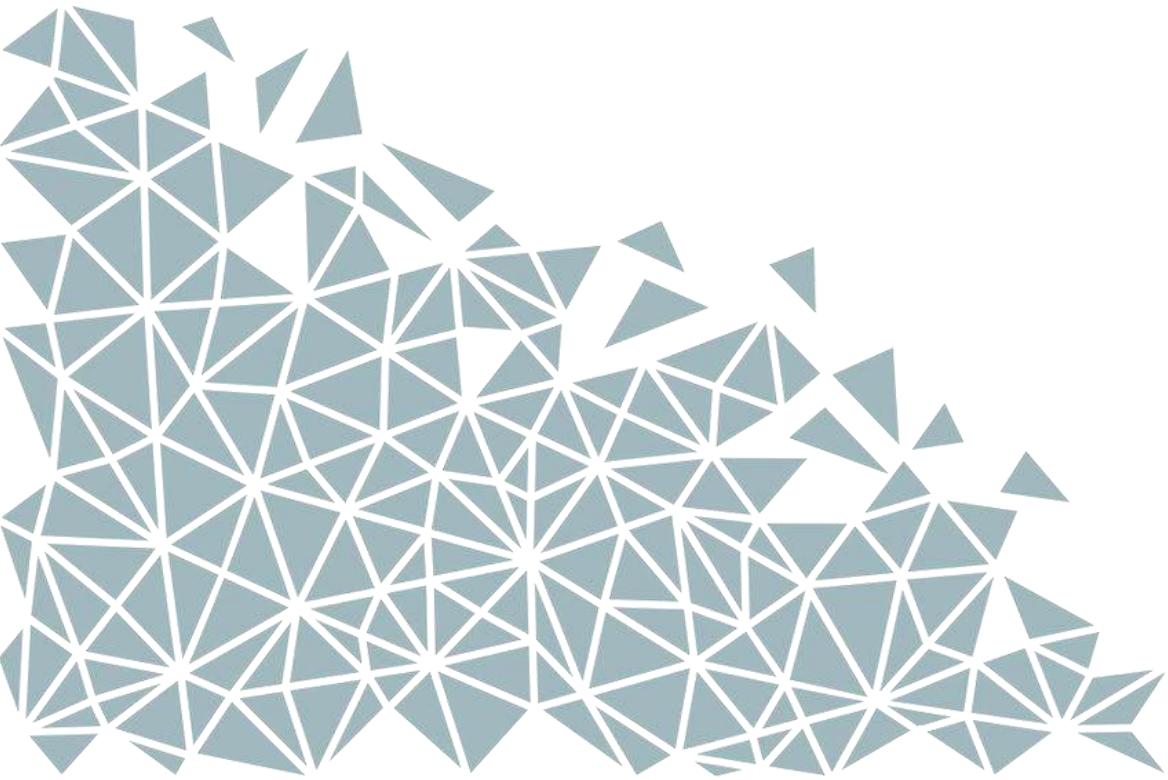


DRAMATARI HANJUANG DI KUTAMAYA SEBAGAI *ENTERTAINMENT SECTOR* DALAM WISATA BUDAYA GEOTHEATER RANCAKALONG

Lilis Sumiati



PENDAHULUAN

Perkembangan pariwisata global dalam beberapa dekade terakhir memperlihatkan transformasi fundamental. Jika pada masa lalu pariwisata identik dengan penyediaan layanan transportasi, akomodasi, dan jasa pendukung lain, kini nilai utama pariwisata ditentukan oleh sejauh mana suatu destinasi mampu menghadirkan pengalaman yang berkesan. Pine dan Gilmore (1999) menyebut pergeseran ini sebagai *experience economy*, yakni situasi ketika pengalaman—bukan lagi barang atau jasa—menjadi komoditas utama yang ditawarkan dan dikonsumsi wisatawan. Pergeseran tersebut tidak dapat dipisahkan dari apa yang oleh John Urry (1990) dirumuskan sebagai *the tourist gaze*, sebuah cara pandang wisatawan yang telah dibentuk sebelumnya oleh wacana kultural, media, dan ekspektasi sosial. Dengan demikian, pengalaman wisata sejatinya bukanlah realitas yang netral, melainkan hasil konstruksi yang dipentaskan agar sesuai dengan ekspektasi tatapan tersebut.

Masalah muncul ketika logika *experience economy* diterapkan pada pariwisata budaya. Budaya yang semula hidup sebagai ekspresi komunal dan sarana internalisasi nilai berubah menjadi aset yang dikemas untuk kepentingan konsumsi wisatawan. Situasi ini menghadirkan dilema, karena di satu sisi pariwisata budaya diharapkan mampu melestarikan warisan kultural sekaligus memberi manfaat ekonomi, tetapi di sisi lain, logika pasar justru mendorong simplifikasi, estetisasi, dan standardisasi agar budaya lebih mudah dipasarkan (Richards, 2011). Risiko ini dipertegas oleh MacCannell (1973) melalui konsep *staged authenticity*, yang memperlihatkan paradoks: semakin suatu budaya dipentaskan sebagai sesuatu yang otentik untuk orang luar, semakin besar kemungkinan ia kehilangan otentisitas intrinsiknya.

Meski demikian, otentisitas tidak selalu dapat direduksi pada dikotomi oposisi biner antara “asli” versus “palsu”. Turner (1987) melihat pertunjukan budaya sebagai *cultural performance*, sebuah arena liminal tempat komunitas menegosiasikan identitas dan makna. Cohen (1988; 2002) menambahkan bahwa otentisitas adalah konstruksi sosial yang selalu dinegosiasikan. Dengan sudut pandang ini, pementasan budaya bukanlah semata proses kehilangan makna, melainkan bisa menjadi sarana reinterpretasi dan revitalisasi nilai. Sejumlah studi mendukung perspektif ini. Bruner (1994) menunjukkan bahwa narasi “otentik” dalam pariwisata selalu merupakan konstruksi imajinatif antara komunitas lokal dan wisatawan. Picard (1996), dalam studinya di Bali, menemukan bahwa meski seni pertunjukan dikomersialkan, ia tetap berfungsi sebagai sarana redefinisi identitas budaya Bali. Bahkan Hitchcock & Darma Putra (2007) menegaskan bahwa pariwisata justru bisa merevitalisasi seni tradisional jika komunitas lokal memiliki agensi dalam menentukan bentuk pertunjukan.

Konteks teoritis ini menemukan relevansinya pada Geotheater Rancakalong di Kabupaten Sumedang. Geotheater Rancakalong di Kabupaten Sumedang merupakan sebuah inovasi ruang pertunjukan terbuka yang memadukan lanskap alam dengan ekspresi seni budaya Sunda. Lokasi ini hadir di tengah berkembangnya potensi pariwisata Rancakalong yang sejak lama dikenal kaya akan tradisi serta daya tarik alam perbukitan. Secara infrastruktur, Geotheater telah ditunjang oleh akses transportasi lokal, serta semakin strategis dengan adanya jalan tol Cisumdawu dan kedekatannya dengan Bandara Kertajati, sehingga aksesibilitas dari luar daerah relatif mudah dijangkau (Hanim dkk., 2023). Selain itu, ragam kuliner tradisional, suasana pegunungan, serta keberadaan penginapan sederhana memperkaya pengalaman wisatanya. Namun

demikian, sektor hiburan budaya yang seharusnya menjadi pengikat utama pengalaman wisata belum sepenuhnya optimal, padahal komponen ini merupakan salah satu pendorong utama lamanya wisatawan tinggal dan kecenderungan mereka untuk merekomendasikan destinasi (Goeldner & Ritchie, 2012). Mengingat bahwa dalam kerangka ini, sektor hiburan atau *entertainment* memiliki posisi yang sangat strategis karena menyediakan pengalaman yang mudah dikenali, dikomunikasikan, sekaligus dipasarkan. Seni pertunjukan, atraksi hiburan khas, dan ekspresi budaya komunal bukan hanya elemen tambahan, tetapi dapat berfungsi sebagai diferensiasi utama yang memberi identitas unik bagi suatu destinasi sekaligus menjadi instrumen ekonomi yang mendorong daya tarik wisata dan memperkuat pelestarian budaya (Darmawijaya dkk., 2024; Hidajat, 2025; Novianti, 2025; Siregar dkk., 2025).

Menengok ke belakang, dapat dilihat bahwa berbagai intervensi telah dilakukan untuk mengatasi kekosongan dalam sektor hiburan budaya di Geotheater Rancakalong. Upaya-upaya tersebut tidak hanya bersifat seremonial, melainkan lahir dari kesadaran kolektif akan pentingnya pelestarian kearifan lokal di tengah derasnya arus globalisasi. Dalam konteks ini, penelitian Tahroni, Kuswara, dan Irianto menegaskan bahwa tarawangsa memiliki fungsi yang jauh melampaui seni pertunjukan semata, yakni sebagai sarana internalisasi nilai spiritual, ekologis, pendidikan, dan identitas masyarakat (Tahroni dkk., 2023). Keterkaitannya dengan ritual agraris, penghormatan kepada leluhur, dan ekspresi religius menjadikannya pilar budaya yang sarat makna. Oleh sebab itu, kehadiran tarawangsa di Geotheater memperlihatkan fungsi ganda: menjaga kesinambungan tradisi sekaligus menjadi daya tarik wisata budaya.

