

# **TANGGAPAN PENGUNJUNG TERHADAP ATRAKSI WISATA DI SKYWALK TENGGU BUANG ASMARA KABUPATEN SIAK**

**Oleh : Poppy**

**Pembimbing: Rd Siti Sofro Sidiq**

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata - Jurusan Ilmu Administrasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis Tanggapan Pengunjung Terhadap Atraksi Wisata di Skywalk Tengku Buang Asmara dengan fokus pada empat dimensi utama: *Keunikan, Keaslian, Kelangkaan, Manfaat Bagi Wisatawan*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dengan data dikumpulkan melalui observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Sebanyak 100 responden, yang merupakan pengunjung Skywalk Tengku Buang Asmara, terlibat dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para pengunjung Setuju indikator Keunikan keindahan alam, keunikan keindahan buatan, kaslian tempat, keaslian atraksi wisata, kelangkaan objek wisata, memberikan kesenangan, memberikan kenyamanan adalah daya tarik utama di Skywalk Tengku Buang Asmara. Namun, walaupun pengunjung setuju terhadap atraksi wisata yang ada di objek wisata tersebut, tapi tetap harus mempertahankan atraksi wisata yang sudah ada, bila perlu untuk menambah atraksi wisata baru agar para pengunjung berminat untuk datang kembali. Kesimpulannya, para pengunjung Setuju terhadap daya tarik yang ada di Skywalk Tengku Buang Asmara. Implementasi saran-saran tersebut diharapkan dapat meningkatkan jumlah kunjungan ke Objek Wisata Skywalk Tengku Buang Asmara.

Kata kunci: Tanggapan Pengunjung, Skywalk Tengku Buang Asmara, Atraksi Wisata

## **ABSTRAK**

*This research was conducted to analyze visitor responses to tourist attractions at the Tengku Buang Asmara Skywalk with a focus on four main dimensions: Uniqueness, Authenticity, Rarity, Benefits for Tourists. The method used is descriptive quantitative, with data collected through observation, questionnaires and documentation. A total of 100 respondents, who were visitors to the Tengku Buang Asmara Skywalk, were involved in this research. The research results show that visitors agree with the indicators. The uniqueness of natural beauty, the uniqueness of artificial beauty, the originality of the place, the authenticity of tourist attractions, the scarcity of tourist attractions, providing pleasure, providing comfort are the main attractions at the Tengku Buang Asmara Skywalk. However, even though visitors agree with the tourist attractions at the tourist attraction, they still have to maintain the existing tourist attractions, if necessary, add new tourist attractions so that visitors are interested in coming back. In conclusion, visitors agree with the attractions of the Tengku Buang*

*Asmara Skywalk. The implementation of these suggestions is expected to increase the number of visits to the Tengku Buang Asmara Skywalk Tourist Attraction.*

*Keywords: Visitor Responses, Tengku Buang Asmara Skywalk, Tourist Attractions*

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Objek Wisata yang berada di kabupaten siak yakni Istana Siak, Tangsi Belanda, Skywalk Tengku Buang Asmara, Lift di puncak Jembatan Tengku Agung Sultanah Latifa, Desa Wisata Dayun. Untuk menuju ke beberapa daerah wisata tersebut dapat di akses menggunakan kendaraan pribadi ataupun kendaraan umum, jika menuju ke kota siak dengan kendaraan umum menghabiskan biaya sekitaran Rp. 100.000 – Rp. 120.000 untuk sekali jalan. Salah satu daya tarik utama para wisatawan selain mengunjungi Istana Siak adalah untuk berhenti dan berfoto di Skywalk Tengku Buang Asmara.

Salah satu wisata buatan yang ada di Kabupaten Siak, yaitu Skywalk Tengku Buang Asmara. Skywalk Tengku Buang Asmara di kelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten siak. Skywalk berlokasi di Tepi Sungai Siak, Jl. Binjai, Kecamatan Mempura, Kabupaten Siak, Provinsi Riau, Indonesia, 28773. Adapun hal-hal yang dapat di lakukan di Skywalk Tengku Buang Asmara tersebut yakni seperti berfoto serta menikmati keindahan pelataran sungai siak serta dapat menikmati dancing light pada malam hari. Salah satu yang menjadi daya tarik pada skywalk tersebut ialah dancing light menjadi spot baru instagramable dengan background Istana Siak dan Turap Singapura di seberang skywalk pada malam hari, berjalan di atas jembatan kaca, air terjun buatan, *sunset viewing*, *traking ringan*. Skywalk Tengku Buang Asmara terhubung ke beberapa tempat wisata, seperti Masjid Raya Syahabuddin dan Istana Siak Sri Indrapura. Skywalk Tengku Buang Asmara menyediakan beberapa fasilitas

untuk para pengunjung, seperti area parkir, akses jalan ramah kursi roda, jajaran warung makanan dan tempat istirahat.

