



POLA PERGERAKAN WISATAWAN DI KAWASAN WISATA TUAN KENTANG

Nova Asriana M.S.¹, Dewi Rachmaniatus Syahriyah²

Dosen Arsitektur, Universitas Langlangbuana

E-mail: nova@unla.ac.id, dewi.rachmaniatus@unla.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:

15 November 2019

Direvisi:

03 Maret 2020

Disetujui terbit:

10 Maret 2020

Diterbitkan:

Cetak:

29 Maret 2020

Online

20 Maret 2020

Abstract. Tuan Kentang is a district that is located in downstream of Palembang City, South Sumatera. Geographically, Tuan Kentang has a potential position which is in capital city of Palembang and bordered by Musi river and Ogan river. This location is very unique because of the traditional houses which are well-known from Sriwijaya Kingdom, especially the tradition of handwoven which is called by Jumputan. According to this potential evidence, the various of tourism attractions stimulate the pedestrian and tourist movement. This goal of study aims to investigate the spatial pattern of pedestrian movement in Tuan Kentang village where this investigation will be recommended and design strategy to develop tourism attractions in this area. This research is formed by qualitative method descriptively. In addition, collecting data and observing area is executed by surveying in certain time. This sample of this study is non-random purposive sampling technically, such as local people and tourist who visit in this area. This analysis depicts tourist movement patterns in Tuan Kentang which have spatial goal-oriented on focusing to final destination.

Keyword: Movement, Tourism, Tuan Kentang

Abstrak: Tuan Kentang adalah sebuah kelurahan yang berada di kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Secara geografis, Kelurahan Tuan Kentang berada di Pusat kota Palembang, tepatnya bagian hulu Kota dan berbatasan langsung dengan Sungai Ogan. Selain kondisi geografisnya yang unik, Kawasan Tuan Kentang ini juga terkenal dengan peninggalan rumah – rumah tradisional Kota Palembang, seperti Rumah Limas Gudang dan budaya turun menurun dalam pembuatan kerajinan tenun tradisional Jumputan. Uniknya objek wisata serta banyaknya variasi objek wisata yang tersebar di wilayah kawasan wisata tuan kentang memicu adanya pergerakan wisatawan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pola keruangan yang terbentuk dari pergerakan wisatawan di Kawasan Wisata Tuan Kentang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi dalam pengembangan titik-titik objek wisata di Kawasan Wisata Tuan Kentang. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif dengan sifat penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan survei dan observasi dalam kurun waktu tertentu. Sampel dipilih dengan teknik non-random purposive sampling, yaitu masyarakat lokal setempat serta wisatawan yang datang untuk mengunjungi kawasan wisata Tuan Kentang. Hasil analisis menunjukkan bahwa pola Pergerakan wisatawan di kawasan wisata Tuan Kentang saat ini memiliki tipe spasial goal oriented, yaitu berorientasi pada tujuan.

Kata Kunci: Pergerakan, Pariwisata, Tuan Kentang

PENDAHULUAN

Kota Palembang pada tahun 2011 ditetapkan sebagai salah satu Kawasan Strategis Pariwisata Nasional, yaitu berdasarkan PP No. 50 Tahun 2011 mengenai Kawasan Strategi Pariwisata Nasional melalui KSPN Palembang Kota dan sekitarnya. Hal ini menjadikan Kota Palembang sebagai salah satu tujuan utama aktivitas wisata di Indonesia. Pada Penyusunan Rencana Induk dan Rencana Detail KSPN Palembang Kota dan sekitarnya, KSPN Palembang Kota dan sekitarnya terbagi menjadi dua bagian yaitu Kawasan KSPN dan Kawasan pendukung KSPN Palembang Kota dan sekitarnya.

Tuan Kentang adalah sebuah kelurahan yang berada di kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Secara geografis, Kelurahan Tuan Kentang berada di Pusat Kota Palembang, tepatnya bagian hulu Kota dan berbatasan langsung dengan Sungai Ogan. Selain kondisi geografisnya yang unik, Kawasan Tuan Kentang ini juga terkenal dengan peninggalan rumah – rumah tradisional Kota Palembang, seperti Rumah Limas Gudang dan budaya turun menurun dalam pembuatan kerajinan tenun tradisional Jumputan. Saat ini, Kawasan Tuan Kentang yang biasa dikenal dengan sebutan Sentra Tenun Tuan

Kentang, karena kelurahan ini memproduksi kerajinan kain tenun tradisional khas Palembang. Kerajinan ini merupakan industri rumah tangga (home industry) yang dikembangkan oleh masyarakat Tuan Kentang.

