



“Tema: 6 (rekayasa sosial dan pengembangan perdesaan)”

“PERAN WISATA OLAHRAGA *RUMPIT BIKE PARK AND ADVENTURE* DALAM MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT”

Oleh:

“Indra Jati Kusuma, Panuwun Joko Nurcahyo, Bayu Suko Wahono”
“Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto”
“indrajaks2122@gmail.com”

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini: 1) Untuk mengetahui adakah peran pengelola wisata olahraga *rumpit bike park and adventure*, 2) untuk mengetahui bagaimanakah daya tarik wisata olahraga *rumpit bike park and adventure*. 3) Untuk mengetahui bagaimanakah tanggapan masyarakat sekitar wisata olahraga *rumpit bike park and adventure*. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi, *focus group discussion*, wawancara dan dokumentasi Validitas data di lakukan secara triangulasi sumber data. Sampelnya terdiri dari pengelola tempat wisata sejumlah 3 orang, dan peserta kegiatan 10 orang dan masyarakat sekitar objek wisata 10 orang. Menggunakan analisa data model analisis interaktif. Kesimpulannya: 1) Peran wisata olahraga *rumpit bike park and adventure* bagi masyarakat sekitar, diantaranya: a) Menjadi lebih dikenal banyak orang, b) Kunjungan bertambah, c) Kegiatan sejenis dapat terus diselenggarakan, d) Pemerintah desa sangat mendukung keberlangsungan kegiatan, e) Masyarakat sekitar juga mendukung penuh kegiatan, 2) Daya tarik wisata olahraga *rumpit bike park and adventure*, a) Sarana dan prasarana sebagian besar telah memadai, b) Fasilitas penunjang juga dirasa cukup memadai, c) Rute yang bervariasi sehingga tidak membosankan, d) Menumbuhkan rasa syukur terhadap karunia alam ciptaan Tuhan, e) Menarik dikunjungi karena ada beberapa *spot foto* yang berlatar belakang pemandangan yang indah, 3) Tanggapan masyarakat diantaranya: a) Masyarakat dapat terlibat aktif, b) Masyarakat banyak diuntungkan, c) Tingkat perekonomian masyarakat meningkat, d) Kawasan sekitar bukit *rumpit* secara umum tetap terjaga dan lestari, e) Lokasi sekitar tetap tertata dan terjaga keteraturannya.

Kata kunci: *Rumpit Bike Park and Adventure, Kesejahteraan Masyarakat*

ABSTRACT

The purpose of this study: 1) To find out whether there is a role in the management of *rumpit bike park and adventure sports tourism*, 2) to find out how the attraction of *rumpit bike park and adventure sports tourism*. 3) To find out how the community responds around *rumpit bike park and adventure sport tourism*. In this study using a qualitative descriptive approach, data collection techniques performed by observation, *focus group discussion*, interviews and documentation. The validity of the data is done by triangulating data sources. The sample consisted of 3 tourist attractions managers, 10 activity participants and 10 people around the tourist attraction. Using interactive data analysis. In conclusion: 1) The role of *rumpit bike park and adventure sports tourism* for the surrounding community, including: a) Becoming more well-known to many people, b) Increasing visits, c) Similar activities can continue to be held, d) The village government



strongly supports the sustainability of activities, e) The surrounding community also fully supports the activities, 2) The attraction of sport tourism in rumpit bike park and adventure, a) Facilities and infrastructure are mostly adequate, b) Support facilities are also considered to be adequate, c) Routes that vary so as not boring, d) Grow gratitude for the natural gifts created by God, e) Interesting to visit because there are some photo spots with a beautiful background, 3) Community responses: a) The community can be actively involved, b) The community is benefited a lot, c) The level of the people's economy increases, d) The area around the hill of Rumpit in general, is maintained and sustainable, e) The location around is organized and maintained in an orderly manner.