Pada tahun 2022 Skywalk Tengku Buang Asmara sudah dibuka untuk umum, namun belum dikenakan biaya tiket masuk. Pengunjung yang datang ke Skywalk Tengku Buang Asmara tidak hanya berasal dari daerah Siak saja, tetapi juga dari daerah luar Siak. Berikut tabel data pengunjung yang datang ke Skywalk Tengku Buang Asmara dari tahun 2022 – 2024:

**Tabel 1.3**

**Data pengunjung Skywalk Tengku Buang Asmara dari tahun 2023 – 2024**

<b>No.</b>	<b>Tahun</b>	<b>Jumlah</b>
1.	2022	,-
2.	2023	112.291
3.	2024	11.062

*Sumber: Dinas Pariwisata Kab. Siak (2023)*

Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa wisatawan yang berkunjung mengalami penurunan, walaupun penurunan tersebut tidak terlalu signifikan dari jumlah pengunjung di tahun sebelumnya. Adapun beberapa faktor yang menjadi sebab turunnya minat wisatawan dari tahun 2023 untuk datang ke objek wisata tersebut dikarenakan harga makanan dan minuman yang mahal di sekitar lokasi dan kaca jembatan yang sudah mulai buram. Jembatan ini panjangnya sekitar 1.076 meter dan hanya dapat diakses dalam satu arah, sehingga harus berjalan kaki lagi untuk kembali ke titik awal. Atraksi wisata yang ada di objek wisata tersebut adalah dancing light menjadi spot baru instagramable dengan background Istana Siak dan Turap Singapura di

seberang skywalk pada malam hari, berjalan di atas jembatan kaca, air terjun buatan, *sunset viewing*, traking ringan.

Untuk melihat bagaimana tanggapan pengunjung mengenai atraksi wisata yang ditawarkan objek wisata Skywalk Tengku Buang Asmara dalam memberikan pengalaman yang berbeda bagi pengunjung. Untuk itu kuesioner diberikan langsung terhadap pengunjung untuk mengetahui bagaimana tanggapan pengunjung terhadap atraksi wisata yang tersedia.

Atraksi wisata yang tersedia merupakan pengaruh penting yang menjadi titik fokus utama yang mendapatkan penilaian atas kualitas yang di tawarkan kepada pengunjung. Suatu atraksi yang layak dapat meningkatkan minat kunnungan wisatawan terhadap suatu objek wisata. Oelh karena itu, peneliti ingin mengetahui penilaian pengunnung terhadap atraksi wisata di Skywalk Tengku Buang Asmara.

Dengan latar belakang yang sudah di jabarkan di atas, peneliti ingin membuat penelitian yang berjudul **“Tanggapan Pengunjung Terhadap Atraksi Wisata di Skywalk Tengku Buang Asmara Kabupaten Siak”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang dikemukakan yaitu “Bagaimana tanggapan pengunjung terhadap atraksi wisata di skywalk tengku buang asmara kabupaten siak ?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya membahas mengenai Tanggapan Pengunjung Terhadap Atraksi Wisata di Skywalk Tengku Buang Asmara Kabupaten Siak.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dapat ditarik dari judul penelitian Tanggapan Pengunjung Terhadap Atraksi Wisata di Skywalk Tengku

Buang Asmara Kabupaten Siak yaitu, untuk mengetahui Tanggapan Pengunjung Terhadap Atraksi Wisata di Skywalk Tengku Buang Asmara Kabupaten Siak.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat untuk membantu pihak-pihak yang berhubungan. Adapun manfaat ini dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Penulis, penelitian ini diharapkan menjadi sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis.
2. Bagi Akademisi, penelitian ini diharapkan menjadi bahan perbandingan dan referensi untuk para peneliti yang meneliti hal serupa.
3. Bagi Objek Wisata, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan tentang peningkatan pengunjung di objek wisata.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pariwisata**

Devi Munisari (2018) pariwisata merupakan aktivitas manusia yang dikerjakan secara sadar, yang mendapat pelayanan secara bergantian di antara orang-orang di dalam suatu negara itu sendiri maupun di luar negeri untuk mendapatkan kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda antara satu orang dengan orang lainnya.

Menurut Muljadi dan Andri (2014) Istilah pariwisata berasal dari dilaksanakannya kegiatan wisata atau tour yaitu suatu aktivitas perubahan tempat tinggal sementara seseorang, keluar tempat tinggalnya sehari-hari bersifat sementara dengan suatu alasan apapun kecuali melakukan kegiatan yang bisa menghasilkan upah atau gaji.