Jika tarawangsa merepresentasikan kesinambungan tradisi agraris, maka revitalisasi seni tradisi lain turut mengisi ruang Geotheater. Salah satu di antaranya adalah pelatihan Tari Jayengrana, karya monumental Raden Ono Lesmana Kartadikusumah yang telah diakui sebagai Warisan Budaya Takbenda Indonesia. Program pengabdian masyarakat oleh Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung melibatkan Sanggar Arimbi dan masyarakat setempat dalam proses pembelajaran lintas generasi. Selain tari, dilaksanakan pula workshop pembuatan alat musik bambu yang memanfaatkan potensi alam lokal (Sumiati & Budi, 2024). Rangkaian kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai strategi pewarisan budaya, melainkan juga sebagai bentuk pemberdayaan ekonomi kreatif. Geotheater dalam hal ini berperan sebagai ruang strategis pelaksanaan, mempertegas posisinya sebagai pusat pendidikan budaya sekaligus laboratorium sosial bagi komunitas.

Selanjutnya, intervensi kreatif diperluas dalam bentuk pembangunan *camping ground* bernuansa Sunda, pendirian workshop Batik Kasumedangan, dan penyelenggaraan Kemah Budaya (Arindi, 2024; Gun, 2024). Diversifikasi ini memperlihatkan pergeseran Geotheater dari sekadar panggung pertunjukan menuju kawasan integratif yang menggabungkan seni, budaya, pariwisata, dan pemberdayaan masyarakat. Kolaborasi dengan UMKM pangan serta galeri seni menunjukkan bahwa pariwisata budaya tidak hanya bertumpu pada pertunjukan, melainkan juga pada ekosistem ekonomi kreatif yang menopangnya (Gun, 2024). Dengan demikian, Geotheater tampil sebagai ruang ekosistem kreatif yang menyatukan ekspresi budaya dengan peluang ekonomi lokal.

Sejalan dengan itu, BUMDESMA Rusa Emas berperan dalam menghidupkan kembali festival-festival budaya yang

menampilkan tarawangsa, kuda renggong, tari umbul, hingga pencak silat (Gunawan, 2024). Dukungan pemerintah daerah pun terlihat melalui kerja sama dengan ISBI Bandung dalam pementasan sendratari kolosal yang melibatkan 300 mahasiswa, dengan harapan menjadi agenda rutin berskala besar (SR, 2025; Wijaya, 2025). Langkah-langkah ini memperkuat *positioning* Geotheater sebagai pusat kolaborasi seni budaya Sunda, bahkan mulai diarahkan ke jejaring internasional sejalan dengan visi *Sumedang Puseur Budaya Sunda* (Jim, 2025).

Meski capaian tersebut signifikan, analisis potensi wisata dengan pendekatan 4A (*Attraction, Accessibility, Amenities, Ancillary*) menunjukkan adanya tantangan struktural. Atraksi budaya dan alam tergolong tinggi, sementara aksesibilitas semakin memadai berkat infrastruktur baru. Namun, kelemahan masih tampak pada aspek amenitas—misalnya keterbatasan penginapan modern, restoran berskala besar, dan pusat informasi wisata. Demikian pula pada aspek *ancillary*, yaitu kelembagaan pariwisata dan kelompok sadar wisata (pokdarwis), yang belum berkembang optimal (Hanim dkk., 2023). Dengan kata lain, meski atraksi budaya seperti festival tarawangsa atau sendratari kolosal mampu memberi diferensiasi, keberlanjutan destinasi tetap memerlukan penguatan kelembagaan dan penyediaan fasilitas pendukung.

Dalam perspektif teoritis, keberadaan Geotheater memperlihatkan relevansi kuat dengan konsep pariwisata berbasis kearifan lokal. Sebagaimana ditegaskan Mungmachon bahwa kearifan lokal merupakan pengetahuan dasar yang lahir dari pengalaman masyarakat, bersifat kontekstual, serta terintegrasi dengan alam dan budaya (Mungmachon, 2012). Geotheater mempraktikkan prinsip ini dengan menjadikan seni tradisi bukan sekadar komoditas wisata, melainkan fondasi

identitas yang menyatu dengan lanskap dan kehidupan masyarakat. Pada saat bersamaan, inovasi berupa ekonomi kreatif berbasis seni dan produk lokal memungkinkan keberlanjutan secara ekonomi sehingga tidak terjebak pada pelestarian simbolik belaka.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa Geotheater Rancakalong adalah model integratif pariwisata budaya. Ia berfungsi sebagai ruang pertunjukan, pusat pewarisan nilai, arena pemberdayaan ekonomi, sekaligus destinasi wisata yang memadukan estetika, ekologi, dan identitas. Namun, keberhasilan jangka panjang tetap membutuhkan perencanaan terpadu, manajemen destinasi yang profesional, serta dukungan kelembagaan yang konsisten. Jika hal ini terwujud, Geotheater berpotensi menjadi ikon pariwisata budaya Jawa Barat yang diakui tidak hanya secara regional, tetapi juga nasional dan internasional.

Namun demikian, dari serangkaian temuan di atas muncul pertanyaan kritis mengenai keberlanjutan praktik seni pertunjukan dalam bingkai pariwisata budaya. Bagaimana Dramatari Hanjuang di Kutamaya, yang dipentaskan sebagai hasil kolaborasi mahasiswa dengan masyarakat dalam skema pemberdayaan terintegrasi, dapat memainkan peran ganda sebagai representasi identitas komunal yang otentik sekaligus sebagai produk wisata budaya yang kompetitif? Pertanyaan ini penting karena menyentuh paradoks mendasar dalam pariwisata budaya. Di satu sisi, seni pertunjukan dituntut menjaga integritas nilai-nilai lokal yang berakar pada sejarah, simbolisme, dan kearifan tradisi. Namun di sisi lain, ia tidak dapat sepenuhnya dilepaskan dari logika pasar yang menuntut keterbacaan, daya tarik estetis, serta komodifikasi agar dapat diterima oleh khalayak wisatawan.

Oleh karena itu, Dramatari tersebut menjadi contoh aktual dari dilema antara pelestarian dan komersialisasi, yang justru membuka ruang diskusi lebih luas tentang strategi integratif dalam mengelola seni pertunjukan berbasis komunitas di tengah lanskap pariwisata kontemporer.



Gambar 1. Diadaptasi dari Goeldner & Ritchie, 2012

Untuk menelaah paradoks tersebut, penelitian ini mengadopsi kerangka evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam & Zhang (2017). Kerangka ini tidak diperlakukan secara semata-mata sebagai instrumen teknis evaluatif, melainkan ditafsirkan sebagai perangkat analisis kritis untuk membongkar bagaimana konteks pasar wisata dan ekspektasi audiens (*context*), aset budaya lokal yang tersedia (*input*), proses kreatif penciptaan sekaligus mekanisme pementasan (*process*), hingga produk akhir beserta dampak sosial-ekonominya (*product*) saling berkelindan dalam menghadirkan *sense of place* atau pengalaman otentik bagi wisatawan, menjaga keterlibatan komunitas lokal, serta menyeimbangkan antara kepentingan pelestarian dan pembangunan (Richards, 2018; Smith, 2012).

Integrasi kerangka ini dengan teori delapan sektor pariwisata yang dikemukakan oleh Goeldner & Ritchie (2012) memberikan landasan konseptual yang komprehensif, sehingga analisis tidak berhenti pada dimensi praktis manajerial semata, melainkan juga mampu mengurai kompleksitas epistemologis yang melatarbelakanginya. Delapan sektor utama yang mereka identifikasi yakni transportasi, hiburan (*entertainment*), jasa boga (*food service*), petualangan dan rekreasi alam terbuka (*adventure/outdoor recreation*), atraksi dan perdagangan wisata (*attractions/travel trade*), penyelenggaraan acara (*events*), akomodasi, serta layanan penunjang pariwisata (*tourism services*) secara kolektif membentuk keseluruhan pengalaman yang diterima wisatawan (Goeldner & Ritchie, 2012).

Dengan demikian, penelitian ini berupaya membongkar kompleksitas Geotheater Rancakalong sebagai laboratorium pariwisata budaya kontemporer dengan menggunakan metode integratif (Efitra dkk., 2024). Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif-deskriptif dengan orientasi pada evaluasi. Data dikumpulkan secara triangulatif, yakni melalui observasi partisipatif yang dilakukan pada proses latihan dan pementasan *Hanjuang*, wawancara semi-struktural dengan berbagai pemangku kepentingan yang meliputi seniman, koreografer, tokoh adat, pengelola desa, pengelola Geotheater, serta sejumlah pengunjung, dokumentasi berupa naskah, catatan, foto, dan video, serta studi pustaka terhadap teori pariwisata, kebijakan nasional seperti Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, dan literatur mengenai pariwisata budaya.

