

PREFERENSI PENGUNJUNG HARAU DREAM PARK PADA KEKHASAN KAWASAN LEMBAH HARAU

Muhammad Farhan¹, Stefy Prasasti Anggraini², Tidi Ayu Lestari³

^{1,2,3}Jurusan Arsitektur, Universitas Islam Indonesia

¹Surel: 19512124@students.uii.ac.id

ABSTRAK: Tempat wisata memberikan pengalaman bagi para pengunjung sehingga menimbulkan kesan bahagia serta keinginan untuk mengunjunginya lagi. Salah satu tempat wisata yang terletak di Sumatera Barat adalah Harau Dream Park yang berlokasi di Kawasan Wisata Lembah Harau. Kawasan ini menawarkan berbagai atraksi dari alam hingga kultural setempat. Namun, beberapa tahun belakang hadir special types of attraction berupa replika bangunan dunia yang memberikan dampak bagi peningkatan kunjungan wisatawan ke kawasan Lembah Harau. Peningkatan ini berasal dari fenomena pengunjung yang mengunjungi Harau Dream Park untuk berfoto/berswafoto pada replika bangunan dunia yang kemudian diunggah ke sosial media yang berpengaruh terhadap potensi dan karakter Kawasan tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan melihat preferensi wisatawan terhadap karakter Kawasan di Lembah Harau. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan survei analitik, pengumpulan data observasi langsung dan kajian literatur terkait. Hasil penelitian menunjukkan perbandingan preferensi dari atraksi di Harau Dream Park dimana pengunjung lebih tertarik pada area replika bangunan dunia dibandingkan dengan area tradisional. Area replika bangunan dunia berupa special types of attraction terdiri dari spot foto yang eye catching dan dominan untuk berfoto/berswafoto. Sedangkan area bangunan tradisional terdiri dari atraksi kultural dan alam, berupa bangunan tradisional Minangkabau serta merupakan area yang strategis untuk menikmati keindahan tebing Lembah Harau. Special types of attraction lebih dipilih oleh pengunjung dibandingkan atraksi kultural maupun alam karena lebih representatif bagi pengunjung untuk aktivitas berfoto/berswafoto dan eksistensi di sosial media. Walaupun demikian, arsitektur Minangkabau masih perlu dikembangkan dan dilestarikan agar mampu menarik kunjungan wisata ke Lembah Harau.

Kata kunci: Lembah Harau, pariwisata, preferensi, regionalisme.

PENDAHULUAN

Lembah Harau adalah lembah yang terdiri dari tebing tinggi, air terjun dan juga area hijau asri, yang terletak di Kecamatan Harau, Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Menurut Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Provinsi Sumatera Barat 2012-2032, Kawasan Lembah Harau merupakan salah satu kawasan unggulan wisata. Kawasan Wisata Lembah Harau berdasarkan pada Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2012 tentang RTRW Kabupaten Lima Puluh Kota telah dinyatakan sebagai salah satu dari tiga objek wisata unggulan di Kabupaten Lima Puluh (Dinas PMPTSP Sumatera Barat, 2017). Kawasan wisata termasuk ke dalam ruang publik yang membaurkan antara wisatawan, bangunan/ruang serta atraksi alam dan juga akses. Wisata di kawasan Lembah Harau tidak hanya menawarkan atraksi alamnya saja. Sekitar tahun 2018 pada salah satu bagian kawasan wisata Lembah Harau dikembangkan wisata replika bangunan dunia. Namun hal ini menuai pro kontra dari masyarakat, karena mengadopsi budaya luar dan berbeda dengan kekhasan dari Lembah Harau sendiri (Selvia, 2020).

Dampak adanya Harau Dream Park

Salah satu area yang menjadi ruang wisata pada kawasan lembah adalah Harau Dream Park yang merupakan objek wisata mengusung konsep edukasi terhadap budaya luar melalui

replika bangunan-bangunan di dunia dari bangunan bergaya Eropa dan juga Asia. Hal ini berbeda dengan kehidupan masyarakat Sumatera Barat sendiri yang masih kental akan nilai-nilai tradisional yaitu Budaya Minangkabau, dapat digambarkan melalui tradisi-tradisi yang masih dijalankan sampai saat ini. Salah satunya adalah pelestarian Rumah Gadang sebagai rumah adat Minangkabau, yang bentuk-bentuk arsitektur tradisional Minangkabau tersebut masih diadopsi pada bangunan saat ini.

Beda halnya dengan Harau Dream Park yang bangunannya mengadopsi atau menduplikasi bangunan ikonik dunia. Bangunan ikonik tersebut dimanfaatkan para pengunjung untuk berfoto dengan latar belakang bangunan replika serta lembah. Unggahan foto pengunjung di media sosial menarik perhatian orang untuk berkunjung, sehingga memberikan keuntungan secara ekonomi termasuk juga pada penduduk sekitar. Dapat dilihat dari data jumlah pengunjung ke Kawasan Lembah Harau meningkat dengan rata-rata pertumbuhan wisatawan mancanegara mencapai 47,10% dan rata-rata pertumbuhan wisatawan nusantara mencapai 18,44% (Dinas PMPTSP Sumatera Barat, 2017).