#### **2.2 Tanggapan**

Bila diperhatikan, orang-orang yang datang berkunjung disuatu tempat atau Negara, biasanya mereka disebut sebagai pengunjung yang terdiri dari beberapa orang dengan macam-macam motivasi kunjungan termasuk didalamnya adalah wisatawan, sehingga tidak semua pengunjung termasuk wisatawan.

Menurut Ismayanti (2010) pengunjung adalah siapapun yang melakukan perjalanan ke daerah lain di luar dari lingkungan kesehariannya dalam jangka waktu tidak lebih dari 12 bulan berturut-turut dan tujuan perjalanan tidak untuk mencari nafkah di daerah tersebut. Sedangkan wisatawan merupakan pengunjung yang menginap atau pengunjung yang tinggal didaerah tujuan setidaknya satu malam di akomodasi umum ataupun pribadi.

### 2.3 Wisatawan (tourist)

Pengunjung yang tinggal sementara sekurang-kurangnya 24 jam dinegara yang dikunjunginya dan tujuan perjalanannya dapat digolongkan dalam klafikasi sebagai berikut:

- a. Pesar (leisure), untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olahraga.
- b. Hubungan datang (business), keluarga, konferensi, misi dan lain sebagainya

Menurut Word Tourist Organization (WTO) dalam Kusumaningrum (2008), wisatawan (tourist) adalah seseorang pengunjung untuk sekurangny satu malam tapi tidak lebih dari satu tahun yang dimaksud utama kunjungannya adalah tidak lain dari melaksanakan suatu kegiatan yang mendapatkan penghasilan dari negara yang

dikunjungi.

Kegiatan wisatawan dalam berwisata tentulah dipengaruhi oleh faktor- faktor tertentu, baik faktor penarik maupun pendorong dalam kegiatan pariwisata, Fandeli (1995) dalam Subhani (2010) menjelaskan sebagai berikut:

#### a. Faktor penarik

Faktor ini berkaitan dengan adanya atraksi wisara didaerah atau tempat wisata, sesuai dengan fungsi kegiaan pariwisata, Sujali (1989) dalam Subhani (2010) membedakan pariwisata menjadi enam jenis, yakni sebgai berikut:

1. Pariwisata pendidikan
2. Pariwisata olahraga
3. Pariwisata kebudayaan
4. Pariwisata kesehatan
5. Pariwisata ekonomi
6. Pariwisata sosial

#### b. Faktor pendorong

Faktor yang mendorong seseorang untuk berwisata adalah ingin terlepas, meskipun sejenak dari kehidupan rutin setiap hari, lingkungan yang tercemar.

### 2.4 Pelancong (exursionis)

Pengunjung yang sementara tinggal di suatu Negara yang dikunjunginya dalam waktu kurang dari 24 jam. Gambaran ingatan dari sesuatu pengamatan disebut juga tanggapan. Secara tepat "tanggapan" belum dapat di defenisikan. Uraian penjelasan atau defenisi tentang tanggapan baru dapat di laksanakan secara garis besarnya. Menurut Agus Sujanto (2009)

tanggapan adalah gambaran pengamatan yang tinggal dikesadaran kita sesudah kita melakukan pengamatan terhadap sesuatu benda atau obyek tertentu. Tanggapan dapat terbagi menjadi 3 Golongan besar, yaitu berdasarkan atau menurut alat indra yang berperan atau mengamati, meliputi tanggapan auditif, visual, perasa, dan sebagainya. Menurut terjadinya, ada tanggapan ingatan, fantasi, pikiran, dan sebagainya. Sedangkan menurut lingkungannya ada tanggapan benda, kata-kata dan sebagainya.

Tanggapan adalah pendapat ataupun reaksi seseorang setelah melihat, mendengar ataupun merasakan sesuatu. Tanggapan dapat berupa persetujuan, sanggahan, pertanyaan, atau pendapat. Menurut Sumadi Suryabrata (1993) tanggapan adalah bayangan yang tinggal dalam ingatan seseorang setelah melakukan pengamatan.

Dari pendapat ini dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan tanggapan seseorang yaitu berdasarkan dari pengamatan terhadap suatu objek tersebut sudah lepas dari pengamatan. Menurut Soemanto (1990) mendefinisikan tanggapan adalah bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan. Kesan tersebut menjadi kesadaran yang dapat dikembangkan dalam hubungannya dengan konteks pengalaman waktu sekarang serta antisipasi kesadaran untuk masa yang akan datang dan menurut Kartono tanggapan adalah kesan-kesan yang dialami jika perangsang sudah tidak ada, dalam arti poses pengamatan sudah berhenti dan tinggal kesan-kesan saja.

