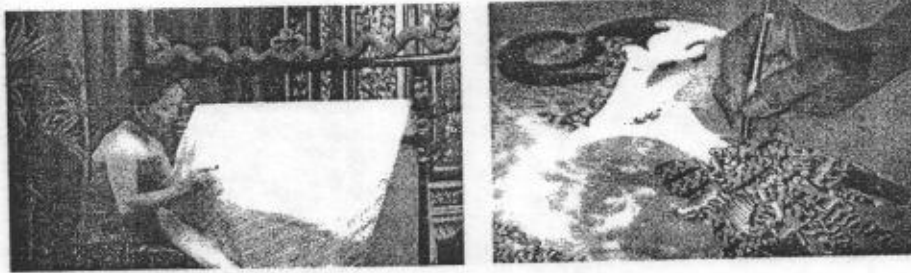
Dalam kaitan dengan pengembangan wisata budaya, penyajian *intangible heritage* Karaton Surakarta dapat dikelompokkan menjadi dua. *Pertama*, *intangible heritage* yang dapat dinikmati atau disajikan setiap



**Titls S. Pitana: Karaton Surakarta...**

---

saat (rutin keseharian), yaitu bahasa dan sastra, seni tradisi dan seni boga, obat dan ramuan-ramuan tradisional, serta seni berbusana tradisional. Sedangkan yang *kedua*, penyajian yang hanya dapat dinikmati pada waktu-waktu tertentu, yaitu upacara-upacara adat dan peringatan hari-hari besar keagamaan.