Keunikan dari kain jumputan atau kain pelangi ini merupakan pertemuan berbagai budaya. Motif Kacang ijo, titik tujuh, atau sesirangam, mirip motif jumputan di Jawa. Palembang yang masa lalunya sempat menjadi bagian dari Kerajaan Majapahit dan Kasultanan Demak, sehingga beberapa motifnya juga banyak terpengaruh dari Jawa. Sedangkan warna gradasi pelangi sendiri yang sangat khas dipengaruhi oleh budaya Melayu dan China. Nilai – nilai tradisional yang dipertahankan dalam tradisi tenun merupakan salah satu upaya konservasi budaya, karena suatu bentuk dari kecerdasan lokal (*local intelligence*), kearifan local (*local wisdom*), kejeniusan lokal (*local genius*), dan keaslian lokal (*local genuine*).

Isu permasalahan di kawasan ini adalah kondisi permasalahan kawasan Tuan Kentang yang memberikan citra kurang baik bagi Kota Palembang dan wisatawan yang akan berkunjung, sehingga memberikan kesan memori yang kurang baik bagi pengunjung. Untuk mendukung pengembangan lingkungan (destinasi wisata), kemungkinan kedatangan wisatawan dan dapat menciptakan kesan/pengalaman memori wisatawan terhadap suatu destinasi (Tung & Ritchie, 2011).

Uniknya objek wisata serta banyaknya variasi objek wisata yang tersebar di wilayah kawasan wisata tuan kentang memicu adanya pergerakan wisatawan. Pergerakan wisatawan adalah pergerakan atau perubahan spasial lokasi wisatawan dari tempat asalnya menuju tempat tujuan wisatanya (Pearce, 1981). Dalam pergerakan wisatawan, wisatawan tidak hanya bergerak dari tempat asal ke satu objek wisata saja tetapi juga bergerak mengunjungi objek wisata lainnya hingga dua, tiga, atau lebih objek wisata sehingga pergerakan wisatawan akan membentuk pola yang lebih luas (Hutapea, 2015). Pergerakan wisatawan yang bergerak ke beberapa objek wisata ini dikelompokkan sebagai tipe *multiple pattern*, sedangkan pergerakan wisatawan yang hanya mengunjungi satu objek wisata disebut tipe *single pattern* (Gigi & McKercher, 2006).

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pola keruangan yang terbentuk dari pergerakan wisatawan di Kawasan Wisata Tuan Kentang. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi dalam pengembangan titik-titik objek wisata di Kawasan Wisata Tuan Kentang. Kelanjutan dari penelitian ini akan digunakan sebagai input dalam sebuah simulasi permodelan perilaku pejalan kaki berbasis generative modelling. Permodelan ini akan digunakan sebagai pendekatan rancangan lingkungan binaan guna menciptakan kualitas ruang yang dapat memuaskan kriteria pergerakan secara efektif, efisien dalam penggunaan ruang, dan menghasilkan aspek estetika dengan kriteria desain bagi pejalan kaki.

TINJUAN PUSTAKA

Pergerakan Wisatawan

Dalam pariwisata, pergerakan wisatawan menunjukkan adanya pola spasial kegiatan wisata baik secara fisik maupun berkaitan dengan lingkungan sekitar. Kajian ini masuk dalam salah satu aspek geografi pariwisata (Gigi, 2007). Pergerakan wisatawan ini dipengaruhi oleh kepentingan seseorang atau kelompok untuk memenuhi kebutuhannya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pergerakan wisatawan antara lain, sebagai berikut (Gigi & McKercher, 2006):

- a. Faktor pendorong manusia (*human push*): pengaturan wisata, motivasi wisatawan, prioritas kunjungan, pengalaman berwisata.
- b. Faktor penarik fisik (*physical pull*): kondisi geomorfologi objek wisata
- c. Faktor waktu (*time*): lama tinggal di daerah tujuan wisata, lama perjalanan, dan lama kunjungan di suatu objek wisata.