Fenomena Aktivitas Pengunjung

Melihat orientasi utama pengunjung untuk mengunjungi Harau Dream Park hanya untuk berfoto maupun berswafoto tentunya bangunan replika ini akan diperluas untuk menambah tempat berfoto yang baru serta mengakomodasi lonjakan para pengunjung. Hal ini berdampak pada keindahan dari lembah yang tertutupi oleh bangunan yang dibuat *eye-catching* dan lambat laun karakter arsitektur setempat juga terkena dampaknya. Padahal Kawasan Lembah Harau memiliki keindahan dari lembah dengan keasriannya yang menjadi potensi wisata Lembah Harau, selain itu pada kawasan ini juga berdiri bangunan yang mengadopsi dari bentuk tradisional Minangkabau, dengan potensi yang telah dimiliki bisa saja dapat mengarahkan kawasan wisata sebagai tempat rekreasi sekaligus edukasi melalui kesenian setempat. Dengan berbagai potensi yang ada dapat memberikan pengalaman bagi para pengunjung yang tidak hanya untuk berfoto atau berswafoto.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: (1) bagaimana hubungan karakter ruang pada Harau Dream Park pada Kawasan Lembah Harau dengan aktivitas pengunjung, dan (2) bagaimana preferensi pengunjung Kawasan wisata Lembah Harau terhadap keberadaan Harau Dream Park. Sedangkan untuk tujuan dari penelitian terdapat dua tujuan, yaitu: (1) mengetahui dan mengidentifikasi hubungan karakter ruang wisata Harau Dream Park dengan aktivitas pengunjung, dan (2) menelusuri dan mengungkapkan preferensi pengunjung wisata Harau Dream Park dan juga potensi wisatanya.

STUDI PUSTAKA

Teori Preferensi

Tempat wisata telah mengalami perkembangan yang dinamis sebagai penyedia jasa bagi para pengunjung, maka tempat wisata dituntut untuk selalu memberikan pengalaman yang sesuai dengan preferensi pengunjung. Preferensi bersifat pada personal (subjektif) karena merupakan bentuk pernyataan kesukaan pada satu hal daripada yang lainnya (Made Ratih Kusuma Dewi, 2019). Preferensi wisatawan muncul dari keinginan dan kebutuhan karena pengalaman dalam perjalanan berwisata. Saat ini keinginan dan kebutuhan wisatawan semakin kompleks dan menuntut kualitas, sehingga konsekuensinya tempat wisata harus terus berbenah dengan mendengarkan pendapat dari wisatawan khususnya yang preferensinya berbeda-beda (Septiani et al., 2019).

Teori Regionalisme

Regionalisme dalam arsitektur bermakna mengungkapkan kembali identitas atau karakter suatu tempat. Menurut William Curtis, regionalisme adalah peleburan antara yang lama dan

baru, antara regional dan universal sehingga didapati bangunan bersifat abadi (Curtis & R, 1986). Kenzo Tange, menjelaskan bahwa regionalisme menyatukan arsitektur tradisional yang bersifat regional dengan arsitektur modern yang universal, serta regionalisme selalu berefleksi masa lampau tetapi tidak memanfaatkan karakteristik regional sebagai aksentuasi tambahan dalam bangunan. Adapun ciri-ciri dari arsitektur regionalisme adalah sebagai berikut: (1) pemanfaatan bahan material lokal dengan teknologi modern, (2) Responsif terhadap iklim setempat, (3) mengacu pada ketradisional setempat serta warisan budayanya termasuk dalam memaknai ruang, (4) mengintisarkan makna budaya serta substansinya, bukan sekedar gaya.

Tinjauan Pariwisata

Pariwisata dapat diartikan sebagai pergi melakukan perjalanan yang dilakukan berulang-ulang (Nabila & Dzatin, 2017). Pariwisata adalah penawaran berbagai jasa, akomodasi, hiburan dan hospitality yang memberikan pengalaman melalui berbagai aktivitas yang dilakukan (Bitner & Goldner, 2009). Melakukan perjalanan pariwisata bertujuan mendapatkan kebahagiaan, melepaskan penat, adanya rasa penasaran dan alasan lainnya. Daya tarik wisata memiliki 4 (empat) komponen yang harus ada pada sebuah objek wisata, yaitu (Cooper et al., 1995)

a. Atraksi

Sebuah tempat dapat berkembang menjadi objek wisata dikarenakan adanya daya tarik yang ditawarkan pada tempat tersebut berupa atraksi. Daya tarik berupa atraksi dapat dikategorikan menjadi 3 (tiga) yaitu (Edward, 1991)

- *Natural attraction* yaitu daya tarik wisata yang berkembang karena adanya bentuk lingkungan alami serta keunikannya. Contoh dari *natural attraction* yaitu pemandangan, flora, fauna, dan juga iklim.
- *Cultural attraction* yaitu daya tarik wisata yang berkembang karena adanya bentuk lingkungan dari aktivitas budaya masyarakat. Contoh *cultural attraction* mencakup kehidupan tradisional, religi, sejarah dan lainnya.
- *Special types of attraction* yaitu daya tarik wisata yang berkembang diluar atraksi di atas yaitu berasal dari buatan manusia yaitu *theme park*, arena sirkus, pusat perbelanjaan dan lainnya.

b. *Amenity* (Fasilitas)

Fasilitas adalah berbagai kebutuhan wisatawan berupa sarana serta prasarana saat di tempat wisata. Sarana dan prasarana tersebut diantaranya adalah penginapan, tempat makan, dan transportasi.

c. *Accessibility* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas adalah segala jenis transportasi maupun jasa transportasi yang menjadi akses penting dalam pariwisata. Di sisi lain akses ini diidentikkan dengan *transferabilitas*, yaitu kemudahan untuk bergerak dari daerah yang satu ke daerah yang lain.

d. *Ancillary* (Pelayanan Tambahan)

Pelayanan tambahan pada tujuan wisata haruslah diadakan baik bagi wisatawan maupun pelaku pariwisata. Pelayanan tersebut diantaranya pemasaran, pembangunan fisik serta berbagai hal yang mengkoordinir segala aktivitas.

