



**Potensi dan Pengembangan Objek Wisata *Inari* di Watu Gajah Park Sebagai
Daya Tarik Wisata di Kabupaten Semarang**

スマランの Watu Gajah Park にある Inari という

観光名所の勢力と観光開発

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah satu Syarat untuk Memperoleh
Derajat Ahli Madya Program Studi Diploma 3 Bahasa Jepang
Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang

Oleh :

Sigit Mei Anto
40020418060037

PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 BAHASA JEPANG
SEKOLAH VOKASI
UNIVERSITAS DIPONEGORO
2022

HALAMAN PERNYATAAN

Penulis menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir yang disusun ini tidak mengambil bahan hasil penelitian untuk suatu gelar atau diploma yang sudah ada di universitas maupun hasil penelitian lain. Selama pembuatan Tugas Akhir ini penulis juga tidak mengambil bahan, publikasi, atau tulisan orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam rujukan.

Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan penjiplakan.

Penulis

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul :Potensi dan Pengembangan Objek Wisata *Inari* di Watu Gajah Park Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Semarang

Nama : Sigit Mei Anto

NIM : 40020418060037

Program Studi : D3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Universitas Diponegoro

Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S., M.Hum.

NIP 197401032000122001

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir : Potensi dan Pengembangan Objek Wisata *Inari* di
Watu Gajah Park Sebagai Daya Tarik Wisata di
Kabupaten Semarang

Nama : Sigit Mei Anto

NIM : 40020418060037

Program Studi : Diploma 3 Bahasa Jepang

Fakultas : Sekolah Vokasi

Universitas : Diponegoro

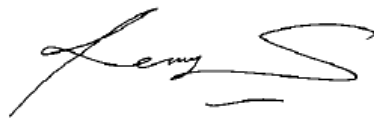
Tugas Akhir ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan dinyatakan lulus
pada Selasa, 20 September 2022

Ketua



Sriwahyu Istana Trahutami, S.S.,M.Hum.
NIP. 197401032000122001

Anggota I



Reny Wiyatasari, S.S., M.Hum.
NIP 197603042014042001

Anggota II



Maharani Patria Ratna, S.S., M.Hum.
NIP 198609092019032015

MOTTO

“Kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat.” – Zig Ziglar

“Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa.” – Elon Musk

PERSEMBAHAN

- Puji syukur dan terima kasih kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
- Saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk keluarga tercinta, terutama kedua orang tua dan kakak saya yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada Saya.
- Terimakasih kepada Utami Sensei selaku dosen wali dan dosen pembimbing penulis yang selalu memberi nasehat dan motivasi kepada penulis selama kuliah, yang telah sabar memberikan bimbingan kepada penulis dan Kaprodi D3 Bahasa Jepang yang selalu mengarahkan dan memberikan bimbingan kepada seluruh mahasiswa D3 Bahasa Jepang.
- Sensei-Gata D3 Bahasa Jepang yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
- Salsabila Diva Cinta yang selalu menemani dan menyemangati
- Para sahabat penulis yang selalu menemani penulis dari awal hingga akhir kuliah. Mutiara, Dwita, Zenith yang menemani penulis selama Praktek Kerja Lapangan (PKL). serta teman-teman D3 Bahasa Jepang 2018 lainnya yang selalu menghibur dan memberi semangat.
- Kepada teman – teman Semarang yang membantu
- Seluruh staf dan karyawan SV Undip beserta admin D3 Bahasa Jepang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan Karunia-Nya sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini dapat terlaksana dengan baik, berkat bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Budiyono, M.Si selaku Wakil Dekan Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Semarang.
2. Ibu S.I. Trahutami, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi D3 Bahasa Jepang Sekolah Vokasi dan Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Wali yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.
3. Seluruh dosen pengajar Program Studi D3 Bahasa Jepang Fakultas Sekolah Vokasi dan Dosen S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang yang telah banyak memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan kepada penulis
4. Mbak Fifin selaku pembimbing magang di Watu Gajah Park yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Watu Gajah Park
5. Seluruh staff karyawan di Watu Gajah Park yang telah bersedia membantu penulis selama menjalani Praktek Kerja Lapangan (PKL)