Adanya tanggapan pada diri individu atau seseorang menyebabkan

orang atau individu tersebut dapat mengingat kembali segala sesuatu yang pernah diindranya. Tidak setiap orang atau individu memiliki tipe tanggapan yang sama, tetapi semua orang yang mempunyai tipe tanggapannya sendiri-sendiri. Dalam tipe tanggapan pada seseorang atau individu didasarkan pada kekuatan indra yang paling istimewa. Hal itu bukan berarti indra yang lain tidak bekerja tetapi hanya indera-indera tersebut tidak menunjukkan kekuatan yang istimewa dibandingkan yang lain (Agus Sujanto: 2006).

Berdasarkan pada kekuatan indera yang istimewa itulah tipe tanggapan pada seseorang atau individu digolongkan menjadi 5 tipe, yaitu tipe visual, tipe auditif, tipe motorik, tipe taktil, dan tipe campuran. Tipe-tipe tersebut dapat diterangkan sebagai berikut:

- a. Tanggapan tipe visual, artinya orang itu mempunyai ingatan yang baik sekali bagi apa yang telah dilihatnya.
- b. Tanggapan tipe auditif, artinya orang itu dapat mengingat dengan baik sekali bagi apa yang telah didengarnya.
- c. Tanggapan tipe motorik, artinya orang itu mempunyai ingatan yang baik sekali bagi apa yang telah dirasakan geraknya.
- d. Tanggapan tipe taktil, artinya orang itu mempunyai ingatan yang baik untuk segala yang pernah dirabakan.
- e. Tanggapan tipe campuran, artinya kekuatan tiap-tiap indera sama saja dan mempunyai ingatan yang sama kuatnya untuk segala yang pernah diindranya.

Bambang Sunaryo (2013) mengungkapkan bahwa tanggapan dapat dibedakan menjadi 3, yaitu:

1. Menurut indera yang berperan dalam waktu mengamati ada tanggapan visual (penglihatan), Auditif (pendengaran), perasa
2. Menurut terjadinya ada tanggapan ingatan, ada tanggapan fantasi, ada tanggapan fikiran
3. Menurut lingkungan tanggapan benda dan tanggapan kata-kata

## 2.5 Objek Wisata

Menurut UU No 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, bahwa keadaan alam, flora, dan fauna sebagai karunia tuhan yang maha esa, serta peninggalan sejarah, seni, dan juga budaya yang dimiliki bangsa Indonesia merupakan sumber daya dan modal pembangunan kepariwisataan untuk meningkatkan kemakmuran dan kesejahteraan rakyat sebagaimana terkandung dalam Pancasila dan Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Dalam undang undang diatas, yang termasuk obyek dan daya tarik wisata diantaranya adalah :

- a. Objek daya Tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam serta flora dan fauna, seperti: pemandangan alam, panorama indah, hutan rimba dengan tumbuhan hutan tropis serta binatang-binatang langka.
- b. Objek dan daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni budaya, pertanian (wisata agro), wisata tirta (air), wisata petualangan, taman

rekreasi, dan tempat hiburan lainnya.

- c. Sasaran wisata minat khusus, seperti: berburu, mendaki gunung, gua, industry, dan juga kerajinan, tempat perbelanjaan, sungai air deras, tempat tempat ibadah, tempat ziah dan lain-lain.
- d. Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang-bidang tersebut. Dengan demikian pariwisata meliputi semua kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan wisata.

Suwantoro (1997) menjelaskan bahwa obyek wisata terdiri dari keindahan alam (*natural amenities*), iklim, pemandangan, flora dan fauna yang aneh (*uncommon vegetation and animals*), hutan (*the sylvan elements*), dan sumber kesehatan (*healthcenter*) seperti sumber air panas belerang, dan lain-lain. Disamping itu, objek wisata yang diciptakan manusia seperti kesenian, festival, pestaritual, upacara perkawinan tradisional, khitanan dan lain-lain semuanya disebut sebagai atraksi wisata (*tourist attraction*).

## 2.6 Pelayanan Pariwisata

Menurut Yoeti (2005) Pelayanan pariwisata adalah berbagai layanan yang disediakan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan selama perjalanan mereka, termasuk akomodasi, transportasi, makanan, atraksi, dan informasi.

## 2.7 Atraksi Wisata

Menurut Suryadana (2015) selain daerah dikatakan memiliki daya tarik wisata bila memiliki sifat:

- a. Keunikan, contoh bakar batu (di papua) sebuah acara masak tradisional mulai dari upacara memotong hewan (babi) sampai

membakar daging, sayuran dan umbi/talas yang disekam dalam lubang, ditutup batu lalu di bakar, serta keunikan cara memakan masakan tersebut.

- b. Keaslian, alam dan adat yang dilakukan sehari-hari, dalam berpakaian dan kehidupan keluarga dimana seorang perempuan lebih mengutamakan mengendong anak sendiri.
- c. Kelangkaan, sulit ditemui didaerah/ negara lain.