Tinjauan Tourism Placemaking

Placemaking merupakan proses menciptakan tempat yang berkesan serta berkualitas sehingga menarik orang untuk berkunjung dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya (Wyckoff & A, 2014). Pengembangan *tourism placemaking* dalam konteks masyarakat bertanggung jawab atas kualitas tempat agar menarik bagi penduduk, investor, dan pengunjung. Tempat wisata seharusnya berisikan dengan kekhasan serta keragaman baik bentuk bangunan, lingkungan alam, dan jaringan sosialnya; pemberdayaan

warganya; transit dan terhubung secara digital. Pengembangan pariwisata yang bijaksana menjadikannya berbeda dari tempat/tujuan wisata lain melalui pemanfaatan sumber daya budaya, alam, sejarah, manusia, pendidikan, dan binaannya (Lew, 2017).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat survei analitik, melalui kuesioner yang disebar pada responden sehingga didapatkan data yang dapat dianalisis bagaimana suatu fenomena pada penelitian ini terjadi.

Penelitian kualitatif bertujuan menekankan pada pengamatan fenomena yang terjadi dan mnedetail ke substansi makna dari fenomena tersebut. Penelitian kualitatif berfokus pada proses dan pemaknaan hasil (Basri, 2014). Penelitian kualitatif lebih condong pada elemen manusia (pelaku), objek (tempat) serta interaksi di antara elemen tersebut, yang tujuannya dapat menjelaskan suatu perilaku, fenomena atau peristiwa dapat terjadi. Dalam penelitian ini menggunakan variabel yang sebagai berikut:

Tabel 1 Variabel Penelitian

Variabel	Sub Variabel	Jenis Aktraksi	Tolak ukur
Atraksi	<i>Natural attraction</i>	Tebing dan hutan	- Tujuan dan motivasi berwisata
	<i>Cultural attraction</i>	Bangunan dengan konsep regionalisme setempat	- Aktivitas yang dilakukan, - Lama aktivitas, - Keberlanjutan aktivitas, - Pengalaman pengunjung
	<i>Special types of attraction</i>	Taman replika bangunan Eropa dan Asia (Korea dan Jepang)	

Sumber: Penulis, 2021

Metode Pengumpulan Data

1. Data Primer, yaitu data yang didapat dari lokasi penelitian melalui observasi pada Kawasan Lembah Harau dan juga kuesioner terhadap pengunjung Harau Dream Park di Kawasan Lembah Harau
2. Data Sekunder, melakukan studi literatur terkait artikel Harau Dream Park pada Kawasan Lembah Harau serta artikel dan jurnal yang mendukung topik penelitian ini, untuk menilik secara garis besar potensi dan karakter Kawasan Lembah Harau

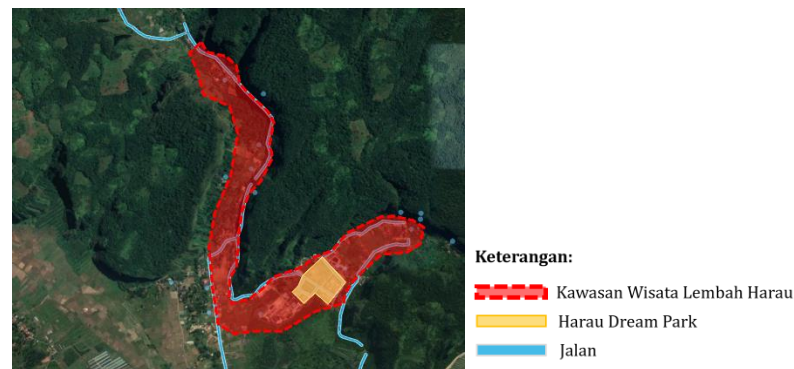
Menganalisis Data

Data yang telah didapatkan baik dari observasi, kuesioner dan studi literatur terkait maka dilakukan analisis. Analisis yang digunakan adalah analisis komparatif yaitu telaah mendalam yang dilakukakan melalui perbandingan data baik dua data maupun lebih, untuk penelitian ini data yang dibandingkan dari pendapat reponden. Setelah melakukan analisis komparatif dilanjutkan dengan merefleksikan analisis dengan pengamatan serta kajian terkait.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Lembah Harau sebagai tujuan wisata menyuguhi berbagai aktraksi dari *natural*, *cultural* dan juga *special types of attraction*. Karakter wisata Lembah Harau dengan tebing setinggi 50 hingga 500-meter dan juga beberapa air terjun, dan di area Harau Dream Park tedapat atraksi wisata berupa replika bangunan dunia. Pada bagian Harau Dream Park dapat menyaksikan keindahan tebing-tebing karena lokasinya yang diapit oleh tebing Lembah Harau selain itu juga terdapat bangunan dengan karakter arsitektur setempat dari homestay dan fasilitas umum. Dengan berbagai atraksi wisata yang ditawarkan membuat

aktivitas dan pengalaman yang beragam dari wisatawan yang berkunjung, sehingga terbentuknya preferensi pengunjung terhadap atraksi di Lembah Harau.