6. Kedua orang tua, kakak, dan adik yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
7. Teman-teman seperjuangan D3 Bahasa Jepang Universitas Diponegoro angkatan 2018
8. seluruh pihak yang telah membantu terselesainya penulisan Tugas Akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis berharap penulisan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan seluruh pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa tulisan Tugas Akhir ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu segala kritik dan saran akan sangat berguna bagi penulis kedepannya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERNYATAAN.....	II
HALAMAN PERSETUJUAN	III
HALAMAN PENGESAHAN	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XII
ABSTRAK	XIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Manfaat dan Tujuan	3
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II GAMBARAN UMUM WISATA WATU GAJAH PARK.....	7
2.1 Sejarah Wisata Watu Gajah Park.....	7
2.2 Visi dan Misi	8
2.3 Pengertian Misi Watu Gajah Park	9
2.4 Lokasi Watu Gajah Park	11
2.5 Struktur Organisasi dan Uraian Jabatan.....	12
2.6 Jam Kerja Watu Gajah Park	15
2.7 Produk dan Fasilitas Watu Gajah Park	15
2.8 Harga Tiket Masuk Watu Gajah Park.....	16

BAB III PEMBAHASAN	18
3.1 Potensi <i>Inari</i> Watu Gajah Park.....	20
3.2 Prospek pengembangan <i>Inari</i> sebagai objek wisata yang menarik	25
BAB IV KESIMPULAN.....	33

Youshi

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BIODATA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Inari</i> Watu Gajah Park.....	18
Gambar 3.2 <i>Inari</i> Watu Gajah Park.....	18
Gambar 3.3 Belajar <i>Shodo</i>	26
Gambar 3.4 Hasil <i>Shodo</i>	26
Gambar 3.5 Bentuk <i>yukata</i>	27
Gambar 3.6 Belajar <i>bento</i>	28
Gambar 3.7 Bentuk <i>bento</i>	28
Gambar 3.8 <i>Instagram</i> Watu Gajah Park.....	29
Gambar 3.9 <i>Youtube</i> Watu Gaja Park.....	30

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.2 Data hasil penelitian objek menurut 4A.....	21
---	----

ABSTRAK

Potensi dan Pengembangan Objek Wisata *Inari* di Watu Gajah Park Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Semarang

Sigit Mei Anto

Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro

Laporan Tugas Akhir ini merupakan hasil Praktek Kerja Lapangan di Watu Gajah Park yang beralamat di Dusun Watu gajah RT 01 RW 06, Desa Ngobo, Wiringin Putih, Kec. Bergas, Semarang, Jawa Tengah. Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan terhitung mulai 04 Januari 2021 sampai dengan 28 April 2021. Penulis mengambil judul Potensi dan Pengembangan objek wisata *Inari* di Watu Gajah Park sebagai daya tarik wisata di Kabupaten Semarang. Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini yaitu untuk mengetahui prospek dan pengembangan objek wisata *Inari* di Watu Gajah Park.

Penulisan laporan ini disajikan dengan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara pengamatan langsung pada objek penelitian, interview yaitu tanya jawab secara langsung dengan para narasumber yang dapat memberikan informasi secara akurat dan studi pustaka yang menggunakan sumber tertulis yang berkaitan dengan penulisan laporan ini. Terakhir semua data yang telah terkumpul dari hasil penelitian dituangkan dalam analisis bentuk penulisan laporan.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa objek wisata *Inari* di Watu Gajah Park mempunyai potensi untuk dikembangkan sebagai Daerah Tujuan Wisata (DTW) yang akan meningkatkan Jumlah wisatawan di Watu Gajah Park. Prospek objek wisata *Inari* yaitu menjadikan objek tersebut sebagai objek wisata Edukasi Budaya, namun untuk mewujudkannya diperlukan beberapa upaya diantaranya merenovasi bangunan yang terbengkalai, menambah atraksi wisata edukasi, dan menambah promosi iklan. Kesimpulan yang dapat diambil bahwa wisata *Inari* di Watu Gajah Park memiliki bangunan bertemakan Jepang yang bila dimaksimalkan potensinya diharapkan dapat meningkatkan jumlah pengunjung serta dapat menjadikan sebagai objek wisata edukasi andalan di Watu Gajah Park.

