

PENGEMBANGAN POTENSI ATRAKSI DI KAWASAN WISATA JEMBATAN AKAR KABUPATEN PESISIR SELATAN

Rivan Abdellah¹⁾, Era Triana²⁾, Tomi Eriawan³⁾

Jurusan Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan,
Universitas Bung Hatta Padang

Email : rivan_abdellah@yahoo.com, tomieriawan@bunghatta.ac.id, eratriana@bunghatta.ac.id

PEDAHULUAN

Atraksi wisata adalah pusat (*primary destination*) dari industri pariwisata yang sangat menarik perhatian wisatawan yang ingin mengunjunginya dan merupakan objek pokok dari perjalanan mereka.

Atraksi terbagi kedalam 2 jenis yaitu *site attractions* dan *event attraction*. *site attraction* merupakan tempat-tempat bersejarah, tempat yang memiliki iklim yang baik, dan pemandangan indah. Sedangkan *event attractions* adalah suatu kejadian atau peristiwa seperti kongres, pameran, dan peristiwa peristiwa lainnya.

Objek Wisata Jembatan Akar adalah sebuah objek wisata alam yang terletak di Kabupaten Pesisir Selatan. jembatan akar merupakan sebuah jembatan yang terbuat dari lilitan akar pohon jawi-jawi atau sejenis pohon beringin. Jembatan akar dibangun sejak tahun 1916 oleh seorang ulama bernama Pakiah Sokan, jembatan akar menggabungkan antara Kampung Lubuk Silau dan Kampung Puluik-Puluik. Jembatan akar memiliki panjang 30 m, dengan lebar 1 m, dan memiliki ketinggian 8 m diatas permukaan air sungai Batang Bayang

Objek Wisata Jembatan Akar saat ini memiliki kekurangan atraksi sebagai sebuah objek wisata, sehingga jumlah pengunjung yang datang mengalami penurunan. Karena sebuah objek wisata didukung oleh atraksi yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Sedangkan Objek Wisata Jembatan memiliki banyak potensi atraksi yang dapat dikembangkan seperti, sungai, flora dan fauna, tradisi panen ikan larangan dan tradisi mandi *balimau* sebelum memasuki bulan suci Ramadhan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode skala likert pada analisis atraksi. Teknik pengumpulan data

yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Dimana teknik sampling yang digunakan adalah teknik *accidental sampling* dengan jumlah sample mengacu pada pendapat *Slovin* (Algifari, 2016). Setelah data diperoleh maka dilakukan analisis sebagai berikut :

1. Analisis atraksi
2. Analisis potensi dan masalah
3. Analisis pengembangan potensi atraksi
4. Analisis segmentasi pasar wisata dan karakteristik pengunjung

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Atraksi

Berdasarkan hasil analisis atraksi dapat teridentifikasi atraksi Objek Wisata Jembatan Akar diantaranya (1) *site attraction* yaitu: atraksi berfoto, *bridge jump attraction*, atraksi mandi disungai dan atraksi menikmati flora dan fauna. (2) *event attraction* yaitu: atraksi mandi *balimau*, atraksi panen ikan larangan, atraksi panggung kesenian randai, dan atraksi panggung kesenian *dabui*.

Atraksi yang dikatakan berpotensi terdapat 6 atraksi yaitu : berfoto, *bridge jump*, mandi *balimau*, panen ikan larangan, panggung kesenian randai, panggung kesenian *dabui*. Sedangkan cukup berpotensi terdapat 1 atraksi yaitu menikmati flora dan fauna, dan kurang berpotensi terdapat 1 atraksi yaitu mandi disungai.

Analisis Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil analisis potensi dan masalah Objek Wisata Jembatan Akar terdapat 6 atraksi yang berpotensi dimana diantaranya yaitu atraksi berfoto, *bridge jump attraction*, atraksi mandi *balimau*, atraksi panen ikan larangan, atraksi panggung kesenian randai, dan atraksi panggung kesenian *dabui*. Sedangkan atraksi yang cukup berpotensi dan kurang berpotensi terdapat permasalahan diantaranya yaitu mandi disungai dan menikmati flora dan fauna. Permasalahan yang terjadi pada atraksi mandi disungai yaitu kondisi kedalaman sungai yang tidak merata sehingga akan dapat

membahayakan pengunjung, sedangkan permasalahan pada atraksi menikmati flora dan fauna yaitu tidak adanya sumber informasi mengenai jenis atau keberadaan flora/fauna yang ada di Objek Wisata Jembatan Akar.