Gambar 1 Lokasi Kawasan Wisata Lembah Harau
Sumber: Google Earth yang dianalisis Penulis, 2021

Harau Dream Park pada Kekhasan Wisata Lembah Harau

Kawasan Wisata Lembah Harau yang terletak diantara permukiman masyarakat yaitu Jorong Lubuk Limpato di Nagari Tarantang dan Jorong Harau di Nagari Harau. Berdasarkan pada teori daya tarik wisata menurut Cooper maka atraksi wisata yang ditawarkan pada Lembah Harau adalah:

- Atraksi alam yaitu berupa keindahan tebing, air terjun, hutan dan juga taman seperti yang dapat dilihat di Gambar 2. Akses jalan berada di antara tebing dan juga di tepi tebing sehingga dapat menikmati keindahan tebing dari jalan selain itu juga terdapat air terjun. Disamping banyaknya yang menyewakan *homestay* bagi pengunjung, di kawasan ini juga terdapat kolom di bawah air terjun.



Gambar 2 Gambaran Kawasan Lembah Harau
Sumber: Penulis, 2021

- Atraksi kultural, kawasan Lembah Harau merupakan bagian dari wilayah Minangkabau sehingga bangunannya seperti surau, dan juga permukiman masyarakat kebanyakan menggunakan arsitektur Minangkabau. Namun pada masa sekarang rumah masyarakat yang menggunakan karakter arsitektur Minangkabau tersisa sedikit, yang kebanyakan masyarakat telah beralih ke bangunan konvensional pada umumnya. Sedangkan untuk bangunan kantor, fasilitas umum dan juga beberapa bangunan *homestay* masih menggunakan karakter bangunan Minangkabau dengan atap gonjong dan juga ukiran tradisional Minangkabau, namun untuk materialnya sebagian telah beralih ke material beton dan atap seng seperti di Gambar 5.



Gambar 5 Homestay (kiri) Fasilitas umum (kanan) di Kawasan Lembah Harau
Sumber: Penulis, 2021

- *Special types of attraction,*
Harau Dream Park merupakan area wisata baru yang dikembangkan pada tahun 2018 yang menjadi daya tarik wisata di Lembah Harau. Harau Dream Park mengusung konsep wisata edukasi terhadap budaya luar melalui replika bangunan-bangunan di dunia dari bangunan bergaya Eropa dan juga Asia. Diantara bangunannya adalah Menara Eiffel, Menara Pisa, bangunan khas Eropa, gerbang Torii seperti di Kuil Fushimi Inari, jembatan dan bangunan tradisional Korea, dan objek lainnya. Replika bangunan terkenal tersebut membuat pengunjung tertarik baik berfoto ataupun sekedar mengitari kawasan. Dengan bertambahnya berbagai fasilitas mampu menarik pengunjung baik masyarakat luas ataupun instansi dan sekolah yang mengadakan kegiatan *outbond* ataupun *family gathering*. Kawasan Harau Dream Park dapat dikategorikan menjadi dua yaitu area taman replika dunia baik Eropa dan Asia yang berada pada area terpisah selanjutnya juga terdapat area bangunan tradisional (bangunan penunjang beserta tamannya).

Pada kawasan replika dunia yang terdiri dari replika bangunan Eropa, Asia (Korea dan Jepang), pengunjung lebih banyak menghabiskan waktu untuk mengitari bangunan replika dan juga berfoto atau berswafoto dengan latar belakang bangunan replika Dunia. Selain itu dalam area juga terdapat taman yang biasa dimanfaatkan juga anak-anak untuk bermain dan berlarian. Sedangkan pada area pendukung bangunannya berkonsep tradisional yang digunakan untuk aktivitas makan dan istirahat. Di sekitar kawasan yang ditanami pepohonan digunakan pengunjung menghabiskan waktu dengan bersantai, piknik dan juga menikmati Lembah Harau.



Gambar 3 Gambaran area replika bangunan Asia (kiri), replika bangunan Eropa (kanan)
Sumber: Penulis, 2021

Identitas Pengunjung dalam Preferensi Aktraksi Harau Dream Park

Berdasarkan pada hasil kuesioner yang terdiri dari 83 responden menunjukkan keragaman karakteristik responden yang berkunjung ke Harau Dream Park. Pada Tabel 3 dapat dilihat mengenai data karakteristik wisatawan Harau Dream Park. Dalam analisis identitas dan preferensi pengunjung ini akan dibahas mengenai karakteristik wisatawan dari keragaman tujuan utama berwisata, motivasi melakukan wisata, area yang digunakan, aktivitas, frekuensi berwisata, lama berwisata dan juga ketersediaan kembali. Hasil survei menunjukkan bahwa salah satu tujuan responden yang berwisata ke Harau Dream Park adalah penasaran dengan objek wisata replika bangunan Eropa dan Asia (Jepang dan Korea)

dan juga tujuan lain menikmati keindahan tebing serta refreshing melepas penat, sedangkan tujuan berwisata untuk berfoto/berswafoto baik pada bangunan replika maupun tradisional memiliki presentase terendah.