**Gambar 3.** Mambatik dan membuat wayang kulit sebagai wujud intangible heritage (dok.: Dinas Pariwisata Surakarta).



**Gambar 4.** Seni tradisi yang hidup di Karaton Surakarta (dok.: Yayasan Pawiyatan Karaton Surakarta)



**Gambar 5.** Seni busana tradisional Keluarga Raja, Sentana Dalem, dan Abdi Dalem Keraton Surakarta.



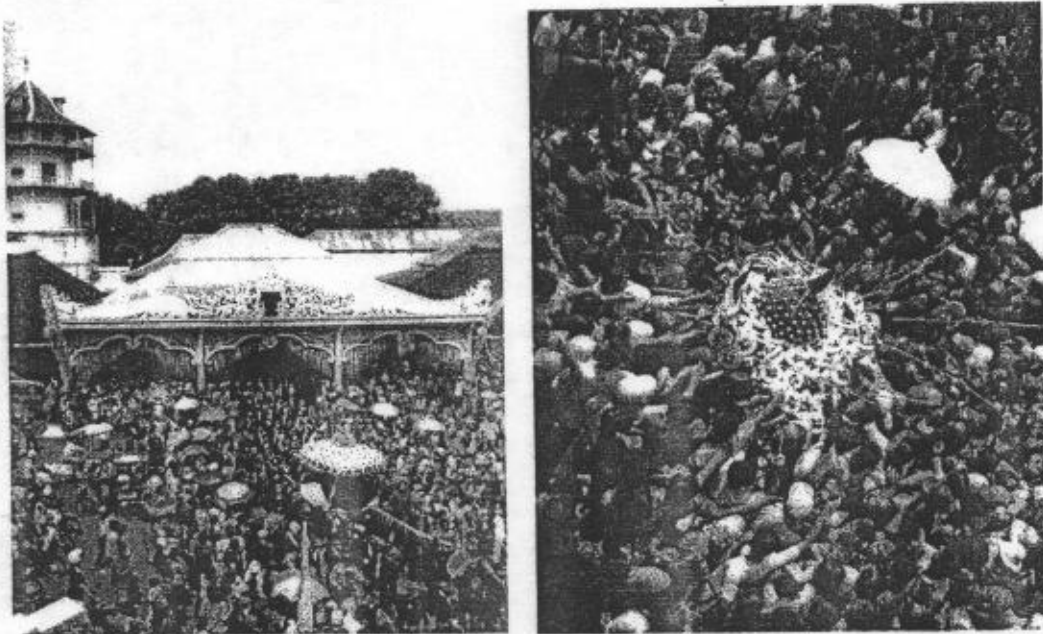


**Titis S. Pitana: Karaton Surakarta...**

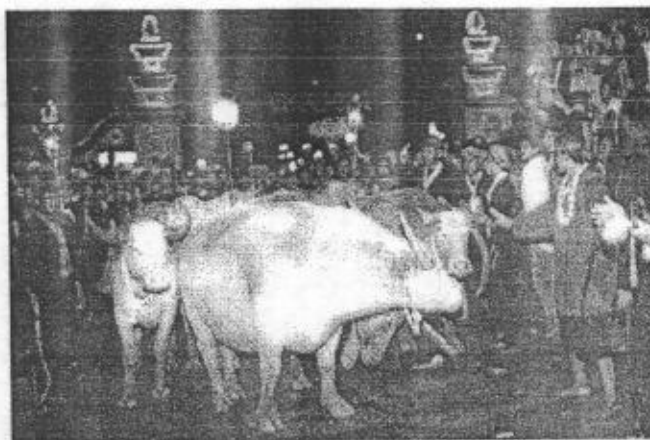
---

Khusus mengenai upacara-upacara adat dan peringatan hari-hari besar keagamaan yang secara rutin diadakan di Karaton Surakarta penyelenggaraannya hampir selalu melibatkan dan menyedot perhatian masyarakat. Beberapa contoh upacara dan peringatan hari besar keagamaan yang dimaksud di antaranya adalah: peringatan malam 1 Sura (1 Muharam/ tahun baru Islam), yang ditandai dengan *wilujengan* di Maligi Karaton Surakarta, *pasowanan* di Sasana Sewaka, sholat Tahajud di masjid Pujasana Karaton Surakarta, dan dilanjutkan dengan puncak acara melalui kirab pusaka Karaton; *Gerebeg Mulud*, sebagai peringatan Maulid Nabi Muham-mad SAW yang ditandai mengeluarkan *gunungan* dari dalam Karaton yang dikirim ke Masjid Agung untuk didoakan dan selanjutnya dibagikan kepada masyarakat, kemudian dilanjutkan dengan *Sekaten*, yang ditandai dengan membunyikan gamelan Kyai Guntur Madu dan Kyai Guntur Sari di Bangsal Sapit Urang Masjid

Agung; Gerebeg Besar, sebagai peringatan Hari Raya Haji (Idhul Adha) yang ditandai dengan mengeluarkan *gunungan* dari Karaton yang dibawa menuju Masjid Agung untuk didoakan untuk kemudian dibagikan kepada masyarakat; dan masih banyak lagi lainnya.



**Gambar 6.** Gerebeg Mulud dan Sekaten Karaton Surakarta (sumber: Dinas Pariwisata Surakarta).



**Gambar 7.** Kirab Pusaka Karaton Surakarta pada malam 1 Suro (1 Muharam).



## KOMODIFIKASI DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT LOKAL

Secara sederhana komodifikasi dimaknai sebagai suatu proses di mana obyek-obyek dan aktivitas-aktivitas dinilai terutama berdasarkan nilai tukar (*exchange-value*) dalam konteks perdagangan di samping nilai guna (*use-value*) yang dimiliki oleh komoditas itu sendiri. Karena hampir seluruh produk dan upaya manusia dapat dianggap sebagai komoditas, maka komodifikasi pada hakikatnya juga mencakup komodifikasi budaya dalam arti yang sangat luas (Watson dan Kopachevsky 2002:283-284). Sehingga, disadari atau tidak disadari, suka atau tidak suka, budaya diberi sentuhan artifisial untuk meningkatkan dan menciptakan nilai tukar dan nilai guna. Dengan kata lain, dalam hal ini wujud budaya yang merupakan hasil komodifikasi adalah merupakan hasil tawar-menawar atau negosiasi segala tuntutan komodifikasi. Abdullah (2006:9) menyebut wujud budaya seperti ini adalah

sebagai "budaya diferensial", yaitu budaya yang dinegoisasikan dalam keseluruhan interaksi sosial.

