

STRATEGI PENGEMBANGAN OBJEK WISATA ARGA HOT SPRING DI DESA SUNDAKERTA KECAMATAN SUKAHENING KABUPATEN TASIKMALAYA

Aji Pangestu^{1*}, Siti Fadjarajani¹, Cahya Darmawan¹

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya, Indonesia

*Email Corresponding Author: aji08053@gmail.com

ABSTRAK

Objek Wisata Arga *Hot Spring* adalah objek wisata yang terletak di Desa Sundakerta Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya. Objek wisata ini memiliki potensi alam dan buatan berupa kolam pemandian air panas, pohon pinus dan area *camping*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui strategi pengembangan yang bisa dilakukan oleh pengelola objek wisata Arga *Hot Spring*. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam studi ini. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini adalah setelah dilakukan observasi dan wawancara mengenai objek wisata Arga *Hot Spring* terdapat beberapa strategi pengembangan objek wisata yang dapat dilakukan oleh pengelola objek wisata Arga *Hot Spring*, seperti pengembangan infrastruktur, diversifikasi produk wisata, pelatihan dan pemberdayaan sumber daya manusia, pemanfaatan teknologi digital, dan penerapan konsep pariwisata berkelanjutan. Untuk penelitian berikutnya dapat dilakukan mengenai eksistensi dari objek wisata Arga *Hot Spring*, karena setelah penelitian ini dilakukan apakah strategi pengembangan wisata tersebut berjalan dengan baik atau tidak.

Kata kunci: Strategi, Pengembangan, Objek Wisata, Wisata Air Panas, Arga *Hot Spring*

ABSTRACT

Arga *Hot Spring* Tourism Object is a new tourist attraction located in Sundakerta Village, Sukahening District, Tasikmalaya Regency. This tourist attraction has natural and artificial potential in the form of hot spring pools, pine trees and camping areas. This research aims to find out how the development strategy that can be done by the manager of Arga *Hot Spring* tourist attraction. This research uses a qualitative descriptive method. Data collection in this study used observation, interviews, documentation studies, and literature studies. The results of this study are that after observations and interviews regarding Arga *Hot Spring* tourist attraction, there are several tourist attraction development strategies that can be carried out by the manager of Arga *Hot Spring* tourist attraction, such as infrastructure development, diversification of tourism products, training and empowerment of human resources, utilisation of digital technology, and application of the concept of sustainable tourism. For the next research, it can be carried out regarding the existence of the Arga *Hot Spring* tourist attraction, because after this research is carried out whether the tourism development strategy is running well or not.

Keywords: Tourism, Development, Strategy, Hot Spring Tourism, Arga *Hot Spring*

History Article: Submitted 6 November 2024 | Revised 25 November 2024 | Accepted 1 December 2024