Lokasi penelitian berfokus di Desa Nagarawangi, Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang, tempat Geotheater berada sekaligus menjadi ruang hidup komunitas lokal yang terlibat.

Partisipan penelitian dipilih secara purposif berdasarkan peran dan keterkaitannya dengan dramatari *Hanjuang*. Mereka mencakup pembuat naskah sekaligus koreografer, kelompok penari dan pemusik lokal, tokoh adat dan pamong desa, pengelola Geotheater, serta pengunjung yang menghadiri pementasan. Secara keseluruhan, terdapat sekitar tiga puluh orang pengunjung yang terlibat dalam wawancara singkat untuk memberikan pandangan mengenai pengalaman mereka. oleh karena itu, Geotheater diposisikan sebagai ruang liminal di mana logika pasar, kepentingan pelestarian, agensi komunitas lokal, dan kepentingan akademik tidak hanya bertemu, melainkan juga berpotensi saling bertentangan sekaligus saling melengkapi. Analisis terhadap Dramatari diharapkan tidak hanya memberi kontribusi bagi pengembangan pariwisata Sumedang, melainkan juga bagi diskursus akademis mengenai otentisitas, performativitas budaya, dan ekonomi pengalaman dalam konteks pariwisata global.

ISI

Rencana Strategis (Renstra) Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif tahun 2025 disusun dengan berangkat dari kondisi umum, potensi, serta permasalahan yang telah diidentifikasi pada periode sebelumnya. Berbagai faktor tersebut merepresentasikan lingkungan strategis yang dihadapi sektor pariwisata Indonesia saat ini dan diproyeksikan akan tetap menjadi tantangan hingga lima tahun mendatang. Hasil analisis ini sekaligus menjadi landasan bagi kementerian dalam merumuskan arah kebijakan serta memproyeksikan kondisi strategis yang bersifat *plausible* (mungkin terjadi) maupun *aspired* (diharapkan terwujud) dalam kurun waktu 2025–2029. Dalam konteks makro, Renstra pariwisata ini tidak

dapat dipisahkan dari visi pembangunan nasional 2025–2029 yang menjadi fase awal menuju visi jangka panjang “Indonesia Emas 2045: Negara Nusantara Berdaulat, Maju, dan Berkelanjutan”. Periode 2025–2029 ditempatkan sebagai tahap pertama dengan tema *Perkuatan Fondasi Transformasi*, yang selaras dengan visi presiden terpilih: “*Bersama Indonesia Maju Menuju Indonesia Emas 2045.*”

Untuk mendukung arah pembangunan nasional tersebut, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menetapkan visi sektor pariwisata 2025–2029, yaitu: “*Pariwisata yang Mengedepankan Kearifan Lokal, Berdaya Saing, dan Berorientasi Lingkungan untuk Mewujudkan Negara Nusantara yang Berdaulat, Maju, dan Berkelanjutan Menuju Indonesia Emas 2045.*” Visi ini mengandung tiga elemen pokok. Pertama, pariwisata yang mengedepankan kearifan lokal, yang bermakna bahwa pembangunan di sektor ini harus menjunjung tinggi kepribadian bangsa serta inklusif terhadap nilai dan budaya lokal. Kedua, pariwisata yang berdaya saing, yang menunjukkan bahwa pembangunan pariwisata diarahkan untuk meningkatkan keunggulan kompetitif Indonesia pada tataran global. Ketiga, pariwisata yang berorientasi lingkungan, yang menegaskan bahwa arah pembangunan harus sejalan dengan keberlanjutan ekologi, sosial, dan geopolitik, sekaligus berbasis pada paradigma ekonomi hijau, biru, dan digital (Kementerian Pariwisata, 2025).

Dalam rangka mewujudkan visi tersebut, kebijakan pembangunan pariwisata bertumpu pada tiga pilar utama. Pilar pertama adalah kualitas dan keberlanjutan, yang menekankan pergeseran orientasi dari sekadar kuantitas kunjungan menuju pencapaian dampak sosial, budaya, ekonomi, dan lingkungan yang lebih positif. Pilar kedua adalah inovasi dan adaptasi, yang

menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam tata kelola destinasi, promosi, serta integrasi ekonomi kreatif. Pilar ketiga adalah inklusivitas, yang memastikan keterlibatan masyarakat lokal tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai subjek utama sekaligus penerima manfaat pembangunan.

Dengan kerangka demikian, fokus kebijakan pariwisata 2025–2029 tidak lagi hanya bertumpu pada pembangunan infrastruktur fisik, melainkan diarahkan pada peningkatan kualitas pengalaman wisata, aktivasi event kreatif, dan diversifikasi produk pariwisata. Implementasi diarahkan melalui program unggulan di lima Destinasi Super Prioritas (DSP), pengembangan pariwisata hijau (*green tourism*) yang ramah lingkungan, serta eksplorasi wisata kebugaran (*wellness tourism*) yang berbasis kearifan lokal. Di sisi lain, pada sektor ekonomi kreatif, strategi pembangunan dipusatkan pada penguatan ekosistem yang mencakup fasilitasi akses permodalan, perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), digitalisasi rantai nilai, serta akselerasi subsektor unggulan seperti kuliner, fesyen, kriya, film, animasi, dan gim, yang disalurkan melalui program KaTa Kreatif Indonesia di berbagai daerah.

Seluruh agenda tersebut dijalankan dengan dukungan kampanye nasional seperti #DiIndonesiaAja, Bangga Buatan Indonesia (BBI), dan Bangga Berwisata di Indonesia (BBWI), yang berfungsi memperkuat *branding* pariwisata domestik sekaligus meningkatkan citra Indonesia di pasar global. Pada akhirnya, target yang hendak dicapai melalui strategi ini adalah peningkatan kontribusi devisa, perluasan peran pariwisata dan ekonomi kreatif terhadap Produk Domestik Bruto (PDB), serta penciptaan lapangan kerja kreatif yang berkualitas, inklusif, dan berkelanjutan bagi masyarakat.

Berdasarkan hal di atas, dapat disampaikan bahwa pariwisata tidak hanya diposisikan sebagai mesin penghasil devisa, melainkan sebagai instrumen pembangunan multidimensi (Ardiwidjaja, 2020; Suparman dkk., 2023). Secara strategis, pembangunan kepariwisataan diorientasikan untuk memperkuat persatuan dan kesatuan bangsa melalui mobilitas wisata domestik, mendorong penghapusan kemiskinan dengan membuka peluang usaha di daerah tujuan wisata, menjamin pembangunan berkelanjutan yang menjaga daya dukung lingkungan, memfasilitasi pelestarian budaya melalui perlindungan dan pemanfaatan tradisi, memenuhi kebutuhan dasar dan hak asasi manusia dalam bentuk rekreasi, memperkuat kapasitas ekonomi dan industri lokal dengan memanfaatkan produk domestik, serta mempercepat penguasaan teknologi dalam pengelolaan destinasi (Alcalá-Ordóñez & Segarra, 2025; Eddyono, 2021; Saragih dkk., 2021). Maka dari itu, pariwisata sesungguhnya merupakan sektor yang terintegrasi dalam kerangka peningkatan kesejahteraan masyarakat, baik secara ekonomi, sosial, maupun budaya.

Sejalan dengan kerangka pembangunan tersebut, fenomena pemanfaatan seni pertunjukan sebagai instrumen revitalisasi budaya sekaligus motor penggerak pariwisata telah lama hadir di Jawa Barat. Misalnya saja, Saung Angklung Udjo di Bandung menjadi model bisnis budaya yang mampu menembus pasar internasional dengan mengemas musik angklung dalam format pertunjukan yang edukatif, partisipatif, dan lintas segmen audiens (Musthofa, 2018; Pramadika, 2020; Syarifuddin, 2016). Demikian pula yang terjadi pada Kampung Budaya Sindang Barang di Bogor yang merevitalisasi tradisi agraris Sunda dengan merekonstruksi ritual panen, sehingga menghadirkan narasi historis yang kontekstual sekaligus pengalaman imersif bagi pengunjung

(Avianto, 2020; Dinitri, 2018; Juwono dkk., 2024). Melalui kedua contoh ini, dapat dipandang sebagai wujud *repackaging* ikon budaya Sunda menjadi produk pariwisata yang atraktif, mudah dipasarkan, sekaligus berdaya saing.