Pola pergerakan wisatawan (*tourism movement*) sangat dipengaruhi oleh jalur dan lintasan yang dilalui oleh wisatawan (Pearce, 1981). Jalur dan lintasan yang dilalui wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata akan membentuk pola pergerakan sehingga terdapat pola langsung/*direct route*, pola lintasan jarak dekat/*short traverse*, pola lintasan jarak jauh/*long traverse*, dan pola kembali ke asal/*loop*.

Menurut Kontrovourkis (2011), salah satu kategori utama aturan atau teknik simulasi dengan program komputer ialah interaksi dan komunikasi sosial. Yaitu aturan interaksi perilaku pejalan kaki dengan beberapa komponen individual yang menciptakan beberapa bagian yang dihindari / ditolak (*repulsion*), daya tarik (*attractor*), penghindaran tantangan (*obstacle avoidance*), dan pengaruh pemberian tanda (*sign effect – traction – direction force*).

Selanjutnya, berdasarkan penelitian oleh Millonig yang membagi perilaku spasial pejalan kaki menjadi beberapa tipe, berdasarkan perilaku gerak serta atribut gaya terkait, seperti (Millonig & Gartner, 2007);

- a. *broadly interested flaneur*
merupakan tipe pejalan kaki yang sifatnya mudah tertarik dengan kondisi sekitar sehingga tipe pejalan kaki seperti ini memiliki kecepatan rendah, sering berubah, banyak berhenti pada berbagai jenis fasilitas, dan berbagai kepentingan.
- b. *goal oriented*
tipe pejalan kaki ini sifatnya berorientasi pada tujuan sehingga kecepatan tinggi dan berhenti pada tempat tujuan.
- c. *efficient go-getter*
tipe pejalan kaki ini sifatnya hampir sama dengan tipe pejalan kaki yang goal oriented sehingga kecepatan tinggi, mencari rute terpendek, berhenti pada kepentingan tertentu.

Pada penelitian ini, pola pergerakan wisatawan akan difokuskan pada *repulsion* dan *attractor* sebagai teknik simulasi yang akan dilakukan selanjutnya. Sehingga dapat diketahui tipe spasial

perilaku pejalan kaki dalam hal ini wisatawan yang tercipta di Kawasan Wisata Tuan Kentang.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif (Creswell, 2008) dengan sifat penelitian deskriptif (Groat & Wang, 2002), yaitu dengan menguraikan dan menjelaskan pola pergerakan wisatawan di Kawasan Wisata Tuan Kentang.

Pengumpulan data dilakukan dengan survei dan observasi dalam kurun waktu tertentu. Survei dilakukan dengan wawancara langsung, sedangkan observasi dilakukan dengan pemetaan dan dokumentasi terhadap kondisi di lapangan. Adapun populasi pada penelitian ini adalah masyarakat dan wisatawan di kawasan wisata Tuan Kentang. Sampel dipilih dengan teknik non-random purposive sampling (Kumar, 2005), yaitu masyarakat lokal setempat serta wisatawan yang datang untuk mengunjungi kawasan wisata Tuan Kentang.

Metode analisis data dilakukan dengan teknik analisis kualitas: faktual dan persepsional, yaitu dengan menjelaskan kondisi faktual studi kasus dari hasil observasi yang didukung dengan persepsi masyarakat setempat dari hasil wawancara. Analisis dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu melakukan analisis berdasarkan teknik simulasi yang akan dilakukan pada penelitian lanjutan, yaitu repulsion dan attractor. Selanjutnya, tahapan yang dilakukan adalah memetakan pola kunjungan wisatawan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya dan observasi langsung. Sehingga dapat diidentifikasi tipe spasial perilaku wisatawan yang terjadi.

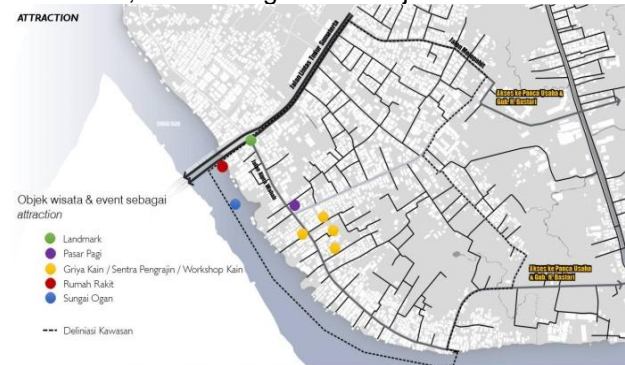
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis akan terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu analisis interaksi dan komunikasi sosial; dan tipe spasial perilaku wisatawan.