1. PENDAHULUAN

Pariwisata dalam pengertian etimologis, pariwisata terdiri dari kata *Pari* dan *Wisata*. Kata "*Pari*" mengandung makna banyak, berulang kali, berputar, atau lengkap. Sementara itu, "*Wisata*" mengacu pada perjalanan maupun aktivitas melanglang, yang dalam bahasa Inggris memiliki padanan kata "*reveal*". Berdasarkan makna kedua suku kata tersebut, "*pariwisata*" bisa diartikan menjadi perjalanan yang dilakukan berulang kali atau secara terus-menerus antara satu tempat dengan tempat lain, dalam padanan bahasa Inggris disebut "*Tour*" (Diswandi et al., 2020). Pariwisata berdasarkan Undang-undang kepariwisataan (UU No. 10 Tahun 2009) diartikan kegiatan wisata dengan dukungan dari berbagai macam fasilitas serta memiliki layanan yang disediakan oleh masyarakat, pemerintahan, pengusaha, dan pemerintah daerah (Hermawan, 2017 dalam Aprilia & As'ari, 2024). Indonesia sendiri dikenal sebagai negara yang memiliki potensi wisata yang melimpah, baik yang berhubungan dengan alam, sosial, maupun budaya (Hafida et al., 2019). Pada saat ini, pariwisata menjadi sebuah sektor yang berkembang cepat dan menjadi motor ekonomi. Keberagaman potensi wisata yang dimiliki Indonesia menyebabkan setiap daerah memiliki kekhasan dan potensi wisata yang unik. Oleh karena itu, sektor pariwisata dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pendapatan daerah, khususnya yang memiliki objek wisata unggulan. Pariwisata juga dapat dipandang sebagai fenomena yang melibatkan berbagai dimensi, seperti sosial, ekonomi, politik, budaya, serta teknologi (Klau et al., 2023). Dengan demikian, pariwisata memegang peranan penting dalam proses pembangunan masyarakat. Oleh karena itu, dorongan terus diberikan oleh pemerintah dalam hal pengembangan sektor pariwisata di daerah-daerah Indonesia sembari menjadikannya sebagai strategi pembangunan yang bermuara guna menambah kesejahteraan, secara spesifik di wilayah pedesaan (Klau et al., 2023). Saat ini, tren pariwisata telah mengalami transformasi, dengan kemunculan berbagai bentuk wisata alternatif yang mengedepankan konsep berbasis alam dan desa wisata (Salouw & Pramono, 2023; Satriawati et al., 2023).

Masing-masing daerah memiliki potensi yang spesifik, yang menciptakan ciri khas yang menarik bagi para wisatawan. Industri pariwisata di Indonesia dilihat sebagai suatu sektor yang sangat potensial, atas dasar melimpahnya potensi wisata yang bisa dimanfaatkan secara optimal dan berkesinambungan. (Adityaji, 2018). Potensi wisata yang ada harus dapat dikelola dengan baik supaya dapat berkembang dan mensejahterakan masyarakat sekitar. Maka dari itu diperlukan strategi pengembangan, merupakan kegiatan yang dilakukan guna mengembangkan objek yang dirasa perlu penataan dengan pemeliharaan yang sudah berkembang ataupun membuat objek wisata yang baru, sehingga pengembangan pariwisata menjadi sebuah serangkaian usaha guna mewujudkan sebuah keterpaduan dalam penggunaan bermacam-macam sumber daya pariwisata (Wijaya et al., 2023). Cooper et al (2013), dalam) (Sutikno et al., 2023) mengungkapkan bahwa rancangan pengembangan destinasi pariwisata meliputi beberapa elemen utama, di antaranya daya tarik wisata (*Attraction*), aksesibilitas (*Accessibility*), fasilitas pendukung (*Amenities*), layanan umum (*Ancillary Services*), serta struktur kelembagaan (*Institutions*).

Arga Hot Spring adalah sebuah objek wisata yang berlokasi di Desa Sundakerta, Kecamatan Sukahening, Kabupaten Tasikmalaya. Objek wisata Arga Hot Spring merupakan wisata alam yang menawarkan pengalaman baru dan unik berendam air panas di tengah-tengah hutan pinus yang menyejukkan. Potensi objek wisata Arga Hot Spring ini terdiri dari potensi alam dan kuliner. Air panas yang berasal dari sumber mata air alami ditampung dalam beberapa kolam, yang didesain untuk memenuhi kebutuhan pengunjung dari berbagai kalangan usia, termasuk kolam khusus yang aman dan nyaman bagi anak-anak. Objek wisata Arga Hot Spring mulai dibuka pada awal tahun 2023, meskipun demikian fasilitas yang ada sampai saat ini dapat dikatakan sudah baik. Fasilitas tersebut terdiri dari tempat bilas atau mandi, mushola, tempat duduk, dan warung makanan.