Namun, jika kita tarik ke tingkat nasional, maka relasi antara seni pertunjukan dan pariwisata di Nusantara menampilkan wacana yang cukup luas. Pada satu wacana, terdapat model pertunjukan megah yang terintegrasi penuh dengan industri pariwisata massal, seperti Sendratari Ramayana di Prambanan (Akbar, 2016; Ayudeha & Rahmafitria, 2024; Hidajat dkk., 2022; Sadilah, 2007; Suharti dkk., 2020) dan Tari Kecak di Uluwatu, Bali (I. P. I. Darmawan dkk., 2020; Department of Art and Design, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang dkk., 2023; Dewi & Fazri, 2025; Handani dkk., 2023; Putra Kencana dkk., 2020). Kedua pertunjukan ini mengandalkan narasi epik yang dikanonisasi, dipentaskan dalam skala kolosal di situs warisan dunia, dan dipasarkan secara intensif kepada wisatawan mancanegara. Model ini memang efektif secara ekonomi, tetapi kerap dikritisi karena berpotensi mendorong timbulnya dan langgengnya proses komodifikasi dan standardisasi budaya yang dapat mengikis nuansa lokal (Adorno, 1991; Asyari, 2022; Picard & Darling, 1996; Prasiasa dkk., 2023). Sebaliknya, pada wacana lain terdapat model ritual komunal, seperti Tari Caci di Flores (Antonius, 2017; Yusta, 2023) atau Teater Mak Yong di Kepulauan Riau (A. Darmawan, 2021, 2023, 2024; Meilina dkk., 2022), yang meskipun juga dipentaskan bagi audiens luar, tetapi keduanya mempertahankan keterikatan dengan fungsi sosial dan ritual dalam komunitasnya. Artinya bahwa pengalaman yang ditawarkan terasa lebih otentik meski tidak selalu sesuai dengan kebutuhan pariwisata formal, namun justru wacana ini menawarkan intensitas kultural yang lebih filosofis dan memprribadi.

Dalam lanskap spektrum tersebut, Dramatari Hanjuang di Kutamaya di Geotheater Rancakalong Sumedang, menempati wacana yang berbeda. Ia tidak dapat dikategorikan sebagai pertunjukan yang megah, tetapi juga bukan ritual komunal konvensional yang diwariskan secara lintas generasi. Sebaliknya, karya tersebut merupakan intervensi kebudayaan yang terdesain dan terstruktur, sehingga menjadi karya baru yang secara sadar diciptakan untuk mengisi kekosongan identitas untuk destinasi Geotheater Rancakalong. Keistimewaannya terletak pada pemilihan sumber narasi secara folklor, yang tidak bersumber dari mitos besar nasional, melainkan dari babad lokal dan toponimi Sumedang yang lebih partikular. Oleh karenanya, pertunjukan ini berfungsi bukan hanya sebagai atraksi hiburan, tetapi juga sebagai strategi artikulasi identitas lokal yang membedakan antara Geotheater Rancakalong dari destinasi budaya lain di Jawa Barat maupun Nusantara. Dalam kerangka Renstra 2025, kehadirannya dapat dibaca sebagai bentuk kontribusi nyata seni pertunjukan dalam mendukung arah kebijakan pariwisata yang berkualitas, memperkuat ekosistem ekonomi kreatif, serta mendorong pembangunan berkelanjutan yang berakar pada kearifan lokal.

Menggiring wacana tersebut, untuk memperjelas peran serta kontribusi pertunjukan, analisisnya dapat dipetakan melalui empat komponen CIIP yang kemudian dihubungkan secara sistematis dengan kerangka teori Goeldner & Ritchie. Pendekatan ini dimaksudkan untuk menunjukkan secara komprehensif bagaimana pertunjukan tersebut tidak hanya mengisi sektor hiburan (*entertainment sector*), tetapi juga memperkuat identitas budaya Geotheater Rancakalong.

Context (Mengidentifikasi Kebutuhan dan Landasan Pengembangan Keadaan saat ini).

Context evaluation merupakan tahap awal dalam model evaluasi CIPP yang berfokus pada identifikasi kebutuhan, permasalahan, aset, dan peluang sebelum suatu program dirancang atau dilaksanakan. Menurut Stufflebeam dan Zhang, evaluasi konteks tidak hanya menilai situasi eksisting, tetapi juga dinamika yang relevan untuk memastikan bahwa tujuan program tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan yang teridentifikasi (Stufflebeam & Zhang, 2017, hlm. 23). Dengan kata lain, evaluasi konteks berfungsi sebagai fondasi untuk menentukan prioritas intervensi yang dapat menjawab masalah nyata sekaligus memanfaatkan potensi yang ada. Sejalan dengan itu, Jumari & Suwandi menegaskan bahwa evaluasi konteks tidak sekadar memetakan kondisi internal maupun eksternal, melainkan juga mengarahkan pemilihan program yang benar-benar relevan dengan permasalahan dan potensi lokal (Jumari & Suwandi, 2021, hlm. 26).

Jika kerangka tersebut diaplikasikan pada pengembangan wisata budaya di Geotheater Rancakalong, maka evaluasi konteks mencakup sejumlah aspek penting, antara lain kondisi geografis yang mendukung suasana alami, potensi seni dan budaya lokal yang masih hidup dalam komunitas, ketersediaan infrastruktur dasar, serta dukungan sosial dari masyarakat. Penilaian ini menunjukkan bahwa meskipun Geotheater telah memiliki beberapa elemen yang sesuai dengan sektor pariwisata sebagaimana diidentifikasi oleh Goeldner & Ritchie seperti akses transportasi lokal (ojek/gojek), layanan kuliner dari warung tradisional hingga gerai modern, potensi *outdoor recreation* berupa pemandangan pegunungan dan jalur trekking, serta beberapa pilihan akomodasi sederhana

namun *entertainment sector* berupa seni pertunjukan khas yang terjadwal dan berfungsi menguatkan identitas destinasi belum dikelola secara formal. Kekosongan ini menimbulkan celah pengalaman yang apabila dibiarkan akan melemahkan daya tarik destinasi secara keseluruhan.

Dalam kerangka kebijakan, pengembangan wisata budaya di Indonesia memiliki dasar hukum yang kuat yakni UU No. 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan, yang menekankan pelestarian dan pemanfaatan warisan budaya sebagai daya tarik wisata. Lebih lanjut, dokumen pedoman Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menegaskan pentingnya keterlibatan komunitas serta pengembangan destinasi berbasis sumber daya budaya. Oleh karena itu, inisiatif berbasis komunitas seperti yang sejalan dengan arah kebijakan nasional, karena mengintegrasikan pelestarian budaya dengan pembangunan pariwisata.

Berdasarkan hasil evaluasi konteks tersebut, dapat diidentifikasi sejumlah kebutuhan utama: 1) mengisi *entertainment sector* agar destinasi menawarkan pengalaman wisata yang lebih komprehensif; 2) menjamin keberlanjutan produksi budaya melalui regenerasi artis dan transfer pengetahuan; 3) menciptakan produk pariwisata yang mampu diposisikan sebagai identitas Geotheater; serta 4) merancang sistem manajemen pertunjukan yang menjamin kualitas, frekuensi, dan kesinambungan. Dalam terminologi CIPP, kebutuhan-kebutuhan inilah yang menjadi dasar seluruh intervensi selanjutnya. Dengan demikian, penerapan dramatari lokal yang otentik bukan hanya sekadar upaya menambah atraksi hiburan, melainkan juga strategi untuk memperkuat daya tarik destinasi secara menyeluruh. Hal ini selaras dengan pandangan Goeldner & Ritchie yang menekankan bahwa sektor-

sektor pariwisata saling memperkuat satu sama lain, sehingga ketiadaan salah satu sektor akan berdampak langsung pada persepsi dan kualitas pengalaman wisata. Kehadiran dramatari ini berpotensi memperpanjang durasi kunjungan, meningkatkan nilai ekonomi, dan sekaligus menegaskan identitas budaya Geotheater Rancakalong sebagai destinasi wisata yang berkarakter.

Input (Sumber Daya yang Ada dan Diperlukan)

Evaluasi *input* dalam kerangka CIPP berfokus pada dukungan pengambilan keputusan dalam merancang program agar mampu meningkatkan kualitas layanan bagi penerima manfaat. Menurut Stufflebeam dan Zhang, evaluasi input mencakup penilaian atas strategi, rencana aksi, pengaturan sumber daya manusia, serta alokasi anggaran untuk memastikan kelayakan dan potensi efektivitas biaya dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Stufflebeam & Zhang, 2017). Merujuk pada hal tersebut, dapat disampaikan bahwa inti dari evaluasi *input* adalah membantu pengambil kebijakan untuk merumuskan strategi yang tepat, merancang perencanaan yang terukur, serta mengoptimalkan sumber daya yang tersedia. Sejalan dengan itu, Sari, dkk menekankan bahwa evaluasi input dapat digunakan untuk menilai rancangan kerja, kelayakan strategi, dan alokasi anggaran dalam mendukung tercapainya tujuan (Sari dkk., 2021), sementara temuan lain menambahkan bahwa evaluasi input juga penting untuk mengantisipasi hambatan potensial sekaligus memetakan kekuatan institusional yang dimiliki (LT dkk., 2025; Sitinjak dkk., 2019).

Dalam konteks pengembangan Dramatari di Geotheater Rancakalong, evaluasi input meliputi beberapa aspek utama. Pertama, sumber daya manusia (SDM) menjadi modal utama

bagi keberlangsungan pertunjukan. Komunitas Desa Nagarawangi memiliki kelompok seni tari dan musik tradisional yang berminat dan memiliki kompetensi dasar, namun masih memerlukan pembinaan teknis dalam bidang akting teater, dramaturgi, tata panggung, serta pelatihan manajemen pertunjukan. Selain itu, kehadiran penari, aktor, narator/dalang, pemusik, penata suara dan lampu, pengrajin kostum, serta tokoh adat sebagai konsultan budaya menjadi faktor penentu dari kualitas dramatari. Upaya penguatan kapasitas SDM ini sejalan dengan prinsip pengembangan pariwisata berbasis masyarakat (*community-based tourism*) yang menekankan pentingnya pemberdayaan dan transfer pengetahuan antargenerasi.

Kedua, dari segi sumber daya material dan infrastruktur, Geotheater memiliki kekuatan berupa panggung alam (*landscape stage*) yang menawarkan nilai estetika tinggi dan menjadi daya tarik. Namun demikian, fasilitas pendukungnya seperti sistem tata suara, pencahayaan yang memadai untuk pertunjukan malam, kenyamanan area penonton, serta akses jalan setapak yang aman masih memerlukan peningkatan agar dapat menjamin keberlangsungan pertunjukan secara konsisten dan berkelanjutan. Ketiga, dari sisi sumber daya kultural, karya dramatari juga memiliki keunggulan yang signifikan. Narasi yang diangkatnya dari kisah perang Sumedang-Cirebon dan tokoh-tokoh historis seperti Geusan Ulun, Harisbaya, Girilaya, Jaya Perkosa, dan Nangganan, yang dipadukan dengan simbolisme pohon hanjuang sebagai tanda hidup dan mati, sehingga menyediakan materi dramatik yang kuat dan sarat makna simbolis sesuai dengan folklor yang selama ini diamini oleh masyarakat. Keunikan ini memenuhi kriteria *authentic cultural resources* sebagaimana dipahami dalam literatur pariwisata budaya, yang menekankan pentingnya sumber daya

kultural yang orisinal, bermakna, dan berakar pada identitas lokal (Nostrand, 1989; Uzakbaevna, 2025; Vaičiūnienė & Užpalienė, 2010).

Di samping itu juga, aspek pendanaan dan kelembagaan menjadi bagian integral dari input yang harus diperhatikan. Dukungan finansial diperlukan baik untuk tahap persiapan (penyusunan naskah, latihan intensif, pembangunan fasilitas panggung) maupun untuk operasional berkelanjutan (honorarium, transportasi, promosi). Selain itu, penguatan kelembagaan berupa pembentukan badan pengelola yang melibatkan pemerintah desa, kelompok seni, dan mitra swasta akan menjadi kunci untuk menjamin kesinambungan program. Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) dapat diterapkan agar masyarakat tidak sekadar menjadi pelaku, tetapi juga memiliki *sense of ownership* (Alsmith, 2015; Lachapelle, 2008) terhadap produk budaya yang dihasilkannya. Dengan demikian, evaluasi input menunjukkan bahwa Dramatari Hanjuang di Kutamaya memiliki potensi besar yang ditopang oleh kombinasi sumber daya manusia, material, kultural, serta kelembagaan. Namun, diperlukan perencanaan strategis yang terukur, dukungan pelatihan dan infrastruktur, serta model pendanaan partisipatif agar potensi tersebut dapat diwujudkan menjadi produk pariwisata budaya yang berdaya saing sekaligus berkelanjutan.

Process (Proses Produksi, Pelibatan Komunitas, dan Pembentukan Pengalaman)

Evaluasi *process* dalam kerangka CIPP berfokus pada bagaimana rencana yang telah disusun dalam tahap *input* diimplementasikan secara nyata di lapangan. Stufflebeam dan Zhang menjelaskan bahwa evaluasi proses bertujuan untuk

memantau, mendokumentasikan, menilai, dan melaporkan implementasi rencana, sekaligus membantu penyelenggara menjaga agar aktivitas berjalan secara efisien dan efektif (Stufflebeam & Zhang, 2017). Evaluasi ini juga berfungsi untuk mencatat kemajuan, mengidentifikasi kendala, menyesuaikan strategi, serta memastikan kualitas program dan penyampaian layanan berlangsung tepat waktu. Oleh karenanya, evaluasi proses bukan hanya menyoroti hasil akhir, melainkan juga dinamika pelaksanaan yang sesungguhnya selama pembentukan berlangsung.

Dalam konteks pertunjukan ini, proses produksi dimulai dengan kegiatan kreatif yang melibatkan riset narasi sejarah, penulisan naskah adaptif yang menggabungkan unsur mitos dan fakta, penyusunan koreografi, musikalisisasi, serta penataan kostum dan properti. Tahap ini memerlukan latihan intensif dan terstruktur, dengan peran penting dari sutradara, koreografer, dan tokoh adat untuk memastikan keseimbangan antara autentisitas budaya dan keberterimaan oleh audiens saat ini. Pelibatan komunitas juga menjadi aspek sentral dalam proses implementasinya. Perekrutan pemeran lokal sekitar, terutama generasi muda, diiringi dengan pelatihan vokasional dalam seni peran, tari, dan musik tradisional. Selain itu, dibentuk pula tim manajemen pertunjukan yang menangani aspek teknis dan organisatoris. Proses ini tidak hanya akan menghasilkan transfer keterampilan, tetapi juga memperkuat rasa kepemilikan komunitas terhadap karya yang dibuatnya, sejalan dengan pandangan sebelumnya yang menekankan bahwa partisipasi aktif komunitas merupakan faktor kunci dalam menjaga autentisitas sekaligus keberlanjutan produk pariwisata budaya (Nadhifatur Rifdah & Giriwati, 2024; Rifdah & Kusdiwanggo, 2024; Singgalen & Prasadja, 2025).

Dari sisi pengalaman penonton, implementasi pertunjukan diarahkan pada pementasan secara berkala dengan jadwal mingguan atau bulanan yang memanfaatkan lanskap Geotheater sebagai panggung alaminya. Pertunjukannya juga diperkaya dengan elemen interaktif seperti pengenalan sejarah sebelum pementasan, sesi tanya jawab, maupun *workshop* singkat mengenai seni tari atau musik bagi pengunjung. Strategi ini memungkinkan wisatawan memperoleh pengalaman yang lebih holistik dan filosofis, karena mereka tidak hanya sekadar menonton tetapi juga ikut terlibat secara kognitif dan afektif dalam kegiatan budaya. Proses implementasinya juga diperkuat melalui integrasi dengan sektor pariwisata lain. Maksudnya bahwa pertunjukan dramatari dapat dipaketkan bersama aktivitas lain seperti *tracking*, eksplorasi kuliner lokal, maupun pengalaman menginap, sehingga memperluas nilai tambah terhadap destinasi pariwisata. Dukungan promosi melalui kerja sama dengan agen perjalanan, platform digital, serta dinas pariwisata kabupaten Sumedang juga dapat menempatkan dramatari sebagai atraksi utama yang memperkuat identitas Geotheater sebagai destinasi wisata budaya.

Akhirnya, mekanisme monitoring dan evaluasi dalam tahap proses dijalankan dengan menetapkan indikator yang terukur, seperti jumlah latihan dan pertunjukan, tingkat keterlibatan komunitas, kepuasan penonton, serta kualitas teknis pementasan. Evaluasi berkala dan sistem *feedback* memungkinkan pengelola melakukan perbaikan yang berkesinambungan, sehingga kualitas penyelenggaraan dapat terjaga. Dengan demikian, tahap *process* tidak hanya memastikan kesesuaian pelaksanaan dengan rencana, tetapi juga menjamin bahwa dramatari benar-benar memberi kontribusi nyata bagi sektor *entertainment* yang selama ini absen dalam bagian

Geotheater. Hal ini sejalan dengan pandangan Goeldner & Ritchie bahwa setiap sektor pariwisata saling menguatkan sehingga kualitas proses produksi hiburan yang konsisten akan memperkaya pengalaman wisatawan dan memperkuat identitas destinasi sebagai wisata budaya (Goeldner & Ritchie, 2012).

Product (Hasil, Dampak, dan Keberlanjutan)

Evaluasi produk dalam model CIPP berfokus pada sejauh mana hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, baik dari sisi biaya maupun manfaat, serta mencakup dampak yang diharapkan maupun tidak diharapkan dalam jangka pendek maupun jangka panjang (Stuffelbeam & Zhang, 2017). Tahap ini memberikan gambaran komprehensif mengenai keberhasilan program sekaligus menjadi dasar untuk merumuskan strategi keberlanjutan di kemudian hari.

Produk utama dari inisiatif ini adalah pertunjukan Dramatari yang menempati posisi strategis sebagai pengisi sektor *entertainment* di Geotheater Rancakalong. Produk tersebut tidak sekadar hadir sebagai tontonan, melainkan sebagai *edutainment* yang mengandung tiga dimensi utama. Pertama adalah dimensi **edukatif**, yang berfungsi sebagai wahana pembelajaran non-formal tentang sejarah dan kearifan lokal. Melalui narasi konflik antara kerajaan Sumedang dan Cirebon, penonton diperkenalkan pada nilai-nilai kepemimpinan, kesetiaan, pengkhianatan, dan simbolisme budaya seperti pohon hanjuang. Kedua adalah dimensi **rekreatif**, yaitu penciptaan pengalaman estetis yang menghibur melalui perpaduan tari, musik, kostum, dan lanskap alam panggung geotheater. Hal ini sekaligus menjawab kebutuhan wisatawan akan hiburan yang bermakna secara budaya dan folkloris. Ketiga yaitu dimensi **reflektif**, sebagai ruang kontemplatif bagi penonton untuk menafsirkan ulang

nilai moral dan konflik manusiawi yang dikandung dalam cerita, sehingga memperkuat kesadaran budaya serta identitas kolektif masyarakat.



Gambar 2. Salah satu Adegan pada Dramatari Hanjuang di Kutamaya

Dampak yang dihasilkan dapat dikategorikan ke dalam dua ranah. Pada ranah sosial-ekonomi, keberadaan dramatari berpotensi meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, memperpanjang lama tinggal, dan mendistribusikan pendapatan kepada aktor lokal, pengrajin, serta UMKM di sekitarnya. Pada ranah non-ekonomi, dramatari berfungsi memperkuat identitas budaya lokal, mendorong regenerasi pelaku seni, serta memfasilitasi transfer pengetahuan lintas generasi. Artinya bahwa pertunjukan dramatari menjadi instrumen penting dalam mewujudkan integrasi antara pelestarian budaya dan pembangunan pariwisata berkelanjutan sebagaimana diamanatkan dalam kebijakan nasional kepariwisataan yang termaktub dalam UU No. 10/2009. Untuk memastikan keberlanjutannya, beberapa strategi dapat direkomendasikan: 1) rotasi pemeran guna memberi ruang bagi regenerasi; 2) dokumentasi naskah, musik, dan koreografi sebagai arsip budaya; 3) penyusunan kurikulum pelatihan untuk generasi muda; dan 4) skema insentif ekonomi bagi pelaku budaya. Pada saat yang sama juga, perlu diantisipasi risiko

komersialisasi berlebihan yang dapat mengikis autentisitas, melalui mekanisme pembagian manfaat ekonomi yang adil dan pengawasan komunitas terhadap arah pengembangan pertunjukan.

Indikator evaluasi produk dapat meliputi kepuasan pengunjung, tingkat kunjungan ulang (*repeat visit rate*), pendapatan kegiatan, jumlah pelaku seni yang terlibat, serta persepsi masyarakat terhadap penguatan identitas lokal. Indikator-indikator ini tidak hanya menjadi tolok ukur keberhasilan operasional, tetapi juga merefleksikan dimensi keberlanjutan sosial, ekonomi, dan budaya dari pertunjukannya. Oleh karena itu, kombinasi metode pengukuran kuantitatif (misalnya survei pengunjung, analisis pendapatan, dan statistik partisipasi) dengan pendekatan kualitatif (seperti wawancara mendalam, *focus group discussion*, dan observasi etnografis) diperlukan untuk menangkap hasil secara komprehensif. Pendekatan evaluasi ganda ini memungkinkan penilaian yang lebih akurat mengenai sejauh mana tujuan model CIPP benar-benar tercapai, sekaligus memastikan bahwa kontribusi Dramatari terhadap sektor hiburan pariwisata sesuai dengan kerangka integratif yang digariskan Goeldner & Ritchie.

Implikasi Praktis dan Rekomendasi

Berdasarkan analisis integratif antara metode evaluasi CIPP dan teori sektor pariwisata yang dikemukakan oleh Goeldner dan Ritchie, pertunjukan dramatari Hanjuang di Kutamaya memiliki peluang strategis untuk memperkuat sektor hiburan pariwisata sekaligus menjaga keberlanjutan lokalitas budaya Sumedang. Dalam kerangka tersebut, rekomendasi praktis dapat diarahkan pada beberapa aspek yang saling terkait. Pertama, dramatari tersebut perlu diformalisasikan sebagai

atraksi reguler yang didukung secara penuh melalui kelembagaan oleh desa, komunitas seni, dan Dinas Pariwisata, disertai dengan penyusunan prosedur baku pelaksanaan pementasan yang mencakup aspek teknis, keamanan, dan manajemen waktu pertunjukan. Kedua, penguatan pada aspek input menjadi titik krusial, terutama melalui penyelenggaraan pelatihan intensif dalam bidang akting, vokal, dramaturgi, dan manajemen panggung bagi generasi muda agar terjamin keberlanjutannya. Pada saat yang sama, investasi infrastruktur seperti sistem suara, pencahayaan, dan area penonton yang ramah lingkungan perlu diupayakan dengan dukungan dana dari berbagai sumber, termasuk hibah budaya, sponsor swasta, maupun program ekonomi kreatif berbasis komunitas.

Selain itu, keberhasilan dramatari ini sangat ditentukan oleh proses partisipatif yang berkelanjutan. Prinsip *Participatory Action Research* dapat diterapkan agar masyarakat setempat tidak hanya menjadi pelaku, melainkan juga pengambil keputusan dalam perencanaan, implementasi, dan evaluasi, sehingga rasa kepemilikan semakin kuat. Program interaktif lain seperti *behind-the-scenes* dan lokakarya singkat bagi wisatawan juga dapat dikembangkan untuk memperkaya pengalaman wisata berbasis *experiential tourism*. Dari sisi evaluasi, indikator yang relevan dengan kerangka CIPP perlu ditetapkan secara jelas, mencakup kepuasan pengunjung, tingkat kunjungan ulang, pendapatan kegiatan, jumlah pelaku seni yang terlibat, hingga persepsi masyarakat terhadap identitas lokal. Evaluasi tahunan dengan instrumen kuantitatif dan kualitatif dapat dijadikan dasar perbaikan mutu sekaligus strategi pemasaran yang lebih efektif.

Upaya tersebut akan semakin kuat apabila ditopang oleh strategi pemasaran dan jejaring yang terintegrasi. Pertunjukan

dramatari Hanjuang di Kutamaya dapat dihubungkan dan diintegrasikan dengan paket wisata regional, seperti *heritage trail* Sumedang, serta dipromosikan melalui platform digital, media sosial, dan kerja sama dengan agen perjalanan maupun komunitas pariwisata. Dengan demikian, dramatari ini tidak hanya hadir sebagai atraksi hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai medium edukatif, reflektif, dan representasi identitas budaya yang selaras dengan ekosistem pariwisata Geotheater yang terbingkai dalam pendekatan *eco-tourism*. Rekomendasi ini sekaligus menegaskan bahwa keberlanjutan pariwisata budaya dapat dicapai apabila manfaat ekonomi, sosial, dan budaya dikelola secara seimbang dan terintegrasi.

PENUTUP

Kajian ini menunjukkan bahwa dramatari *Hanjuang di Kutamaya* bukan sekadar sebuah pertunjukan seni, melainkan sebuah medium representasi identitas budaya yang memiliki potensi strategis dalam ekosistem pariwisata kontemporer. Karya tersebut menawarkan solusi strategis untuk mengisi kekosongan *entertainment sector* pada Geotheater Rancakalong. Dengan menggunakan kerangka evaluasi yang dipadukan dengan teori sektor pariwisata Goeldner & Ritchie, penelitian ini berhasil mengurai kompleksitas penyelenggaraan dramatari dalam empat dimensi utama meliputi kebutuhan pasar (*context*), sumber daya yang tersedia dan diperlukan (*input*), proses kreatif dan partisipasi komunitas (*process*), serta hasil, dampak, dan keberlanjutan (*product*).

Pada dimensi *context*, dramatari Hanjuang merefleksikan tuntutan wisata budaya yang semakin mengedepankan autentisitas dan pengalaman langsung. Pada aspek *input*, keberadaan sumber daya manusia, aset kultural, serta dukungan kelembagaan menjadi fondasi penting yang memerlukan

penguatan melalui pelatihan, investasi infrastruktur, dan strategi pendanaan. Dari sisi *process*, partisipasi komunitas dan mekanisme produksi kreatif yang adaptif terbukti menjadi kunci untuk memastikan keberlanjutan, autentisitas, sekaligus daya tarik pertunjukan bagi wisatawan. Sementara itu, pada tahap *product*, dramatari menghadirkan nilai edukatif, rekreatif, sekaligus reflektif, yang tidak hanya memberi manfaat ekonomi melalui peningkatan kunjungan dan distribusi pendapatan, tetapi juga dampak non-ekonomi berupa penguatan identitas lokal dan regenerasi budaya.