Interaksi dan Komunikasi Sosial

Analisis interaksi dan komunikasi sosial pada penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua) kategori yaitu daya tarik (*attractor*) dan bagian yang dihindari / ditolak (*repulsion*).

Pada analisis daya tarik (*attractor*), diketahui bahwa terdapat beberapa attractor pada Kawasan Wisata Tuan Kentang, yaitu objek wisata dan event; transportasi publik; bangunan bersejarah dan tradisional; serta ruang terbuka hijau.



Gambar 1. Objek wisata dan event sebagai *attraction*

Objek wisata dan event yang ada pada Kawasan Wisata Tuan Kentang dapat dilihat pada gambar 1. Landmark kawasan berupa tugu pintu masuk kawasan dan Jembatan Keramasan sebagai landmark kota. Pasar pagi sebagai tujuan aktivitas bagi wisatawan maupun penduduk lokal (residen). Objek wisata utama kawasan wisata Tuan Kentang, berupa griya kain Tuan Kentang; sentra pengrajin dan workshop kain Tuan Kentang. Rumah rakit yang ada di sekitaran Sungai Ogan, serta Sungai Ogan itu sendiri.

Selain itu, objek wisata lain pada kawasan ini juga berupa bangunan bersejarah dan tradisional yang tersebar di wilayah selatan kawasan wisata tuan kentang. Namun pada praktek wisatanya, area bangunan bersejarah ini belum terlalu dieksplor oleh para wisatawan. Sehingga perlu adanya daya tarik lain yang bisa ditempatkan pada sekitaran bangunan tradisional, sehingga wisatawan dapat tertarik untuk mengunjungi area tersebut.



Gambar 2. Bangunan bersejarah dan tradisional sebagai *attraction*

Daya tarik lain pada kawasan ini yaitu ruang terbuka hijau yang tersebar di kawasan wisata Tuan Kentang. Namun saat ini, daya tarik ruang terbuka hijau hanya digunakan oleh masyarakat lokal (residen) saja. Dan masih belum terjamah oleh wisatawan. Hal ini dikarenakan jarak ruang terbuka yang cukup jauh dari objek wisata utama kawasan. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya ruang terbuka lain yang memiliki jarak tempuh optimal dari objek wisata utama kawasan. Sedangkan pada ruang terbuka hijau eksisting, dapat dialihfungsikan sebagai ruang terbuka yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sekitar



Gambar 3. Ruang terbuka hijau sebagai *attraction*



Gambar 4. Transportasi publik sebagai sumber pergerakan

Selanjutnya, sebagai pendukung pergerakan yang ada di dalam kawasan wisata Tuan Kentang, transportasi publik merupakan hal vital yang harus ada pada sebuah kawasan wisata. Hal ini berkaitan dengan pentingnya sumber pergerakan sebagai pemicu kegiatan pariwisata. Pada kawasan wisata Tuan Kentang, sumber pergerakan berasal dari titik pintu masuk kawasan sebagai titik simpul transportasi darat; dermaga pada Sungai Ogan sebagai titik simpul transportasi air; dan permukiman di sekitar kawasan.

Hasil analisis *attractor* ini kemudian digunakan sebagai input positif pada alur pergerakan wisatawan. Selanjutnya dilakukan pula analisis *repulsive force* yang akan digunakan sebagai input negatif pada alur pergerakan wisatawan.

Pada analisis bagian spasial yang dihindari / ditolak (*repulsive force*), diketahui bahwa terdapat beberapa *repulsive force* pada Kawasan Wisata Tuan Kentang, yaitu berkaitan dengan sarana sanitasi, limbah, fasilitas pejalan kaki, infrastruktur jalan, maupun kepadatan.