Dalam memanfaatkan potensi objek wisata Arga Hot Spring dibutuhkan strategi pengembangan, hal tersebut dimaksudkan agar objek wisata tersebut dapat berkembang dan memberikan manfaat kepada masyarakat sekitar. Strategi pengembangan objek wisata harus dilaksanakan oleh semua elemen yang berkaitan dengan objek wisata Arga Hot Spring. Maka dari

latar belakang yang telah dijelaskan penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui strategi pengembangan objek wisata Arga Hot Spring yang berada di Desa Sundakerta Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Geografi Pariwisata

Geografi pariwisata adalah cabang khusus dalam ilmu geografi yang mengkaji aktivitas perjalanan yang berhubungan dengan pariwisata, mencakup karakteristik destinasi wisata, berbagai aktivitas yang dilakukan, serta elemen-elemen lain yang mendukung kelancaran pariwisata di suatu wilayah. Geografi pariwisata, menurut Arjana (2015) dalam Indrianeu dkk, (2021:73-74), adalah cabang ilmu yang memfokuskan diri pada analisis dan deskripsi fenomena-fenomena yang melibatkan unsur lingkungan fisik (fisiografis) serta unsur sosial budaya atau lingkungan manusia (sosiogeografis). Unsur-unsur tersebut, yang memiliki ciri khas, keindahan, dan nilai daya tarik, pada akhirnya berkembang menjadi kawasan wisata yang menarik untuk dikunjungi.

2.2 Pariwisata

2.2.1 Definisi Pariwisata

Pariwisata secara etimologi berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri dari tiga suku kata yaitu kata "Pari" yang berarti lengkap, berkeliling dan kata "Wis(man)" yang berarti rumah, kampung, properti dan kata "ata" yang berarti menggembara, maka istilah pariwisata berarti pergi berkeliling keluar dari rumah tetapi tidak memiliki maksud menetap pada tempat tujuan (Pendit, 2002 dalam Susiyati, 2018). Menurut Suwantoro (Sari et al., 2021) pariwisata merupakan kegiatan seseorang untuk berpindah dari rumah tinggalnya dikarenakan sebab tertentu memiliki sifat sementara dan tidak menghasilkan uang.

2.2.2 Bentuk dan Jenis Objek Pariwisata

Pariwisata memiliki bentuk dan jenis objek yang dapat digunakan untuk menentukan potensi kepariwisataan di suatu wilayah. Menurut Suwena & Widyatmaja (2010:101-102) dalam Aprilia & As'ari, (2024) modal atraksi yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung terdiri dari:

a) Objek wisata alam (*natural resource*)

Wisata alam menawarkan daya tarik yang berasal dari anugerah keindahan serta keunikan alami yang dimiliki oleh suatu kawasan. Sebagai contoh, wisatawan dapat menikmati panorama matahari terbenam di pegunungan, menjelajahi hutan yang kaya akan keanekaragaman flora dan fauna, serta berbagai aktivitas lain yang berhubungan dengan alam.

b) Objek wisata budaya atau manusia (*human resource*)

Merupakan daya tarik wisata yang berasal dari hasil karya atau ciptaan manusia, baik berupa peninggalan budaya seperti situs bersejarah maupun nilai-nilai budaya yang masih dijalankan dalam kehidupan sehari-hari (*the living culture*). Contohnya antara lain upacara tradisional, pertunjukan seni, dan kegiatan budaya lainnya.

c) Objek wisata minat khusus (*Special interest*)

Merupakan daya tarik wisata yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dengan minat tertentu. Contohnya meliputi aktivitas seperti arung jeram, olahraga golf, memancing, dan berbagai kegiatan lainnya yang bersifat spesifik.

2.2.3 Strategi Pengembangan Pariwisata

Strategi pengembangan adalah rangkaian perencanaan untuk pemenuhan tujuan agar efektif, sistematis, memiliki struktur yang jelas. Peningkatan kualitas pariwisata adalah tujuan utama dari pembangunan pariwisata (Wahyuni, 2018). Pengembangan ini tidak hanya menawarkan berbagai keuntungan, tetapi juga manfaat yang luas bagi masyarakat dan ekonomi. Dengan demikian, pengembangan pariwisata dimaksudkan untuk menjadi pilar yang kokoh dalam mendukung ketahanan sektor ini. Berbagai upaya peningkatan keunggulan pariwisata dapat membuka peluang kerja, menambah pendapatan masyarakat, memperkuat perekonomian daerah, meningkatkan pemasukan negara, dan memperluas kontribusi devisa (Pratiwi, 2015 dalam Sukmadi et al., 2020)