Tabel 2 Karakteristik Pengunjung

No	Identitas Responden		Persentase
1	Tujuan Utama Berwisata	Penasaran dengan bangunan replika Eropa dan Asia	26,5%
		Berfoto/berswafoto pada bangunan replika Eropa dan Asia	7,2%
		Menikmati keindahan tebing Lembah Harau	28,9%
		Bermain	4,8%
		Refreshing	30,1%
		Berfoto/berswafoto pada bangunan tradisional	0%
2	Motivasi melakukan Wisata	Karena adanya bangunan replika dunia	9,6%
		Karena keindahan tebing-tebing Lembah Harau dan alamnya	36,1%
		Karena tempatnya wisatanya berbeda dengan tempat wisata lain	13,3%
		Karena tempatnya cocok digunakan untuk bersantai/refreshing	39,8%
		Lainnya	1,2%
3	Area yang digunakan berwisata	Area taman bangunan Eropa dan Asia (Jepang dan Korea)	53%
		Area bangunan tradisional dan taman	47%
4	Aktivitas Berwisata	Berfoto	36,20%
		Bersantai	16,37%
		Berjalan-jalan	12,93%
		Piknik	5,17%
		Bermain	7,75%
		Menikmati keindahan	21,55%
5	Frekuensi Wisata	1 kali	31,3%
		2 - 4 kali	28,9%
		Lebih dari 5 kali	39,8%
6	Lama Wisata	Kurang dari 1 jam	3,6%
		1 hingga 2 jam	49,4%
		Lebih dari 2 jam	47%
7	Ketersediaan Kembali	Iya	94%
		Tidak	6%

Sumber: Penulis, 2021

Pembangunan bangunan replika dunia mengakibatkan peningkatan pada wisatawan yang berkunjung ke Kawasan Lembah Harau selama 2 tahun belakangan, sesuai dengan respon dari responden mengenai tujuan berwisata ke Harau Dream Park yaitu penasaran akan bangunan replika baik Eropa maupun Asia. Kemudian alasan lainnya adalah keindahan alam, di tempat wisata Harau Dream Park dapat dikatakan area strategis melihat tebing-tebing Lembah Harau karena letaknya yang diapit oleh tebing sehingga menjadikan alasan responden untuk berkunjung ke Harau Dream Park ini. Sedangkan berdasarkan frekuensi kunjungan responden telah berkunjung ke Harau Dream Park lebih dari 1 kali sebanyak 68,7% dengan rincian 2-4 kali sebanyak 28,9% dan lebih dari 5 kali sebanyak 39,8% artinya pengunjung sebelumnya telah pernah berwisata ke Harau Dream Park sehingga berkorelasi dengan tujuan berwisata yaitu pengunjung wisata tetap memiliki rasa penasaran sebagai tujuan utama berwisata karena adanya perkembangan maupun penambahan area replika

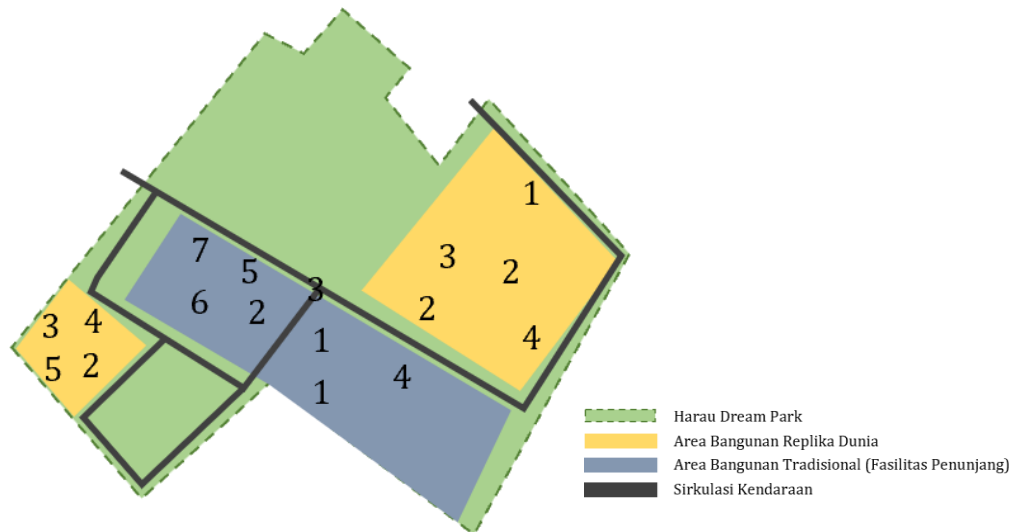
dunia, yang sebelumnya hanya replika bangunan Eropa kemudian bertambah menjadi replika Asia (Jepang dan Korea). Sedangkan untuk pengunjung yang frekuensi kunjungannya hanya 1 kali sebanyak 31,3%.

Berdasarkan data responden 39,8% termotivasi untuk melakukan wisata karena tempatnya yang cocok digunakan untuk bersantai dan 36,1% responden termotivasi melakukan wisata karena keindahan tebing-tebing Lembah Harau dan alamnya, untuk motivasi karena adanya bangunan replika baru hanya 9,6% artinya walaupun bangunan replika yang ada di Harau Dream Park tidak ditambah maka responden akan tetap melakukan wisata ke Harau Dream Park karena alasan tempat cocok untuk refreshing dan juga keindahan dari lembahnya. Sebagian responden menghabiskan waktunya dalam berwisata ke Harau Dream Park menggunakan area taman replika bangunan dunia yang didalamnya terdapat replika bangunan Eropa, Jepang dan juga Korea. Sedangkan 47% responden lebih memanfaatkan area bangunan tradisional dan juga tamannya, area ini merupakan bangunan penunjang. Namun karena banyaknya responden berwisata untuk menikmati keindahan lembah maka sebagian pengunjung lebih memilih area bangunan tradisional dan juga taman dengan alasan bangunan tradisional lebih menyatu atau selaras dari bentuk tebing baik dari bentuk dan juga warnanya. Selain itu area tradisional beserta tamannya merupakan area strategis untuk melihat tebing-tebing Lembah Harau.

Wisatawan sebagian datang selama 1 hingga 2 jam untuk menghabiskan waktu disana yang terdiri dari 49,4% total responden. Sebagian lagi menghabiskan waktu berwisata lebih dari 2 jam, untuk waktu kurang dari 1 jam hanya terdiri dari 3,6%. Dengan demikian aktivitas yang dilakukan banyak dan beragam selama berwisata dikarenakan area yang tidak terlalu luas namun waktu berwisata digunakan lebih dari 2 jam. Terdapat dua aktivitas dominan yang terjadi di Harau Dream Park adalah berfoto dan juga menikmati lembah, aktivitas yang lain juga dilakukan adalah bersantai, bermain, berjalan, dan juga piknik.

Berdasarkan data survei sebesar 94% mengatakan kesediannya kembali untuk berwisata di Harau Dream Park, sedangkan sisanya 6% mengatakan tidak berencana untuk datang kembali. Hal ini menggambarkan tempat wisata Harau Dream Park berkesan bagi responden sehingga mayoritas akan datang berkenjung kembali. Data sebelumnya juga menjelaskan bahwa pengunjung sudah pernah berkunjung ke Harau Dream Park beberapa kali. Kemudian dikaitkan dengan aktivitas dominan yang terjadi yaitu berfoto sebanyak 36,20% maka dapat diambil kesimpulan aktivitas berfoto terjadi bukan hanya karena replika bangunan dunia.

Keragaman aktivitas pengunjung yang terjadi di Harau Dream Park beragam dapat dilihat pada Gambar 4 dari berfoto, bermain, piknik, berjalan-jalan, bersantai, menikmati keindahan, berkemah dan sebagainya. Namun berdasarkan survei, aktivitas yang dominan yang terjadi adalah berfoto dan juga menikmati keindahan lembah.



Gambar 4 Pemetaan Area Harau Dream Park

Sumber: Penulis, 2021

Keterangan: 1. Makan, 2. Bermain, 3. Mengitari Kawasan, 4. Berfoto dan berswafoto, 5. Duduk bersantai, 6. Berkemah, dan 7. Piknik

Tabel 3 Aktivitas Pengunjung Harau Dream Park

Area			
Area Taman Replika Bangunan Dunia		Area Bangunan Tradisional dan Tamannya	
Aktivitas	Dokumentasi	Aktivitas	Dokumentasi
Berfoto dan berswafoto, dengan latar belakang replika dunia dapat juga sambil menggunakan pakaian Korea/Jepang.	 Gambar 5 Aktivitas berfoto	Berfoto dan berswafoto dengan latar tebing lembah harau atau mengabadikan momen saat piknik, bermain atau lainnya.	 Gambar 6 Area tradisional
Berjalan mengitari area replika, terdapatnya akses berupa jalan sehingga menuntun pengunjung untuk mengitari replika Eropa/Asia terkadang sambil memilih area spot foto.	 Gambar 7 Aktivitas pengunjung mengitari area	Piknik, pada area penunjang terdapat taman yang cukup luas yang biasa dimanfaatkan oleh pengunjung yang membawa keluarga/teman untuk bersantai atau makan di bawah pohon.	 Gambar 8 Aktivitas piknik pada area penunjang
Duduk, biasanya sambil menunggu keluarganya berfoto dan sebagainya, dapat duduk di sekitaran pohon di area bangunan replika atau di kursi yang tersedia.	 Gambar 9 Pengunjung duduk pada area replika	Berkemah, yang bisanya dilakukan oleh anak-anak sekolah pada area yang sama dengan area untuk piknik selain itu juga melakukan aktivitas outbound.	 Gambar 10 Aktivitas berkemah

<p>Bermain, bagian tengah replika bangunan dunia terdapat taman yang biasanya anak-anak berlarian dan bermain.</p>	 <p style="font-size: small;">Gambar 11 Aktivitas bermain pada area replika</p>	<p>Bermain, pada area penunjang ada wahana permainan dan areanya luas dapat dimanfaatkan anak-anak untuk bermain.</p>	 <p style="font-size: small;">Gambar 12 Adanya fitur air dimanfaatkan bermain</p>
<p>Makan Dalam area replika terdapat juga area jualan makanan & minuman</p>		<p>Makan, dapat dilakukan di taman atau juga di <i>foodcourt</i> yang menyediakan makanan</p>	 <p style="font-size: small;">Gambar 13 Area foodcourt</p>
		<p>Duduk bersantai dan menikmati tebing</p>	
		<p>Mengitari area, dengan adanya akses jalan maka pengunjung dapat menikmati tebing atau rumah tradisional</p>	

Sumber: Penulis, 2021

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa aktivitas yang terjadi di area bangunan tradisional serta tamannya (area penunjang) lebih beragam dan kompleks daripada aktivitas yang terjadi di area replika bangunan dunia. Namun berdasarkan survei responden lebih banyak memilih area replika bangunan dunia hal ini juga sesuai dengan Tabel 1 yang menjelaskan aktivitas berfoto memiliki persentase terbesar yaitu 36,20%, yang mana area replika dunia memiliki spot foto yang lebih representatif berdasarkan preferensi pengunjung Harau Dream Park. Sehingga berdasarkan penjelasan di atas pengunjung lebih tertarik pada *special types of attraction* dibandingkan atraksi alam maupun kultural.

Preferensi Pengunjung terhadap Area Replika

Berdasarkan pada observasi dan analisa identitas pengunjung mengungkapkan bahwa aktivitas berfoto merupakan aktivitas yang kerap terjadi pada Harau Dream Park. Dengan pemilihan area replika bangunan dunia lebih dominan dibandingkan area bangunan tradisional sebagai *background* dalam berfoto atau berswafoto. Hal ini terjadi karena area replika dunia memiliki spot foto yang lebih banyak serta terdapat beberapa alasan lain dengan rincian, sebagai berikut:

- Tempat wisata yang ditawarkan pada Harau Dream Park khususnya area replika bangunan dunia berbeda dengan tempat lain sehingga membuat pengunjung lebih tertarik menghabiskan waktu berwisata di area replika bangunan dunia.
- Pengunjung juga belum pernah mengunjungi bangunan asli dari replika tersebut sehingga bila tidak dapat mengunjungi bangunan asli setidaknya dapat mengetahui gambaran dari bangunan terkenal tersebut secara lebih dekat.
- Area tradisional kurang diminati karena sebagian pengunjung merasa sudah terlalu sering melihat bangunan tradisional tersebut dikeseharian. Dan perbedaan dari bangunan tradisional tersebut juga tidak terlalu berbeda signifikan dengan bangunan rumah gadang pada umumnya.
- Replika bangunan dunia juga memiliki warna yang menarik yaitu warna-warna cerah sehingga meningkatkan daya tarik pengunjung untuk lebih memilih area replika sebagai *background* dalam berfoto.
- Pengunjung lebih mengutamakan eksistensi pada sosial media sehingga hal yang baru akan lebih banyak dipilih. Hal ini juga dapat dilihat dari tagar atau pencarian di sosial

media mengenai Harau Dream Park yang mencapai ribuan. Oleh karena itu, pengunjung lebih mengikuti tren sekaligus menandakan pernah berkunjung ke tempat tersebut.

Regionalisme Harau Dream Park

Harau Dream Park mengusung konsep wisata edukasi terhadap budaya-budaya luar melalui bangunan bergaya Eropa dan juga Asia (Korea dan Jepang). Namun untuk area penunjang masih mempertahankan pada arsitektur setempat, terlihat pada Gambar 14 merupakan salah satu bangunan tradisional yang difungsikan sebagai penunjang pada aktivitas pengunjung Harau Dream Park. Bangunan rumah gadang dengan mempertahankan arsitektur setempat melalui atap gonjongnya, ukiran tradisional Minangkabau, serta atapnya masih menggunakan material ijuk.



Gambar 14 Arsitektur Rumah Gadang yang terdapat pada Harau Dream Park
Sumber: Penulis, 2021

Sebelum adanya bangunan replika dunia, area ini hanya terdiri dari area permainan dan juga bangunan dengan konsep tradisional. Tren berfoto dan berswafoto pengunjung Harau Dream Park juga terjadi pada sekitar tahun 2017an sebelum dibangunnya replika bangunan Eropa dan Asia saat ini. Pengunjung berfoto dengan bangunan berkonsep tradisional seperti di Gambar 15 yang merupakan bangunan sekolah sehingga wisatawan hanya dapat berfoto dan menjelajahi dari luar saja. Bangunan ini memiliki arsitektur Minangkabau dengan atap gonjong dan ukiran tradisional Minangkabau, kemudian untuk material telah menggunakan beton dengan dinding dilapisi kayu. Tingginya minat pengunjung untuk berfoto disini karena terlihat seperti suasana bangunan di luar negeri ditambah lagi dengan pohon yang gugur dan pasir putih penutup lanskapnya.



Gambar 15 Gambaran bangunan berkonsep tradisional dan aktivitas wisatawan sebelum adanya replika bangunan dunia

Sumber: kiri (Ubay, 2018) dan kanan (Pero, n.d.), 2021

Setelah adanya area replika bangunan dunia, bangunan di Gambar 15 tidak terjadi lagi aktivitas pengunjung seperti berfoto dan berswafoto, karena fasad bangunan sudah tertutupi oleh area replika bangunan Korea dan Jepang yang dibangun di depannya. Sedangkan untuk bangunan tradisional lainnya tidak terjadi tren seperti di Gambar 15, yang berdasarkan hasil kuesioner pada Tabel 4 didapatkan bahwa bangunan penunjang yang ada saat ini seperti di Gambar 14 masih perlu dikembangkan dan dilestarikan sehingga bangunan tersebut dapat membuat suasana bangunan rumah gadang yang berbeda dengan rumah gadang pada umumnya sehingga representatif bagi para pengunjung untuk

melakukan aktivitas atau kebiasaan dalam berwisata salah satunya adalah berfoto atau berswafoto.