- d. Menumbuhkan semangat memberikan nilai bagi wisata

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Penulis menggunakan metode kuantitatif untuk memeriksa permasalahan yang diangkat, dengan menggambarkan kondisi dan kesimpulannya melalui pengumpulan data dan informasi di lapangan. Penulis menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Penelitian deskriptif memusatkan perhatian pada masalah actual sebagaimana adanya pada saat penelitian berlangsung. Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Variabel yang diteliti bisa tunggal (satu variabel) bisa juga lebih dari satu variabel (Noor, 2011).

Desain penelitian kuantitatif dapat mengkombinasikan penelitian studi kasus dengan memanfaatkan dua pendekatan. Dengan bantuan studi kasus ini, masalah-masalah tertentu dapat dievaluasi secara kualitatif dan selanjutnya diubah menjadi variabel yang dapat diukur untuk analisis

kuantitatif (Sumarni dan Wahyuni, 2006).

**1.1 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di daerah Kabupaten Siak. Lokasi ini dipilih untuk penelitian karena peneliti memiliki ketertarikan terhadap isu yang muncul di tempat wisata tersebut, seperti menurunnya angka pengunjung.

**Tabel 3.1**  
**Rencana Penyelesaian Tugas Akhir**

Kegiatan	Mei	Jun	Jul	Ags	Sep	Okt	Nov
Proses Penentuan Masalah Tujuan dan Batasan Masalah							
Pengantaran Surat Penelitian							
Metode Penelitian							
Penyusunan Hasil dan Kesimpulan							
Tugas Akhir							

Penulis ini Melakukan Penelitian Pada Bulan Mei 2024 hingga November 2024.

**1.2 Populasi dan Sampel**

**3.3.1. Populasi**

Menurut Djarwanto (1990), populasi adalah jumlah unit atau individu dengan karakteristik yang diteliti, dan dan kita dapat membagi kategori ini menjadi analitik, yang dapat berupa individu, organisasi, objek, dll. Populasi merupakan seluruh element/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (*universum*) daro objek penelitian (Noor, 2011). Adapun yang di jadikan populasi dalam penelitian ini adalah para pengunjung di Skywalk Tengku Buang Asmara dari tahun 2022 –

2023. Namun, penulis tidak dapat mengetahui berapa banyak orang yang mengunjungi objek wisata Skywalk Tengku Buang Asmara.

### 3.3.2. Sampel

Pengambilan sampel (sampling) adalah proses memilih sejumlah element secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dan pemahaman tentang sifat atau karakteristiknya akan membuat kita dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada element populasi (Noor, 2011).

Karena jumlah populasi wisatawan yang berkunjung ke Skywalk Tengku Buang Asmara tidak dapat diketahui jumlahnya secara pasti, maka penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel *non-probability* berupa teknik sampling *accidental* yaitu pengambilan sampel yang digunakan kepada siapa saja yang pernah berkunjung ke Skywalk Tengku Buang Asmara.

### 3.3.3 Penentuan Jumlah sampel Minimum

Menurut Frankel dan Wallen (1993) menyatakan besar sampel minimum untuk:

1. Penelitian deskriptif sebanyak 100
2. Penelitian korelasional sebanyak 50
3. Penelitian kausal-perbandingan sebanyak 30/group
4. Penelitian eksperimental sebanyak 30/15 per grup

Untuk jumlah minimum yang ditetapkan pada penelitian ini sebanyak 100 orang. Keputusan untuk menetapkan 100 orang sebagai sampel atas dasar pertimbangan untuk menghemat waktu, biaya, dan tenaga. Jumlah tersebut dianggap memadai karena belum ada standar mengenai jumlah minimum untuk sebuah

penelitian.

## 1.3 Jenis dan Sumber Data

### 3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang dihimpun secara langsung dari sumbernya dan di oleh lembaga yang bersangkutan untuk dimanfaatkan. Data primer dapat berbentuk opini subjek secara individual atau berkelompok, dan hasil observasi terhadap karakteristik benda (fisik), kejadian, kegiatan, dan hasil pengujung tertentu. Data primer dalam penelitian ini merupakan hasil dari pengisian kuesioner yang dilakukan terhadap responden.

### 3.4.2 Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2008), data sekunder merupakan informasi yang didapat dari sumber lain atau berdasarkan informasi yang sudah ada di dinas kebudayaan, pariwisata, pemuda, dan olahraga yang berfungsi sebagai sumber tambahan dalam penelitian.

## 3.5 Teknik Pengumpulan Data

### 3.5.1 Observasi

### 3.5.2 Kusioner

### 3.5.3 Dokumentasi

## 3.6 Skala Pengukuran Data

Menurut Sugiyono (2012) skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bisa digunakan dalam pengukuran untuk menghasilkan data kuantitatif. Peneliti menggunakan Skala Likert dan skala ini dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang diukur. Dengan adanya skala likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan terlebih dahulu menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun berbagai instrumen

yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan (Sugiyono 2007).