Integrasi antara perspektif evaluasi CIPP dan teori pariwisata menegaskan bahwa dramatari Hanjuang di Kutamaya dapat berfungsi ganda yaitu sebagai atraksi hiburan yang kompetitif dalam sektor pariwisata, sekaligus sebagai media pelestarian dan transmisi nilai budaya lokal. Implikasi praktis yang diajukan mulai dari formalitas kelembagaan, penguatan kapasitas SDM, penerapan proses partisipatif, hingga strategi pemasaran digital dan jejaring regional menunjukkan bahwa keberlanjutan dramatari dapat dicapai melalui kolaborasi multi-aktor yang berimbang antara logika pasar dan kepentingan budaya. Dengan demikian, Geotheater Rancakalong dapat dipahami sebagai laboratorium pariwisata budaya kontemporer, yaitu tempat di mana negosiasi antara kebutuhan wisata, kepentingan pelestarian, aspirasi komunitas, dan wacana akademis berlangsung secara dinamis. Ke depannya, penelitian ini membuka ruang untuk eksplorasi lebih lanjut mengenai model tata kelola kolaboratif dan strategi pengembangan atraksi berbasis komunitas yang tidak hanya menjawab tuntutan pariwisata, tetapi juga memastikan keberlanjutan identitas budaya di tengah perubahan sosial yang semakin kompleks.

REFERENSI

- Adorno, T. W. (1991). *The Culture Industry*. Routledge.
- Akbar, N. A. (2016). "MENJINAKKAN" GLOBALISASI: STUDI KRITIS GLOBALISASI BUDAYA PADA PEMERINTAHAN SENDRATARI RAMAYANA BOROBUDUR. *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*, 5(1), 1–12.
- Alcalá-Ordóñez, A., & Segarra, V. (2025). Tourism and economic development: A literature review to highlight main empirical findings. *Tourism Economics*, 31(1), 76–103. <https://doi.org/10.1177/13548166231219638>
- Alsmith, A. (2015). Mental Activity & the Sense of Ownership. *Review of Philosophy and Psychology*, 6(4), 881–896. <https://doi.org/10.1007/s13164-014-0208-1>
- Antonius, D. (2017). Communication Messages Behind Caci Dance of Manggarai Raya, of East Nusa Tenggara Province (A case Study on Caci Dance Performed by Satar Mese Community and Lamba Leda Community in Kupang City). *Verba Vitae : Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1).
- Ardiwidjaja, R. (2020). *PARIWISATA BUDAYA*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Arindi. (2024, Desember 30). Workshop Batik Kasumedangan Dibangun di Geoteater Rancakalong. *Pemerintah Kabupaten Sumedang*. <https://sumedangkab.go.id/berita/detail/workshop-batik-kasumedangan-dibangun-di-geoteater-rancakalong>
- Asyari, P. (2022). *Transformasi Tari Badaya sebagai Tari Bubuka dalam Kelompok Tari Wayang di Kota Bandung*. Universitas Padjadjaran.
- Avianto, B. N. (2020). Pengembangan Model Ethnic Tourism Berbasis Komunitas Adat Di Kampung Sindangbarang

- Kabupaten Bogor (Kajian Masa Pandemi Covid-19). *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(10).
- Ayudeha, C. F., & Rahmafitria, F. (2024). The impact of accessibility and facility diversity on visitor satisfaction at the Ramayana Ballet Prambanan performance. *Spatial Planning & Management Science*, 1(2), 71–81.
- Darmawan, A. (2021). A methodological examination of multidisciplinary research of mak yong theatre: Text, heritage, and performance | Pemeriksaan metodologis atas pendekatan multidisipliner dalam kajian tentang teater mak yong: teks, warisan budaya, dan pertunjukan. *SPAFA Journal*, 5. <https://doi.org/10.26721/spafajournal.2021.v5.680>
- Darmawan, A. (2023). The Revived Mak Yong Theatre in Indonesia's Riau Islands: Narrative and Performance Structure. *Asian Theatre Journal*, 40(1), 169–191. <https://doi.org/10.1353/atj.2023.0008>
- Darmawan, A. (2024). Erecting the submerged tree trunk: *Mak Yong* theatre and practices of traditionalisation in the Riau Islands, Indonesia. *Indonesia and the Malay World*, 52(152), 4–28. <https://doi.org/10.1080/13639811.2024.2294612>
- Darmawan, I. P. I., Ardini, N. W., & Mudana, I. G. (2020). Kecak Touristic Performance in Uluwatu Temple: Its Aspects of Vocal Karawitan. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.51172/jbmb.v1i1.109>
- Darmawijaya, I. G., Kanten, I. K., & Puja, I. B. P. (2024). *BUDAYA LOKAL DALAM PENGELOLAAN HOTEL BERKELANJUTAN: Merajut Harmonisasi Tradisi dan Modernitas*. Politeknik Pariwisata Bali.
- Department of Art and Design, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang, Hidajat, R., Widiati, U., Department of Art and Design, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang,

Suprihatin, E. W., Department of Art and Design, Faculty of Letters, Universitas Negeri Malang, Guntur, Department of Craft, Faculty of Fine Arts and Design, Indonesian Institute of the Arts, Surakarta, Jamnongsarn, S., & Department of Traditional Thai and Asian Music, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University. (2023). The Dialectics of the Performance of the Kecak Ramayana in Uluwatu, Bali, Indonesia. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 15(2).

<https://doi.org/10.21659/rupkatha.v15n2.13>

Dewi, A. P., & Fazri, S. N. (2025). REPRESENTASI PARIWISATA BALI MELALUI KOMODIFIKASI TARI KECAK DI PURA LUHUR ULUWATU. *KABUYUTAN*, 4(1).

<https://doi.org/10.61296/kabuyutan.v4i1.314>

Dinitri, S. (2018, September 5). POTENSI PENGEMBANGAN WISATA SPIRITAL DI KAMPUNG BUDAYA SINDANGBARANG, BOGOR. *National Conference of Creative Industry*. Sustainable Tourism Industry for Economic Development, Universitas Bunda Mulia.

Eddyono, F. (2021). *PENGELOLAAN DESTINASI PARIWISATA*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Efitra, E., Rianty, E., & Sari, I. K. (Ed.). (2024). *Integrasi Metode Kuantitatif dan Kualitatif: Panduan Praktis Penelitian Campuran*. PT. Green Pustaka Indonesia.

Goeldner, C. R., & Ritchie, J. R. B. (2012). *Tourism: Principles, practices, philosophies* (12th ed). Wiley.

Gun. (2024, Mei 21). *Geotheater Rancakalong Hadirkan Camping Ground dengan Sentuhan Seni Budaya* [RadarSumedang.id]. <https://sumedang.radarbandung.id/berita-utama/2024/05/21/geotheater-rancakalong-hadirkan-camping-ground-dengan-sentuhan-seni-budaya/>

- Gunawan, A. (2024, April 25). *Ada Festival Seni Budaya di Geoteater Rancakalong* [Pemerintah Kabupaten Sumedang]. <https://sumedangkab.go.id/berita/detail/ada-festival-seni-budaya-di-geoteater-rancakalong>
- Handani, N. D., Wang, J., & Kim, H.-S. (2023). The Destination Attributes of Travelers' Satisfaction and Experience at Uluwatu Tourism Area Based on Online Reviews. Dalam I. N. P. Budiartha, A. Saptomo, P. Verhezen, S. H. Idris, C. Angela Soares, E. Lisdiyono, F. Santiago, E. Pratomo, A. Sudiro, & A. F. Susanto (Ed.), *Proceedings of the 3rd International Conference on Business Law and Local Wisdom in Tourism (ICBLT 2022)* (hlm. 829–835). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-494069-93-0_96
- Hanim, W., Prasca, H. A., Hermawati, C., Mardiana, S., & Sita, K. (2023). Analysis of The Potential of Rancakalong Tourism Using Attraction, Accessibility, Amenity and Ancillary Approaches (4A). *Ekonika : Jurnal Ekonomi Universitas Kadiri*, 8(2), 342–358. <https://doi.org/10.30737/ekonika.v8i2.4270>
- Hidajat, R. (2025). *Seni Pertunjukan & Pariwisata Budaya Indonesia*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Hidajat, R., Pujiyanto, P., Suprihatin, E., Hasiymy, Dp. M. A., & Jamnongsarn, S. (2022). Communication Presentation of Indonesian Identity Figures at the Ramayana Ballet at Prambanan. *PERSPEKTIF*, 11(4), 1242–1249. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i4.7883>
- Jim. (2025, Januari 3). Geoteater Rancakalong Jadi Pusat Kolaborasi Seni Budaya Sunda dan Internasional. *RadarSumedang.id*. <https://sumedang.radarbandung.id/berita-utama/2025/01/03/geoteater-rancakalong-jadi-pusat-kolaborasi-seni-budaya-sunda-dan-internasional/>