Tabel 4 Regionalisme dalam Wisata Harau Dream Park

Regionaslime Respon	Persentase	Rincian
Perlunya pengembangan arsitektur regionalisme	Perlu	95,2%
		Karena ciri khas yang perlu dilestarikan
		Karena lebih ikonik dan menarik
Ketertarikan berfoto pada bangunan tradisional	Tidak Perlu	4,8%
		Karena bentuknya selaras dengan tebing
		Karena butuh wisata yang baru
Ketertarikan berfoto pada bangunan tradisional	Tertarik	84,3%
		Mungkin
		Tidak Tertarik
		13,3%
		2,4%

Sumber: Penulis, 2021

KESIMPULAN

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang signifikan pada kawasan wisata. Berfoto dan berswafoto merupakan aktivitas yang tidak boleh dilupakan bila mengunjungi kawasan wisata, melalui berfoto pengunjung mengabadikan momen mereka yang selanjutnya diunggah di sosial media. Unggahan pengunjung di sosial media memberikan dampak pada meningkatnya pengunjung pada kawasan wisata bisa dilihat pada fenomena di Lembah Harau sendiri, terkhusus Harau Dream Park. Fenomena yang terjadi mengakibatkan Harau Dream Park harus terus berbenah dan berkembang dengan menambah berbagai spot foto yang *eye cathcing* sehingga masyarakat terus memiliki rasa keinginan untuk berkunjung. Berdasarkan pada temuan dapat ditarik kesimpulan

1. Harau Dream Park dapat dikategorikan menjadi dua yaitu area replika dunia dan area bangunan tradisional. Area replika bangunan dunia menyugahi *special types of attraction* yaitu dengan replika bangunan terkenal di dunia dan aktivitas dominannya berfoto karena terdapat banyak spot foto yang *eye cathcing*. Sedangkan area bangunan tradisional dengan atraksi yang ditawarkan atraksi kultural dan juga alam, pada bangunannya tetap mempertahankan arsitektur Minangkabau dan untuk aktivitas lebih dominan pada aktivitas bersantai dan piknik hal ini dikarenakan letaknya yang strategis untuk melihat tebing Lembah Harau.
2. Pengunjung wisatawan lebih tertarik pada area bangunan replika walaupun keragaman aktivitas lebih dominan pada area tradisional (area penunjang). Hal ini juga diperkuat melalui aktivitas yang terjadi yaitu berfoto. Area replika bangunan dunia juga menjadi lebih representatif terhadap preferensi pengunjung. Area bangunan tradisional dengan mempertahankan konsep regionalisme pada bangunannya tidak menjadi pertimbangan pengunjung untuk beraktivitas. Hal ini dapat dilihat dari survei yang mana responden lebih tertarik pada area replika dunia.

Berdasarkan pada ketiga atraksi yaitu *natural, cultural, dan special types*, atraksi kultural masih belum mendapatkan perhatian dari pengunjung. Namun berdasarkan survei, atraksi kultural berupa tampilan dari bangunan yang mengusung regionalisme setempat yaitu Minangkabau mendapatkan tanggapan dari responden untuk dikembangkan karena merupakan potensial untuk kawasan wisata ini. Selain itu berdasarkan dari survei keteratarikkan pengunjung untuk beraktivitas yang sama yaitu berfoto seperti di area replika juga kurang diminati, sehingga perlu adanya pengembangan suasana tampilan bangunan yang berbeda dengan bangunan rumah gadang pada umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, H. (2014). Using qualitative research in accounting and management studies: not a new agenda. *Journal of US-China Public Administration*, 11(10). <https://doi.org/10.17265/1548-6591>
- Bitner, & Goldner. (2009). -.

- Cooper, Fketcher, J., Gilbert, D., & Wanhill, S. (1995). *Tourism, Principles and Practice*. Longman Group Limited.
- Curtis, & R, W. J. (1986). *Towards an Authentic Regionalism*. *Mimar* 19:19-21. 24–31. <https://www.archnet.org/publications/3956>
- Dinas PMPTSP Sumatera Barat. (2017). *Peluang Investasi Kawasan Wisata Lembah Harau* (Issue 15). http://dpmptsp.sumbarprov.go.id/paneladmin/upload/file/content/harau_IND_compressed.pdf
- Edward, I. (1991). *Tourism Planning : An Integrated and Sustainable Development Approach*. Van Nostrand Reinhold.
- Lew, A. A. (2017). Tourism planning and place making: place-making or placemaking? *Tourism Geographies*, 19(3), 448–466. <https://doi.org/10.1080/14616688.2017.1282007>
- Made Ratih Kusuma Dewi. (2019). *Preferensi dan Peta Mental*. 11. <https://docplayer.info/70221912-Bab-ii-isi-preferensi-definisi-preferensi.html>
- Nabila, & Dzatn, A. (2017). *Kajian Atraksi, Amenitas dan Aksesibilitas untuk Pengembangan Pariwisata Umbul Pongok di Kabupaten Klaten*. <https://media.neliti.com/media/publications/260722-none-3b13b66c.pdf>
- Pero, A. (n.d.). *Lembah Harau*. <https://www.instagram.com/peroagusdila/>
- Selvia, N. (2020). *Pro-Kontra Wahana Eropa, Korea dan Jepang di Lembah Harau*. <https://padek.jawapos.com/sumbar/limapuluh-kota/18/12/2020/pro-kontra-wahana-eropa-korea-dan-jepang-di-lembah-harau/>
- Septiani, E., Santoso, B., Mulyadi, M., & Muhdin, M. (2019). Analisis Preferensi Pengunjung Kawasan Wisata Gili Meno Kabupaten Lombok Utara. *Distribusi - Journal of Management and Business*, 7(2), 141–154. <https://doi.org/10.29303/distribusi.v7i2.70>
- Ubay. (2018). *Lembah Harau, Destinasi Sejuta Wajah yang Instagramable*. <https://www.instagram.com/p/BeVNea6loUB/?taken-by=beyubaystory>
- Wyckoff, & A, M. (2014). Definition of Placemaking: Four Different Types. In *Planning & Zoning News* (Vol. 1). www.miplace.org