Pada penelitian ini skala likert yang digunakan yaitu nilai tertinggi 5 untuk jawaban Sangat Setuju (SS), nilai 4 untuk jawaban Setuju (S), nilai 3 untuk jawaban Kurang Setuju (KS), nilai 2 untuk jawaban Tidak Setuju (TS), dan nilai terendah yaitu 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS).

**Tabel 3.2**  
**Format Skala Likert**

No.	Jawaban	Kode	Nilai Skor
1.	Sangat Setuju	SS	5
2.	Setuju	S	4
3.	Kurang Setuju	KS	3
4.	Tidak Setuju	TS	2
5.	Sangat Tidak Setuju	STS	1

*Sumber : Sugiyono (2018)*

### **3.7 Teknik Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2013). Analisis statistika deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran atau deskripsi berdasarkan data survei dan reaksi pengunjung Skywalk Tengku Buang Asmara. Analisis frekuensi, yang ditampilkan dalam bentuk gambar atau tabel. Berkaitan dengan tujuan penelitian ini, teknik analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui bagaimana Tanggapan Pengunjung Terhadap Atraksi Wisata di Skywalk Tengku Buang Asmara Kabupaten Siak.

## **BAB IV**

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **4.3 Tanggapan Pengunjung Terhadap Atraksi Wisata di Skywalk Tengku Buang Asmara Kabupaten Siak**

#### **4.4.1 Keunikan**

Banyak wisatawan yang melakukan kunjungan dengan tujuan untuk mencari kelebihan dan keunikan dari Skywalk Tengku Buang Asmara. Para pengunjung ingin merasakan sensasi berjalan di atas jembatan kaca dan menikmati spot foto instagramable. Selain itu Skywalk juga menyediakan berbagai fasilitas lainnya seperti kios makanan, tempat parkir, area istirahat, dan musolah. Skywalk Tengku Buang Asmara memiliki berbagai macam atraksi wisata seperti jembatan dengan lintai kaca, pemandangan sungai siak, dancing light sebagai spot foto instagramabel, sunset viewing, trekking ringan, wisata edukasi. Dengan berbagai atraksi tersebut, pengunjung memiliki tanggapan sendiri dalam menilai berbagai atraksi wisata yang berada di Skywalk Tengku Buang Asmara tersebut. Dengan demikian pengunjung akan memiliki nilai dari tanggapan mereka sendiri terhadap keunikan yang ada di Skywalk Tengku Buang Asmara.

#### **4.4.1.1 Keunikan keindahan alam**

Keindahan alam yang di sajikan Skywalk Tengku Buang Asmara adalah panorama susur sungai siak, kawasan sekitar Skywalk Tengku Buang Asmara dikelilingi keindahan alam yang asri dan udara yang segar. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke Skywalk tengku Buang Asmara Kabupaten Siak mengenai keunikan keindahan alam:

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 1 orang (1%)

menyatakan Sangat Tidak Setuju terhadap keunikan keindahan alam dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 3 orang (3%) menyatakan Tidak Setuju keunikan keindahan alam dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 29 orang (29%) menyatakan Kurang Setuju keunikan keindahan alam dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 43 orang (43.4%) menyatakan Setuju keunikan keindahan alam di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 23 orang (23.2%) menyatakan Sangat Setuju keunikan keindahan alam dijadikan sebagai daya tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat keunikan keindahan alam dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata berada dalam kategori Setuju.

#### **4.4.1.2 Keunikan keindahan buatan**

Keunikan keindahan buatan yang dimiliki Skywalk Tengku Buang Asmara adalah kaca tempered 12mm sepanjang 50 meter, dancing light, air terjun buatan. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke Skywalk tengku Buang Asmara Kabupaten Siak mengenai keunikan keindahan buatan:

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 1 orang (1%) menyatakan Sangat Tidak Setuju terhadap keunikan keindahan buatan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 2 orang (2%) menyatakan Tidak Setuju keunikan keindahan buatan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 32 orang (32%) menyatakan Kurang Setuju keunikan keindahan buatan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 41 orang (41%) menyatakan Setuju keunikan keindahan buatan di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 24 orang (24%) menyatakan Sangat Setuju keunikan

keindahan buatan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat keunikan keindahan buatan dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata berada dalam kategori Setuju.

#### **4.4.2 Keaslian**

Ketika pengunjung melakukan kegiatan di suatu objek wisata maka pengunjung akan menilai bagaimana keaslian berbagai macam aspek yang terdapat di objek wisata itu sendiri. Aspek-aspek tersebut bergantung kepada bagaimana suatu objek wisata dalam menampilkan atau menyajikan arsitektur modren dan ikonik, atraksi wisata kepada para pengunjung.

Keaslian beberapa aspek yang berada di Skywalk Tengku Buang Asmara disajikan oleh buatan manusia dan diciptakan oleh manusia itu sendiri

##### **4.4.2.1 Keaslian Tempat**

Keaslian tempat merupakan bagaimana objek wisata tersebut terbentuk, apakah objek wisata tersebut terbentuk secara alami atau buatan. Pengunjung dapat menilai bagaimana bentuk fisik objek wisata tersebut dan menanggapi bentuk secara fisik dari objek wisata itu sendiri. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke Skywalk Tengku Buang Asmara mengenai keaslian tempat:

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 3 orang (3%) menyatakan Tidak Setuju terhadap keaslian tempat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 16 orang (16%) menyatakan Kurang Setuju keaslian tempat dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 46 orang (46%) menyatakan Setuju keaslian tempat di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 35 orang (35%) menyatakan Sangat Setuju keaslian tempat dijadikan sebagai daya

tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat keaslian tempat dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata berada dalam kategori Setuju.

#### **4.4.2.2 Keaslian atraksi**

Keaslian atraksi merupakan aspek penting yang berada di objek wisata Skywalk Tengku Buang Asmara. Pengunjung dapat menilai bagaimana keaslian atraksi wisata itu sendiri ketika menikmati objek wisata tersebut. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke Skywalk tengku Buang Asmara Kabupaten Siak mengenai keaslian atraksi:

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 2 orang (2%) menyatakan Sangat Tidak Setuju terhadap keaslian atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 16 orang (16%) menyatakan Tidak Setuju keaslian atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 23 orang (23%) menyatakan Kurang Setuju keaslian atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 37 orang (37%) menyatakan Setuju keaslian atraksi di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 22 orang (22%) menyatakan Sangat Setuju keaslian atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat keaslian atraksi dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata berada dalam kategori Setuju.

#### **4.4.3 Kelangkaan**

Kelangkaan merupakan suatu hal yang membuat objek tersebut menjadi unik dan banyak dinikmati oleh pengunjung yang ingin melihat dan menikmati kelangkaan tersebut

##### **4.4.3.1 Kelangkaan atraksi**

Kelangkaan atraksi bisa dijadikan sebagai motivasi pengunjung dalam berkunjung ke suatu objek wisata karena pada saat melakukan kunjungan wisatawan dapat menikmati suatu atraksi wisata yang memang jarang jarang ditemukan di objek wisata lain. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke Skywalk Tengku Buang Asmara mengenai kelangkaan atraksi

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 2 orang (2%) menyatakan Sangat Tidak Setuju terhadap kelangkaan atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 2 orang (2%) menyatakan Tidak Setuju kelangkaan atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 17 orang (17%) menyatakan Kurang Setuju kelangkaan atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 54 orang (54%) menyatakan Setuju kelangkaan atraksi di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 25 orang (25%) menyatakan Sangat Setuju kelangkaan atraksi dijadikan sebagai daya tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat kelangkaan atraksi dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata berada dalam kategori Setuju.

##### **4.4.3.2 Kelangkaan objek wisata**

Kelangkaan adalah suatu hal yang biasanya jarang ditemukan di suatu tempat. Kelangkaan objek wisata adalah suatu penilaian pada objek wisata tersebut apakah objek wisata tersebut jarang ditemukan atau sering ditemukan di daerah tersebut. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke Skywalk Tengku Buang Asmara mengenai kelangkaan objek wisata.

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 2 orang (2%) menyatakan Sangat Tidak Setuju

terhadap kelangkaan objek wisata dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 1 orang (1%) menyatakan Tidak Setuju kelangkaan objek wisata dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 20 orang (20%) menyatakan Kurang Setuju kelangkaan objek wisata dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 47 orang (47%) menyatakan Setuju kelangkaan objek wisata di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 30 orang (30%) menyatakan Sangat Setuju kelangkaan objek wisata dijadikan sebagai daya tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat kelangkaan objek wisata dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata berada dalam kategori Setuju.

#### **4.4.4 Manfaat bagi wisatawan**

Objek wisata seharusnya dapat memberikan manfaat kepada pengunjung karena pengunjung membutuhkan manfaat tersebut ketika berkunjung dan menikmati atraksi wisata demi terpenuhinya kesenangan dan kebahagiaan pengunjung itu sendiri.

##### **4.4.4.1 Memberikan Kesenangan**

Kesenangan dan kegembiraan pengunjung sangat diperhatikan ketika pengunjung melakukan aktifitas di objek wisata tersebut seperti atraksi wisata yang menarik. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke objek wisata Skywalk Tengku Buang Asmara mengenai memberikan kesenangan:

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 1 orang (1%) menyatakan Tidak Setuju terhadap memberikan kesenangan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 13 orang (13%) menyatakan Kurang Setuju memberikan kesenangan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 48

orang (48%) menyatakan Setuju memberikan kesenangan di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 38 orang (38%) menyatakan Sangat Setuju memberikan kesenangan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat memberikan kesenangan dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata berada dalam kategori Setuju.

##### **4.4.4.2 Memberikan Kenyamanan**

Kunjungan yang di lakukan pengunjung dapat memenuhi keinginan dari pengunjung tersebut sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung untuk berkunjung kembali. Tercapainya kenyamanan pengunjung bergantung pada objek wisata yang pernah di kunjungi. Berikut ini adalah jawaban responden yang sudah pernah berkunjung ke Skywalk tengku Buang Asmara Kabupaten Siak mengenai memberikan kenyamanan:

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 13 orang (13%) menyatakan Sangat Tidak Setuju terhadap memberikan kenyamanan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 14 orang (14%) menyatakan Tidak Setuju memberikan kenyamanan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 24 orang (24%) menyatakan Kurang Setuju memberikan kenyamanan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Sebanyak 38 orang (38%) menyatakan Setuju memberikan kenyamanan di jadikan sebagai daya tarik. Sebanyak 11 orang (11%) menyatakan Sangat Setuju memberikan kenyamanan dijadikan sebagai daya tarik wisata. Dari jawaban responden tersebut dapat diketahui bahwa responden yang berpendapat memberikan kenyamanan dapat dijadikan sebagai daya tarik wisata

berada dalam kategori Setuju.

#### Daftar Pustaka

- Bambang, S. (2013). *Kebijakan Pengembangan Destinasi pariwisata Konsep dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djarwanto, P. (1990). *Pokok-Pokok Metode Riset dan Bimbingan Teknis Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: Liberty.
- Farozita, K., & Sidiq, S. S. (2017). *Tanggapan Wisatawan Terhadap Atraksi Wisata Pada Event Lampu Colok Di Kabupaten Bengkalis*. Doctoral dissertation, Riau University, 11-12.
- Fraenkel, J., & Wallen, N. (1993). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw Hill Inc.
- Harahap Masyuni Afriani. 2018. *Tanggapan Pengunjung Terhadap Fasilitas Objek Wisata Rumah Batu Serombou Di Kabupaten Rokan Hulu*
- Handayani, R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Trussmedia Grafika.
- Indrasari, M. (2019). *Pemasaran & Kepuasan Pelanggan*. Surabaya: Unitomo Press.
- Kother, P. (2000). *prinsip Pemasaran Manajemen*. Jakarta: Prenhalindo.
- Lestari, A., & Yulianto, E. (2018). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Loyalitas Pelanggan Dengan Kepuasan Pelanggan Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Administrasi Bisnis*, 74-81.
- Middleton, V. T., & Clarke, J. (2001). *Marketing in Travel and Tourism*. London: Routledge.
- Middleton, V., & Clarke, J. R. (2001). *Marketing in Travel and Tourism*. London: British Liberty.
- Muljadi, A. J., & Warman, A. (2014). *Kepariwisata dan Perjalanan*. Depok: Rajagrafinndo Persada.
- Munisari, D. (2018). *Analisis Potensi Objek Wisata Desa Sempalai Sebedang Kecamatan Sebawi Kabupaten Sambar*. Pontianak: IKIP PGRI PONTIANAK.
- Musanef. (1996). *Manajemen Usaha Pariwisata Di Indonesia*. Jakarta: PT. Toko Gunung Agung.
- Noor, J. (2011). *Metode Penelitian*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Pendit, N. S. (2003). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Pitana, I. G., & Diarta, K. D. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi offset.
- Pitana, I. G., & Gayatri, P. G. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, M., & Wahyuni, S. (2006). *Metodologi penelitian dan*

- Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Suryadana, M. L. (2015). *Pengantar Pemasaran Pariwisata*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suswanto, G. (1997). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Suswanto, G. (2000). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Suswanto, G. (2007). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Suwena, I. K., & Widyatmaja, I. N. (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Bali: Larasan.
- Umar, H. (2003). *Metode Riset Perilaku Konsumen Jasa*. Jakarta: Ghalia.
- Wardiyanto, & Baiquni, M. (2011). *Perencanaan Pengembangan Pariwisata*. Bandung: Lubuk Agung.
- Warpani, S. (2007). *Pariwisata Dalam Tata Ruang Wilayah*. Bandung: ITB Press.
- Yoeti, O. A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Yoeti, O. A. (2005). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Yoeti, O. A. (2008). *Perencanaan & Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Jakarta: PT. Pradya Paramita.