Cooper et al., seperti yang dikutip dalam Sunaryo (2013:159), menguraikan bahwa kerangka pengembangan destinasi pariwisata mencakup sejumlah komponen utama yang menjadi fondasi utama dalam pengelolaan pariwisata yaitu:

- a) Objek dan daya tarik (*Attractions*), mencakup daya tarik pada kekayaan alam, budaya, maupun buatan.
- b) Aksesibilitas (*Accessibility*), mencakup sistem dukungan seperti terminal, bandara, Pelabuhan dan lain-lain.
- c) Amenitas (*Amenities*), mencakup fasilitas penunjang dan pendukung wisata seperti akomodasi, rumah makan, retail, toko oleh-oleh, dan lain-lain.
- d) Kelembagaan (*Institutions*), adalah berbagai elemen yang berperan penting dalam memastikan kegiatan pariwisata dapat berjalan dengan baik dan berkelanjutan.

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis strategi pengembangan Objek Wisata Arga Hot Spring yang berlokasi di Desa Sundakerta, Kecamatan Sukahening, Kabupaten Tasikmalaya. Metode ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena secara mendalam, baik dari segi potensi wisata yang ada maupun langkah-langkah strategis yang diperlukan untuk pengembangannya.

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah kawasan wisata Arga Hot Spring yang terletak di tengah-tengah hutan pinus Desa Sundakerta. Waktu penelitian berlangsung selama beberapa bulan, yang meliputi tahap pengumpulan data lapangan, analisis, dan penyusunan laporan hasil penelitian.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi Lapangan
Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi potensi fisik, sarana dan prasarana, serta kondisi lingkungan objek wisata. Aktivitas ini mencakup peninjauan fasilitas yang tersedia seperti kolam air panas, area camping, dan infrastruktur pendukung lainnya.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan secara mendalam dengan pihak-pihak terkait, seperti pengelola wisata, masyarakat setempat, dan wisatawan. Fokus wawancara adalah untuk menggali informasi tentang kondisi pengelolaan, kebutuhan pengembangan, serta tantangan yang dihadapi oleh objek wisata.
3. Studi Dokumentasi
Data sekunder diperoleh dari dokumen terkait seperti laporan pemerintah daerah, artikel ilmiah, dan dokumentasi visual yang mendukung identifikasi potensi wisata.
4. Studi Pustaka
Literatur yang relevan digunakan untuk memberikan kerangka teoritis mengenai strategi pengembangan pariwisata, termasuk konsep keberlanjutan dan pemanfaatan teknologi digital dalam promosi wisata.