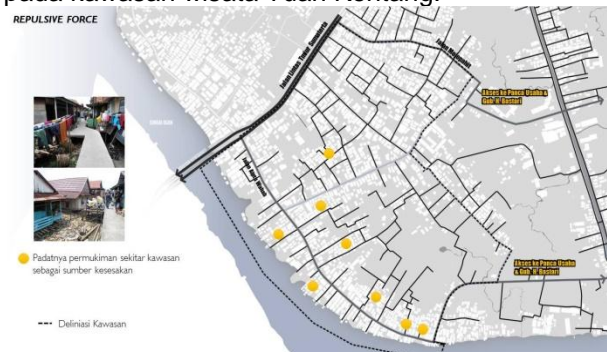
Gambar 5. Limbah kawasan sebagai repulsive force
Repulsive force awal yang sangat terlihat pada kawasan wisata Tuan Kentang ini adalah adanya limbah kawasan yang terlihat pada beberapa titik kawasan, khususnya yang berdekatan dengan tepi air. Limbah kawasan ini berupa sampah domestik penduduk sekitar kawasan yang tidak terkelola dengan baik sehingga merusak citra visual kawasan. Serta limbah lain yaitu limbah sanitasi akibat minimnya sarana sanitasi dasar limbah rumah tangga (*grey water & black water*) yang langsung dibuang ke sungai. Hal ini juga berdampak pada citra visual juga menimbulkan bau yang tidak sedap. Untuk itu *repulsive force* limbah kawasan ini pasti akan dihindari oleh wisatawan yang akan melewati daerah tersebut.

Repulsive force selanjutnya adalah kualitas infrastruktur kawasan yang masih belum diperhatikan. Ketiadaan fasilitas pejalan kaki dan buruknya sistem drainase pada jalan poros utama kawasan membuat wisatawan akan enggan untuk melewati daerah ini. Juga tumpukan sampah yang berada pada jalan lingkungan yang berstruktur jeramba beton akan merusak citra visual kawasan. Selain itu, jalan lingkungan masih ada yang rusak sehingga tidak layak untuk digunakan serta tidak terintegrasi dengan jalan lainnya. Selanjutnya perlu adanya pengembangan dermaga sebagai sarana transportasi air yang nantinya dapat dioptimalkan sebagai sumber pergerakan kawasan yang berasal dari arah sungai Ogan.



Gambar 6. Infrastruktur kawasan sebagai *repulsive force*
 Masalah kepadatan permukiman sekitar kawasan wisata Tuan Kentang juga dapat didefinisikan sebagai *repulsive force* lain yang dapat berpengaruh pada pergerakan wisatawan. Hal ini ditunjukkan dari padatnya permukiman dan belum tertatanya bentuk permukiman yang berada di sekitar kawasan. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya penataan lebih lanjut terhadap kawasan permukiman sebagai kawasan yang terintegrasi dengan kawasan wisata.

Hasil analisis ini menunjukkan bahwa kawasan wisata Tuan Kentang memiliki sebaran daya tarik yang relatif banyak, namun belum terintegrasi antara satu dengan yang lainnya. Sehingga perlu adanya generator pergerakan lain yang dapat ditempatkan pada titik-titik simpul pergerakan wisatawan. Penempatan generator pergerakan lain ini juga harus disesuaikan dengan hasil analisis fisik bagian yang dihindari / ditolak (*repulsive force*) yang ada pada kawasan wisata Tuan Kentang.



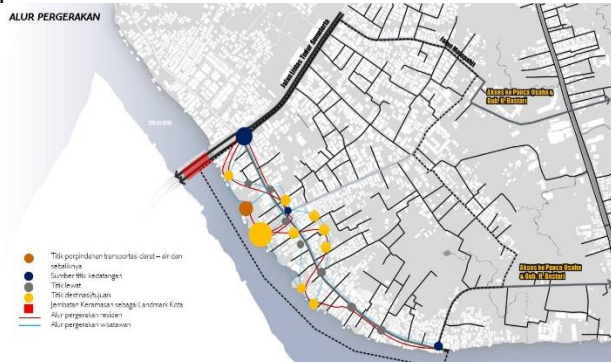
Gambar 7. Kepadatan sebagai repulsive force
Tipe Spasial Perilaku Wisatawan
 Setelah dilakukan analisis terhadap interaksi dan komunikasi sosial pada kawasan wisata Tuan Kentang, peneliti dapat mengetahui pola