- Jumari, & Suwandi. (2021). *EVALUASI PROGRAM PENDIDIKAN MADRASAH RAMAH ANAK: Tinjauan Teoretis dan Praktis Berbasis CIPP Model*. Penerbit Adab.
- Juwono, S., Solo, A., Ali, A., Aryanti, D., Andayani, K., & Adistira, G. (2024). Sense of Place dan Kepuasan Berwisata pada Arsitektur Kampung Budaya Sindang Barang Bogor. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Singa Podium (JPMSIPO)*, 2(1), 29–38. <https://doi.org/10.58965/jpmsipo.v2i1.28>
- Kementerian Pariwisata. (2025). *Rancangan Rencana Strategis Kementerian Pariwisata 2025-2029*. Kementerian Pariwisata. <https://id.scribd.com/document/823316525/v21122024-Rancangan-Renstra-Kemenpar-2025-2029>
- Lachapelle, P. (2008). A Sense of Ownership in Community Development: Understanding the Potential for Participation in Community Planning Efforts. *Community Development*, 39(2), 52–59. <https://doi.org/10.1080/15575330809489730>
- LT, O. D., Yunus, M., Abdullah, M. T., Ibrahim, M. A., & Pauzi, R. (2025). Asesmen Sumber Daya dalam Kebijakan Pemberdayaan Sosial: Studi Evaluasi Input Program Kesejahteraan di Provinsi Kalimantan Utara. *PAMARENDIA : Public Administration and Government Journal*, 5(1), 29–44.
- Meilina, M., Shulha, A. A., Meina, M., & Wibowo, D. E. (2022). Studi Perspektif Antropologi Gaya Tari MakYong Muda di Sanggar Ledang Balai Tanjung Pinang. *Indonesian Journal of Performing Arts Education*, 2(2), 23–34. <https://doi.org/10.24821/ijopaed.v2i2.7194>
- Mungmachon, M. R. (2012). Knowledge and Local Wisdom: Community Treasure. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2(13), 174–181.
- Musthofa, B. M. (2018). Pariwisata Kreatif Saung Angklung Udjo (SAU). *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 1(1).

- Nadhifatur Rifdah, B., & Giriwati, N. S. S. (2024). Partisipasi Masyarakat dalam Keberlanjutan Kampung Budaya Polowijen, Malang. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 13(3), 139–148. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v13i3.383>
- Nostrand, H. L. (1989). Authentic Texts and Cultural Authenticity: An Editorial. *The Modern Language Journal*, 73(1), 49–52. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4781.1989.tb05310.x>
- Novianti, E. (2025). Pemaknaan Nyadran sebagai Pelestarian Budaya pada Etnik Jawa. Dalam U. L. S. Khadijah, Rully Khairul Anwar, & A. Rusmana (Ed.), *Komunikasi Budaya dan Dokumentasi Kontemporer* (hlm. 178–186). Unpad Press.
- Picard, M., & Darling, D. (1996). *Bali: Cultural tourism and touristic culture*. Archipelago Press.
- Pramadika, N. R. (2020). PENGARUH E-MARKETING SEBAGAI MEDIA PROMOSI POTENSI PARIWISATA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 DI SAUNG ANGKLUNG UDJO. *Tornare*, 2(1), 26. <https://doi.org/10.24198/tornare.v2i1.25830>
- Prasiasa, D. P. O., Widari, D. A. D. S., & Susanti, P. H. (2023). Authenticity and Commodification of Creative Industry Products in The Tourism Sector, Bali. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 38(3). <https://doi.org/10.31091/mudra.v38i3.2285>
- Putra Kencana, I. P. A., Mudana, I. G., & Ardini, N. W. (2020). Identity of Kecak Touristic Performance in Uluwatu Temple. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 3(1), 57–62. <https://doi.org/10.31091/jomsti.v3i1.963>
- Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12–21. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.2018.03.005>
- Rifdah, B. N., & Kusdiwanggo, S. (2024). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan

- Kawasan Pariwisata di Indonesia: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 13(2), 75–85. <https://doi.org/10.32315/jlbi.v13i2.358>
- Sadilah, E. (2007). Sendratari Ramayana di Kawasan Wisata Candi Prambanan. *Jurnal Jantra*, II(4), 245–252.
- Saragih, M. G., Surya, E. D., & B, M. (2021). *Kajian Dasar Pariwisata*. CV. Andalan Bintang Ghonim.
- Sari, E., Ruwaiddah, H., Suryadi, S., & Arum, W. S. A. (2021). Evaluasi Program Diklat Mediator Hubungan Industrial Ketenagakerjaan Kemenakertrans RI. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 1(03), 163–175. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i03.41>
- Singgalen, Y. A., & Prasadja, H. (2025). *PARIWISATA BERBASIS KOMUNITAS*. Penerbit Widina.
- Siregar, A. A., Darmayasa, D., Rianty, E., Hamdani, M., Minarsi, A., Amirullah, A., Juansa, A., & Ery, A. P. (2025). *Pariwisata Kreatif: Mengembangkan Pariwisata Berbasis Budaya dan Ekonomi Kreatif*. PT. Star Digital Publishing.
- Sitinjak, L., Tola, B., & Ramly, M. (2019). *EVALUASI STANDAR KOMPETENSI PERAWAT INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL CIPPO MENUJU REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. Lembaga Penerbitan Universitas Nasional (LPU-UNAS).
- Smith, V. L. (2012). *Hosts and Guests: The Anthropology of Tourism*. University of Pennsylvania Press, Inc.
- SR. (2025, Agustus 23). *Kampus Berdampak: KKN ISBI Bandung di Rancakalong Aktifkan Geo Theater dan Kembangkan Potensi Seni Budaya Sumedang* [Majalah Sora]. <https://majalahsora.com/kampus-berdampak-kkn-isbi-bandung-di-rancakalong-aktifkan-geo-theater-dan-kembangkan-potensi-seni-budaya-sumedang/>

- Stufflebeam, D. L., & Zhang, G. (2017). *The CIPP evaluation model: How to evaluate for improvement and accountability*. The Guilford Press.
- Suharti, M., Sari, C. T., & Sulihanto, S. (2020). MOTIVATION MODEL DISTORTION OF RAMAYANA BALLET PERFORMERS. *International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 4(02). <https://doi.org/10.29040/ijebar.v4i02.963>
- Sumiati, L., & Budi, D. S. U. (2024). REVITALISASI SENI TRADISI DI RANCAKALONG SUMEDANG JAWA BARAT. *Abdi Seni*, 15(1). <https://doi.org/10.33153/abdiseni.v15i1.5462>
- Suparman, Muzakir, & Fattah, V. (2023). *EKONOMI PARIWISATA: Teori, Model, Konsep dan Strategi Pembangunan Pariwisata Berkelanjutan*. Publica Indonesia Utama.
- Surya, H. (2024, Desember 4). *Kemah Budaya Rancakalong 2024: Pelestarian Tradisi dan Harmoni Lingkungan* [Sumedang Bagus]. <https://sumedang.pikiran-rakyat.com/sumedang/pr-568844461/kemah-budaya-rancakalong-2024-pelestarian-tradisi-dan-harmoni-lingkungan>
- Syarifuddin, D. (2016). NILAI WISATA BUDAYA SENI PERTUNJUKAN SAUNG ANGKLUNG UDJO KOTA BANDUNG, JAWA BARAT, INDONESIA. *Jurnal Manajemen Resort & Leisure*, 13(2).
- Tahroni, T., Kuswara, & Irianto, A. (2023). INTERNALISASI NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM KESENIAN TRADISIONAL TARAWANGSA DI DESA RANCAKALONG. *Literat - Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 77–86.

- Uzakbaevna, U. Z. (2025). THE INFLUENCE OF CULTURAL CONTEXT ON THE EFFECTIVENESS OF AUTHENTIC MATERIALS. *Hamkor Konferensiýalar*, 1(14), 629–634.
- Vaičiūnienė, V., & Užpalienė, D. (2010). Authentic Resources in Technology-based ESP Learning. *Kauno Technologijos Universitetas*, 17, 94–98.
- Wijaya, P. S. (2025, Juli 23). *Mahasiswa ISBI KKN di Rancakalong Ciptakan Tarian Khas Desa* [Pemerintah Kabupaten Sumedang].
<https://sumedangkab.go.id/berita/detail/mahasiswa-isbi-kkn-di-rancakalong-ciptakan-tarian-khas-desa>
- Yusta, K. A. H. (2023). Keunikan Ragam Bahasa Tarian Caci Manggarai. *SIMPATI*, 1(1), 09–20.
<https://doi.org/10.59024/simpati.v1i1.59>