Keywords: *Rumpit Bike Park and Adventure, Public Welfare*

PENDAHULUAN

Dieng Culture Festival (DCF) sebagai agenda tahunan yang selalu dipromosikan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Dinparbud) Banjarnegara. Berdasarkan data dari Dinparbud Banjarnegara, secara keseluruhan rangkaian acara DCF dimulai tanggal 3 sampai dengan 5 Agustus 2018, dengan agenda bersih-bersih kawasan Dieng, festival tumpeng, festival bunga, hingga festival domba batur. Sementara untuk festival lampion, masih menjadi agenda tetap dalam DCF. Ribuan lampion ini diterbangkan malam hari, usai Akustik Atas Awan (Firmansyah, 2018). Pada kegiatan DCF terdapat expo dari desa wisata unggulan yang ada di Banjarnegara, diantaranya adalah desa wisata Salamerta, yang menampilkan wisata olahraga *rumpit bike park and adventure*. Disamping menampilkan wisata olahraga juga menyajikan kuliner Wedang Rempah dengan bahan utama Kayu Secang sebagai minuman khas pendukung wisata. Pengunjung DCF yang datang ke stan desanya, diharapkan tertarik untuk datang langsung ke objek wisata yang ditawarkan (sumber: Prasetyo, Ketua Pokdarwis). Bukit rumpit yang dikelola Pokdarwis Desa Salamerta bekerjasama dengan Perhutani, merupakan tempat yang cocok dijadikan alternatif tujuan wisata olahraga bagi para pesepeda gunung/ *mountain bike* (MTB) atau motocross, sehingga tempat ini sangat tepat untuk memacu adrenalin (Suara Merdeka, 2018). Lokasi dari *Rumpit Bike Park and Adventure* terletak di desa salamerta, kecamatan mandiraja disebelah selatan perbukitan kabupaten banjarnegara.

Menurut Haryono sebagai ketua kelompok kerja sadar wisata desa salamerta kawasan bukit rumpit sebelum tahun 2016 belum dikenal banyak orang. Pembentukan kelompok kerja pemuda di bukit rumpit dirintis mulai tahun 2016, aktivitasnya dimulai dengan kerja bakti, untuk menata bukit rumpit lebih menarik. Ada tokoh pemuda asli desa salamerta yang tergabung di Himpunan Pengusaha Muda Indonesia (HIPMI) mulai membantu memberdayakan pemuda. Pertemuannya dengan komunitas sepeda, memulai awal perjalanan ide pembuatan jalur sepeda di bukit ini. Dengan diskusi dan tukar pendapat akhirnya lewat kelompok tersebut tercetuslah ide untuk memberi nama "*Rumpit Bike Park*". Perjalanan berikutnya dimulai awal tahun 2017 dengan



menyebarkan informasi melalui media sosial. Awal bulan Maret tahun 2017, uji coba jalur untuk sepeda sudah mulai bisa ditembus dari tempat *loading, rest area* sampai dengan tempat finish. Melalui informasi antar komunitas sepeda, awal mula pembukaan jalur, dalam tahap uji coba ini setiap minggu sudah mulai ramai dikunjungi. Pada tahap ini dalam satu hari pengunjung bisa mencapai 75 orang. Setelah itu kemudian dilanjutkan dengan kerja bakti pembuatan "spot foto" untuk menambah daya tarik tempat jalur sepeda terutama dipusatkan ditempat *rest area*. Setelah dipandang mencukupi untuk dibuka secara umum, pada waktu itu mulai dikenakan dengan harga tiket tarif masuk lima ribu rupiah. Seiring berjalannya waktu tingkat kunjungan semakin bertambah. Hal ini tentunya mendatangkan kebermanfaatan dan diharapkan berdampak positif bagi perekonomian masyarakat sekitar. Selain terciptanya peluang tersebut perlu juga diantisipasi adanya tantangan yang menghadang didepan. Pengelolaan tempat wisata harus selalu senantiasa berinovasi dan penuh daya kreatifitas, agar tidak ditinggal para pengunjungnya. Hal tersebut dikarenakan sarana dan prasarana lokasi wisata membutuhkan biaya yang tidak sedikit dalam hal perawatan dan pemeliharanya. Selain itu sebuah lokasi wisata harus senantiasa memiliki daya tarik dan ciri khas yang berbeda dengan tempat wisata lain.