pergerakan yang terjadi pada kawasan ini. Pola pergerakan yang ada dapat dilihat pada gambar 8. Pada gambar pola pergerakan, dapat diketahui bahwa sumber pergerakan muncul pada 2 (dua) titik yaitu sumber titik kedatangan (darat – darat), serta titik perpindahan transportasi darat – air dan sebaliknya. Alur pergerakan terbagi menjadi 2 (dua), yaitu alur pergerakan residen (masyarakat setempat) dan alur pergerakan wisatawan. Titik destinasi / tujuan yaitu titik keberadaan objek wisata atau event yang ada pada kawasan. Sedangkan, titik lewat diindikasikan sebagai titik simpul yang terjadi pada pertemuan antara titik datang dan titik destinasi / tujuan.

Pada gambar alur pergerakan, dapat dilihat bahwa pola pergerakan baik residen maupun wisatawan memiliki pola yang sama, yaitu berorientasi pada tujuan, sehingga tidak melakukan eksplorasi pada objek wisata atau event lain yang ada pada sekitar kawasan. Hal ini menunjukkan bahwa tipe spasial perilaku wisatawan yang ada pada kawasan wisata Tuan Kentang berupa *goal oriented*.

KESIMPULAN

Pola Pergerakan wisatawan di kawasan wisata Tuan Kentang saat ini memiliki tipe spasial *goal oriented*, yaitu berorientasi pada tujuan. Hal ini menunjukkan kurangnya eksplorasi yang dilakukan oleh wisatawan saat mengunjungi kawasan wisata Tuan Kentang. Sedangkan kawasan ini memiliki beragam daya tarik yang dapat memicu kedatangan wisatawan. Sehingga perlu adanya tindakan penataan yang dapat mengoptimalkan daya tarik yang ada dan mempertimbangkan bagian yang dihindari / ditolak (*repulsive force*) yang tersebar pada kawasan ini.



Gambar 1. Alur pergerakan sebagai tipe spasial pergerakan wisatawan

Pada tahapan penelitian selanjutnya, dapat dilakukan analisis lebih lanjut terkait pengembangan titik-titik generator sekitar objek wisata di Kawasan Wisata Tuan Kentang. Kelanjutan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai input dalam sebuah simulasi permodelan perilaku pejalan kaki berbasis *generative modelling*. Permodelan ini akan digunakan sebagai pendekatan rancangan lingkungan binaan guna menciptakan kualitas ruang yang dapat memuaskan kriteria pergerakan secara efektif, efisien dalam penggunaan ruang, dan menghasilkan aspek estetika dengan kriteria desain bagi pejalan kaki.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Direktorat Riset dan Pengabdian masyarakat Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi sebagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam terlaksananya Penelitian Dosen Pemula (PDP) Tahun Anggaran 2019.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J.W. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications, Inc.
- Groat, L. & Wang, D. (2002). *Architectural Research Methods*. New York: John Wiley & Sons. Inc.
- Pearce, D.G. (1981) *Tourist Development: Topics in Applied Geography*. Harlow: Longman.
- Kontovourkis, Odysseas . 2011. *Pedestrian Modelling as Generative Mechanism for the Design Adaptive Built Environment*. eCAADe - Simulation, Visualization, Prediction, and Evaluation (University of Liverpool) 29: 850-858.
- Tung, V., & Ritchie, J. (2011). *Exploring The Essence Of Memorable Tourism Experiences (Vol. 31)*. Annals of Tourism Research
- Gigi, Lau Wai Chi. (2007). *Mapping Tourist Movement Patterns:GIS Approach*. Tesis. Hongkong: The Hongkong Polytechnic University School of Hotel and Tourism Management.
- Hutapea, Poppy M.M. (2015) *Pola Keruangan Pergerakan Wisatawan di Kabupaten Malang, Jawa Timur*. Skripsi. Departemen Geografi Universitas Indonesia.
- Gigi, Lau; McKercher, Bob. (2006). *Tourist Movement Patterns in A Destination: A GIS Approach*. Hongkong.
- Millonig, Alexandra, and Georg Gartner. 2007. *Monitoring Pedestrian Spatio-Temporal Behavior*. CEUR Workshop Proceeding 29-42.