

**STRATEGI INOVASI ATRAKSI WISATA DALAM
MENINGKATKAN MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN KE
TAMAN BERMAIN BANTO ROYO**

PROYEK AKHIR

LINA YULIA PUTRI

18.10.002.93301.011



**PROYEK AKHIR USAHA PERJALANAN WISATA
FAKULTAS PARIWISATA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
2022**

**STRATEGI INOVASI ATRAKSI WISATA DALAM
MENINGKATKAN MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN KE
TAMAN BERMAIN BANTO ROYO**

**Proyek Akhir Ini Diajukan
Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Terapan Pariwisata**



Oleh :

LINA YULIA PUTRI

18.10.002.93301.011

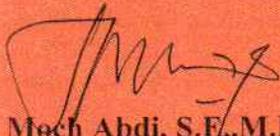
**PROYEK AKHIR USAHA PERJALANAN WISATA
FAKULTAS PARIWISATA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
2022**

PERNYATAAN PERSETUJUAN SIDANG PROYEK AKHIR

Proyek akhir ini telah diperiksa, disetujui, dan disyahkan oleh Tim Pembimbing untuk selanjutnya dipertanggungjawabkan pada Sidang Proyek Akhir Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

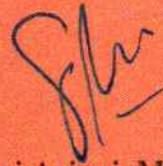
Bukittinggi, 31 Agustus 2022

Dosen Pembimbing I,



Mech Abdi, S.E.,M.M
NIDN. 1006068002

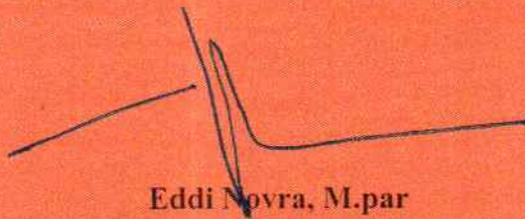
Dosen Pembimbing II,



Sri Ariani, M.Pd
NIDN. 1026118003

Menyetujui :

Ketua Program Studi Usaha Perjalanan Wisata,



Eddi Novra, M.par
NIDN. 1027076903

PERTANYAAN PENGESAHAN SIDANG PROYEK AKHIR

Tim Penguji Sidang Proyek Akhir Mahasiswa Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, menyatakan bahwa Proyek Akhir yang Diajukan Oleh :

Nama : Lina Yulia Putri
NIM : 181000293301011
Judul : Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo

Telah berhasil dipertahankan di hadapan tim penguji dan diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan Pariwisata pada Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

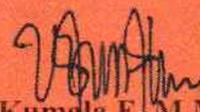
Bukittinggi, 31 Agustus 2022

Dosen Penguji I,



Eddi Novra, M.Par
NIDN. 102707903

Dosen Penguji II,



Vina Kumala, E., M.M.Akt
NIDN. 1017057103

Menyetujui :

Dekan.



Rozi Yuliani, S.ST.Par.MM
NIDN. 1031078602

TOURISM FACULTY
TOUR AND TRAVEL BUSSINES

Final Project, 31 Agustus 2022

Lina Yulia Putri

***Attraction Innovation Strategy In Increasing The Interest Of Tourist Visiting
The Banto Royo Playground***

ABSTRACT

Lina yulia Putri (2022). In increasing the interest of tourists visiting the Banto Royo Playground tourist attraction, a strategy is needed to achieve this goal by innovating existing tourist attractions. However, there are still obstacles in the planning related to the lack of tourism products in the form of social and cultural attractions. In this study, the researcher aims to find out what attraction innovation strategies need to be done by the manager of the Banto Royo Playground tourist attraction in increasing the interest of tourist visits.

This research is a descriptive research with a qualitative approach. Data were collected through observation, interviews, data collection with documentation.

The results of this study indicate that, in terms of natural attractions, (Natural Attractions) which has beautiful natural scenery, the presence of rocks, the presence of puddles, the existence of various types of orchids of various colors. In terms of Building Attractions, namely the existence of buildings with elements of Minangkabau culture and buildings that have elements of art in them such as: Long Bridge Gates, wooden carts, wooden mortars, carts, and other art installations. In terms of cultural attractions, namely the existence of ancient heritage caves that have historical value. From a social point of view, there are no social attractions, but at this stage innovation will be planned. The conclusion is that this tourist attraction has various kinds of tourist attractions, but it is still necessary to do various innovations and creativity to further increase the interest of tourist visits.

Keywords: Innovation, Tourist Attractions, Interest in Tourist Visits

**FAKULTAS PARIWISATA
PROGRAM STUDI USAHA PERJALANAN WISATA**

Proyek Akhir, 31 Agustus 2022

Lina Yulia Putri

**Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung
Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo**

ABSTRAK

Lina yulia Putri (2022). Dalam meningkatkan minat kunjungan wisatawan di objek wisata Taman Bermain Banto Royo maka diperlukan suatu strategi untuk mencapai tujuan tersebut dengan cara melakukan inovasi atraksi wisata yang ada. Namun masih ada kendala dalam perencanaan tersebut terkait dengan kurangnya produk wisata yang berupa atraksi sosial dan budaya. Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk mengetahui strategi inovasi atraksi apa yang perlu dilakukan oleh pengelola objek wisata Taman Bermain Banto Royo dalam meningkatkan minat kunjungan wisatawan

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, pengumpulan data dengan dokumentasi.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, dari segi atraksi alam (*Natural Attractions*) yaitu mempunyai pemandangan alam yang indah, adanya bebatuan, adanya genangan, adanya berbagai jenis anggrek yang beragam warna. Dari segi Membangun Atraksi (*Build Attractions*) yaitu adanya bangunan yang berunsurkan adat budaya minangkabau dan bangunan yang memiliki unsur seni di dalamnya seperti: Gerbang Jembatan Panjang, Gerobak kayu, lesung kayu, pedati, dan instalasi-instalasi art lainnya. Dari segi atraksi budaya (*Social Attraction*) yaitu adanya goa peninggalan zaman dahulu yang mempunyai nilai sejarah. Dari segi sosial belum adanya atraksi sosial, namun pada tahap ini akan direncanakan inovasi.

Kesimpulan bahwa objek wisata ini memiliki berbagai macam atraksi wisata namun masih perlu dilakukannya berbagai inovasi dan kreativitas untuk lebih meningkatkan minat kunjungan wisatawan.

Kata Kunci : Inovasi, Atraksi Wisata, Minat Kunjungan Wisatawan

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lina Yulia Putri

NIM : 181000293301011

Dengan ini menyatakan bahwa Proyek Akhir saya yang berjudul **Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo** adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber yang saya kutip secara langsung maupun tidak langsung ataupun yang dirujuk benar. Jika ternyata dikemudian hari dinyatakan karya saya ini merupakan hasil dari mencontoh (plagiat) sebagian atau keseluruhan dari karya ini maka saya bersedia di proses sesuai dengan hukum dan perundang-undangan yang berlaku di Negara Republik Indonesia.

Bukittinggi, 31 Agustus 2022

Saya yang menyatakan,



Lina Yulia Putri

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI PROYEK AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lina Yulia Putri
NIM : 181000293301011
Program Studi : Usaha Perjalanan Wisata
Jenis Karya Ilmiah : Proyek Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non Exclusive Royalty Free Right*) atas proyek akhir saya yang berjudul:

“ Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo”

Dengan demikian Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan proyek akhir selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bukittinggi
Pada Tanggal : 31 Agustus 2022
Saya yang menyatakan,

Lina Yulia Putri

RIWAYAT HIDUP

Lina Yulia Putri, dilahirkan di Pauh pada tanggal 13 Juni 2000 adalah anak keempat dari pasangan orang tua Midwar dan Elmida.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 14 Tigo Kampung Pauh, pada tahun 2012, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 2 Kamang Magek pada tahun 2015 dan Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Tilatang Kamang pada tahun 2018. Pada tahun itu juga peneliti diterima di jurusan Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Selama berkuliah di Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, penulis mendapatkan kesempatan untuk magang pada industri dan instansi. Magang pertama ditempatkan di Bonita Umrah selama dua bulan, namun karena terdampak pandemi peneliti dipindahkan ke Lawang Park yang merupakan sebuah destinasi wisata. Yang kedua, peneliti ditempatkan di Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kota Bukittinggi. Di tempatkan di bagian destinasi. Selama magang, peneliti banyak mendapatkan ilmu serta pengetahuan yang ada di lapangan sehingga bisa diterapkan nantinya apabila sudah lulus dari bangku perkuliahan.

Lina Yulia Putri

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas tersusunnya proyek akhir ini dengan judul **“Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo”** ini dengan baik dan lancar. Proyek Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat akhir untuk menempuh gelar Sarjana Terapan Pariwisata (**S.Tr.Par**) pada Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.

Penulis bersyukur telah menyelesaikan karya tulis ini walaupun berbagai hambatan dan kesulitan selama menyelesaikannya. Namun karena bantuan dan dorongan dari semua pihak, akhirnya dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu terutama adalah :

1. Bapak Dr. Riki Saputra, MA, Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
2. Ibu Rozi Yuliani, S.ST.Par, MM, Dekan Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
3. Bapak Eddi Novra, M.Par, selaku Ketua Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat.
4. Bapak Moch Abdi, S.E., M.M selaku pembimbing I dalam penulisan Proyek Akhir
5. Ibu Sri Ariani, M.Pd selaku pembimbing II dalam penulisan Proyek Akhir
6. Orang Tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan Proposal penelitian.
7. Teman-teman yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti sehingga peneliti bisa menyelesaikan karya tulis ini.
8. Semua pihak yang telah membantu hingga terpenuhinya tugas Proyek Akhir ini, semoga bermanfaat bagi semua.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan karya tulis ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. Semoga dengan adanya

karya tulis ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan peneliti pada khususnya.

Bukittinggi, 31 Agustus 2022

Penulis

Lina Yulia Putri



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSRAK.....	v
ORSINALITAS.....	vi
PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Perumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Kerangka Teoritis.....	13
2.1.1 Manajemen Strategi	13
2.1.2 Strategi Inovasi.....	14

2.1.3 Inovasi	16
2.1.3.1 Pengertian Inovasi.....	16
2.1.3.4 Macam-Macam Inovasi.....	17
2.1.4 Daya Tarik Pariwisata.....	17
2.1.4.1 Pengertian Atraksi Wisata.....	23
2.1.5 Minat Berkunjung	29
2.1.6 Wisatawan.....	31
2.1.7 Banto Royo.....	32
2.2 Penelitian Terdahulu	33
2.3 Kerangka Konseptual	35
BAB III. METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian.....	37
3.2 Settingan Tindakan.....	38
3.3 Objek Penelitian.....	38
3.4 Informan.....	39
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Instrumen Penelitian.....	44
3.7 Analisis Data	45
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1.Deskripsi Taman Bermain Banto Royo	47
4.1.1 Struktur Organisasi Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo...49	
4.2 Hasil Penelitian	50
4.2.1 Hasil Wawancara	51
4.2.2 Kesimpulan Hasil Wawancara dan Observasi	76

4.2.3 Pelaksanan Tindakan.....	77
4.2.3.1 Inovasi Atraksi Wisata Di Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo	77
4.3 Pembahasan Penelitian.....	78
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Objek wisata Taman Bermain Banto Royo	6
Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	36
Gambar 4.1 Logo objek wisata Taman Bermain Banto Royo	47
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Objek wisata Banto Royo	49
Gambar 4.3 Pemandangan	79
Gambar 4.3 Pulau, Bunga anggrek, Bebatuan	79
Gambar 4.4 Gerbang jembatan panjang, Lesung Kayu, Gerobak kayu, Pedati	81
Gambar 4.5 Goa Sutan Bagindo, Goa Sirah, Pintu Masuk Goa	83



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Ke Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo.....	3
Tabel 1.2 Daftar Komponen Pariwisata	5
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	33
Tabel 3.1 Tabel Informan.....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen.....	45
Tabel 4.1 Perencanaan Inovasi Atraksi Wisata di Taman Bermain Banto Royo.....	8



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kartu Bimbingan Proyek Akhir

Lampiran 2: Permohonan Observasi awal

Lampiran 3: Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 4: Pedoman Wawancara

Lampiran 5: Dokumentasi Wawancara



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan industri pariwisata merupakan fenomena yang menarik, melainkan pariwisata merupakan sektor yang sangat sensitif terhadap perubahan yang terjadi baik secara internal maupun eksternal yang sangat berpengaruh terhadap jumlah dan minat wisatawan untuk mengunjungi suatu negara, provinsi, maupun daerah. Industri tersebut memiliki dampak langsung terhadap ekonomi, sosial dan budaya. Pariwisata di Indonesia sudah berkembang pesat, yang dulunya merupakan kawasan kelompok namun saat ini telah menjadi pola wisata individu atau wisata keluarga yang lebih fleksibel dan memungkinkan para wisatawan untuk lebih banyak berinteraksi dengan alam, budaya dan masyarakat.

Pariwisata merupakan sebuah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang baik secara individu maupun kelompok untuk menuju lokasi tertentu yang bertujuan untuk mencari udara segar yang baru untuk memenuhi rasa ingin tahu, ketenangan saraf, rekreasi, hiburan dan menikmati keindahan alam. Wisatawan merupakan satu orang atau lebih yang melakukan perjalanan wisata. Wisata adalah sebuah perjalanan yang dilakukan, dan kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, serta tidak bersifat terus menerus untuk dinikmati secara keseluruhan dalam bentuk keunikan dan keindahan alam yang terdapat di suatu kawasan atau daerah tertentu. Wisata alam adalah segala hal yang berhubungan dengan wisata alam itu sendiri, seperti suatu

objek dan atraksi wisata , serta segala usaha yang berhubungan dengan wisata alam itu sendiri.

Di tengah kesibukan dan aktivitas di dunia kerja, perjalanan merupakan hal yang sangat diperlukan oleh setiap orang. Banyak sekali atraksi wisata yang bisa dipilih oleh para wisatawan. Diantaranya wisata alam, wisata budaya dan ada juga yang menyukai wisata buatan dan wisata kuliner. Indonesia merupakan negara yang mempunyai beragam objek wisata dikarenakan memiliki berbagai budaya, adat istiadat, kepercayaan, musim, suku, dan lainnya. Oleh karena itu, banyak wisatawan yang berkunjung ke Indonesia. Objek wisata dan daya tarik merupakan suatu bentuk dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah tertentu. Daya tarik wisata merupakan salah satu unsur terpenting dalam pengembangan kepariwisataan karena daya tarik wisata dapat menyukseskan program pemerintah dalam melestarikan adat budaya bangsa sebagai aset yang dapat dijual kepada wisatawan.

Pariwisata saat sekarang ini sudah menjadi industri terbesar diberbagai negara, baik itu dinegara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia. Berkembangnya suatu objek wisata tidak terlepas dari minat berkunjung wisatawan karena adanya daya tarik objek wisata tersebut. Minat berkunjung ke suatu objek wisata sangat erat kaitannya dengan perilaku konsumen. Minat berkunjung pada dasarnya adalah dorongan dari dalam diri konsumen berupa keinginan untuk mengunjungi suatu tempat atau wilayah yang menarik perhatian seseorang untuk mengunjungi daerah tersebut.

Keberhasilan suatu objek wisata adalah salah satunya dengan cara melihat pertumbuhan jumlah wisatawan. Karena dengan peningkatan jumlah wisatawan, maka perkembangan sarana dan prasarana pendukung sebuah objek wisata akan berkembang secara otomatis. Pada saat sekarang ini terjadi pergeseran strategi pemasaran yang berpengaruh kepada kepuasan konsumen. Kepuasan konsumen merupakan hal yang penting bagi penyelenggaraan jasa, karena konsumen yang akan menginfokan kepuasan kepada para konsumen yang lain, sehingga akan berdampak pada kenaikan reputasi suatu perusahaan. Dengan memberikan layanan yang sesuai dengan harapan konsumen, maka akan diperkirakan untuk dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke objek wisata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti terhadap objek wisata Taman Bermain Banto Royo maka didapatkanlah data kunjungan wisatawan tersebut.

Tabel 1.1 Jumlah Kunjungan Wisatawan Ke Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo

No	Tahun	Jumlah Wisatawan
1.	2018	100.180
2.	2019	70.234
3.	2020	5.695
4.	2021	28.133

Sumber : (Taman Bermain Banto Royo)

Dari tabel 1.1 di atas dapat dilihat kunjungan wisatawan ke Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo pada tahun 2018 adalah 100.180 orang, pada tahun 2019 adalah 70.234 orang. Pada tahun 2020 adalah 5.695 orang, karena pada tahun ini adanya pandemi covid-19. Dan pada tahun 2021

mengalami peningkatan kembali yaitu 28.133 orang. Data tersebut menunjukkan tingkat kunjungan ke objek wisata Taman Bermain Banto Royo dari tahun 2018 sampai 2021 yang terjadi peningkatan dan penurunan jumlah kunjungan ke objek wisata sanggaluri yang dilakukan wisatawan.

Data tersebut dapat menjadi catatan bagi pihak pengelola objek wisata meningkatkan kunjungan wisatawan . Karena banyaknya objek wisata yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pariwisatanya.Oleh karena itu, objek wisata Taman Bermain Banto Royo harus terus melakukan strategi inovasi, perbaikan fasilitas yang ada, melakukan upaya pengembangan agar meningkatkan daya saing, mempertahankan pariwisatanya, dan untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

Seiring dengan perkembangan yang positif di dunia pariwisata di Indonesia pada khususnya. Perlu adanya pengembangan pariwisata yang dilakukan dengan konsisten baik itu skala nasional maupun regional, yaitu dengan adanya kebijakan yang mengacu dan berketetapan untuk mengembangkan pariwisata. Atraksi destinasi bisa berupa atraksi alam seperti landscape, pantai, pegunungan, iklim, lembah; atraksi buatan seperti kota bersejarah, taman dan resor; atraksi budaya seperti atraksi teatrikal, drama, festival, museum dan galeri, dan atraksi sosial seperti kesempatan berbaur dengan masyarakat di daerah tujuan wisata dan ikut mengalami cara hidupnya bersama. Dalam menganalisis terdapat beberapa komponen yang dikelompokkan menjadi Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas, Available packages, Aktivitas dan Ancillary Servies. Dari komponen tersebut dapat

membantu dengan melihat dampak pada pariwisata secara regional serta dapat mengatur terhadap penawaran dan permintaan untuk memaksimalkan serta memberikan manfaat kepada seluruh pelaku yang terkait. Terdapat 3 komponen dasar yang menjadi perhatian pemerintah pusat, komponen ini biasanya dikenal dengan 3A pariwisata yaitu Atraksi, Amenitas dan Aksesibilitas .

Tabel 1.2
Daftar Komponen Pariwisata

Atribut	Contoh
<i>Attractions</i>	Natural, buatan manusia, artificial, dibuat dengan tujuan, warisan budaya, <i>event special</i>
<i>Accessibility</i>	Seluruh sistem transportasi yang termasuk pada rute, terminal kendaraan
<i>Amenities</i>	Akomodasi dan fasilitas catering, dan layanan pariwisata lainnya
<i>Availble Packages</i>	Paket wisata yang dibuat oleh perantara atau pelaku utama
<i>Activities</i>	Aktivitas yang tersedia di destinasi dan apa yang wisatawan dapat lakukan selama kunjungan
<i>Ancillary</i>	Layanan yang mendukung dalam kebutuhan wisatawan seperti bank, rumah sakit, berita, surat menyurat serta telekomunikasi lainnya.

Dan dapat dilihat dari komponen pariwisata tersebut akan berhubungan langsung dengan perkembangan yang terjadi pada sektor pariwisata yang akan mempengaruhi penerimaan daerah.

Indonesia dengan banyak provinsi di dalamnya terdiri dari sekian banyak pulau-pulau yang berjajar dengan potensi pariwisata yang beraneka ragam pada setiap daerahnya, yang menjadi pemikat tersendiri bagi para

wisatawan maupun mancanegara untuk mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di Indonesia. Salah satunya Provinsi Sumatera Barat yang merupakan salah satu provinsi dengan potensi pariwisata yang menawarkan berbagai objek wisata yang menarik untuk dikunjungi.

Di Sumatera Barat, salah satu tempat pariwisata yang menarik untuk dikunjungi adalah Kabupaten Agam merupakan daerah dengan potensi besar yang terus mengalami banyak perkembangan. Beberapa tempat wisata di Kabupaten Agam yaitu: Danau Maninjau, Puncak Lawang, Kelok 44, Sajuta Janjang, Mesjid Raya Bayur, Ambun Pagi, Tarusan Kamang, dan Taman bermain Banto Royo.

Jika disesuaikan dengan asal kata Agam yang merujuk pada bahasa Ibrani “Agam” memiliki maksud danau, kolam, atau rawa-rawa. Maka tempat pariwisata yang akan dijadikan sebagai objek penelitian adalah tempat wisata yang berada di Jalan Kaluang Tapi, Koto Tengah, Kecamatan Tilatang Kamang, Agam, Sumatera Barat yang merupakan sebuah tempat wisata rawa yang bernama Banto Royo.



Gambar 1.1: Sumber Peneliti, (2022)

Taman Rekreasi Air ini menyuguhkan panorama alam yang bisa menyejukan mata membuat pikiran serasa lebih tenang. Suasana yang sejuk dan adem yang ditawarkan Banto Royo membuat tempat ini cocok untuk didatangi bersama orang-orang terdekat seperti keluarga, sahabat atau pasangan. Banto Royo berdiri pada tanggal 28 Oktober 2018, pendiri atau penggagas Banto Royo ini adalah seorang tokoh Nasional bernama Andi Sahrandi yang berasal dari kapau. Banto Royo berada di lahan seluas 6,2 hektar dengan didominasi oleh perairan atau rawa. Rawa yang ditampilkan di Banto Royo bukan seperti rawa pada umumnya, lokasi ini sudah disulap sedemikian rupa. Kombinasi tempat wisata yang menggabungkan antara daratan dan perairan ini ternyata mampu menciptakan suasana asri serta sejuk di Banto royo. Tak hanya itu saja, disini juga akan turut dimanjakan dengan pemandangan hamparan persawahan serta jejeran perbukitan. Fasilitas pendukung yang disediakan Banto Royo adalah saung-saung kecil, dimana saung tersebut bisa dimanfaatkan oleh para wisatawan sebagai tempat untuk beristirahat sambil menikmati suasana alam sekitar. Selain itu untuk para wisatawan yang ingin melaksanakan ibadah shalat lima waktu juga sudah disediakan mushola. Meskipun tidak besar, tapi ruangnya cukup layak, nyaman dan bersih. Sedangkan untuk fasilitas umum lainnya standar objek wisata yaitu seperti area parkir kendaraan serta toilet. Wahana yang ada di Banto Royo yaitu: flying fox, perahu air/sampan, outbound, playground, spot foto, mini waterboom, trestle walk, earthquake walk, tarzan swing,dan lain-lain.

Dalam kegiatan pariwisata, jumlah pengunjung merupakan hal yang penting sebab jumlah pengunjung mempengaruhi besarnya pendapatan pariwisata tersebut. Pendapatan pariwisata tersebut diperoleh dari tiket pariwisata, retribusi dan kegiatan pengeluaran yang dilakukan pengunjung. Dengan kata lain jumlah kunjungan wisatawan menjadi penting dalam menentukan besar kecilnya pendapatan pariwisata atas pengeluaran yang dilakukan oleh wisatawan.

Menurut survei yang saya lakukan, saya menemukan beberapa masalah yang terdapat di Banto Royo walaupun Banto Royo sudah menyuguhkan keindahan alam yang sangat indah dan menabjubkan namun ada hal yang perlu ditambah dan ditingkatkan lagi yaitu: Tidak ada atraksi wisata budaya yang disuguhkan di Banto royo, disayangkan sekali karena Banto Royo memiliki area yang luas untuk diselenggarakan pertunjukan seni dan budaya, pihak Banto Royo tidak menyediakan restoran atau rumah makan. Namun jika ada wisatawan yang ingin makan, maka pihak Banto royo bersedia memesan makanan sesuai dengan permintaan wisatawan, tidak adanya souvenir shop yang menjual cenderamata khas dari tempat wisata tersebut.

Objek wisata Taman Bermain Banto Royo dilihat dari Atraksi Alam memiliki pemandangan yang indah, adanya bebatuan-bebatuan besar, banyaknya pepohonan, genangan air, perbukitan. Dilihat dari segi bangunan yaitu adanya instalasi art, gerbang, gerobak kayu, lesung kayu, pedati, yang merujuk pada budaya minangkabau. Dilihat dari Atraksi Budaya yaitu terdapatnya dua buah goa. Jika dilihat dari segi Atraksi Sosial, di objek wisata

Taman Bermain Banto Royo masih kurangnya Atraksi Sosial. Dengan berbagai macam atraksi yang dimiliki oleh objek wisata Taman Bermain Banto Royo maka peneliti sangat tertarik untuk memberikan sentuhan ide-ide kreatif dan menginovasi berbagai atraksi yang ada tersebut, agar objek wisata ini lebih menarik dan memberikan sesuatu yang baru bagi para wisatawan. Namun hal ini pasti memiliki kendala seperti biaya, produk apa yang akan dibuat, desain apa yang akan diterapkan, produk apa yang akan ditambah tanpa menghilangkan kekhasan objek wisata ini. Oleh karena itu perlu adanya strategi inovasi yang akan diterapkan di objek wisata ini agar lebih mudah untuk menentukan jenis produk, desain produk yang akan dirancang agar lebih menarik dan memberikan kesan baru bagi wisatawan.

Kepada pihak pengelola kawasan objek wisata agar terus meningkatkan kunjungan wisatawan karena banyaknya objek wisata yang ada di Kabupaten Agam yang menyebabkan objek wisata terus berusaha meningkatkan kualitas dan potensi yang dimiliki oleh daerahnya masing-masing untuk menarik para wisatawan agar berkunjung ke daerahnya. Oleh karena itu, Banto Royo harus selalu melakukan upaya pengembangan dalam produk wisatanya untuk meningkatkan daya saing, mempertahankan pariwisata dan juga meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Pengembangan wisata yang dilakukan yaitu dengan pembaharuan atraksi, menyediakan makanan khas, dan penyediaan cenderamata khas daerah tersebut perlu dilengkapi dan perlu dilakukan pengembangan untuk meningkatkan daya saing dalam menarik wisatawan.

Terkait dengan strategi pengembangan tersebut, ada salah satu strategi unggulan yaitu penambahan jenis atraksi dan memperbaharui fasilitas yang ada dalam objek wisata.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo** “

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya atraksi wisata di objek wisata Taman Bermain Banto Royo.
2. Kurangnya inovasi terhadap atraksi yang ada di objek wisata Taman Bermain Banto Royo.
3. Kurangnya fasilitas di objek wisata Taman Bermain Banto Royo.
4. Adanya sarana prasarana yang rusak tapi belum diperbaiki karena terkendala biaya.

1.3. Batasan Masalah

Masalah pada penelitian ini dibatasi pada Strategi inovasi atraksi apa yang perlu dilakukan pengelola objek wisata Taman Bermain Banto Royo dalam meningkatkan minat berkunjung wisatawan ke Taman Bermain Banto Royo.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Strategi inovasi atraksi wisata apa yang perlu dilakukan pengelola objek wisata Taman Bermain Banto Royo dalam meningkatkan minat berkunjung wisatawan ke Taman Bermain Banto Royo?
2. Bagaimana cara meningkatkan kunjungan wisatawan ke objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui strategi inovasi atraksi yang perlu dilakukan pengelola objek wisata Taman Bermain Banto Royo dalam meningkatkan minat berkunjung wisatawan ke Taman Bermain Banto Royo.
2. Untuk Mengetahui cara untuk meningkatkan minat kunjungan ke objek wisata Taman Bermain Banto Royo.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

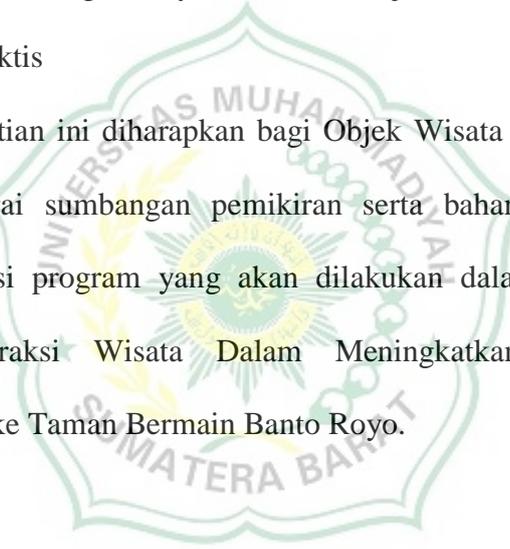
Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti dapat mengaplikasikan pengetahuan tentang Perencanaan destinasi wisata yang di peroleh di perkuliahan. Dan juga sebagai penyelesaian perkuliahan pada program studi D4 (Diploma IV) Prodi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Pariwisata UM Sumbar.

2. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan penelitian tentang Usaha Perjalanan Wisata khususnya Perencanaan Destinasi.
- b. Sebagai penerapan ilmu teori yang didapat dalam bangku kuliah dan membandingkan dengan yang ada di lapangan.
- c. Sebagai bahan acuan atau pedoman untuk mahasiswa yang ingin melakukan Tugas Proyek Akhir dan dijadikan sebagai arsip kampus.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bagi Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo sebagai sumbangan pemikiran serta bahan pertimbangan dalam mengevaluasi program yang akan dilakukan dalam melakukan Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan ke Taman Bermain Banto Royo.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Manajemen Strategi

Menurut Irham Fahmi (2015) manajemen strategi didefinisikan sebagai suatu rencana yang disusun dan dikelola dengan memperhitungkan berbagai sisi dengan tujuan agar pengaruh rencana tersebut bisa memberikan dampak positif bagi organisasi tersebut secara jangka panjang. Salah satu fokus kajian dalam manajemen strategis ingin memberikan dampak penerapan konsep strategis kepada perusahaan secara jangka panjang *sustainable* termasuk dari segi profit stabil.

Secara umum ruang lingkup kajian manajemen strategi sangat luas baik dari segi internal maupun eksternal. Namun secara umum ruang lingkup kajian manajemen bergerak atas dasar pemahaman di bawah ini, yaitu:

- a. Mengakaji dan menganalisis dampak penerapan manajemen strategi kepada internal perusahaan khususnya perbaikan yang bersifat *sustainable* (berkemajuan).
- b. Menempatkan konstruksi manajemen strategis sebagai dasar pondasi perusahaan dalam memutuskan setiap keputusan, khususnya keputusan yang berhubungan dengan profit dan ekspansi perusahaan. Artinya fokus kerja dalam pencapaian kedua sisi tersebut mengacu kepada konstruksi manajemen strategis.

- c. Menjadikan ilmu manajemen strategi sebagai base thinking dalam membangun berbagai rencana termasuk rencana produksi, pemasaran, personalia, dan keuangan.

Dafid (2009) mendefinisikan manajemen strategis sebagai seni dan pengetahuan dalam merumuskan, mengimplementasikan, serta mengevaluasi keputusan-keputusan lintas fungsional yang memungkinkan sebuah organisasi mencapai tujuannya. Manajemen strategis berfokus/operasi, penelitian dan pengembangan, serta sistem informasi komputer untuk mencapai keberhasilan organisasional.

2.1.2 Strategi Inovasi

Hittmar mendefinisikan "Strategi inovasi sebagai suatu alat dasar yang menentukan arah inovasi bisnis berdasarkan strategi bisnis dan tujuan strategis".

Kazinguvu berpendapat bahwa inovasi strategis adalah "Ciptaan dari strategi pertumbuhan, teknologi baru, pelayanan baru, cara baru dalam melakukan sesuatu atau suatu bisnis model yang merubah permainan dan menghasilkan nilai baru yang signifikan untuk konsumen, dan pelanggan".

Strategi inovasi membantu bisnis menemukan tantangan baru bagi perkembangan dan pertumbuhan mereka. Strategi inovasi merupakan konsep manajemen, terdiri dari banyak kegiatan internal dan eksternal yang meningkatkan potensi inovasi bisnis. Hal ini diperlukan untuk menekankan pentingnya dan peranan yang mempengaruhi pembentukan strategi inovasi.

Banyak pakar manajemen strategi memberikan pengertian mengenai konsep inovasi produk diantaranya adalah menurut Galbraith” Inovasi sebagai proses dari penggunaan teknologi baru kedalam suatu produk sehingga produk tersebut mempunyai nilai tambah”.

Menurut Joseph Schumpeter “*The commercialization of all new combinations based upon the application of :*

- a) *New materials and compents* (Material dan komponen baru)
- b) *The introduction of new processes* (Pengenalan proses baru)
- c) *The introductions of new organizational forms* (Pengenalan format baru organisasi).

Dari defenisi tersebut diketahui bahwa inovasi termasuk didalamnya membuat produk baru atau komponen baru, membuat pasar baru, atau memperkenalkan produk yang baru kepasar yang sudah ada. Inovasi yang dilakukan oleh suatu perusahaan sangat beragam, hal ini juga tergambar dari beberapa teori yang menunjukkan bahwa pengembangan produk tidak hanya menciptakan produk yang benar-benar baru, melainkan ada cara lain untuk memberikan nilai tambah kepada produk yang ada lebih dulu, misalnya dengan memodifikasi.

Sebelum mnciptakan inovasi pada suatu produk perlu diketahui sejauh mana penerimaan konsumen terhadap produk yang akan dimunculkan upaya ini dilakukan untuk mencapai hasil yang maksimal dan jika memang gagal resiko yang diterima tidak besar.

Pemilihan strategi inovasi yang dilakukan perusahaan sangat bervariasi tergantung pada kondisi perusahaan dan responnya terhadap perubahan lingkungan.

Ada beberapa cara yang dapat ditempuh untuk menghasilkan produk inovatif menurut Kotler, yaitu dengan:

1. Mengembangkan atribut produk baru
 - a. Adaptasi (gagasan lain atau pengembangan produk)
 - b. Modifikasi (Mengubah warna, gerakan, suara, bau, bentuk dan rupa)
 - c. Memperbesar (lebih kuat, lebih panjang, lebih besar)
 - d. Memperkecil (lebih ramping, lebih ringan, lebih kecil)
 - e. Substitusi (bahan lain, proses, sumber tenaga)
 - f. Penataan kembali (pola lain, tata letak lain, komponen lain)
 - g. Membalik (luar menjadi dalam)
 - h. Kombinasi (mencampur, meramu, asortasi, rakitan, unit gabungan, kegunaan, daya pikat, dan gagasan).
2. Mengembangkan beragam tingkat mutu
3. Mengembangkan model dan ukuran produk (profilerasi produk).

2.1.3 Inovasi

2.1.3.1 Pengertian Inovasi

Menurut Drucker (2012) dalam Makmur dan Thahier (2015), inovasi adalah alat spesifik bagi perusahaan dimana dengan inovasi dapat mengeksplorasi atau memanfaatkan perubahan yang terjadi sebagai sebuah

kesempatan untuk menjalankan suatu bisnis yang berbeda. Hal ini dapat dipresentasikan sebagai sebuah disiplin, pembelajaran, dan dipraktekkan.

2.1.3.2 Macam-Macam Inovasi

Ada 3 (tiga) model inovasi, yang pertama adalah melakukan modifikasi sederhana pada produk Gupta,(2007) dan tidak menghilangkan sifat aslinya, kedua melakukan pembuatan produk yang baru dengan memiliki keunikan dan berbeda dengan produk sebelumnya Gupta,(2007) dan juga memiliki sifat yang baru sehingga berbeda dengan sifat aslinya Wilemon & Millson, (2006) dan yang terakhir memiliki kreativitas dalam menciptakan produk yang baru atau memodifikasi produk yang sudah ada sebelumnya Wilemon & Millson, (2006) serta membuat membuat dan mengubah bentuk atau desain agar dapat mencapai keunggulan yang kompetitif Stamm, (2008).

2.1.4 Daya Tarik Pariwisata

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 dalam Utama, (2017) daya tarik wisata bisa dijelaskan sebagai segala sesuatu yang mempunyai keunikan, kemudahan, dan nilai yang berwujud keanekaragaman, kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan para wisatawan.

Menurut Direktorat Jendral Pemerintahan dalam Asri, (2018) daya tarik dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

a. Daya Tarik Wisata Alam

Berbagai bentukan alam dalam keadaan alami maupun setelah ada budi daya yang memiliki daya tarik fisik dan keindahan, dapat berpotensi digunakan sebagai landasan awal untuk menyusun berbagai konsep kepariwisataan.

Potensi wisata alam dapat dibagi menjadi empat kawasan, yaitu :

- 1) Flora dan Fauna
- 2) Keunikan dan kekhasan ekosistem, misalnya ekosistem pantai dan ekosistem hutan bakau.
- 3) Gejala alam, misalnya kawah gunung, sumber air panas, air terjun, dan danau.
- 4) Budidaya sumber daya alam, misalnya sawah, perkebunan, peternakan, dan usaha perikanan.

b. Daya Tarik Wisata Sosial Budaya

Daya tarik wisata sosial budaya dapat dimanfaatkan dan dikembangkan sebagai objek dan daya tarik wisata meliputi museum, peninggalan sejarah, upacara adat, seni pertunjukan, dan kerajinan.

c. Daya Tarik Wisata Minat Khusus

Daya tarik wisata minat khusus merupakan jenis wisata yang baru dikembangkan di Indonesia. Wisata ini lebih diutamakan pada wisatawan yang mempunyai motivasi khusus dalam berwisata. Dengan demikian, biasanya para wisatawan harus memiliki keahlian, misalnya

berburu, mendaki gunung, arung jeram, tujuan pengobatan, agrowisata, ekowisata, dan lain-lain.

Daya tarik daerah untuk tujuan wisata akan mampu menarik wisatawan untuk mengunjunginya jika memenuhi syarat-syarat untuk pengembangan daerahnya. Menurut Maryani dalam Utama, (2017) beberapa syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

1. Daya Tarik yang Dapat Disaksikan (*What to See*)

Hal ini mengisyaratkan bahwa pada daerah harus ada sesuatu yang menjadi daya tarik wisata, atau suatu daerah mestinya mempunyai daya tarik yang khusus dan atraksi budaya yang bisa dijadikan sebagai hiburan bagi wisatawan. Apa yang disaksikan dapat terdiri dari pemandangan alam, kegiatan, kesenian, dan atraksi budaya.

2. Aktivitas Wisata yang Dapat Dilakukan (*What to Do*)

Hal ini mengisyaratkan bahwa di tempat wisata dapat menyaksikan sesuatu yang menarik, wisatawan juga disediakan fasilitas rekreasi yang bisa membuat para wisatawan betah untuk tinggal lebih lama ditempat tujuan wisata.

3. Sesuatu yang Dapat Dibeli (*What to Buy*)

Hal ini mengisyaratkan bahwa tempat tujuan wisata mestinya menyediakan beberapa fasilitas penunjang untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan warga sekitar yang bisa berfungsi sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang ke tempat asal wisatawan.

4. Alat Transportasi (*What to Arrive*)

Di dalamnya termasuk bagaimana kita mengunjungi daya tarik wisata tersebut, kendaraan apa yang digunakan dan berapa lama wisatawan tiba ke tempat tujuan wisata yang akan dituju.

5. Penginapan (*Where to Stay*)

Wisatawan memerlukan tempat tinggal sementara untuk mereka berlibur. Oleh karena itu, daya tarik wisata perlu mempersiapkan penginapan.

Menurut Cooper, et al, 1993 dalam Suwena, (2010) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen yang harus dimiliki oleh sebuah daya tarik wisata sehingga kebutuhan dan pelayanan di daya tarik wisata dapat dipenuhi dengan baik, komponen tersebut adalah sebagai berikut :

1. *Attraction* (Daya Tarik)

Atraksi wisata atau yang lebih dikenal dengan daya tarik wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daya tarik wisata untuk dilihat, ditonton, dinikmati, yang layak “dijual” ke pasar wisata. Atraksi sering ditafsirkan dalam 2 (dua) komponen, yakni sebagai objek wisata (*tourist object*) dan sebagai atraksi wisata (*tourist attraction*). Pengembangan atraksi wisata, hal mendasar yang diperhatikan adalah tema dasar pengembangan. Tema pengembangan merupakan salah satu unsur pokok sebagai titik tolak dalam pengembangan pariwisata baik dalam skala lokal maupun

regional. Penentuan tema dasar pengembangan pariwisata didasarkan pada sumberdaya pariwisata yang dimiliki oleh masing-masing wilayah.

Menurut Medlik, 1980 dalam Utama (2017) *Attraction* (daya tarik) merupakan daya tarik wisata (selanjutnya disebut DTW) untuk menarik wisatawan pasti memiliki daya tarik, baik daya tarik berupa alam maupun masyarakat dan budayanya. Setiap destinasi wisata memiliki daya tarik yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuan atau potensi yang dimiliki. Di bawah ini adalah jenis daya tarik wisata yang biasanya ditampilkan di destinasi pariwisata: Suryadana dan Oktavia, (2015).

- a. Daya tarik wisata alam (*natural tourist Attractions*), yaitu segala bentuk daya tarik yang dimiliki oleh alam, misalnya: laut, pantai, gunung, danau, lembah, bukit, air terjun, ngarai, sungai, hutan.
- b. Daya tarik wisata buatan manusia (*man-made tourist attractions*), meliputi: daya tarik wisata budaya (*cultural tourist Attractions*), misalnya: tarian, wayang, upacara adat, lagu, upacara ritual dan daya tarik wisata yang merupakan hasil karya cipta, misalnya: bangunan seni, seni pahat, ukir, lukis.

2. *Accessibilities* (Aksesibilitas)

Accessibilitis/Aksesibilitas merupakan sarana dan prasarana yang menyebabkan wisatawan dapat berkunjung ke sebuah daya tarik wisata. Aksesibilitas adalah kemudahan untuk mencapai daya tarik wisata (lokasi atau objek wisata), meliputi ketersediaan transportasi menuju objek dan daya tarik atau kawasan wisata, kualitas jalan menuju objek /

kawasan tersebut, kemudahan pencapaian daya tarik wisata melalui kemudahan membaca rambu-rambu petunjuk atau arah menuju lokasi daya tarik wisata.

Aksesibilitas merupakan salah satu faktor penting dalam pengembangan pariwisata. Dukungan aksesibilitas yang baik akan semakin menekan waktu tempuh wisatawan menuju ke daya tarik wisata yang dituju. Hal ini sangat berpengaruh terhadap wisatawan serta penilaian/persepsi wisatawan terhadap daya tarik wisata yang dituju. Menurut Medlik, 1980 dalam Utama (2017) Aksesibilitas dimaksudkan agar wisatawan domestik dan mancanegara dapat dengan mudah dalam pencapaian tujuan ketempat wisata.

3. Amenitas (Fasilitas)

Fasilitas penunjang kegiatan pariwisata merupakan komponen penting dalam industri pariwisata. Fasilitas penunjang pariwisata merupakan salah satu produk pariwisata atau yang dikenal dengan istilah Amenities adalah segala sesuatu yang dapat dijual sebagai komoditas pariwisata. Amenities atau fasilitas utama pada daya tarik wisata menjadi prasyarat utama bagi peningkatan kunjungan wisatawan pada suatu daya tarik wisata. Terkait hal tersebut terdapat tiga jenis fasilitas yang menjadi kebutuhan dasar wisatawan yang mengunjungi daya tarik wisata yakni tempat menginap (*lodging*), makan dan minum (*food and beverage*) dan pelayanan terhadap keinginan wisatawan terkait dengan cinderamata atau souvenir (*support industries*).

4. *Ancillary Service* (Pelayanan Tambahan)

Pengembangan pariwisata khususnya daya tarik wisata selain ditentukan oleh komponen yang telah dijelaskan sebelumnya baik *Attraction*, *Accessibilities*, dan *Amenities*, tidak kalah pentingnya adalah peranan Kelembagaan (*Stakeholders*) dan sumber daya manusia dalam mengelola dan mengembangkan potensi yang dimiliki menjadi salah satu daya tarik wisata. Lembaga pengelola wisata khususnya daya tarik wisata yang ada hendaknya memiliki kompetensi untuk mengembangkan potensi wisata di daya tarik wisata, baik dari sisi peningkatan atraksi ataupun kemampuan pengembangan pasar. Menurut Medlik, 1980 dalam Utama (2017) adanya lembaga pariwisata wisatawan akan semakin sering mengunjungi dan mencari DTW apabila di daerah tersebut wisatawan dapat merasakan keamanan (*protection of tourism*) dan terlindungi.

2.1.4.1 Pengertian Atraksi Wisata

Mauludin (2017) mengutip beberapa pengertian mengenai atraksi wisata, yaitu menurut Scottish Tourist Board dalam Mahadewi, (2012), atraksi diartikan sebagai sesuatu yang permanen dalam daerah tujuan wisata. Yoeti, (2008) Atraksi ditujukan kepada pengunjung dengan tujuan utama memberikan hiburan, bersenang-senang, pendidikan, menyaksikan sesuatu yang menarik.

Yoeti (2008) menyatakan bahwa daya tarik wisata merupakan obyek atau atraksi wisata apa saja yang dapat ditawarkan kepada wisatawan agar

mereka mau berkunjung ke suatu negara atau daerah tujuan wisata tertentu. Atraksi Wisata dibedakan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Wisata Alam (*Natural Attractions*)

Kelompok ini adalah pemandangan (*landscape*), pemandangan laut (*seascape*), pantai (*beaches*), danau (*lakes*), air terjun (*waterfall*), kebun raya (*national park*), agrowisata (*agrotourism*), gunung berapi (*volcanoes*) termasuk bila dalam kelompok ini adalah fauna dan flora.

2. Membangun Atraksi (*Build Attractions*)

Termasuk dalam kelompok ini antara lain: bangunan (*buildings*) dengan arsitek yang menarik, seperti rumah adat dan yang termasuk bangunan modern seperti Opera Building (Sydney), Jam Gadang (Bukittinggi), Taman Mini Indonesia Indah (TMII).

3. Atraksi Budaya (*Cultural Attractions*)

Kelompok ini antara lain peninggalan sejarah (*historical building*), cerita-cerita rakyat (*folklore*), kesenian tradisional (*traditional dance*), museum, upacara keagamaan, festival kesenian, dan sebagainya.

4. Atraksi Sosial (*Social Attractions*)

Tata cara hidup suatu masyarakat, ragam bahasa, upacara perkawinan, potong gigi, khitanan atau turun mandi dan kegiatan sosial lainnya.

Selain itu, terdapat hal-hal menarik lainnya yang membuat wisatawan berkunjung ke suatu tempat daerah tujuan wisata Sholekhatu, (2015) diantaranya:

1. Benda-benda yang tersedia dan terdapat di alam semesta seperti iklim (matahari, kesejukan, kering, panas, dan hujan), bentuk tanah dan pemandangan (lembah, pegunungan dan air terjun), hutan belukar, flora dan fauna, pusat-pusat kesehatan (sumber air panas, sumber air mineral dan belerang).
2. Hasil ciptaan manusia, baik bersifat sejarah, kebudayaan maupun keagamaan, seperti monumen sejarah, museum, kerajinan rakyat, acara tradisional, festival kesenian dan tempat ibadah.
3. Tata cara hidup masyarakat adalah salah satu sumber terpenting untuk ditawarkan kepada wisatawan. Misalnya adat istiadat ngaben Bali, Sekaten di Yogyakarta, Penggilingan Padi di Karanganyar, dan upacara Waisak di Borobudur.

Menurut Cooper dalam Rindan,(2016) sebelum sebuah destinasi diperkenalkan dan dijual, terlebih dahulu harus mengkaji empat aspek utama yang harus dimiliki yaitu: *attraction* (atraksi), *accessibilities* (aksesibilitas), *amenity*(fasilitas), *anciliary* (fasilitas pendukung).

1. *Attraction* (Atraksi)

Atraksi merupakan produk utama dalam destinasi. Apa yang bisa dilihat dan dilakukan oleh wisatawan di destinasi tersebut. Atraksi bisa berupa keindahan dan keunikan alam, budaya masyarakat setempat, peninggalan bangunan bersejarah, serta atraksi buatan seperti sarana permainan dan hiburan. Sebuah atraksi harus mempunyai nilai diferensiasi yang tinggi..

2. *Accessibilities* (Aksesibilitas)

Aksesibilitas adalah sarana dan infrastruktur untuk menuju destinasi. Akses jalan raya, ketersediaan sarana transportasi dan rambu-rambu petunjuk jalan merupakan aspek penting bagi seluruh destinasi. Bagi *individual tourist*, transportasi umum sangat penting karena kebanyakan mereka mengatur perjalanannya sendiri tanpa *travel agent*, sehingga sangat bergantung kepada sarana dan fasilitas publik.

3. *Amenity* (Fasilitas)

Menurut Sunaryo (2013) amenitas merupakan fasilitas dasar seperti jalan raya transportasi, akomodasi dan pusat informasi pariwisata yang berfungsi agar wisatawan yang berkunjung merasakan kenyamanan. Tetapi menurut Sugiama (2011) amenitas adalah segala fasilitas pendukung yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan saat melakukan kegiatan wisata di suatu destinasi wisata seperti sarana akomodasi, penyedia makanan dan minuman, tempat hiburan dan perbelanjaan.

4. *Ancilliary* (Jasa Pendukung)

Sugiama (2011) menyatakan bahwa jasa pendukung adalah mencakup keberadaan dari berbagai organisasi yang memfasilitasi dan mendorong pengembangan serta pemasaran dari suatu destinasi wisata. Organisasi yang terkait dalam hal ini adalah pihak pemerintah dan asosiasi kepariwisataan.

Teori Komponen Daya Tarik Pariwisata menurut Cooper dalam Wanda, (2018) yang menjelaskan bahwa dalam memenuhi segala kebutuhan pelayanan suatu daerah tujuan pariwisata harus didukung oleh empat komponen yang utama dalam pariwisata atau dikenal dengan “4A”, jika keempat komponen tersebut yaitu Atraksi (*Attraction*), Aksesibilitas (*Accesibilities*), Amenitas (*Amenities*) dan *Ancillary Services*.

1. Atraksi

Komponen atraksi ini merupakan komponen yang signifikan yang mana maksud dari komponen ini adalah bagaimana suatu pariwisata memiliki keunikan tersendiri yang akan menarik wisatawan untuk berkunjung ke suatu daya tarik wisata tersebut. Suatu daerah bisa menjadi sebuah atraksi wisata hal tersebut akan menjadi modal atau sebuah sumber kepariwisataan. Terdapat tiga modal kepariwisataan yang menarik wisatawan untuk berkunjung ke suatu destinasi wisata yaitu (1) Natural Resources seperti bentang alam yang indah atau pariwisata alam seperti air terjun, pantai, pegunungan, hutan dan lain-lain (2) Atraksi Wisata Budaya masyarakat (3) Atraksi buatan manusia seperti tarian kontemporer, karya seni dan lain-lain.

2. Aksesibilitas

Maksud dari aksesibilitas adalah segala hal yang menyangkut masalah akses dalam menjangkau daerah wisata tersebut. Segala macam transportasi menjadi akses penting dalam pariwisata. Tidak hanya itu, di sisi lainnya akses ini maksud dengan tranferabilitas yaitu

kemudahan untuk bergerak dari daerah yang satu ke daerah yang lain. Ketika suatu daerah masih minim akan ketersediaan aksesibilitas yang baik seperti bandara, pelabuhan, stasiun dan jalan raya, maka akan sulit untuk para wisatawan menjangkau daerah wisata tersebut. Jika suatu daerah tersebut sudah memiliki potensi pariwisata, maka harus disediakan aksesibilitas yang sudah memadai sehingga daerah tersebut akan mudah dikunjungi oleh wisatawan.

3. Amenitas atau Fasilitas

Maksud dari amenitas merupakan segala macam sarana dan prasarana yang diperlukan oleh wisatawan selama berada di suatu daerah tujuan wisata. Sarana dalam hal ini yang dimaksud adalah tempat penginapan, rumah makan, tempat ibadah, agen perjalanan. Prasarana lain yang dibutuhkan seperti sarana air bersih, tenaga listrik, tempat pembuangan sampah, koneksi internet, teknologi telekomunikasi dan lain-lain. Mengingat hubungan antar sarana dan prasarana, terlihat jelas bahwa pembangunan prasarana pada umumnya harus mendahului sarana. Dimana prasarana itu sendiri merupakan syarat dari sarana, sebaliknya sebuah sarana dapat menciptakan perbaikan prasarana di suatu daerah pariwisata.

4. *Ancillary Service* (Pelayanan Tambahan)

Yaitu organisasi kepariwisataan yang dibutuhkan untuk pelayanan wisatawan seperti *Destination Marketing Management Organization*, *conventional and Visitor Bureau*. Pelayanan tambahan ini harus

disediakan oleh pemerintah daerah dari suatu daerah tujuan wisata baik untuk wisatawan maupun untuk pelaku pariwisata. Pelayanan tersebut berupa pemasaran, pembangunan secara fisik (jalan raya, rel kereta, listrik dan lain sebagainya) serta dapat mengkoordinir dengan baik segala macam aktivitas dan segala peraturan perundang-undangan pada daya tarik wisata.

2.1.5 Minat Berkunjung

Kata minat berasal dari bahasa Inggris yaitu interest, yang memiliki makna dorongan untuk bertingkah laku secara terarah terhadap objek kegiatan atau pengalaman tertentu, sehingga minat kunjung kembali menurut Nuraeni 2014 dalam Suryani (2018) adalah dorongan seseorang untuk melakukan kegiatan berkunjung kembali ke tujuan yang pernah didatangi. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat kunjung kembali yaitu:

- a. Kualitas Pelayanan: kesan kualitas pelayanan yang diterima oleh wisatawan akan mempengaruhi perilaku wisatawan yang datang. Semakin memuaskan kualitas pelayanan yang diberikan oleh penyedia jasa, maka semakin besar minat kunjung kembali.
- b. Citra Destinasi: penghargaan yang diperoleh daya tarik wisata karena keunggulan-keunggulan yang dimiliki daya tarik wisata dapat mempengaruhi minat kunjung kembali. Semakin baik citra destinasi maka semakin besar minat kunjung ulang.

- c. Daya Tarik Wisata: hal-hal yang menarik wisatawan untuk berkunjung ke suatu daya tarik wisata mempengaruhi minat wisatawan untuk berkunjung kembali. Semakin bagus daya tarik suatu daya tarik wisata, maka semakin besar minat kunjung kembali.
- d. Promosi: berfungsi untuk menciptakan image atau kesan tentang apa yang diiklankan. Semakin bagus promosi yang dilakukan maka akan menarik wisatawan untuk berkunjung kembali.

Menurut Rahayu (2015) Daya tarik wisata, aksesibilitas, dan fasilitas berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat wisatawan berkunjung kembali. Menurut Suryani 2018 promosi dan kualitas pelayanan secara bersama-sama berpengaruh terhadap minat kunjung kembali.

Teori minat berkunjung dalam hal ini dianalogikan seperti minat beli terhadap suatu produk. Menurut Setyo Putra dalam Aviolitasona (2017) minat merupakan dorongan untuk memotivasi seseorang melakukan tindakan.

Sedangkan menurut Asdi dalam Hernita dkk (2019) minat berkunjung adalah rasa ingin seseorang untuk berkunjung ke suatu objek wisata.

Minat berkunjung pada dasarnya adalah perasaan ingin mengunjungi suatu tempat yang menarik untuk dikunjungi. Kotler dan Keller (2014), menambahkan bahwa minat berkunjung merupakan tindakan konsumen

dalam memilih atau memutuskan berkunjung pada suatu objek wisata berdasarkan pengalaman dalam berwisata.

Menurut Ferdinand dalam Sari dan Edriana Pangestuti (2018) minat berkunjung memiliki tahapan-tahapan psikologi. Dimana tahapan tersebut, kemudian dijadikan sebagai tolak ukur atau indikator terjadinya proses minat beli pada individu. Adapun indikator-indikator sebagai berikut:

1. Minat transaksional yaitu keinginan individu atau organisasi dalam membeli barang atau jasa.
2. Minat preferensial ialah perilaku dimana individu atau organisasi menjadikan suatu produk sebagai preferensi utama.
3. Minat eksploratif yakni perilaku seseorang yang selalu mencari informasi terkait barang atau jasa yang diminati.

2.1.6 Wisatawan

Menurut Suryadana (2013) seseorang bisa dikatakan wisatawan, jika dia melakukan perjalanan dengan mengunjungi tempat-tempat tertentu dengan tujuan berlibur, berbisnis, berolahraga, dan bahkan menuntut ilmu. Berbanding lurus dengan pernyataan sebelumnya, Yoeti (2006) mendefinisikan wisatawan sebagai siapapun yang melakukan perjalanan ke destinasi yang bukan merupakan tempat tinggalnya untuk sementara waktu dengan alasan apapun tanpa memiliki jabatan *Domestic tourist* atau pekerjaan di tempat yang ia kunjungi.

Syam (2010) mengklarifikasikan jenis-jenis wisatawan dari ruang lingkup dimana perjalanan wisata dilakukan, sebagai *foreign tourist*,

foreign domestictourist, dan *domestic tourist*. *Foreign tourist* diartikan sebagai orang asing yang melakukan perjalanan wisata di negara bukan tempat tinggal maupun asalnya. Sedangkan *foreign domestic tourist* didefenisikan sebagai orang asing yang tinggal di suatu negara bukan tempat asalnya, dan melakukan perjalanan wisata di daerah tempat dia tinggal. dijelaskan sebagai seseorang yang melakukan perjalanan wisata hanya dalam batas wilayah negaranya sendiri.

2.1.7 Banto Royo

Jika disesuaikan dengan asal kata Agam yang merujuk pada bahasa Ibrani “Agam” memiliki maksud danau, kolam, atau rawa-rawa. Tepatnya di Jalan Kaluang Tapi, Koto Tengah, Kecamatan Tilatang Kamang, Agam, Sumatera Barat ada sebuah tempat wisata rawa yang bernama Banto Royo. Taman Rekreasi Air ini menyuguhkan panorama alam yang bisa menyejukan mata membuat pikiran serasa lebih tenang. Suasana yang sejuk dan adem yang ditawarkan Banto Royo membuat tempat ini cocok untuk didatangi bersama orang-orang terdekat seperti keluarga, sahabat atau pasangan. Banto Royo berdiri pada tanggal 28 Oktober 2018, pendiri atau pengagas Banto Royo ini adalah seorang tokoh Nasional bernama Andi Sahrandi yang berasal dari Kapau. Banto Royo berada di lahan seluas 6,2 hektar dengan didominasi oleh perairan atau rawa. Rawa yang ditampilkan di Banto Royo bukan seperti rawa pada umumnya lokasi ini sudah disulap sedemikian rupa. Kombinasi tempat wisata yang menggabungkan antara daratan dan perairan ini ternyata mampu

menciptakan suasana asri serta sejuk di Banto Royo. Tak hanya itu saja, disini juga akan turut dimanjakan dengan pemandangan hamparan persawahan serta jejeran perbukitan. Fasilitas pendukung yang disediakan Banto Royo adalah saung-saung kecil, dimana saung tersebut bisa digunakan oleh para wisatawan sebagai tempat untuk beristirahat sambil menikmati suasana alam sekitar. Selain itu untuk para wisatawan yang ingin melaksanakan ibadah shalat lima waktu juga sudah disediakan mushola. Sedangkan untuk fasilitas umum lainnya standar objek wisata yaitu seperti area parkir kendaraan serta toilet. Wahana yang ada di Banto Royo yaitu Flying fox, perahu air sampan/kano, outbound, playground, spot foto, mini waterboom, trestle walk, earthquake walk, tarzan swing, dan lain-lain.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan hal yang baru untuk penelitian sebelumnya.

Tabel 2.1 : Penelitian Terdahulu

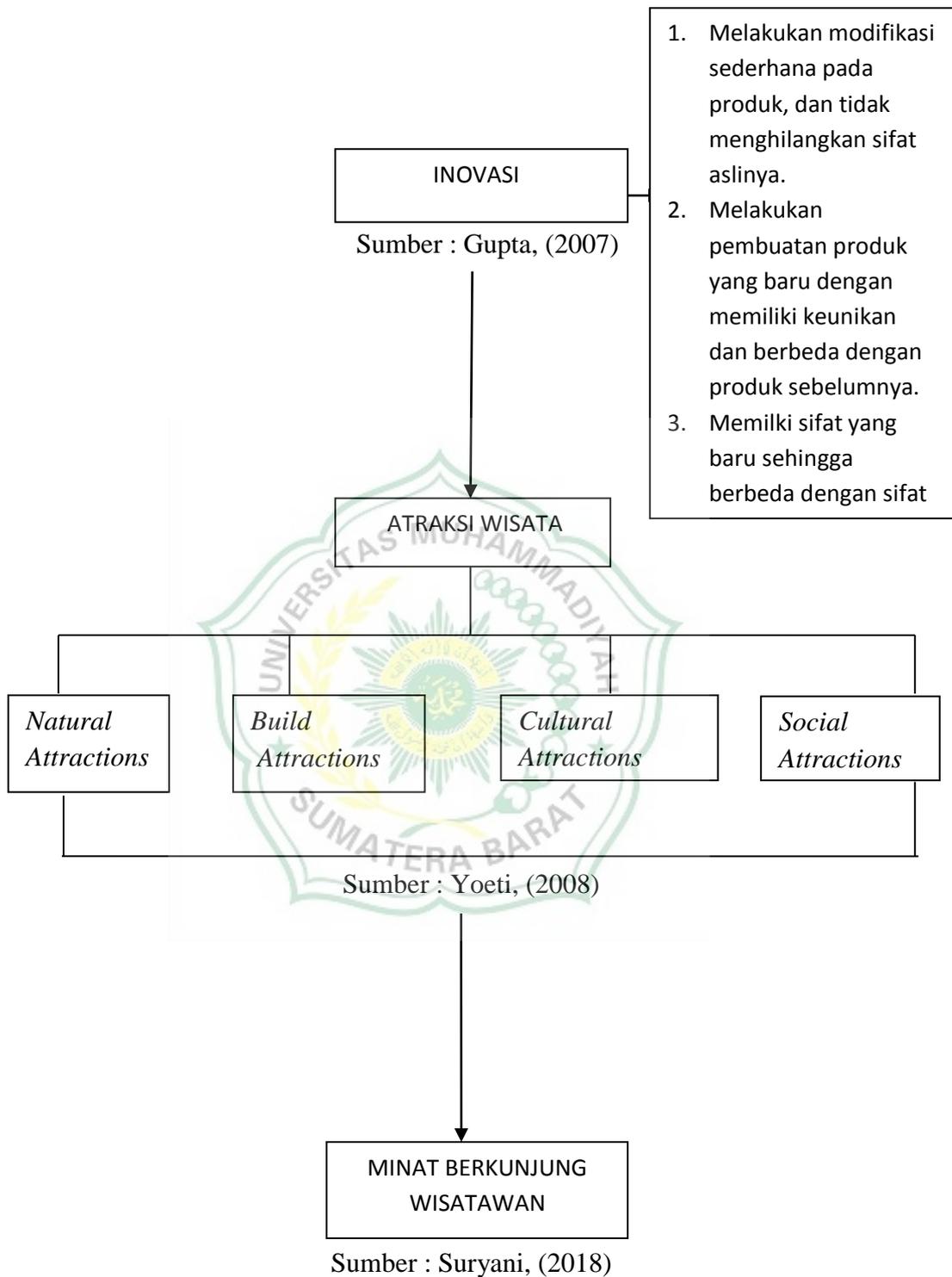
No	Nama dan Tahun Penelitian	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	Sulastri,Rapini, Naning Kristiyana (2015)	Analisis pengaruh daya tarik, kualitas pelayanan terhadap minat berkunjung ulang pengunjung yang berkunjung di Mojosemi forest park kabupaten Magetan dengan kepuasan pengunjung	Metode kualitatif analisis linier berganda	Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa adanya pengaruh daya tarik terhadap minat berkunjung ulang pengunjung di

		sebagai variabel intervening.		Mojosemi forest park di Magetan yang sakan melakukan kunjungan kembali dan bersifat positif.
2	Sofhaturromah Ningsih (2018)	Strategi inovasi produk dalam upaya meningkatkan kunjungan wisatawan di objek wisata Sanggaluri Purbalingga	Metode kualitatif deskriptif	Upaya strategi inovasi produk dalam meningkatkan kunjungan wisatawan di objek wisata sanggaluri purbalingga ada 3 strategi yaitu penambahan komponen baru/wahana baru, pengenalan proses baru dan membuka pasar baru.
3	Ratna Ikawati (2015)	Pengaruh atraksi wisata, fasilitas, dan sumber daya manusia terhadap kepuasan pengunjung di Taman Pintar Yogyakarta.	Metode kuantitatif dengan analisis regresi linier berganda	Dari analisis regresi diperoleh hasil bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan atraksi wisata terhadap kepuasan pengunjung di Taman Pintar.
4	Stevianus (2012)	Pengaruh atraksi wisata, fasilitas, dan kualitas pelayanan terhadap kepuasan	Metode Kuantitatif, Analisis Regresi Linear	Atraksi wisata, Fasilitas, dan Kualitas Pengunjung

		pengunjung di Taman Margasatwa Rangunan Jakarta.	Sederhana	berpengaruh positif terhadap kepuasan pengunjung.
5	Resha Febriyantika Yussita (2013)	Pengaruh atraksi wisata terhadap motivasi berkunjung wisatawan di kawasan wisata Alam Telaga Remis Kabupaten Kuningan.	Deskriptif dan verifikatif dengan pendekatan kuantitatif teknik analisis regresi linier sederhana.	Atraksi wisata berpengaruh positif terhadap motivasi berkunjung wisatawan.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan pada landasan teori atau boleh dikatakan oleh peneliti merupakan ringkasan dari landasan teori yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti.



Gambar : 2.2 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2018) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna. Metodologi penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau objek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Sugiyono (2016) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok atau suatu kejadian. Dalam penelitian kualitatif manusia merupakan instrumen penelitian dari

hasil penulisannya berupa kata-kata atau pernyataan yang sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Penelitian kualitatif ini peneliti harus memiliki kemampuan komunikasi dalam wawancara yang baik dan wawasan yang luas dalam lingkungan sosial yang terjadi dan berkembang. Jika peneliti kurang menguasai metode kualitatif maka peneliti akan sulit dalam komunikasi khususnya interaksi sosial. Pendekatan kualitatif ini peneliti harus mengeksplor dari kasus yang akan diteliti dari waktu wawancara, pengumpulan data lainnya dalam menyelidiki kasus atau fenomena dari sumber-sumber informan untuk menjelaskan mengapa dan bagaimana permasalahan ini terjadi.

3.2 Settingan Tindakan

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Objek wisata Taman Bermain Banto Royo yang terletak di Jl. Kaluang Tapi, Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam, Sumatera Barat.

2. Waktu Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dibutuhkan penelitian dalam jangka waktu 6 bulan yaitu dari bulan April s.d Agustus 2022.

3.3 Objek Penelitian

Menurut Husein Umar (2013) objek penelitian adalah sebagai berikut:

“Objek penelitian menjelaskan tentang apa dan atau siapa yang menjadi objek penelitian. Juga dimana dan kapan penelitian dilakukan, bisa juga ditambahkan hal-hal lain juga dianggap perlu.

Menurut Supriati (2015) pengertian objek penelitian adalah “ variabel yang diteliti oleh peneliti ditempat penelitian yang dilakukan.” Menurut Sugiyono (2018) onjek penelitian merupakan suatu penelitian seseorang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa objek penelitian adalah suatu gambaran sasaran ilmiah yang akan dijelaskan untuk mendapatkan informasi dan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.4 Informan

Dalam penelitian kualitatif, hal yang menjadi bahan pertimbangan utama saat pengumpulan data adalah pemilihan informan. Pengertian informan adalah orang yang dianggap mengetahui dengan baik terhadap masalah yang diteliti dan bersedia untuk memberikan informasi kepada peneliti.

Menurut Moleong (2015) Informan penelitian adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian dan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan di teliti.

Informan dalam penelitian ini berasal dari wawancara langsung yang disebut narasumber. Dalam penelitian ini menentukan informan dengan menggunakan teknik purposive, yaitu dipilih dengan pertimbangan dan tujuan tertentu, yang benar-benar menguasai suatu objek yang peneliti teliti.

Menurut Sugiyono, (2012) Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia adalah seorang pengusaha sehingga memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti.

Informan dalam penelitian ini adalah Pengelola objek wisata Taman Bermain Banto Royo, para karyawan dan staff yang bekerja di Taman Bermain Banto Royo, dan wisatawan yang berkunjung ke Taman Bermain Banto Royo. Peneliti memilih para informan tersebut karena untuk mengumpulkan suatu data yang benar-benar real atau nyata dengan mewawancarai informan tersebut yang dianggap mengetahui atau menguasai daerah objek wisata Taman Bermain Banto Royo. Sehingga peneliti bisa mempermudah untuk mengolah data dan menentukan strategi inovasi atraksi wisata apa yang bisa dikembangkan untuk meningkatkan minat kunjungan berwisata ke Taman Bermain Banto Royo, dan juga untuk mempermudah penelitian itu sendiri.

Tabel Informan
Tabel 3.1

No	Nama	Jabatan
1.	Zul Adri Aranta (40 tahun)	Manager Taman Bermain Banto Royo
2.	Bapak Irwan Wiji Sakson (52 tahun)	Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo
3.	Bang Nongrefa (27 tahun)	Art Taman Bermain Banto Royo
4.	Kak Delfia (40 tahun)	HRD Taman Bermain Banto Royo
5.	Bang Geri (23 tahun)	Wisatawan Taman Bermain Banto Royo
6.	Kak Ira Hariyanti (23 tahun)	Wisatawan Taman Bermain Banto Royo

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari beberapa informan yang ada di Taman Bermain Banto Royo. Masing-masing informan menurut peneliti telah mewakili terhadap fokus penelitian. Peneliti mendapatkan informan dari lingkungan dan hasil pencarian peneliti yang dibantu oleh para karyawan dan staff yang bekerja di Taman Bermain Banto Royo.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Riduwan (2010), Teknik pengumpulan data ialah metode pengumpulan data yaitu teknik cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Sedangkan menurut Sugiyono (2013), arti teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data.

Sugiyono (2005) juga menjelaskan bahwa “dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dilakukan pada natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik penelitian, diantaranya :

a. Observasi

Menurut Widoyoko (2014) observasi merupakan “ pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Menurut Sugiyono (2014) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”.

Berdasarkan penjelasan para ahli, maka data disimpulkan bahwa observasi adalah penelitian dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dari berbagai proses biologis secara langsung maupun tidak langsung yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Tujuan digunakannya observasi untuk metode penelitian diantaranya, untuk mengetahui strategi inovasi atraksi wisata apa yang akan dikembangkan untuk meningkatkan minat pengunjung.

Peneliti menggunakan observasi non partisipan karena dalam penelitian ini peneliti tidak ikut andil dalam segala macam kegiatan yang dilakukan *observe*. Penggunaan observasi sistematis bertujuan agar observasi yang akan dilakukan oleh peneliti terstruktur, tidak keluar dari alur penelitian. Observasi digunakan untuk mengetahui strategi inovasi produk wisata apa yang akan dikembangkan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan.

b. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2019), wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Esterberg dalam Sugiyono (2019), mengemukakan beberapa macam wawancara, yaitu : wawancara terstruktur, wawancara semi terstruktur , dan tidak terstruktur.

Sugiyono (2019) mengemukakan wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data, bila

peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Oleh karena itu dalam melakukan wawancara, pengumpul data telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan – pertanyaan tertulis yang alternative jawabannya pun telah disiapkan. Dengan wawancara terstruktur ini setiap responden diberi pertanyaan yang sama, dan pengumpul data mencatatnya.

Sugiyono (2019) wawancara semi terstruktur, jenis wawancara ini termasuk dalam kategori *in- depth interview*, di mana pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, di mana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

Wawancara tak berstruktur, menurut Sugiyono (2019) adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan, namun untuk mendapatkan informasi yang lebih dalam tentang responden, maka peneliti dapat juga menggunakan wawancara tidak terstruktur.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur agar lebih mudah dalam melakukan analisa data. Penulis melakukan wawancara kepada pengelola Taman Bermain Banto Royo, karyawan dan staff, para pedagang yang berjualan di area

Taman Bermain Banto Royo, dan kepada para wisatawan yang berkunjung. Karena dalam penelitian kualitatif tidak ada patokan baku dalam melakukan wawancara dan jumlah responden akan berubah seiring jalannya penelitian.

c. Pengumpulan data dengan dokumentasi

Sugiyono (2019) mengemukakan dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, dan sketsa. Dokumen berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, dan film. Dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengambil dokumen berbentuk gambar melalui website, narasumber, dokumentasi data terlampir.

3.6 Instrumen Penelitian

Melakukan suatu penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasa dinamakan instrumen penelitian. Menurut Sugiyono (2019) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen penelitian dengan melakukan wawancara, observasi dengan menggunakan kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

Tabel : 3.2
Kisi-kisi instrumen

Indikator	Variabel	Sub Indikator
Atraksi Wisata	<ul style="list-style-type: none"> • Atraksi Alam (<i>Natural Attractions</i>) • Membangun Atraksi (<i>Build Attractions</i>) • Atraksi Budaya (<i>Cultural Attraction</i>) • Atraksi Sosial (<i>Social Attractions</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pemandangan ➤ Flora dan fauna ➤ Bangunan (buildings) dengan arsitek yang menarik ➤ Peninggalan sejarah (historical buildings) ➤ Kesenian tradisional (traditional dance) ➤ Festival kesenian ➤ Tata cara hidup suatu masyarakat ➤ Kegiatan sosial

Sumber : Yoeti, (2008)

3.7 Analisis Data

Menurut Stainback (2015) analisis data merupakan hal yang kritis dalam penelitian kualitatif sehingga hipotesis dapat dikembangkan dan dievaluasi.

Terdapat 3 aktifitas dalam analisis data, yaitu yang pertama reduksi data. Reduksi data adalah proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting untuk dicari tema dan polanya, sehingga data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Yang kedua penyajian data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sebagainya. Penyajian data bertujuan untuk mempermudah memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

Ketiga penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk memperoleh temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada dimana temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga sesudah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Data yang berasal dari hasil wawancara, catatan langsung di lapangan dan dokumen serta kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas.

Dalam penelitian kualitatif analisis data dilakukan semenjak sebelum memasuki lapangan. Namun dalam penelitian kualitatif analisis data ini difokuskan selama proses di lapangan bersama dengan pengumpulan data.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Taman Bermain Banto Royo



Gambar 4. 1 : Logo objek wisata Taman Bermain Banto Royo

Objek wisata Taman Bermain Banto Royo didirikan berdasarkan cikal bakal pendirian Masjid Nurul Ittihad yang terletak di Jorong Kaluang Tapi. Dari awal masjid ini didirikan masjid memiliki dua lantai. Lantai dua jarang digunakan oleh masyarakat untuk sholat dikarenakan lantai nya sangat luas. Oleh karena itu, lantai dua pada masjid dapat digunakan sebagai tempat yang bermanfaat bagi masyarakat maupun orang-orang yang membutuhkannya. Kemudian setelah dilakukan renovasi pada lantai dua dijadikan sebagai tempat les bahasa Inggris untuk anak-anak panti asuhan.

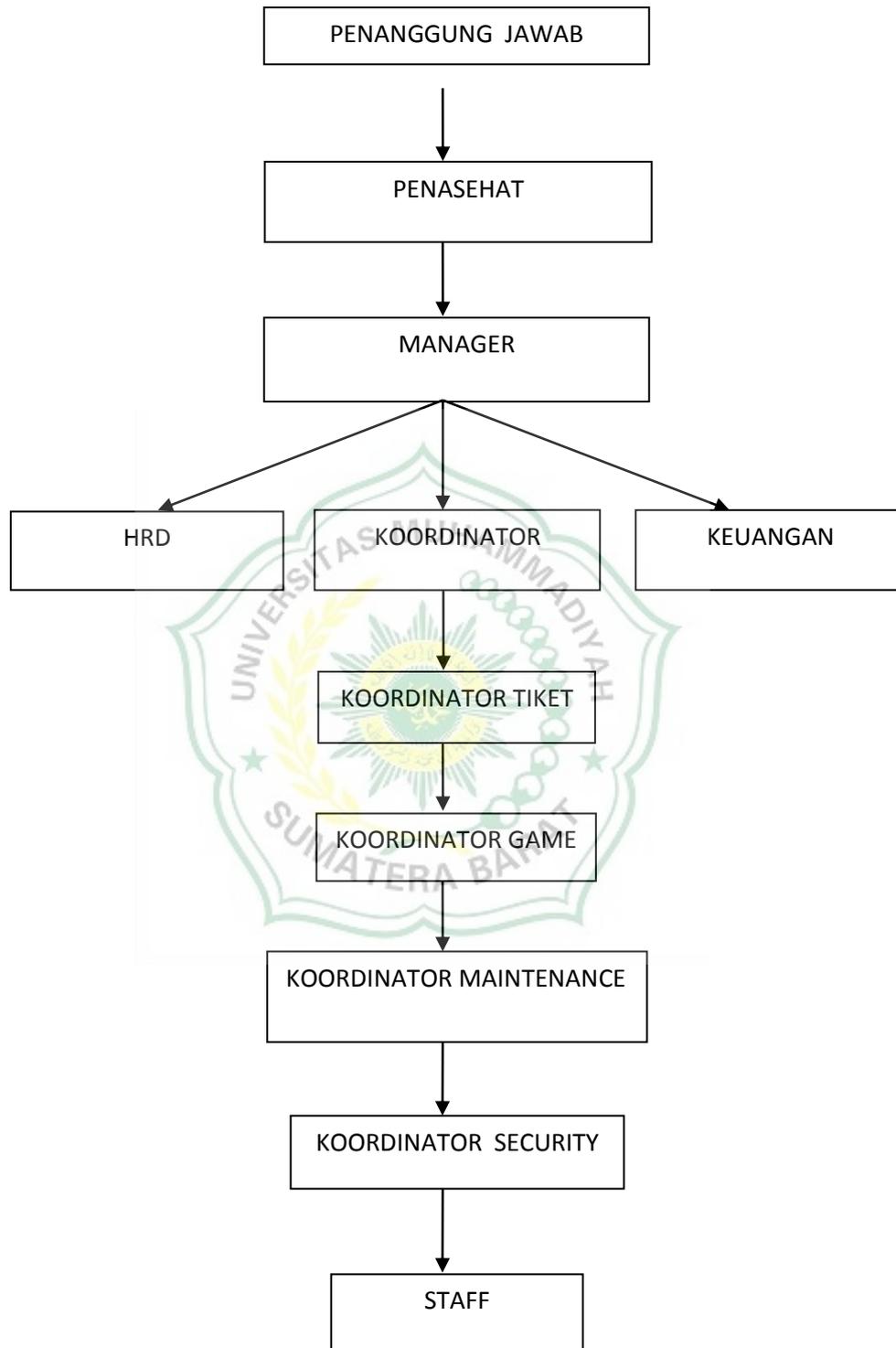
Masyarakat setempat melakukan musyawarah mengenai tentang hal pembiayaan untuk les anak-anak tersebut dan jika biaya dari les ini diminta kepada masyarakat setempat maka hal itu akan memberatkan. Setelah dilakukannya musyawarah, terdapat lahan yang tidak jauh letaknya dari masjid tersebut dan membangun objek wisata yang hasil redistribusi objek wisata tersebut dapat digunakan untuk membantu pembelajaran anak-anak

tersebut sekaligus dapat membantu biaya pembangunan Masjid Nurul Ittihad. Hal inilah yang menjadikan alasan pendirian dari objek wisata Banto Royo. Pada 28 Oktober 2018 Banto Royo diresmikan dan sampai sekarang.

Di lansir dari info publik tanggal 28 Oktober 2018, objek wisata alam modern ini terletak di Jorong Kaluang Tapi, Nagari Koto Tangah, Kecamatan Tilatang Kamang. Di Jorong Kaluang Tapi tersebut, terdapat lahan rawa yang tak terurus. Hal inilah yang dilihat oleh Andi Syahrani, pahlawan bagi masyarakat Jorong Kaluang Tapi. Melihat potensi daerah Jorong Kaluang Tapi, beliau ingin mengajak masyarakat untuk membangun lahan tersebut sebagai sebuah objek wisata. Objek wisata ini nantinya akan digunakan sebagai dana operasional Masjid Nurul Ijtihad dan juga untuk kemaslahatan masyarakat.



4.1.1 Struktur Organisasi Objek wisata Banto Royo



Gambar 4.2 : Sumber Taman Bermain Banto Royo, (2022)

4.2 Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini digunakan oleh peneliti untuk menjawab permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti untuk mencapai tujuan penelitian mengenai Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo. Hasil penelitian ini membahas tentang deskriptif penelitian yang dilakukan di objek wisata Taman Bermain Banto Royo yang mana melibatkan berbagai responden, yaitu Manager, HRD, Bagian keuangan, berbagai koordinator, staff dan wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Taman Bermain Banto Royo. Hasil penelitian ini akan dirincikan melalui hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Sehingga diperoleh hasil wawancara sebagai berikut :

1) Atraksi Alam (*Natural Attractions*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di objek wisata Taman Bermain Banto Royo terdapat *natural attractions* atau atraksi alam yaitu berupa pemandangan alam yang indah, bebatuan, pepohonan, genangan air yang mengelilingi kawasan Banto Royo, perbukitan dan lain sebagainya.

2) Membangun Atraksi (*Build Attractions*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di objek wisata Taman Bermain Banto Royo terdapat *Build Attractions* yaitu berupa instalasi art, gerbang, gerobak kayu, lesung, pedati yang merujuk pada budaya minangkabau.

3) Atraksi Budaya (*Cultural Attractions*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di objek wisata Taman Bermain Banto Royo terdapat *Cultural Attractions* yaitu berupa Goa sebagai peninggalan sejarah.

4) Atraksi Sosial (*Social Attractions*)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di objek wisata Taman Bermain Banto Royo kurangnya atraksi sosial di lingkup objek wisata ini.

4.2.1 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara peneliti terhadap enam orang informan yang terdiri dari Manager, karyawan dan staff, dan wisatawan yang berkunjung ke objek Wisata Taman Bermain Banto Royo maka peneliti menemukan data berikut:

a. Hasil wawancara dengan Manager, karyawan dan staff objek wisata Taman Bermain Banto Royo.

1. Daya tarik atau potensi apa yang dimiliki oleh objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun yaitu Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Yang menjadi daya tarik dari objek wisata ini adalah pemandangan alamnya yang indah dan asri, yang dominan dengan warna kehijauan”.

- **Informan 2** adalah Bapak Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Yaitu pemandangan alam yang indah, udara yang sejuk, dikelilingi dengan perbukitan, adanya danau atau genangan air yang dahulunya adalah sebuah rawa-rawa yang kini menjadi suatu daya tarik wisata. adanya banyak ikan yang ada di danau membuat perasaan kita tenang melihatnya”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Di objek wisata ini yang menjadi daya tarik yaitu pemandangan alamnya yang indah. Di objek wisata ini kita bisa merasakan pemandangan alam yang berbeda yaitu ketika kita mengunjunginya di waktu pagi suasananya berembun, ketika siang jika tidak terjadi hujan maka akan melihat langit yang berwarna biru cerah dan pemandangan sekitar objek wisata ini terlihat jelas, pada sore hari bisa menyaksikan matahari terbenam”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Daya tarik objek wisata ini adalah pemandangan alam yang indah, udara yang sejuk, banyaknya pepohonan membuat suasana lebih tenang”.

2. Apa yang menjadi keunikan dari daya tarik alam yang ditawarkan oleh objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Andri Aranta yang berusia 40 tahun yaitu manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
“ Keunikannya adalah terdapatnya banyak bebatuan besar di kawasan objek wisata ini, yang menambah keindahan objek wisata ini”.
- **Informan 2** adalah Bapak Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
“ Keunikannya terdapat pada banyaknya bebatuan di objek wisata ini, bebatuan tersebut adalah batu gamping, sejarahnya adalah karena zaman dahulu nagari Kamang adalah bekas danau purba, danau yang terbenam ribuan tahun yang lalu. Batu gamping tersebut bisa diolah menjadi pupuk bagi tanaman yaitu dolomite, kapur. Adanya danau yang yang bisa dikelilingi menggunakan jembatan kayu, di tengah danau tersebut ada sebuah daratan yang menyerupai sebuah pulau”.
- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
“ Yaitu adanya bebatuan-bebatuan besar yang mendominasi kawasan belakang objek wisata ini, yang menjadikan objek wisata ini mempunyai daya tarik tersendiri, dan adanya danau yang bisa dikelilingi menggunakan jembatan kayu.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Keunikan itu terdapat pada batu-batu besar yang bernama batu gamping, batu yang berdiri kokoh seolah seperti dinding yang mengelilingi kawasan belakang objek wisata ini, dan juga adanya danau yang bisa dikelilingi menggunakan perantara jembatan.

3. Apa saja jenis flora (tumbuhan) di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun yaitu Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Yaitu di objek wisata ini terdapat berbagai macam jenis bunga angrek”.

- **Informan 2** adalah Bapak Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Di objek wisata ini adanya berbagai jenis dan beragam varian warna bunga angrek yang menjadi daya tarik tersendiri, bagi para wisatawan yang melihatnya”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Jenis flora yang dominan disini adalah bunga angrek yang memiliki beragam warna yang menjadi sebuah daya tarik di objek wisata ini”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Di sini terdapat berbagai jenis bunga anggrek yang juga memiliki ragam warna”.

4. Apakah kendala dari proses pengembangan atraksi di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yaitu berusia 40 tahun yaitu Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Kendalanya dalam masalah biaya, karena menurunnya tingkat kunjungan ke objek wisata ini sejak adanya pandemi covid- 19 jadi pemasukan objek pun berkurang”.

- **Informan 2** adalah Bapak Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Yaitu masalah biaya, namun saat ini sudah mulai adanya pergerakan untuk mengembangkan objek wisata ini dari memanfaatkan bahan yang ada”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Masalah biaya, namun pada saat ini telah dilakukan beberapa proses pengembangan yang memanfaatkan bahan yang ada, dan juga yang memanfaatkan bahan yang berasal dari alam”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Kendalanya saat ini adalah masalah biaya untuk pengembangan atraksi tersebut”.

5. Bagaimana dengan daya tarik bangunan yang ada di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun yaitu Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Daya tariknya yaitu bangunan disini memiliki unsur kesenian adat budaya minangkabau”.

- **Informan 2** adalah Bapak Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo Mengatakan bahwa :

“ Unsur kebudayaan adat Minangkabau menjadi salah satu ciri khas dari bangunan yang ada di objek wisata ini. Dan juga di objek wisata ini unsur seni terhadap bangunan itu selalu diterapkan “.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Yaitu bangunan yang memiliki unsur kesenian adat budaya Minangkabau, kebetulan juga saya yang mendesain bangunan-bangunan pendukung yang ada di objek wisata ini, saya menerapkan unsur adat Minangkabau karena saya ingin menunjukkan bahwa objek wisata ini masih kental dengan adat budaya minang dan memperkenalkan adat budaya minang ke khalayak ramai. Dan juga

disini setiap bangunan yang ada diberi sentuhan seni agar memiliki daya tarik tersendiri”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan Bahwa :
 “ Bangunan yang berunsurkan adat budaya Minangkabau dan dipadukan dengan budaya modern”.

6. Apakah inovasi baru yang telah dilakukan pada objek wisata ini dalam segi bangunan ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun yaitu Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
 “ *Yaitu adanya pembuatan gerbang pintu masuk jembatan panjang yang berunsurkan budaya Minangkabau”.*
- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
 “ *Yaitu baru-baru ini pembuatan gerbang pintu masuk jembatan panjang yang berunsurkan budaya Minangkabau, yaitu atapnya yang menyerupai atap rumah adat Minangkabau. Selain itu sekarang juga ada proses pembuatan cafe di bagian belakang kawasan objek wisata ini dengan memanfaatkan bahan dari alam, dan juga ada proses pembuatan jembatan penghubung menuju pulau”.*
- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Yaitu pembuatan gerbang pintu masuk jembatan panjang yang berunsurkan budaya Minangkabau, kekhasan daerah harus dilibatkan dalam suatu objek wisata ini agar budaya tersebut tidak hilang. Dan sekarang juga ada proses pembuatan cafe yang memanfaatkan bahan-bahan dari alam yaitu berupa kayu yang didesain menjadi kursi dan meja dan yang lainnya yang diberi sentuhan seni yang menarik”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Baru- baru ini yaitu pembuatan gerbang pintu masuk jembatan panjang yang berunsurkan adat budaya minangkabau”.

7. Apa kelebihan yang dimiliki dari objek wisata ini dalam segi bangunan?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun yaitu Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Bangunan disini ada yang memanfaatkan bahan yang langsung di ambil dari alam dan desain menjadi sebuah karya seni yang menarik”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Bangunan yang bahan dasarnya dari alam di olah dan dijadikan suatu karya yang menarik dan bernilai seni seperti jembatan panjang yang berbahan dasar kayu, meja dan kursi yang berbahan dasar kayu yang didesain menjadi lebih unik”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Bangunan disini ada yang berbahan dasar kayu yang berasal dari semak-semak, kayu yang tidak bermanfaat lalu dirubah menjadi sesuatu karya yang memilki nilai seni yang tinggi seperti bangunan yang menyerupai rumah bergonjong yang dimanfaatkan oleh wisatawan untuk tempat berselfie”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ bangunan disini memilki nilai seni yang tinggi, di desain semenarik mungkin untuk dijadikan sebagai salah satu daya tarik dari objek wisata ini”.

8. Apakah ada penampilan kesenian ditampilkan di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ini ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Kalau untuk penampilan kesenian yang ditampilkan di objek wisata ini yaitu ketika ada group tari atau sanggar yang memakai fasilitas objek wisata ini untuk menampilkan pertunjukannya. Namun kalau penampilan kesenian yang langsung dikelola objek wisata ini belum ada”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Ada penampilan kesenian dari sanggar tari Syofyani yang berasal dari Bukittinggi, akan tetapi penampilannya ketika waktu tertentu. Akan tetapi penampilan kesenian yang dikelola langsung oleh pihak objek wisata belum ada”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Penampilan kesenian yang ditampilkan di objek wisata ini biasanya penampilan kesenian dari sanggar tari syofyani yang berasal dari Bukittinggi tetapi penampilannya tidak dalam waktu yang ditentukan. Namun penampilan kesenian yang dikelola langsung oleh pihak objek wisata belum ada”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Penampilan kesenian biasanya dari group tari atau sanggar yang membooking fasilitas objek wisata ini untuk diadakannya penampilan kesenian. Tapi kalau kesenian yang dikelola oleh objek wisata ini belum ada”.

9. Apakah objek wisata ini mempunyai peninggalan sejarah ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Ada yaitu terdapatnya dua buah goa di bagian belakang objek wisata ini yang menjadi saksi perjuangan pada zaman dahulu”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Adanya dua buah goa yang menjadi saksi sejarah perjuangan pada perang kamang, perang paderi dan PRRI. Goa tersebut dijadikan sebagai tempat persembunyian. Goa satu, goa yang terdiri dari 2 lantai atau bertingkat, goa dua yang memiliki ukuran sedang. Goa tersebut dijadika tempat persembunyian”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengakatan bahwa :

“ Adanya goa yang bernama “Goa Sutan Bagindo” sebagai peninggalan zaman perjuangan dari Perang Paderi, Perang Kamang, sampai pergolakan PRRI. Goa tersebut tembus ke puncak bukit. Semasa perjuangan kemerdekaan dan PRRI, di sekitar Banto Royo terdapat salah satu district perjuangan yang bernama “ Beruang Agam”. Gua tersebut digunakan untuk tempat persembunyian dan memantau musuh dari atas, dari atas bukit bisa terlihat kota Bukittinggi. Dan di sebelahnya juga ada sebuah goa yang letaknya di pinggir bukit, ukuran goa yang sedang dan tidak terlalu panjang”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“Memiliki dua buah goa yang menjadi saksi perjuangan sejarah pada masa Perang Kamang, Perang Paderi dan PRRI”.

10. Apa yang menjadi kendala dalam pengembangan atraksi budaya ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:
- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

11. Apakah ada keinginan objek wisata ini untuk mengembangkan kesenian daerah di objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:
- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

12. Bagaimana tanggapan anda jika pengembangan seni menjadi daya tarik wisata ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Saya setuju, dengan adanya pengembangan kesenian maka anak-anak daerah bisa mengembangkan bakat yang dimilikinya, dan saya sendiri juga siap untuk melatih kemampuan mereka. Karena saya juga memiliki basic seni, yang nantinya bisa saya ajarkan kepada mereka”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Saya sangat setuju dengan hal ini, karena dengan adanya pengembangan kesenian maka anak-anak daerah bisa menyalurkan dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, juga bisa memperkenalkan budaya daerah dan dipertunjukkan ke khalayak ramai”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Saya setuju dengan hal tersebut, dengan adanya pengembangan seni bisa mengangkat kembali budaya asli daerah kita, diperkenalkan kepada generasi muda dan mereka dilatih untuk bisa belajar tentang kesenian daerah”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Dengan adanya pengembangan kesenian, maka budaya daerah akan kembali bangkit dan para generasi muda mengetahui kesenian daerah yang dimiliki dan mereka juga bisa melestarikan budaya daerah yang dimiliki dan juga bisa dijadikan sebagai daya tarik”.

13. Apakah ada keinginan objek wisata ini untuk mengembangkan kesenian daerah di objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Berkeinginan ada, akan tetapi belum terwujud dan semoga nanti kedepannya bisa terselenggara, karena sebelumnya sudah ada perencanaan seperti ini tetapi belum terlaksana”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Hal ini sebelumnya sudah direncanakan namun ada suatu kendala yang membuat pertunjukan ini tidak terselenggarakan, semoga kedepannya bisa terlaksanakan di objek wisata ini, karena saya sangat mendukung kegiatan tersebut”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Berkeinginan sudah pasti, namun belum terwujud mudah-mudahan kedepannya bisa diselenggarakan di objek wisata ini”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Semoga kedepannya bisa diselenggarakan di objek wisata ini agar menjadi suatu daya tarik baru di objek wisata ini dan juga kesenian daerah bisa dikembangkann”.

14. Apakah objek wisata ini memiliki atraksi sosial ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Belum ada”

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Belum ada”

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengakatan bahwa :

“ Belum ada”

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Belum ada”

15. Bagaimana tata cara kehidupan masyarakat di sekitar objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:
“ Masyarakat di sekitaran objek wisata ini bermata pencaharian dominan sebagai petani, karena banyaknya lahan persawahan dan ladang yang mereka olah sebagai sumber penghasilan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari”.
- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
“ Yaiu masyarakat disini dominan sebagai petani karena banyaknya lahan persawahan yang bisa digarap, bercocok tanam. Dan juga ada yang bekerja di pabrik batu kapur, berjualan dan sebagainya”.
- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengakatan bahwa :
“ Masyarakat dominan sebagai petani mengolah lahan persawahan untuk ditanami padi dan ladang sebagai lahan untuk ditanami berbagai macam sayuran untuk sumber pendapatan memenuhi kebutuhan sehari-hari”.
- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :
“ Tidak heran lagi dengan penduduk yang ada di sekitar objek wisata ini mereka memanfaatkan lahan persawahan untuk menanam padi dan

bercocok tanam. Dan bagi para laki-laki di daerah ini memiliki kebiasaan pada sore hari untuk duduk-duduk santai di warung kopi sambil bercengkrama antar sesama menghilangkan rasa lelah setelah bekerja”.

16. Apakah kendala yang menjadi penyebab tidak ada atraksi sosial di objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Kendalanya yaitu tidak adanya interaksi antara objek wisata ini dengan lingkungan sekitar, mereka susah untuk diajak berdiskusi mengenai pengembangan objek wisata ini untuk kedepannya, jika mereka mau berdiskusi maka banyak peluang untuk mereka yang bisa menghasilkan. Seperti pembuatan kerajinan yang bisa diolah dari mensiang dan bisa dijadikan cendramata objek wisata ini”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Masyarakatnya susah untuk diajak bekerja sama, mereka tidak pernah mau mengubah pola pikirnya untuk kemajuan perencanaan kedepannya. Dan sekarang ini tidak aktifnya organisasi seperti pokdarwis di daerah ini, itu sangat disayangkan sekali”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Objek wisata ini tidak memiliki atraksi sosial karena tidak adanya interaksi dengan lingkungan sekitar, dan juga organisasi di daerah ini tidak aktif seperti pokdarwisnya, sehingga tidak adanya upaya dan rencana untuk pengembangan atraksi sosial”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Objek wisata ini memiliki kelemahan dalam segi atraksi sosial, karena tidak adanya interaksi antara objek wisata dengan lingkungan sekitar yang mengakibatkan atraksi sosial tidak terlaksana disini. Dan juga organisasi pokdarwis yang tidak aktif “.

17. Apakah pengelola berkeinginan untuk melakukan pengembangan objek wisata ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ *Ya, namun hal tersebut mungkin membutuhkan sebuah proses karena untuk mengubah pola pikir masyarakat membutuhkan waktu*”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Ada, namun hal tersebut membutuhkan proses karena tidak mudah untuk mengubah pola pikir masyarakat yang beragam untuk disatukan menjadi satu tujuan”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“Berkeinginan sudah pasti, namun terkendala dengan masyarakat yang ada disekitaran objek wisata ini, yang pola pikirnya susah disatukan”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Ada, namun terkendala dengan pola pikir masyarakat yang beragam, masyarakat yang susah untuk diajak kerjasama karena pola pikir sulit untuk disatukan”.

18. Apakah ada tradisi adat yang dapat dijadikan sebuah daya tarik wisata di sekitar objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Bapak Zul Adri Aranta yang berusia 40 tahun adalah Manager Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Ada, seperti upacara batagak pangulu, ini bisa dijadikan sebagai suatu event yang diselenggarakan, namun acara tersebut tidak memiliki waktu yang tidak tertentu”.

- **Informan 2** adalah Bapak Irwan Wiji Sakson yang berusia 53 tahun yaitu Koordinator Marketing Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“Ada, yaitu upacara batagak pangulu yang bisa di jadikan event, namun upacara batagak panghulu ini memiliki waktu yang tidak tertentu”.

- **Informan 3** adalah Bang Nongrefa yang berusia 27 tahun yaitu Art Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Ada, seperti acara batagak panghulu, ini bisa dijadikan sebagai suatu event yang diselenggarakan, namun memiliki waktu tertentu”.

- **Informan 4** adalah Kak Delfia yang berusia 40 tahun yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa :

“ Yaitu seperti upacara batagak panghulu yang bisa dijdikan sebagai suatu event akan tetapi waktu penyelenggaraannya tidak memiliki waktu tertentu”.

b. Hasil wawancara dengan wisatawan yang berkunjung ke objek Wisata Taman Bermain Banto Royo.

1. Bagaimana anda mengetahui dan memperoleh informasi tentang objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Saya pada waktu ingin mencari objek wisata yang ada di Agam, dan saya memperoleh informasi dari google. Lalu saya mencari dimana paling bagus tempat wisatanya, lalu muncullah Banto Royo ini”.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Saya tahu objek wisata ini karena saya melihat objek wisata ini di media sosial, dan saya penasaran dengan objek wisata ini, lalu saya berkeinginan untuk mengunjunginya”.

2. Bagaimana menurut anda potensi yang dimiliki oleh objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Potensi objek wisata ini terletak pada pemandangan alam yang indah, dengan adanya perbukitan, adanya goa, didominasi oleh perairan “.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Potensi yang dimiliki oleh objek wisata ini yaitu berupa pemandangan alam yang indah, adanya pepohonan, adanya bebatuan-bebatuan, adanya goa, dan adanya genangan air yang mendominasi objek wisata ini”.

3. Aktivitas apa yang bisa anda lakukan di objek wisata ini?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Seperti bermain flying fox, adanya fasilitas karaoke, bermain perahu kano, dan mengelilingi area perairan ini dengan berjalan di atas jembatan kayu yang tersusun rapi mengelilingi perairan ini”.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Yaitu bisa bermain perahu kano, bisa bermain flying fox dan sambil menikmati pemandangan alam yang indah, dan ada fasilitas karaoke “.

4. Bagaimana dengan kualitas pelayanan yang diberikan oleh objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Kualitas layanan yang diberikan sudah memuaskan tetapi perlu juga dipertahankan dan lebih ditingkatkan lagi agar para pengunjung bisa berwisata dengan nyaman “.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Dalam segi pelayanan saya rasa pelayanan disini sudah baik, tetapi perlu juga untuk ditingkatkan lagi agar lebih memuaskan para pengunjung”.

5. Bagaimana dengan sarana dan prasarana yang disediakan objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Sarana dan prasarana sudah cukup memadai namun pada bagian toilet harus ditingkatkan lagi”.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Menurut saya sarana dan prasarananya sudah memadai namun sebaiknya harus ditingkatkan lagi”.

6. Apakah di objek wisata ini ada tempat penyediaan cinderamata atau berupa souvenir shop ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Sepertinya belum ada, karena saya sudah mengelilingi kawasan objek wisata ini tapi saya tidak menemukan souvenir shop. Sebaiknya disediakan agar para pengunjung bisa membawa oleh-oleh dari tempat ini dan ada yang mengingatkan kembali tentang tempat ini “.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“Belum ada di tempat objek wisata ini menyediakan souvenir shop, sebaiknya disediakan karena bisa dijadikan kenang-kenangan untuk di bawa pulang karena telah mengunjungi objek wisata ini ?

7. Menurut anda ide-ide atau inovasi apa yang cocok untuk dikembangkan di objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“Disediakan seperti fasilitas edukasi yaitu seperti perpustakaan mini, saya mengusulkan ide tersebut karena saya suka membaca dan menulis, karena tempat ini tenang,sejuk, banyak pepohonan membuat kita lebih fresh untuk melakukan hal tersebut”.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“Sebaiknya disini diadakan sebuah pertunjukkan atau berupa atraksi yang bisa disaksikan oleh wisatawan yang berkunjung. Seperti pertunjukkan kesenian dan atraksi yang menarik lainnya”.

8. Bagaimana menurut anda bila di objek wisata ini adanya sebuah penampilan kesenian yang dipertontonkan kepada wisatawan ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Saya sangat setuju dengan ide tersebut, karena tempat ini juga cocok untuk diadakan sebuah pertunjukkan karena memiliki hall yang luas. Dan itu merupakan sebuah hal yang menarik menurut saya”.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Saya sangat setuju dengan hal tersebut, karena kita berwisata sambil mengenal budaya, ini akan membuat objek wisata ini akan memberikan sentuhan yang berbeda dari sebelumnya dan saya rasa ini adalah hal yang menarik untuk dikembangkan”.

9. Apa kesan dan pesan anda terhadap pengelola objek wisata ini ?

- **Informan 1** adalah Kak Ira Hariyanti yang berusia 23 tahun yaitu seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“Yaitu tetap mempertahankan kualitas pelayanan yang sudah baik, terus melakukan pengembangan dan inovasi-inovasi yang lebih menarik untuk kedepannya. Agar objek wisata ini selalu memberikan hal yang baru dan semakin diminati oleh para wisatawan, untuk sarana dan prasarana lebih diperhatikan lagi”.

- **Informan 2** adalah Bang Geri Putra yang berusia 23 tahun yang merupakan seorang mahasiswa dan salah satu pengunjung Taman Bermain Banto Royo mengatakan bahwa:

“ Selalu memberikan hal-hal yang baru atau inovasi-inovasi yang kreatif agar mampu menarik para wisatawan berkunjung, dan tetap mempertahankan kualitas pelayanan, karena kualitas pelayanan merupakan hal yang utama untuk objek tersebut bisa membuat kesan yang baik terhadap pengunjung dan tertarik untuk mengunjunginya kembali”.

4.2.2 Kesimpulan Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dapat menyimpulkan bahwa objek wisata Taman Bermain Banto Royo memiliki berbagai macam potensi dan atraksi wisata berupa Atraksi Alam (*Natural Attractions*) yaitu pemandangan alam yang indah, adanya danau yaitu genangan air yang dahulunya adalah sebuah rawa –rawa yang sekarang sudah menjadi tempat yang memiliki daya tarik, adanya bebatuan-bebatuan besar yang disebut batu gamping, dan ada berbagai ragam bentuk dan beragam warna bunga anggrek, adanya ikan-ikan yang berada di danau tersebut. Membangun Atraksi (*Build Attractions*) berupa gerbang pintu masuk jembatan panjang yang berunsurkan budaya minangkabau, adanya instalasi-instalasi art, gerobak kayu, lesung kayu, pedati, dan ada spot selfie yang menyerupai rumah bergonjong, dan ada yang sedang dalam proses pembuatan yaitu berupa cafe yang meja dan kursinya didesain

dengan desain yang menarik memanfaatkan bahan dari alam. Atraksi Budaya (Cultural Attraction) berupa dua buah goa yang merupakan peninggalan sejarah pada zaman Perang Kamang, Perang Paderi, dan pergolakan PRRI. Namun pada objek wisata ini belum adanya Atraksi Sosial (Sosial Attractions).

4.2.3 Pelaksanaan Tindakan

4.2.3.1 Inovasi Atraksi Wisata Di Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di objek wisata Taman Bermain Banto Royo, peneliti dapat menganalisa atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai inovasi atraksi wisata di objek wisata Taman Bermain Banto Royo dalam upaya meningkatkan minat kunjungan wisatawan dengan menggunakan tahapan inovasi seperti: melakukan modifikasi sederhana pada produk, dan tidak menghilangkan sifat aslinya, Melakukan pembuatan produk yang baru dengan memiliki keunikan yang berbeda dengan produk sebelumnya, Memiliki sifat yang baru sehingga berbeda dengan sifat aslinya.

4.3 Pembahasan Penelitian

Pengembangan Atraksi Wisata di Taman Bermain Banto Royo menjadi salah satu unggulan di daerah Tiltang Kamang, maka perlu diadakan penelitian yang lebih mendalam , peneliti mencoba merencanakan inovasi atraksi wisata di objek wisata Taman Bermain Banto Royo.

1. Atraksi Alam (*Natural Attractions*)

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan maka dapat disimpulkan natural attractions yang ada di objek wisata Banto royo yaitu pemandangan alam yang indah, pemandangan alam yang suasananya bisa berubah tergantung wisatawannya mengunjungi jika datang waktu pagi maka akan disuguhkan oleh pemandangan yang berembun, jika datang pada waktu siang yang cerah maka disuguhkan oleh langit yang berwarna biru cerah, dan kawasan objek wisata terlihat jelas dan bersih sangat cocok untuk mengabadikan momen dan menikmati suasana disini ditambah dengan banyak pepohonan di kawasan objek wisata ini. Dan jika wisatawan mengunjunginya sore hari, bisa menyaksikan matahari terbenam sambil duduk-duduk atau bermain perahu kano disini. Dengan adanya bebatuan dikawasan ini bisa sebagai spot untuk berfoto atau dijadikan wisata edukasi di sini yaitu dengan cara membuat papan informasi batu tersebut yang didalamnya merangkum nama bebatuan tersebut dan asal terbentuknya batu tersebut. Ini bisa dijadikan sebagai bahan pendidikan, berwisata sambil belajar. Ini juga merupakan salah satu strategi menarik kunjungan. Di kawasan Banto Royo yang memiliki genangan, di tengah-tengah genangan tersebut terdapat sekelompok daratan atau menyerupai sebuah pulau. Maka lahan tersebut bisa dijadikan sebagai tempat makan yang berupa lesehan dan desainnya diberi sentuhan budaya minangkabau, disediakan menu masakan kampung. Dan disini juga bisa melihat berbagai macam bunga angrek yang menjadi salah satu

faktor keindahan objek wisata ini. Bunga angrek tersebut juga bisa dijadikan sebagai tempat mengabadikan momen bagi para wisatawan yang berkunjung.



Gambar 4.3: (Pemandangan Pagi, Pemandangan siang, Pemandangan sore)

Sumber: Peneliti, (2022)



Gambar 4.4 : (Pulau, Bunga anggrek, Bebatuan)

Sumber : Peneliti, (2022)

2. Membangun atraksi (*Build attractions*)

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan maka dapat disimpulkan *build attractions* yang terdapat di objek wisata Banto Royo yaitu seperti pembuatan gerbang jembatan panjang yang atapnya berunsurkan adat budaya minangkabau, yaitu atapnya menyerupai atap rumah gadang. Terdapat instalasi art, adanya miniatur lesung kayu, miniatur gerobak kayu, miniatur pedati. Dan itu merupakan *build attractions* yang terdapat di Banto Royo. Namun ada juga yang bisa dilakukan inovasi seperti lesung kayu dan gerobak kayu tersebut di cat dan diberi ukiran agar terlihat lebih menarik. Di depan miniatur tersebut ditambahkan papan informasi dan ditulis informasi secara singkat mengenai latar belakang dan fungsi benda tersebut, agar para wisatawan mengetahui informasi tentang benda tersebut. Selain itu hal tersebut juga bisa dijadikan sebagai wisata edukasi dan memperkenalkan benda-benda zaman dahulu kepada para wisatawan.





Gambar 4.4 : (Gerbang Jembatan Panjang, Lesung kayu, Gerobak Kayu, Pedati, Instalasi Art, Instalasi Art)

Sumber : Peneliti, (2022)

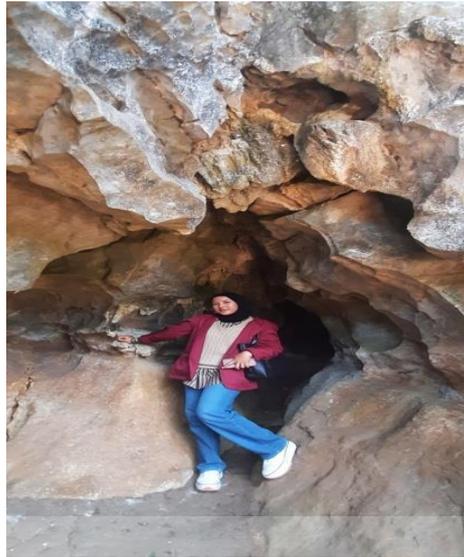
3. Atraksi Budaya (*Cultural Attractions*)

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang informan maka dapat disimpulkan bahwa *cultural attractions* yang terdapat di objek wisata Banto Royo adalah berupa peninggalan sejarah (*historical building*) yaitu di Banto Royo terdapat 2 buah goa yang menjadi saksi sejarah pada zaman dahulunya. Goa tersebut dijadikan sebagai tempat persembunyian dan pemantauan musuh sewaktu perang kamang, perang paderi, perang perjuangan kemerdekaan dan PRRI. Inovasi yang bisa dilakukan terhadap peninggalan sejarah tersebut adalah dengan cara membuat papan informasi di pintu masuk goa lalu dituliskan informasi singkat mengenai sejarah goa tersebut. Ini bisa juga dijadikan sebagai wisata edukasi, wisata sejarah. Dan inovasi yang saya lakukan berikutnya

adalah melakukan tour ke dalam goa tersebut yang disediakan bagi para wisatawan yang berkunjung. Hal ini akan memberikan kesan baru terhadap objek wisata ini dan bagi para wisatawan.

Berdasarkan hasil wawancara dari beberapa informan dapat juga diambil kesimpulan bahwa objek wisata ini belum mempunyai festival kesenian, dan saya berkeinginan untuk memberikan sebuah ide atau inovasi terhadap objek wisata ini yaitu dengan mengadakan festival kesenian yang bertemakan mengangkat budaya asli daerah, dengan adanya festival tersebut anak-anak muda-muda yang ada di daerah bisa menyalurkan bakat seni yang dimiliki dan jika diadakan festival ini, juga bisa memperagakan atau memperkenalkan budaya daerah kita. Hal tersebut juga bisa dijadikan sebagai suatu atraksi budaya di objek wisata ini, juga bisa dijadikan sebagai promosi objek wisata ini agar lebih diminati pengunjung.





Gambar 4.5: (Goa Sutan Bagindo, Goa sirah, Pintu masuk goa)

Sumber : Peneliti, (2022)

4. Atraksi Sosial (*Social Attractions*)

Berdasarkan informasi dari beberapa informan maka dapat disimpulkan bahwa tidak adanya interaksi sosial maupun kegiatan sosial yang ada di objek wisata ini.

Namun strategi inovasi yang dapat diberikan untuk objek wisata ini adalah dengan cara membuat sebuah paket wisata untuk para wisatawan. Paket wisata yang akan dibuat ini akan menghasilkan kerja sama antara pihak Banto Royo ini dengan masyarakat sekitar Banto Royo. Paket yang akan dibuat yaitu tentang tata cara hidup masyarakat di daerah objek wisata tersebut. Di daerah ini masyarakat dominan untuk bertani dan bercocok tanam, maka hal tersebut bisa dijadikan suatu atraksi sosial.

Contoh paket wisata yang akan dibuat yaitu: Menanam padi dan membajak sawah, dengan adanya paket wisata ini akan meningkatkan rasa

sosial dan kerja sama. Bagi kita hal ini merupakan hal yang biasa namun bagi wisatawan luar ini merupakan hal yang luar biasa dan unik, para wisatawan juga akan mendapatkan pengetahuan tentang tata cara menanam padi, membajak sawah dan juga belajar untuk menghargai arti sebuah nasi. Dengan adanya paket wisata tersebut maka wisatawan akan tertantang dan ingin tau tentang paket wisata tersebut, ini merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan minat kunjungan wisatawan.

Pengembangan atraksi wisata Di Taman Bermain Banto Royo menjadi salah satu daya tarik di Tilatang Kamang, maka perlu diadakan penelitian yang lebih mendalam, peneliti mencoba merencanakan strategi inovasi atraksi wisata di Taman Bermain Banto Royo

Tabel 4.1 : Perencanaan Inovasi Atraksi Wisata di Taman Bermain Banto Royo

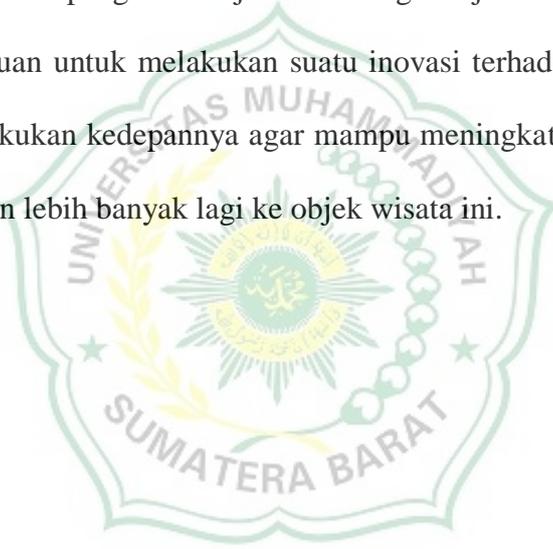
Atraksi Wisata di Taman Bermain Banto Royo	Perencanaan Inovasi Atraksi Wisata	Keterangan
		<p>Peneliti merencanakan agar di tengah danau dibuat tempat makan seperti, yang terlihat pada gambar di samping agar para wisatawan bisa makan sambil bermain dengan ikan-ikan, dan menikmati pemandangan disekeliling objek wisata ini.</p>

		
		<p>Peneliti merencanakan agar lesung di buat inovasi seperti pada gambar disamping agar terlihat lebih menarik untuk dilihat para wisatawan.</p>
		<p>Peneliti merencanakan agar pedati tersebut di beri tambahan miniatur kerbau seperti yang terlihat pada gambar disamping agar lebih menarik.</p>
<p>TIDAK ADA</p>		<p>Peneliti merencanakan inovasi atraksi wisata seperti pada gambar di samping yaitu menyelenggarakan pertunjukkan kesenian seperti randai, pencak silat,</p>

		<p>tari piring dan yang lain.</p>
		<p>Peneliti merencanakan inovasi bunga anggrek dijadikan seperti taman seperti pada gambar disamping agar menjadi suatu daya tarik baru.</p>
<p>TIDAK ADA</p>		<p>Peneliti Merencanakan agar dibuatnya paket menanam padi dan membajak sawah untuk para wisatawan seperti pada gambar disamping dan berinteraksi dengan masyarakat sekitar.</p>



Dari hasil penelitian strategi inovasi atraksi wisata yang diberikan kepada pihak pengelola objek wisata agar dijadikan sebagai bahan dasar pengetahuan untuk melakukan suatu inovasi terhadap atraksi wisata yang akan dilakukan kedepannya agar mampu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan lebih banyak lagi ke objek wisata ini.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari proses penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu dengan tujuan untuk mengetahui strategi inovasi atraksi wisata dalam meningkatkan minat berkunjung wisatawan ke Taman Bermain Banto Royo maka dapat disimpulkan bahwa:

Objek Wisata Taman Bermain Banto Royo merupakan objek wisata yang mempunyai paket lengkap untuk dijadikan sebagai daerah tujuan wisata, karena di objek wisata ini memiliki Atraksi Alam yang menyuguhkan pemandangan yang alami, dikelilingi perbukitan dan hamparan sawah yang luas. Bangunan dengan arsitektur yang menarik yaitu memiliki tingkat seni yang tinggi, atraksi budaya yang memiliki nilai sejarah yang berupa Goa. Ini merupakan potensi-potensi yang akan menjadikan objek wisata ini semakin diminati oleh para wisatawan. Akan tetapi masih perlu dilakukan modifikasi dan inovasi pada atraksi wisata yang ada ataupun yang belum ada agar lebih menarik lagi.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa objek wisata Taman Bermain Banto Royo Perlu menggunakan inovasi terhadap atraksi wisata yang diterapkan di objek wisata Taman Bermain Banto Royo agar dapat meningkatkan minat kunjungan wisatawan.

5.2 Saran

1. Disarankan kepada pihak pengelola objek wisata untuk mengadakan festival kesenian yang bertujuan untuk mengenalkan budaya asal daerah dan menarik minat kunjungan terhadap objek wisata ini.
2. Disarankan kepada pihak pengelola objek wisata untuk membuat suatu paket wisata yang berhubungan dengan tata cara hidup masyarakat sekitar objek wisata yang bertujuan untuk menarik minat kunjungan wisatawan terhadap objek wisata ini.
3. Pihak pengelola objek wisata harus meningkatkan fasilitas yang dibutuhkan pengunjung, yaitu: toilet, tempat makan.
4. Disarankan kepada pengelola agar menjalin komunikasi dan bekerja sama dengan masyarakat sekitar untuk menjadikan objek wisata ini lebih berkembang, lebih menarik untuk diminati para wisatawan lokal maupun mancanegara, dengan memberikan sentuhan ide-ide kreatif dan sebuah inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

- David Fred R. 2009 . *Konsep Manajemen Strategis*. Jakarta: Salemba Empat.
- David. Fred R 2011. *Strategic Management Manajemen Strategi Konsep, Edisi 13*. Jakarta: Salemba Empat.
- Fahmi, Irham, Manajemen Strategis Teori dan Aplikasi, Bandung: Alfabeta, 2014. Ilmi SM,
- Martina, Sopa, and Ramdan Purnama. "Strategi inovasi produk wisata dalam upaya Meningkatkan minat berkunjung wisatawan ke grama Tirta jatiluhur purwakarta." *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya* 4.2 (2013).
- Sari, Deasy Mulya. "Partisipasi Masyarakat Dalam Mengembangkan Sarana Prasarana Kawasan Desa Wisata Borobudur." *Modul 15.2* (2015): 133-140.
- David, Fred. R. (2006). *Manajemen Strategis*. Edisi 10. PT. Salemba Empat. Jakarta.
- Thomas L. Whellen Hunger and J.David Hunger 2008. *Strategic Management and Businnes Policy*, Prentice Hall International, New jersey
- Makmur dan Thahier, Rohana.2015. *Inovasi dan Kreativitas Manusia*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Makmur dan Thahier, Rohana.2015. *Inovasi dan Kreativitas Manusia*, Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ahmad Susanto, 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di sekolah Dasar*. Jakarta. Kharisma Putra Utama.
- Kuratko, Donald F. & Hoddgets, Richard M. (2007). *Entrepreneurship: Theory, Procces, Practise*. 7th ed. (South – Western/Thomson Publisher).
- Bhattacharya, KG dan gupta, SS. 2007. Adsorptive Accumulation of Cd(II), Co(II), Cu(II), Pb(II) from Water on Montmorrilonate: Influence of Acid Activation. *Journal of Colloid and Interface Science*.310: 411-424.

Stamm, B.V.(2008). *Managing innovation, design and creativity* (2 nd ed).
Chichester: John Wiley & Sons Ltd.

WWW.kemenpar.go.id Undang-Undang Dasar No 10 Tahun 2009, diakses pada
13 Juli 2022

Asri, Brian Erianti Karunia. 2018. Skripsi. “*Pengaruh E-WoM dan Daya Tarik Wisata Terhadap Minat Kunjung Wisatawan Berdasarkan Persepsi Daya Tarik Wisata Menurut Karakteristik Demografis pada Taman Wisata Alam Mangrove Pantai Indah Kapuk*”. Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Sugiyono (2015). *Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

A.Yoeti,oka. Dkk (2006). *Pariwisata Budaya Masalah dan Solusinya*. PT Pratnya Paramita.



Lampiran 1: Kartu Bimbingan Proyek Akhir


UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
FAKULTAS PARIWISATA

 Jl. By Pass Km. 1. No. 09, Aur Kuning, Bukittinggi, Sumatera Barat. Kode Pos 26131
 Telp/Fax : 0752 6481949 . Website : www.umsb.ac.id. Email : fparumsb@yahoo.com

KARTU BIMBINGAN PROYEK AKHIR

Nama : Lina Yulia Putri
 NIM : 181000293301011
 Program Studi : Usaha Perjalanan Wisata
 Judul Proyek Akhir : STRATEGI INOVASI PRODUK WISATA DALAM UPAYA
 MENINGKATKAN MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN KE
 TAMAN BERMAIN BANTO ROYO
 Pembimbing I : Moch Abdi, S.E., M.M
 Pembimbing II : Sri Ariani, M.Pd

No	Hari, Tanggal	Materi dan Catatan Pembimbing	Nama Pembimbing	Paraf Pembimbing
1	Selasa, 17-05-2022	terjemah teori format penelitian lanjut Bab I	Moch Abdi, S.E., M.M	<i>[Signature]</i>
2	Rabu, 25-05-2022	Praktikum Bab I dan revisi Bab II & III	Moch Abdi, S.E., M.M	<i>[Signature]</i>
3	Selasa 07-06-2022	Tinjauan Bab II & III lanjut Bab I	Moch Abdi, S.E., M.M	<i>[Signature]</i>
4	Kamis Selasa 07-06-2022	Revisi latar belakang masalah (Bab I)	Sri Ariani, M.Pd	<i>[Signature]</i>
5	Kamis 09-06-2022	Revisi Teknik Penulisan, ketepatan daftar pustaka, paragraf, keakuratan bab 3: instrumen penelitian	Sri Ariani, M.Pd	<i>[Signature]</i>
6	Selasa 14 Juni - 2022	Revisi latar belakang, kerangka konseptual.	Sri Ariani, M.Pd	<i>[Signature]</i>
7	Jumat 10 Juni 2022	Revisi Instrumen Penelitian	Moch. Abdi, S.E.M.M	<i>[Signature]</i>
8	Jumat 24 Juni 2022	Revisi setelah sempro	Moch. Abdi, S.E.M.M	
9	7 Juli 2022	Revisi tata lisan	Sri Ariani, M.Pd	<i>[Signature]</i>
10	20 Juli 2022	Bimbingan Bab IV	Sri Ariani, M.Pd	<i>[Signature]</i>



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
FAKULTAS PARIWISATA

Jl. By Pass Km. 1. No. 09, Aur Kuning, Bukittinggi, Sumatera Barat. Kode Pos 26131
 Telp/Fax : 0752 6481949 . Website : www.umsb.ac.id. Email : fparumsb@yahoo.com

11	22 Agustus 2022	Revisi Penulisan	Sri Ariani.Med	Sh
12	25 Agustus 2022	ACC kompre	Moch. Abdi SE.MM	
13				
14				
15				
16				

Bukittinggi, _____
 Kaprodi Usaha Perjalanan Wisata


 Edhi Nurra. M. Par

Cat :

1. Kartu Bimbingan proyek akhir menggunakan map business file dengan ketentuan
 - a. Program Studi Perhotelan warna Oren
 - b. Program Studi Usaha Perjalanan Wisata warna Biru
2. Kartu Bimbingan Proyek Akhir, diisi setiap kali bimbingan dengan pembimbing
3. Tanda tangan Kaprodi diminta setelah bimbingan proyek akhir selesai dan proyek akhir telah di acc oleh pembimbing I dan II
4. Kartu bimbingan Proyek Akhir ini nanti akan dikumpul pada saat pendaftaran ujian Sidang Proyek Akhir

Lampiran 2: Permohonan Observasi Awal



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
FAKULTAS PARIWISATA

Jl. By Pass Km.1. No. 09. Aur Kuning, Bukittinggi, Sumatera Barat. Kode Pos 26131
 Telp/Fax : 0752 6481949 . Website : www.umsb.ac.id. Email : fparumsb@yahoo.com

Nomor : 506 /II.3.AU/F/2022
 Lamp : -
 Hal : Permohonan Observasi Awal

Kepada Yth,
Pengelola Taman Bermain
Bako Rayo

Di Tempat

Assalamu'alaikum wr wb

Seiring salam di atas kami do'akan semoga Bapak/Ibu selalu dalam lindungan Allah SWT dan sukses menjalankan aktifitas sehari-hari. Amin

Sehubungan akan dilaksanakannya proses pembuatan Proposal Proyek Akhir guna menyelesaikan studi pada Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat oleh mahasiswa kami atas nama:

Nama : Lina Yulia Putri
 NIM : 181000293301011
 Program Studi : Usaha Perjalanan Wisata

Maka kami mohon kerjasama Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang bersangkutan guna melakukan observasi awal penelitian dalam rangka menyusun Proposal Proyek Akhir di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

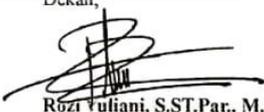
Wassalamu'alaikum wr wb

Bukittinggi : 20 Juni 2022 H
 : 20 Juni 2022 M

Dekan.


Rizki Yuliani, S.ST.Par., M.M.
 NBM. 1208526

Lampiran 3: Permohonan Izin Penelitian

	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT FAKULTAS PARIWISATA Jl. By Pass Km.1. No. 09. Aur Kuning, Bukittinggi, Sumatera Barat. Kode Pos 26131 Telp/Fax : 0752 6481949 . Website : www.umsb.ac.id. Email : fparumsb@yahoo.com
Nomor : 505/II.3.AU/F/2022 Lamp : - Hal : Permohonan Izin Penelitian	
Kepada Yth, <u>Pengelola Taman Bermain</u> <u>Banto Royo</u>	
Di Tempat Assalamu'alaikum Wr Wb Schubungan akan dilaksanakannya proses pembuatan Proyek Akhir guna menyelesaikan studi pada program D-IV Fakultas Pariwisata Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat oleh mahasiswa kami :	
Nama : Lina Yulja Putri NIM : 181000293301014 Program Studi : Usaha Perjalanan Wisata Judul Proyek Akhir : Strategi Inovasi Atraksi Wisata Dalam Meningkatkan Minat Berkunjung Wisatawan Ke Taman Bermain Banto Royo Waktu Penelitian : 18 Agustus 2022	
Maka kami mohon kerjasama Bapak/Ibu untuk dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang bersangkutan guna melakukan proses penelitian dan pengambilan data sesuai dengan judul yang akan diteliti guna membantu menyelesaikan Proyek Akhir yang bersangkutan di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.	
Wassalamu'alaikum Wr Wb Bukittingg : 20 Muharram 1444 H 18 Agustus 2022 M Dekan,  <u>Rozi Yuliani, S.ST.Par., M.M</u> NBM. 1208526	

Lampiran 4 : Pedoman Wawancara

- Pedoman wawancara dengan pihak objek wisata Taman Bermain Banto Royo
1. Daya tarik atau potensi apa yang dimiliki oleh objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?
 2. Apa yang menjadi keunikan dari daya tarik alam yang ditawarkan oleh objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?
 3. Apa saja jenis flora (tumbuhan) di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?
 4. Apakah kendala dari proses pengembangan atraksi di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?
 5. Bagaimana dengan daya tarik bangunan yang ada di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ?
 6. Apakah inovasi baru yang telah dilakukan pada objek wisata ini dalam segi bangunan ?
 7. Apa kelebihan yang dimiliki dari objek wisata ini dalam segi bangunan?
 8. Apakah ada penampilan kesenian ditampilkan di objek wisata Taman Bermain Banto Royo ini ?
 9. Apakah objek wisata ini mempunyai peninggalan sejarah ?
 10. Apa yang menjadi kendala dalam pengembangan atraksi budaya ?
 11. Apakah ada keinginan objek wisata ini untuk mengembangkan kesenian daerah di objek wisata ini ?

12. Bagaimana tanggapan anda jika pengembangan seni menjadi daya tarik wisata ?
 13. Apakah ada keinginan objek wisata ini untuk mengembangkan kesenian daerah di objek wisata ini ?
 14. Apakah objek wisata ini memiliki atraksi sosial ?
 15. Bagaimana tata cara kehidupan masyarakat di sekitar objek wisata ini ?
 16. Apakah kendala yang menjadi penyebab tidak ada atraksi sosial di objek wisata ini ?
 17. Apakah pengelola berkeinginan untuk melakukan pengembangan objek wisata ?
 18. Apakah ada tradisi adat yang dapat dijadikan sebuah daya tarik wisata di sekitar objek wisata ini ?
 - Pedomanan wawancara dengan wisatawan yang berkunjung ke objek Wisata Taman Bermain Banto Royo.
1. Bagaimana anda mengetahui dan memperoleh informasi tentang objek wisata ini ?
 2. Bagaimana menurut anda potensi yang dimiliki oleh objek wisata ini ?
 3. Aktivitas apa yang bisa anda lakukan di objek wisata ini?
 4. Bagaimana dengan kualitas pelayanan yang diberikan oleh objek wisata ini ?
 5. Bagaimana dengan sarana dan prasarana yang disediakan objek wisata ini ?
 6. Apakah di objek wisata ini ada tempat penyediaan cinderamata atau berupa souvenir shop ?

7. Menurut anda ide-ide atau inovasi apa yang cocok untuk dikembangkan di objek wisata ini ?
8. Bagaimana menurut anda bila di objek wisata ini adanya sebuah penampilan kesenian yang dipertontonkan kepada wisatawan ?
9. Apa kesan dan pesan anda terhadap pengelola objek wisata ini ?



Lampiran 5: Dokumentasi Wawancara

1. Wawancara dengan Bapak Zul Adri Aranta yaitu manager Taman bermain Banto Royo dan Bapak Irwan Wiji Sakson yaitu koordinator marketing Taman Bermain Banto Royo.



Sumber : peneliti, (2022)

2. Wawancara dengan Bang Nongrefa yaitu Art Taman Bermain Banto Royo



Sumber : Peneliti, (2022)

3. Wawancara dengan Kak Delfia yaitu HRD Taman Bermain Banto Royo



Sumber : Peneliti, (2022)

4. Wawancara dengan Bang Geri yaitu wisatawan Taman Bermain Banto Royo



Sumber : Peneliti, (2022)

5. Wawancara dengan Kak Ira Hariyanti wisatawan Taman Bermain Banto Royo



Sumber : Peneliti, (2022)