Kegiatan wisata budaya, yang komponen utama perjalanannya, adalah untuk mengunjungi, menikmati, mengalami, mempelajari kebudayaan di satu atau di beberapa tempat, sehingga kebudayaan dianggap dan dijadikan sebagai keunggulan kompetitif (*competitive advantage*) dari industri kepariwisataan itu sendiri. Berkaitan dengan komponen ini, menurut Leiper dalam Ardika (2006) menyebutkan bahwa pariwisata terdiri atas 3 komponen: *pertama*, wisatawan (*tourist*) atau orang yang melakukan perjalanan wisata; *kedua*, elemen geografi yang meliputi obyek atau sesuatu yang dijadikan pasar atau daerah yg dapat menarik minat wisatawan, tujuan wisata, dan tempat transit; dan *ketiga*, industri yang menyangkut bisnis dan organisasi pengatur produk pariwisata.

Apabila pusaka budaya dapat dianggap sebagai modal budaya

atau komoditas yang memiliki nilai guna dan nilai-tukar dalam konteks dagang dunia pariwisata, maka pusaka budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat di daerah tertentu harus mendapat sentuhan secara artifisial agar memikat wisatawan, dan wisatawan itu akhirnya menikmatinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Cooper yang diredaksi oleh Ardika (2006) mengenai daerah tujuan wisata yang harus memiliki beberapa syarat, diantaranya adalah: daya tarik (*attraction*), mudah dicapai (akses), tersedianya fasilitas (akomodasi, restoran dll) (*amenities*), dan organisasi kepariwisataan yang dibutuhkan untuk pelayanan (*ancillary*).

Industri pariwisata budaya, yang dalam hal ini *heritage* sebagai objeknya, tidak dapat dipungkiri akan mendatangkan beberapa dampak, baik positif maupun negatif. Dampak positif yang dapat diidentifikasi di antaranya adalah industri pariwisata ini akan secara langsung memberikan keuntungan

ekonomi dan lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar sehingga akan meningkatkan kesejahteraan masyarakatnya, peningkatan kemampuan ekonomi yang terjadi akan juga meningkatkan kemampuan dalam menjaga kelestarian lingkungan dan *heritage* yang ada. Sedangkan dampak negatif yang kemungkinan besar akan terjadi adalah terjadinya kerusakan lingkungan, munculnya penyakit sosial, bahkan ancaman adanya kerusakan jejak *heritage* yang ada akibat kegiatan wisatawan.

Berkaitan dengan identifikasi adanya dampak positif dan dampak negatif tersebut, industri pariwisata hendaknya selalu berpegang pada prinsip-prinsip keberlanjutan dari industri pariwisata budaya itu sendiri. Prinsip-prinsip yang dimaksud adalah: *pertama*, adanya keseimbangan yg harmonis antara kelestarian SDA & SDB, kesejahteraan masyarakat lokal, dan kepuasan wisatawan; *kedua*, wisatawan juga harus tetap



menghormati budaya lokal dan pandangan hidup masyarakat lokal; *ketiga*, industri pariwisata budaya ini harus terintegrasi dan melibatkan masyarakat dalam perencanaan pembangunan pari-wisata yang adil dan wajar, serta menguntungkan masyarakat lokal.

Secara umum, sistem pengelolaan heritage Karaton Surakarta sebagai modal budaya dalam pengembangan pariwisata budaya harus ditempuh melalui tiga langkah berkesinambungan. *Pertama, preserving heritage*, yaitu upaya menyelamatkan dan menjaga kelestarian jejak-jejak heritage Karaton Surakarta melalui upaya preservasi, konservasi, ataupun rekonstruksi serta re-vitalisasi. *Kedua, living within heritage*, yaitu menumbuhkan suatu kesadaran dan kebanggaan masyarakat terhadap pusaka budaya yang dimiliki sehingga tumbuh kesadaran untuk selalu menjaga kelestariannya. *Ketiga, marketing heritage*, yaitu upaya dan kepiawaian dalam mengelola dan

mengembangkan heritage untuk pengembangan industri pariwisata yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal.

Secara khusus, dalam upaya pengelolaan industri pariwisata budaya dengan pemberdayaan masyarakat lokal Surakarta perlu adanya langkah-langkah kongkrit strategis, antara lain: perlu program pelatihan tentang sistem kemitraan dan pendampingan karena faktor kelemahan SDM, modal, dan sadar wisata dan budaya masyarakat lokal Surakarta; perlu adanya aktualisasi nilai-nilai kejujuran, kebersamaan, keramahan, tole-ransi, kekeluargaan, panutan, etoskerja; perlu pengembangan produk (*diversifikasi, revitalisasi, pengemasan*); harus ada peningkatan pelayanan (*pendidikan bagi para front liners*); harus ada peningkatan infra-struktur (*trottoir, public toilet, akses bagi penyandang cacat, city walk*); dan perlu ada peningkatan kebersihan lingkungan.

## PENUTUP

Dalam kebijakan pariwisata budaya di Surakarta, Karaton Surakarta sebagai modal budaya yang menyimpan jejak-jejak *heritage* perlu dikomodifikasi sedemikian rupa agar menjadi komoditas yang memiliki nilai guna dan nilai-tukar yang tinggi dalam konteks dagang untuk kepentingan pariwisata yang berkelanjutan, dengan tetap menjaga kelestarian *heritage* yang ada. Komodifikasi *heritage* dalam industri pariwisata yang melibatkan peran pemerintah dan swasta ini perlu dibarengi dengan pemahaman nilai-nilai yang ada dari jejak-jejak *heritage* tersebut, baik yang *tangible* maupun yang *intangible*.

Berkaitan dengan pariwisata berkelanjutan, masyarakat lokal, baik Karaton Surakarta sebagai penjaga kebudayaan Jawa maupun masyarakat sekitar, sebenarnya telah diberdayakan dan memberdayakan diri. Namun hal ini dapat dikatakan belum optimal. Selama ini keterlibatan masyarakat lokal belum

diperlakukan sebagai subjek dan objek dalam pengelolaan pariwisata. Karena itu, komitmen pemerintah daerah Surakarta sangat dibutuhkan untuk lebih memberdayakan masyarakat lokal, bukan hanya melalui berbagai pelatihan atau pendampingan yang bernuansa pemberdayaan distri-butif (*top-down* atau *from above*), melainkan juga lebih mengoptimalkan peran struktur dan pranata masyarakat (*from within* atau *bottom-up*). Lebih jauh, pemerintah daerah Surakarta dalam pengelolaan *heritage* Karaton Surakarta sebagai modal budaya dalam pengembangan pariwisata budaya yang berkelanjutan harus mampu menerapkan sistem keberlanjutan tersebut melalui tiga langkah berkesinambungan, yaitu *preserving heritage*, *living within heritage*, dan *marketing heritage*.



**Titis S. Pitana: Karaton Surakarta...**

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, I. 2006. *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ardika, I Wayan 2006. *Pengelolaan Pusaka Budaya sebagai Obyek dan Daya Tarik Pariwisata di Bali*. Makalah disampaikan pada Seminar Bali Bangkit, Departemen Kebudayaan dan Pariwisata, Denpasar, 20 Agustus 2006.
- Miksic, John (ed). 2004. *Karaton Surakarta*. Surakarta: Yayasan Pawiyatan Kebudayaan Karaton Surakarta.
- Natori, M. 2001. *A guidebook for Tourism-Based Community Development*. Osaka: Asia-Pacific Tourism Exchange Center.
- Pichard, M. 2006. *Bali: Pariwisata Budaya dan Budaya Pariwisata* (terjemahan: Jean Couteau dan Warih Wisatsana). Jakarta: Kepus-takaan Populer Gramedia.
- Pitana, T.S. 2002. *Karaton Surakarta: Arsitektur dan Symbolisme*. Surakarta: Laboratorium Arsitektur Jawa Jurusan Arsitektur UNS.
- Richards, G. 1996. *Production and Consumption of European Cultural Tourism*. Dalam *Annals of Tourism Research*. Vol. 23 No. 2:261-283.
- Richards, G. & Hall, D., eds. 2000. *Tourism and Sustainable Community Development*. London: Routledge.
- Setiadi, B., Hadi, Q., dan Trihandayani, D.S. 2000. *Raja di Alam Republik: Karaton Surakarta dan Paku Buwono XII*. Jakarta: Bina Rena Pariwisata.
- Watson, G.L. & Kopachevsky, J.P. 2002. *Interpretations of Tourism as Commodity*. Dalam Yorgos Apostolopoulos at al, eds. *The Sociology of Tourism: Theoretical and Empirical Investigations*. London: Routledge: 281-297.
- Yosodipuro, K.R.M.H. 1986. *Dhawuh Dalem Hingkang Wicaksono*. Solo: Sasono Pustoko.