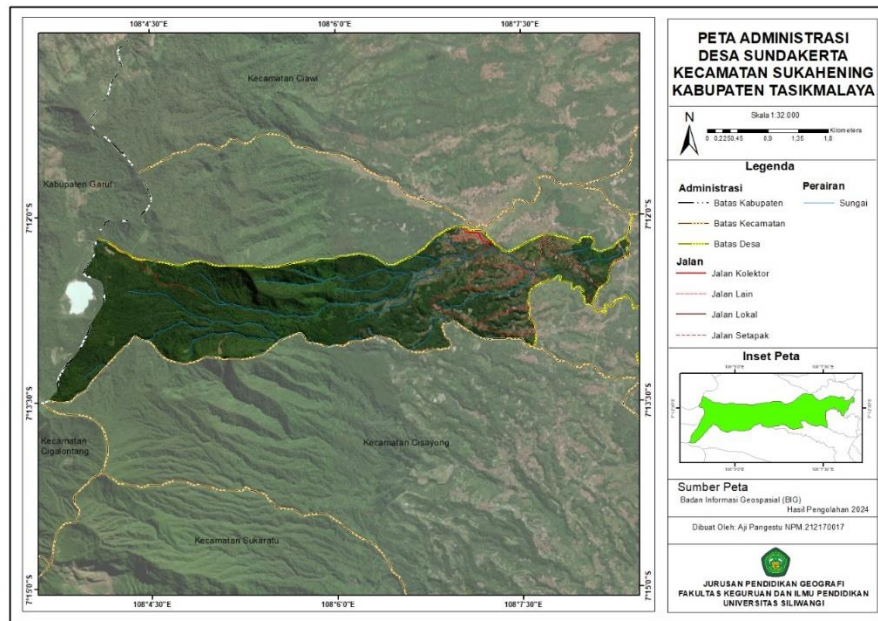
3.3 Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Reduksi Data
Proses ini melibatkan seleksi, pemfokusan, dan penyederhanaan data yang dianggap penting untuk menjawab tujuan penelitian.
2. Penyajian Data
Hasil analisis data disusun dalam bentuk narasi yang sistematis, tabel, dan gambar untuk memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi dan potensi Arga Hot Spring.
3. Kesimpulan dan Verifikasi
Berdasarkan hasil analisis, dibuat simpulan yang menjawab permasalahan penelitian.

Proses verifikasi dilakukan untuk memastikan validitas dan reliabilitas data melalui triangulasi data dari berbagai sumber.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Peta Administrasi Desa Sundakerta

Sumber: Penulis, 2024

4.1 Objek Wisata Arga Hot Spring

Objek wisata Arga *Hot Spring* adalah sebuah objek wisata yang terletak wilayah Sundakerta Kecamatan Sukahening Kabupaten Tasikmalaya. Beberapa potensi yang dimiliki oleh objek wisata Arga *Hot Spring* meliputi sebagai berikut:

1. Potensi alam, objek wisata Arga *Hot Spring* menawarkan keindahan hutan pinus serta curug
2. Potensi buatan, objek wisata Arga *Hot Spring* memiliki fasilitas buatan berupa area *camping* dan kolam air panas.

Objek wisata Arga *Hot Spring* menjadi objek wisata yang memiliki inovasi dalam memanfaatkan sumber daya alam ataupun potensi. Keberadaan objek wisata ini menjadi pilihan objek wisata baru bagi masyarakat Tasikmalaya maupun sekitarnya. Masyarakat sekitar memiliki peranan penting dalam pengembangan objek wisata Arga *Hot Spring* dari mulai tahap awal pendirian hingga sampai saat ini masyarakat masih ikut aktif dalam proses pengembangan.

4.2 Strategi Pengembangan Objek Wisata Arga Hot Spring

Setiap objek wisata yang ada pasti memiliki keinginan untuk dapat bertahan dan tetap banyak diminati oleh pengunjung. Oleh karena itu setiap objek wisata harus memiliki strategi untuk mengembangkan objek wisata. Objek wisata Arga *Hot Spring* jika dilihat dalam kerangka pengembangan wisata menurut Cooper dkk dalam Sutikno et al., (2023) terdiri dari:

1. Objek dan daya tarik (*Attractions*), objek wisata Arga *Hot Spring* memiliki daya tarik kekayaan alam dan buatan. Kekayaan alam terdiri dari hutan pinus dan curug, sedangkan buatan terdiri dari area *camping* dan kolam air panas. Daya tarik yang dimiliki oleh objek wisata tersebut telah dimanfaatkan dengan baik sehingga membuat wisatawan merasa senang dan nyaman.
2. Aksesibilitas (*Accessibility*), pada saat ini objek wisata Arga *Hot Spring* memiliki aksesibilitas yang kurang memadai, hal tersebut terlihat dari minimnya papan petunjuk arah jalan, tidak

terdapat transportasi umum untuk mencapai objek wisata, sarana dan prasarana yang harus lebih diperbanyak.