Pariwisata merupakan perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain, meninggalkan tempat semula dengan suatu perencanaan dan maksud bukan mencari nafkah, tetapi semata-mata menikmati kegiatan pertamasyaan (Sihite, R dalam Wedagama, 2008). Menurut Fandeli, 2000 bahwa jenis pariwisata terbagi menjadi; 1). Pariwisata untuk menikmati perjalanan, 2). Pariwisata untuk rekreasi, 3). Pariwisata untuk kebudayaan, 4). Pariwisata untuk olahraga, 5). Pariwisata untuk usaha dagang, 6). Pariwisata untuk berkonvensi. *Rumpit Bike Park And Adventure termasuk dalam* wisata olahraga. Keberadaannya apabila terus diadakan secara periodik dan terprogram dengan baik sangat memungkinkan dijadikan wisata alternatif bagi siapapun, baik penggemar olahraga maupun masyarakat umum. Wisata olahraga sering berdampak pada ekonomi, sosial budaya, lingkungan dan kesehatan. Oleh karena itu, pemangku kepentingan memiliki peran untuk mengembangkan dan memfasilitasi kegiatan olahraga, agar dapat dijadikan produk wisata sehingga menjadi sarana untuk menunjang pariwisata dan sebaliknya (Parisot.D, 2017)

Dalam penelitian ini ada beberapa permasalahan yang akan dipecahkan, yaitu: 1) Adakah peran pengelola wisata olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure* bagi masyarakat setempat? 2) Bagaimanakah daya tarik wisata olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure*, 3) Bagaimanakah tanggapan masyarakat sekitar wisata olahraga *Rumpit Bike Park And Adventure*. Berdasarkan permasalahan diatas, kemudian dirumuskan tujuan penelitiannya yaitu; 1) Untuk mengetahui adakah peran pengelola wisata olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure* terhadap masyarakat setempat, 2) Untuk mengetahui bagaimanakah daya tarik wisata olahraga *Rumpit Bike Park and*



Adventure. 3) Untuk mengetahui bagaimanakah tanggapan masyarakat sekitar wisata olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai dengan bulan Agustus 2019. Lokasinya berada di kawasan bukit rumpit desa salamerta kecamatan mandiraja kabupaten banjarnegara. Jenis data digolongkan menjadi data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung dari obyek yang diteliti (hasil observasi, wawancara, dokumentasi) serta data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari buku pustaka, jurnal, artikel dan data pendukung lainnya. Populasi dalam penelitian ini terdiri atas; pengelola tempat wisata yang tergabung dalam kelompok sadar wisata (pokdarwis), masyarakat yang telah mengikuti kegiatan, dan masyarakat setempat sebagai penonton kegiatan. Sampelnya terdiri dari perwakilan pengelola tempat wisata sejumlah 3 orang, dan masyarakat yang terlibat menjadi peserta 10 orang dan masyarakat sekitar objek wisata sebagai penonton 10 orang. Metode analisa data dengan deskriptif kualitatif, tujuannya untuk memberi gambaran tentang suatu gejala atau hubungan antara dua variabel. Kualitatif karena penelitian ini tidak menggunakan data statistik dalam pengolahannya. (Irawan S, dalam Wedagama 2008).

Rumus yang digunakan adalah:
$$NP = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai prosentase
n = Frekuensi Sampel
N = Total Sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rumpit Bike Park and Adventure merupakan salah satu lokasi desa wisata yang mulai ramai dikunjungi wisatawan. Lokasinya terletak di desa salamerta kecamatan mandiraja kabupaten banjarnegara, dan mulai dikenalkan dalam Expo di ajang *Dieng Culture Festival (DCF)* sejak tahun 2017. Disamping menampilkan wisata olahraga juga menyajikan kuliner Wedang Rempah dengan bahan utama Kayu Secang sebagai minuman khas pendukung wisata. Bukit rumpit yang dikelola Kelompok Sadar Wisata (Pokdarwis) desa Salamerta bekerjasama dengan Perhutani, merupakan tempat yang cocok dijadikan alternatif tujuan wisata olahraga. Tempat ini menjadi alternative tujuan wisata, karena selain banyak dikunjungi para penggemar sepeda (*mountain bike*) juga