Kata kunci : Budaya Jepang, Wisata, *Inari*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah Negara yang memiliki keindahan alam yang kaya akan keanekaragaman Budaya dan kesenian yang dapat memberikan peningkatan pada pendapatan Negara. Sejalan dengan perkembangan dunia pariwisata di Indonesia maka dilakukan usaha-usaha untuk menampilkan hal-hal yang menarik yaitu seperti mendatangkan wisatawan.

Usaha-usaha yang dapat mendatangkan wisatawan antara lain : membuat atau menambah objek wisata buatan dan mempromosikan objek wisata sebagai daya tarik wisata. Selain itu pemerintah dapat memberikan dukungan terhadap usaha untuk menarik wisatawan pada objek wisata, dengan demikian pembangunan pariwisata sebagai suatu industri menjadi sesuatu yang mudah untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi.

Kabupaten Semarang merupakan salah satu Kabupaten yang mempunyai banyak wisata buatan yang berkembang setiap tahunnya. Misalnya Saloka, Dusun Semilir, Watu Gajah Park, Chimory, Umbul Sido Mukti dan lain-lain. Itu semua sedikit dari berbagai potensi yang dimiliki oleh Kabupaten Semarang. Dengan adanya wisata buatan ini dapat menjadi solusi bagi daerah yang tidak memiliki kekayaan alam untuk membuat wisatanya sendiri hingga mencapai peningkatan ekonomi daerah setempat.

Itulah sebabnya mengapa penting adanya perencanaan yang matang dalam pengembangan pariwisata. Pemikiran itu tentunya berdasarkan pertimbangan

bahwa pariwisata adalah suatu industri yang diharapkan dapat memacu pertumbuhan ekonomi di DTW (Daerah Tujuan Wisata) atau Negara yang dikunjungi wisatawan. Sehingga pertumbuhan yang berimbang dapat dikembangkan.

Watu Gajah Park merupakan destinasi wisata buatan yang ada di Kabupaten Semarang. Menyuguhkan objek wisata kolam renang, bangunan bangunan monumental, pemandangan yang indah sekaligus wisata edukasi di dalamnya yang meliputi pengenalan *hidroponik*, belajar kebudayaan minum teh ala Jepang, Belajar tentang *fotosintesis* dan lain lain. Objek wisata ditempat ini tergolong baru dan masih terus berkembang. Pembangunanya pun masih berlanjut dan belum selesai. Beberapa bangunan yang belum selesai salah satunya *Inari*.

Inari adalah bangunan berbentuk kuil khas Jepang. Tentunya sangat unik karena objek tersebut diambil dari kebudayaan asing yaitu budaya Negara Jepang. Konsep wisata buatan dengan tema Jepang tentunya sudah banyak sekali di Indonesia. Tak jarang menemuinya di tempat tempat wisata buatan/alam. Maka perlu strategi khusus demi menciptakan perbedaan atau ciri khas agar para wisatawan tidak jenuh dengan spot bertema budaya Jepang ini.

Objek tersebut direncanakan akan dijadikan tempat pertemuan, belajar budaya Jepang, dan spot foto. Walau pembangunan sekarang masih belum jadi strategi perencanaan dan potensi sangat penting digali agar memaksimalkan objek wisata *Inari* di Watu Gajah Park.

Berdasarkan latar belakang tersebut. Penulis tertarik membahas tugas akhir ini dengan judul **“Potensi dan Pengembangan Objek Wisata *Inari* di Watu Gajah Park Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Semarang”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang penulis ambil dari tema Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Apa potensi pariwisata yang dimiliki *Inari* di Watu Gajah Park melalui analisa S.W.O.T dan 4A?
2. Bagaimana prospek pengembangan *Inari* di Watu Gajah Park sebagai objek yang menarik ?