Analisis Pengembangan Potensi Atraksi

Pengembangan *site attraction* : Pada atraksi berfoto dilakukan pengembangan dengan menambah spot-spot untuk berfoto, sedangkan pada atraksi *bridge jump* membuat tempat lompatan yang permanen. Pengembangan *event attraction* : pada atraksi mandi *balimau* menentukan batas kedalaman air sungai yang dapat dijangkau dan mengembalikan tradisi mandi dengan menggunakan *limau*. Pengembangan atraksi panen ikan larangan yaitu menetapkan jadwal dan meningkatkan promosi atraksi panen ikan larangan. Pengembangan atraksi panggung kesenian randai dan panggung kesenian *dabuih* yaitu menyediakan panggung yang dapat dipakai pada saat penampilan kesenian *dabuih* dan kesenian randai serta meningkatkan promosi untuk pengunjung secara luas.

Analisis Segmentasi Pasar Wisata dan Karakteristik Pengunjung

Objek Wisata Jembatan Akar dapat dinilai dari dua aspek yaitu segmentasi geografis dan segmentasi demografis. Aspek geografis yaitu dinilai dari kedatangan wisatawan berdasarkan Kota/Kabupaten, Provinsi, dan Negara. Dan aspek demografis dinilai dari umur, jenis kelamin, dan jumlah anggota keluarga yang datang ke Objek Wisata Jembatan Akar.

Karakteristik pengunjung Objek Wisata Jembatan Akar berdasarkan jenis kelamin lebih dominan pengunjung perempuan (69%), berdasarkan umur yaitu tingkat usia 18-28 tahun (65%), berdasarkan pendidikan yaitu tingkat pendidikan perguruan tinggi (59%) berdasarkan pekerjaan yaitu pelajar/mahasiswa (34%), berdasarkan pendapatan yaitu <Rp. 250.000, dan berdasarkan asal pengunjung yaitu luar Kabupaten Pesisir Selatan (44%).

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dari analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa Objek Wisata Jembatan Akar dapat dikembangkan atraksi yang ada kedalam dua jenis atraksi yaitu *site attraction* dan *event attraction*. Pada *site attraction* atraksi yang dapat dikembangkan yaitu: atraksi berfoto dengan penambahan lokasi spot foto pada rumah pohon,

sedangkan pada *bridge jump attraction* atau atraksi melompat kesungai dapat dikembangkan dengan cara menambah tempat untuk melakukan lompatan, sehingga pengunjung akan merasa aman melakukan *bridge jump attraction*. sedangkan pengembangan pada *event attraction* yaitu atraksi mandi balimau dapat mengembalikan aktivitas mandi dengan menggunakan *limau* (jeruk nipis) sebagai alat untuk memberi harum-haruman pada tubuh. Pada atraksi panen ikan larangan yaitu pengembangan yang dilakukan agar Pemerintahan Nagari dapat menetapkan jadwal panen ikan larangan dan meningkatkan sebuah promosi yang dapat mendatangkan wisatawan secara luas. Pengembangan pada atraksi panggung kesenian randai dan panggung kesenian *dabuih* yaitu dengan menyediakan sebuah panggung yang dapat digunakan saat melakukan atraksi randai dan atraksi *dabuih*, sehingga pengunjung Objek Wisata Jembatan Akar dapat menyaksikan langsung saat berada di Jembatan Akar. serta meningkatkan promosi dengan menerbitkan pamphlet atau media-media informasi yang berkaitan dengan atraksi randai dan atraksi *dabuih*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Pemerintah Indonesia. (2009). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan*. Lembaran RI Tahun 2009. Jakarta: Sekretariat Negara.
- [2] Hermansyah. (2016). Pengembangan Objek Wisata Bandar Khayangan Lembah Sari Kota Pekanbaru (Studi Kasus di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru Tahun 2016). *JOM FISIP VOL 3 No. 2 Oktober 2016*.
- [3] Marliani, A. K. (n.d.). Pengembangan Atraksi Pada Objek Wisata Danau Bandar Khayangan Lembah Sari Kota Pekanbaru. *Jurnal Usaha Perjalanan Wisata*, 3-5.
- [4] Indarti, G., ERA T., & TOMI, E. (2019). *IDENTIFIKASI DAYA TARIK WISATA NAGARI KOTO GADANG SEBAGAI WISATA PERDESAAN DI KABUPATEN AGAM*, Universitas Bung Hatta.