3. Amenitas (*Amenities*), fasilitas penunjang dan pendukung wisata yang ada di objek wisata Arga Hot Spring untuk saat ini cukup lengkap. Terdapat warung, mushola, dan wc umum.
4. Kelembagaan (*Institutions*), objek wisata Arga Hot Spring dikelola oleh Perhutani, Pokdarwis, Lembaga Desa, Lembaga Masyarakat Desa Hutan (LMDH), Karangtaruna dan seluruh masyarakat Desa Sundakerta.

Dalam rangka untuk meningkatkan daya tarik dan keberlanjutan dari objek wisata Arga *Hot Spring* diperlukan strategi pengembangan pariwisata. Strategi pengembangan wisata yang dilakukan dimaksudkan dapat menambah kualitas pariwisata yang telah ada. Upaya untuk mengembangkan objek wisata Arga *Hot Spring* dapat dilakukan dengan beberapa cara, yakni:

1. Pengembangan Infrastruktur

Objek wisata Arga *Hot Spring* untuk saat ini memiliki infrastruktur yang cukup baik. Terdapat fasilitas pendukung wisata yang ada, seperti warung, mushola, dan wc umum namun jumlahnya masih terbatas. Untuk membuat wisatawan semakin nyaman berada di objek wisata kualitas dan kuantitas dari fasilitas yang sudah ada harus ditingkatkan. Fasilitas pendukung yang harus ditambahkan seperti gazebo, papan petunjuk, transportasi umum, dan penginapan. Ketika infrastruktur objek wisata Arga *Hot Spring* telah lengkap, diperlukan pemeliharaan dan penjagaan agar infrastruktur yang telah ada dapat bertahan lama dan tidak terbelah serta rusak. Hal tersebut dapat dilakukan oleh semua elemen pengelola wisata dan wisatawan yang berkunjung.

2. Diversifikasi Produk Wisata

Diversifikasi produk wisata merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan untuk menawarkan berbagai macam aktivitas di lokasi wisata. Pada objek wisata Arga *Hot Spring* belum terdapat produk wisata yang ditawarkan, maka dari itu perlu dibuat produk wisata seperti tur edukatif, acara dan pertunjukan budaya, atau atraksi khusus, dan cenderamata khas. Sehingga membuat wisatawan semakin tertarik untuk berkunjung ke objek wisata Arga *Hot Spring*. Kegiatan tersebut harus berasal dari masyarakat Desa Sundakerta sehingga dapat menambah keterlibatan masyarakat dalam proses pengembangan objek wisata.

3. Melakukan Pelatihan dan Pemberdayaan Sumber Daya Manusia

Pengelola objek wisata Arga *Hot Spring* dapat melakukan pelatihan dan pemberdayaan mengenai pengelolaan wisata yang mencakup layanan pelanggan, manajemen destinasi, dan bahasa asing. Objek dari pelatihan dan pemberdayaan tersebut merupakan masyarakat Desa Sundakerta. Kualitas sumber daya manusia yang unggul akan berkontribusi pada peningkatan mutu layanan secara keseluruhan. Selain itu juga, dengan melibatkan masyarakat sekitar objek wisata Arga *Hot Spring* akan lebih berkelanjutan karena dikelola oleh pihak yang memiliki keterikatan secara langsung dengan daerah tersebut.

4. Pemanfaatan Teknologi Digital

Dewasa sekarang ini teknologi digital telah berkembang dengan pesat, hal tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media untuk melakukan promosi. Penggunaan media sosial seperti Instagram, Tiktok, Facebook, Youtube untuk melakukan promosi merupakan cara yang tepat dan efektif. Objek wisata Arga *Hot Spring* dapat lebih memanfaatkan media sosial dalam menawarkan potensinya untuk lebih menarik wisatawan. Jangan melakukan pemungutan biaya tambahan ketika ada seseorang yang akan membuat konten mengenai objek wisata tersebut. Karena secara tidak langsung pembuatan konten tersebut akan memasarkan objek wisata Arga *Hot Spring*.

5. Penerapan Konsep Pariwisata Berkelanjutan

Proses pengembangan objek wisata Arga *Hot Spring* dapat dilakukan dengan mempertimbangkan dampak terhadap lingkungan dan sosial sekitar, karena hal tersebut sangat penting agar objek wisata dapat tetap berkelanjutan. Penerapan konsep pariwisata berkelanjutan dapat dilakukan dengan melakukan praktik ramah lingkungan seperti tetap memperhatikan kelestarian lingkungan dalam memanfaatkan potensi sumber daya alam, melakukan kegiatan edukasi mengenai kebersihan lingkungan, menggunakan bahan-bahan

ramah lingkungan dan lainlain. Setelahnya perlu melibatkan komunitas lokal yang ada di Desa Sundakerta dalam pengelolaanya.

5. KESIMPULAN

Objek wisata Arga *Hot Spring* di Desa Sundakerta, Kecamatan Sukahening, Kabupaten Tasikmalaya memiliki potensi besar untuk berkembang menjadi destinasi wisata unggulan di kawasan tersebut. Potensi alam berupa keindahan hutan pinus dan air terjun, serta atraksi buatan seperti area camping dan kolam air panas, telah menjadi daya tarik utama bagi wisatawan yang mencari pengalaman unik dan dekat dengan alam. Selain itu, keterlibatan aktif masyarakat sekitar, yang telah terlibat sejak awal pendirian, menjadi elemen penting dalam keberhasilan pengelolaan destinasi ini.

Namun, untuk memastikan Arga *Hot Spring* dapat terus berkembang dan tetap menarik bagi wisatawan, diperlukan strategi pengembangan yang lebih komprehensif. Peningkatan infrastruktur, misalnya dengan penambahan papan petunjuk arah, sarana transportasi umum, dan fasilitas pendukung seperti gazebo dan penginapan, akan membantu memperbaiki aksesibilitas dan kenyamanan pengunjung. Selain itu, diversifikasi produk wisata—seperti penyelenggaraan tur edukatif, pertunjukan budaya, atau penjualan cenderamata lokal—akan memberi nilai tambah bagi wisatawan sekaligus meningkatkan keterlibatan masyarakat.

Langkah lainnya adalah memberikan pelatihan kepada masyarakat untuk meningkatkan keterampilan dalam layanan wisata, pengelolaan destinasi, dan komunikasi dengan wisatawan, terutama dalam bahasa asing. Pemanfaatan teknologi digital untuk promosi juga menjadi keharusan, mengingat peran media sosial dalam menarik perhatian pengunjung. Dengan pendekatan promosi yang tepat, Arga *Hot Spring* dapat lebih dikenal luas tanpa biaya tambahan, misalnya dengan mengizinkan wisatawan membuat konten di lokasi.

Agar objek wisata ini tetap berkelanjutan, penerapan konsep pariwisata ramah lingkungan sangat penting. Praktik-praktik seperti menjaga kebersihan, menggunakan bahan ramah lingkungan, dan mengadakan kegiatan edukasi bagi pengunjung dapat membantu menjaga kelestarian alam. Melalui strategi-strategi tersebut, Arga *Hot Spring* diharapkan dapat menjadi destinasi wisata yang tidak hanya menarik, tetapi juga berkelanjutan dan memberikan manfaat bagi masyarakat Desa Sundakerta dan sekitarnya.

6. REFERENSI

- Adityaji, R. (2018). Formulasi Strategi Pengembangan Destinasi Pariwisata Dengan Menggunakan Metode Analisis Swot: Studi Kasus Kawasan Pecinan Kapasan Surabaya. *Jurnal Pariwisata Pesona*, 3(1), 19–32. <https://doi.org/10.26905/jpp.v3i1.2188>
- Aprilia, & As'ari, R. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Lokal Dalam Pengembangan Kawasan Objek Wisata Arboretum Park. *JUPARITA*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.61696/juparita.v2i1.233>
- Diswandi, Zikriah, Febriant, I., Farahin, W., Yuliandari, R., Faradan, L., Septikayanti, T., Suryadi, A., Akbar, M. M., Firdous, M. A., & Fidatama, M. I. (2020). Penataan Destinasi Dan Strategi Promosi Guna Meningkatkan Jumlah Wisatawan Di Kawasan Wisata Alam Aik Nyet Di Desa Buwun Sejati, Kecamatan Narmada. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 2(1), 118–128. <https://doi.org/10.29303/jwd.v2i1.98>
- Hafida, S. H. N., Dewi, R. P., Kesumaningtyas, M. A., Nastiti, B. A., Puspitasari, W., Masruroh, L., Meliani, Satria, A. B., Ali, F. A., & Bima, D. S. (2019). Analisis Keberlanjutan Desa Wisata (Studi Kasus Desa Wisata Sepakung, Kecamatan Banyubiru, Kabupaten Semarang). *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 24(3), 170–176.
- Indrianeu, T., Fadjarajani, S., & Singkawijaya, E. B. (2021). Analisis Potensi Pariwisata Di Kabupaten Cianjur. *JURNAL GEOGRAFI Geografi Dan Pengajarannya*, 19(1), 73–90. <https://doi.org/10.26740/jggp.v19n1.p73-90>
- Klau, W. W., Fanggidae, A. H. J., Salean, D. Y., & Fanggidae, R. P. C. (2023). Strategi Pengembangan Objek Wisata dalam Upaya Meningkatkan Kunjungan Wisatawan : Studi

- Pada Objek Wisata Fulan Fehan. *Jurnal Studi Perhotelan Dan Pariwisata*, 1(2), 53–61.
<https://doi.org/10.35912/jspp.v1i2.2214>
- Salouw, E., & Pramono, R. W. D. (2023). Typology of Tourism Village Settlement in Indonesia. *Sodality: Jurnal Sosiologi Pedesaan*, 10(03), 295–304.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22500/10202241282>
- Sari, N. R., Rahayu, P., & Rini, E. F. (2021). Potensi Dan Masalah Desa Wisata Batik: Studi Kasus Desa Girilayu, Kabupaten Karanganyar. *Desa-Kota*, 3(1), 77–91.
<https://doi.org/10.20961/desa-kota.v3i1.34437.77-91>
- Satriawati, Z., Prasetyo, H., & Irawati, N. (2023). Kajian Minat Masyarakat Terhadap Pariwisata Alternatif Dan Wisata Pedesaan Melalui Google Trends. *Kepariwisataan: Jurnal ...*, 17, 18–26.
<http://ejournal.stipram.ac.id/index.php/kepariwisataan/article/view/198>
- Sukmadi, S., Kasim, F., Simatupang, V., Goeltom, A. D. L., & Saftara, I. (2020). Strategi Pengembangan Wisata Berbasis Kearifan Lokal pada Desa Wisata Pagerharjo Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo Yogyakarta. *Masyarakat Pariwisata : Journal of Community Services in Tourism*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.34013/mp.v1i1.356>
- Susiyati. (2018). Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Pantai Muarareja Indah Di Kota Tegal [Universitas Negeri Semarang]. In *Universitas Negeri Semarang*.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008%0Ahttp://dx.doi.org/10.1007/s00412-015-0543-8%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/nature08473%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2009.01.007%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jmb.2012.10.008%0Ahttp://dx.doi.org/10.1038/s4159>
- Sutikno, C., Wijaya, S. S., Atika, R. Z., Amanda, A., & Maab, M. . (2023). Pendampingan Dan Penguatan Kelembagaan Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) Di Desa Winduaji, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes. *PARADIGMA Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–14.
- Wahyuni, D. (2018). Strategi Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Desa Wisata Nglanggeran. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 9(1), 85–102.
<https://doi.org/10.46807/aspirasi.v9i1.994>
- Wijaya, K. A., Putra, E. S., & Triawati, K. (2023). Potensi Dan Strategi Pengembangan Pariwisata Di Pantai Kaluku. *Jurnal Pariwisata PaRAMA : Panorama, Recreation, Accomodation, Merchandise, Accessibility*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.36417/jpp.v4i1.444>