dikunjungi wisatawan umum sebagai prasarana petualangan alam (berkemah, *outbond*). Pembuatan jalur sepeda di bukit rumpit ini atas prakarsa dan gotong royong para pemuda desa salamerta. Setelah jalur sepeda sudah mulai bisa ditembus dari tempat *loading*, *rest area* sampai dengan tempat *finish*, kemudian para pemuda melanjutkan dengan kerja bakti pembuatan "spot foto" untuk menambah daya tarik tempat jalur sepeda terutama dipusatkan ditempat *rest area*. Melalui informasi antar komunitas sepeda, awal mula pembukaan jalur, dalam tahap uji coba ini setiap minggu sudah mulai ramai dikunjungi. Pada tahap ini dalam satu hari pengunjung bisa mencapai 75 orang. Setelah dipandang mencukupi untuk dibuka secara umum, pada waktu itu mulai dikenakan dengan harga tiket tarif masuk lima ribu rupiah. Lonjakan pengunjung terjadi pada akhir pekan (sabtu dan minggu) baik untuk komunitas sepeda maupun wisatawan umum.

Karakteristik wisata olahraga *Rumpit Bike Park and Adventure* :

Kawasan bukit rumpit, terbagi menjadi dua jalur yaitu; jalur khusus sepeda *mountain bike/ down hill* dan jalur rekreasi bukit rumpit

- 1). Khusus jalur sepeda jarak yang ditempuh kurang lebih 5 kilometer,
 - a. Rute yang dilalui melalui jalan desa, pebukitan
 - b. Jalur ada tanda petunjuk yang memudahkan pesepeda melintasi rute
 - c. Pesepeda menggunakan seragam yang menyerap keringat (drifit, katun), penutup kepala (topi/slayer/baff), bersepatu olahraga (ringan dan ergonomis)
- 2). Khusus jalur wisata bukit rumpit:
 - a. Pintu masuk pertama sampai dengan tempat parkir dengan jarak sepanjang 350 meter dengan tingkat kemiringan 26-35 derajat, diarea sepanjang jalan utama ini masih dijumpai banyak rumah warga, kontur jalan diperkeras dengan beton cor dan sebagian batu.
 - b. Tempat area parkir sampai ke pintu gerbang berikutnya sepanjang 250 meter, dengan kemiringan 36-45 derajat. Pada area sepanjang jalur utama hanya dijumpai 5 rumah penduduk, kontur jalan sebagian besar diperkeras dengan batu.
 - c. Selanjutnya dari tempat pintu gerbang utama sampai ke rest area dan puncak bukit, dengan menempuh jarak 900 meter, dengan tingkat kemiringan 46-55 derajat

Sarana dan Prasarana

Sebagai upaya dalam menunjang kelancaran kegiatan di bukit rumpit, maka sebaiknya pihak pengelola kelompok kerja sadar wisata, melengkapai sarana dan prasarana sebagai berikut:

1. Jalur dibuat yang bisa dilalui dengan aman (memperkeras jalan agar tidak licin saat hujan, tanjakan yang curam dilandaikan)
2. Menambah lampu penerangan dari gerbang utama menuju *rest area* , apabila cuaca mendung tidak hanya peserta kegiatan saja yang nyaman tetapi penonton juga tetap bisa mengikuti dengan tertib.



3. Memperbaiki dan menambah fasilitas umum (tempat ibadah, warung makan yang memadai, lahan parkir, toilet), sehingga menambah kenyamanan

Peran Pengelola Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park And Adventure*

Sebelum didirikannya *Rumpit Bike Park And Adventure* di kawasan bukit rumpit desa salamerta, respon masyarakat terhadap desanya sangat kurang. Hal ini dikarenakan kawasan bukit rumpit dari pusat kota kabupaten jaraknya jauh. Disamping itu fasilitas sarana transportasi, hanya dilalui angkutan pedesaan yang tidak setiap jam berlalu lalang. Karena hal tersebut diatas, praktis transportasi mengandalkan kendaraan pribadi, sehingga antusiasme masyarakat menggerakkan roda perekonomian cenderung stagnan. Untuk itu dari pihak Pengelola Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park And Adventure* melakukan upaya sebagai berikut:

1. Melakukan penyuluhan kepada masyarakat dan stakeholder untuk dapat memahami dan mendukung kegiatan
2. Mengadakan kegiatan lomba dikawasan bukit rumpit, dengan tema fun bike adventure
3. Melakukan promosi melalui media sosial dan pegiat desa wisata
4. Meminta dukungan dari pemerintah daerah, masyarakat sekitar dan lembaga terkait, untuk pengadaan sarana prasarana pendukung, menjaga kebersihan dan sikap keramahmataman dalam menerima kunjungan tamu

Tabel 1. Peran Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park And Adventure* Di Kawasan Bukit Rumpit

No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
		N	%	N	%
1	Apakah Wisata Olahraga <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> lebih dikenal banyak orang	3	100	0	0
2	Apakah kunjungan wisatawan ke Wisata Olahraga <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> menjadi bertambah	3	100	0	0
3	Apakah perlu diadakan kegiatan perlombaan di <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> secara rutin	3	100	0	0
4	Apakah pemerintah setempat mendukung kegiatan di <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i>	3	100	0	0
5	Apakah masyarakat sekitar mendukung adanya kegiatan <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i>	2	100	0	0

Sumber; hasil pengolahan kuesioner dengan pengelola *Rumpit Bike Park And Adventure*

Dari data tersebut disimpulkan bahwa dengan adanya peran Wisata Olahraga *Rumpit Bike Park And Adventure* yang diselenggarakan di kawasan bukit rumpit, lebih dikenal banyak orang dari berbagai daerah. *Rumpit Bike Park And Adventure* juga berperan dalam meningkatkan kunjungan wisatawan lokal maupun luar daerah yang datang ke pada kawasan bukit rumpit,

Daya Tarik *Rumpit Bike Park And Adventure* (RBPA)

Kawasan *Rumpit Bike Park And Adventure* berpotensi dijadikan wisata andalan di banjarnegara, karena sudah memiliki unsur tujuan wisata, diantaranya:

1. Obyek dan Daya Tarik Wisata



Obyek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong datangnya wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata. *Rumpit Bike Park And Adventure (RBPA)*, memiliki daya tarik wisata, dikarenakan:

- a. Pada bukit ini tidak terlalu tinggi, terdapat 2 jalur yaitu jalur khusus *mountain bike* dan jalur wisata rekreatif
- b. Dapat mengenal alam perbukitan dan menumbuhkan rasa syukur atas karunia tuhan
- c. Bersifat rekreatif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisata.

2. Prasarana wisata

Pada kawasan menuju bukit rumpit prasarana wisata cukup memadai, seperti jalan cor beton dan aspal, transportasi, penerangan, serta jangkauan komunikasi.

3. Masyarakat di lingkungan sekitar bukit rumpit

Masyarakat disekitar bukit rumpit siap memberikan pelayanan yang dibutuhkan pengunjung. Tentunya dengan dukungan masyarakat terhadap keberlangsungan *Rumpit Bike Park And Adventure* sebagai wisata olahraga.

Tabel 2. Daya Tarik *Rumpit Bike Park And Adventure* Di Bukit Rumpit

No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
		N	%	n	%
1	Apakah sarana dan prasarana <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> telah lengkap	7	70	3	30
2	Apakah fasilitas penunjang prasarana <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> telah memadai	8	80	2	20
3	Apakah <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> rutanya bervariasi	8	80	2	20
4	Apakah <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> dapat menumbuhkan rasa syukur	10	100	0	0
5	Apakah <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> menarik untuk diikunjungi	8	80	2	20

Sumber : hasil pengolahan kuesioner dengan peserta kegiatan *Rumpit Bike Park And Adventure*

Dari data tersebut disimpulkan bahwa sarana dan prasarana *Rumpit Bike Park And Adventure* sebagian besar menjawab telah lengkap dan memadai. Selain itu alasan wisatawan datang dan ikut berpartisipasi karena *Rumpit Bike Park And Adventure* rutanya bervariasi dan dapat menumbuhkan rasa syukur sehingga menarik untuk diikuti.

Tabel 3. Tanggapan Masyarakat Sekitar Kawasan Bukit Rumpit

No	Pertanyaan	Ya		Tidak	
		N	%	n	%
1	Apakah masyarakat sekitar ikut terlibat dalam kegiatan <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i>	8	80	2	20
2	Apakah masyarakat sekitar diuntungkan dengan kegiatan <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i>	9	90	1	10
3	Apakah masyarakat sekitar tingkat ekonominya meningkat dengan kegiatan <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i>	7	70	3	30
4	Apakah alam sekitar kawasan bukit rumpit menjadi lebih lestari dan terjaga	8	80	2	20



5	Apakah setelah kegiatan <i>Rumpit Bike Park And Adventure</i> lokasi sekitar kawasan bukit rumpit tertata dan teratur	7	70	3	30
---	---	---	----	---	----

Sumber: hasil pengolahan kuesioner dengan masyarakat sekitar *Rumpit Bike Park And Adventure*

Dari data tersebut disimpulkan bahwa dengan adanya kegiatan *Rumpit Bike Park and Adventure* sebagian besar masyarakat merasa terlibat (80%), masyarakat juga diuntungkan (90%), tingkat ekonomi masyarakat meningkat (70%), dan lokasi serta alam sekitar kawasan monumen lestari (80%), tertata serta teratur (70%).

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan:

- 1) Peran wisata olahraga *rumpit bike park and adventure* bagi masyarakat sekitar, diantaranya: a) Menjadi lebih dikenal banyak orang, b) Kunjungan wisatawan menjadi bertambah, c) Kegiatan sejenis dapat terus diselenggarakan, d) Pemerintah desa setempat sangat mendukung adanya keberlangsungan kegiatan, e) Masyarakat sekitar juga mendukung penuh kegiatan di wisata di bukit rumpit
- 2) Daya tarik wisata olahraga *rumpit bike park and adventure* bagi masyarakat sekitar, diantaranya; a) Sarana dan prasarana sebagian besar telah memadai, b) Selain itu fasilitas penunjang juga dirasa cukup memadai, c) Rute yang dibuat juga bervariasi sehingga tidak membosankan, d) Dapat menumbuhkan rasa syukur bagi pengunjung terhadap karunia alam ciptaan Tuhan, e) Kawasan wisatanya menarik untuk dikunjungi karena ada beberapa spot foto yang berlatar belakang pemandangan yang indah
- 3) Tanggapan masyarakat sekitar wisata olahraga *rumpit bike park and adventure* diantaranya: a) Masyarakat sekitar bukit rumpit dapat merasa terlibat aktif, b) Masyarakat juga banyak merasa diuntungkan, c) Tingkat perekonomian masyarakat meningkat karena adanya kunjungan wisatawan, d) Kawasan sekitar bukit rumpit secara umum tetap terjaga dan lestari, e) Dengan adanya kegiatan di *Rumpit Bike Park And Adventure* lokasi sekitar tetap tertata dan terjaga keteraturannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Demartoto, A. 2008. *Laporan Penelitian Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pedesaan Oleh Pelaku Wisata Di Kabupaten Boyolali*. UNS. Surakarta.
- Firmansyah, 2018. Rangkaian Dieng Culture Festival 2018, dari Bersih-Bersih Hingga Beragam Festival. <https://satelitpost.com>
- Parisot.D, Coglievina. C, Mahmoud.I.B. 2008. Innovation For Sustainable Tourism? The Marathon Of Nice And Its Future "Umbrella" Strategy. *New Trends in Tourism*. 3rd. IRT



Prosiding Seminar Nasional dan Call for Papers
"Pengembangan Sumber Daya Perdesaan dan Kearifan Lokal Berkelanjutan IX"
19-20 November 2019
Purwokerto

International Scientific Conference-Vol.1
http://www.arces.it/public/.../irt.../paper%20book_vol1_7.pd. (diakses 23Mei 2017)

Pendit, S Nyoman, 1994. *Ilmu Pariwisata Sebuang Pengantar Perdana*, PT Pradnya Paramita, Jakarta.

Setiawati, E.,(2018). Blog Tempat Wisata Terkenal Dengan Keindahannya.
<http://esisetiawati.blogspot.com/2018/02/tempat-wisata-yang-ada-di-mandiraja.html>
(diakses tanggal 28 November 2018)

Suara Merdeka. 2018. Rumpit Bike Park Kian Menawan <http://www.suamerdeka.com>. Diakses tanggal 10 Agustus 2019

Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1990 Tentang Kepariwisataaan