1.3 Manfaat dan Tujuan

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Dapat menjadi sumber informasi bagaimana strategi mengembangkan objek wisata bertema budaya Jepang
2. Dapat menjadi sumber informasi tentang kendala pengembangan wisata *Inari* di Watu Gajah Park

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Mendeskripsikan potensi yang dimiliki oleh *Inari* di Watu Gajah Park sebagai objek wisata edukasi dan budaya.
2. Mendeskripsikan prospek pengembangan *Inari* Watu Gajah Park sebagai objek yang menarik di kabupaten Semarang.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Waktu dan tempat pelaksanaan yang dilakukan penulis ketika melakukan Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut:

- a. Waktu pelaksanaan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dilakukan pada tanggal 4 Januari 2021 sampai dengan 2 April 2021 dan jam kerja di Watu Gajah Park yaitu hari Rabu sampai Minggu pukul 08.00 WIB – 16.00 WIB.
- b. Tempat pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yaitu bertempat di Watu Gajah Park yang beralamat di Jalan PTP Ngobo, Watu Gajah, Wringin Putih, Bergas, Karangjati, Jawa Tengah Indonesia.

1.5 Metode Penelitian

Pengumpulan data dan informasi yang diperlukan dalam penulisan dilakukan dengan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Dalam melakukan penelitian ini, penulis mengadakan observasi secara langsung, yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap unit observasi yang diteliti di objek wisata. Observasi sangat membantu dalam pengumpulan data karena pengumpulan data dilakukan langsung mengamati tentang kondisi objek wisata. Observasi ini dilakukan selama penulis menjalankan magang di Watu Gajah Park. Penulis melakukan observasi melihat kondisi bangunan, melihat

antusias pengunjung terhadap objek wisata di Watu Gajah Park, dan melihat perkembangan pembangunan objek wisata.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan pertukaran informasi yang diperoleh melalui tanya jawab oleh beberapa individu yang merupakan sumber data. Penulis melakukan wawancara pada beberapa karyawan di Watu Gajah Park guna mendapatkan informasi tentang objek wisata *Inari* dan pengembangannya.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah lainnya yang berkaitan dengan budaya, nilai dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti (Sugiyono:2012). Penulis mengumpulkan data yang berkaitan dengan *pariwisata* melalui jurnal, website, dan internet yang kemudian diolah ke dalam bentuk Tugas Akhir. Penelitian terdahulu yang dipakai dalam penelitian ini yaitu penelitian dari mahasiswa program studi D III Fakultas Ekonomi Universitas Sebelas Maret yang berjudul “*Potensi dan Strategi Pengembangan Objek Wisata Air Terjun Jumog Kabupaten Karanganyar*”. Yang berisi potensi – potensi objek wisata Air Terjun Jumog dan strategi pengembangan objek wisata Air Terjun Jumog. Penulis menggunakan penelitian tersebut sebagai referensi penelitian ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari Tugas Akhir ini disusun menjadi empat bab dengan urutan sebagai berikut :

- a. Bab I adalah Pendahuluan, pada bab ini penulis membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, waktu dan tempat pelaksanaan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- b. Bab II adalah gambaran umum Wisata Watu Gajah Park Semarang yang berisi tentang sejarah wisata Watu Gajah Park Semarang, visi, misi, lokasi Wisata Watu Gajah Park Semarang, struktur organisasi Wisata Watu Gajah Park Semarang.
- c. Bab III adalah pembahasan dari rumusan masalah. Apa potensi pariwisata yang dimiliki *Inari* Watu Gajah Park melalui analisa S.W.O.T dan 4A dan bagaimana prospek pengembangan *Inari* sebagai eduwisata di Watu Gajah Park sebagai objek yang menarik di Tempat Wisata Watu Gajah Park Semarang.
- d. Bab IV adalah kesimpulan. di dalam bab ini penulis memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan