

# I. PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Pariwisata adalah suatu kegiatan atau aktivitas, serta pelayanan yang dapat menciptakan pengalaman bagi perjalanan wisatawan (Muljadi AJ, 2019). Pariwisata telah mengalami perubahan sedemikian maju dan menjadi suatu fenomena yang sangat global dengan melibatkan ratusan bahkan jutaan SDM (Sumber Daya Manusia) baik dari instansi pemerintah, industri pariwisata dan kalangan masyarakat.

Salah satu jenis wisata yang sedang berkembang di Indonesia yaitu wisata minat khusus. Wisata minat khusus merupakan jenis pariwisata yang kegiatannya atau perjalanannya di peruntukan untuk belajar dan mendapatkan pengalaman baru mengenai suatu hal di daerah yang wisatawan kunjungi (Marpaung, 2002). Setiap daerah di Indonesia menawarkan paket wisata minat khusus yang beragam seperti; balap sepeda di Lembah Harau yang mengenalkan keindahan alam Sumatera Barat kepada peserta, pendakian Gunung Semeru yang menyajikan pemandangan Gunung Semeru yang luas dan Arung Jeram Way Besai yang menyuguhkan keindahan alam Sungai Way Besai di Kabupaten Lampung Barat.

Pada umumnya Kabupaten Lampung Barat memiliki wisata alam dikarenakan geografi Lampung Barat didominasi dengan perbukitan dan gunung, sungai dan air terjun. Sungai yang ada pada Lampung Barat berhulu dari hutan lindung (konservasi) Taman Nasional Bukit Barisan (TNBBS) yaitu sumber mata air yang tidak pernah kering. Salah satu sungai yang terbaik untuk kegiatan wisata alam dan wisata minat khusus adalah Sungai Way Besai yang terletak di Desa Sindang Jaya di Kecamatan Sumberjaya. Sungai Way Besai memiliki aliran sungai yang sangat deras dan menantang sepanjang 8-10 km dengan *grade* II dan III+. Sepanjang pengarungan pada Sungai Way Besai wisatawan akan dimanjakan dengan hamparan perkebunan kopi serta hutan-hutan kecil dan pepohonan yang

sangat besar. Cara terbaik untuk menikmati pemandangan Sungai Way Besai adalah dengan cara melakukan kegiatan atau aktivitas arung jeram atau biasa dikenal dengan *Rafting*. Arung jeram di aliran Sungai Way Besai sepanjang 8-10 km yang melewati 15 jeram dapat ditempuh selama 2-3 jam. Arus sungai ini memiliki bebatuan yang dapat menimbulkan pergerakan arus yang berombak dan beriak.

Wisata Arung Jeram Way Besai merupakan wisata minat khusus atau *tourism special interest* yaitu jenis wisata yang dilakukan pada sebuah perjalanan untuk mendapat pengalaman baru dan belajar hal baru tentang sesuatu di daerah yang dikunjungi. Arung Jeram Way Besai dikelola oleh kelompok masyarakat sadar wisata (Pokdarwis) Desa Sumber Jaya dibawah pembinaan Dinas Pariwisata dan Olahraga Kabupaten Lampung Barat. Berdasarkan latar belakang diatas penulis tertarik mendeskripsikan **“Paket Wisata Arung Jeram di Sungai Way Besai Kabupaten Lampung Barat”**.

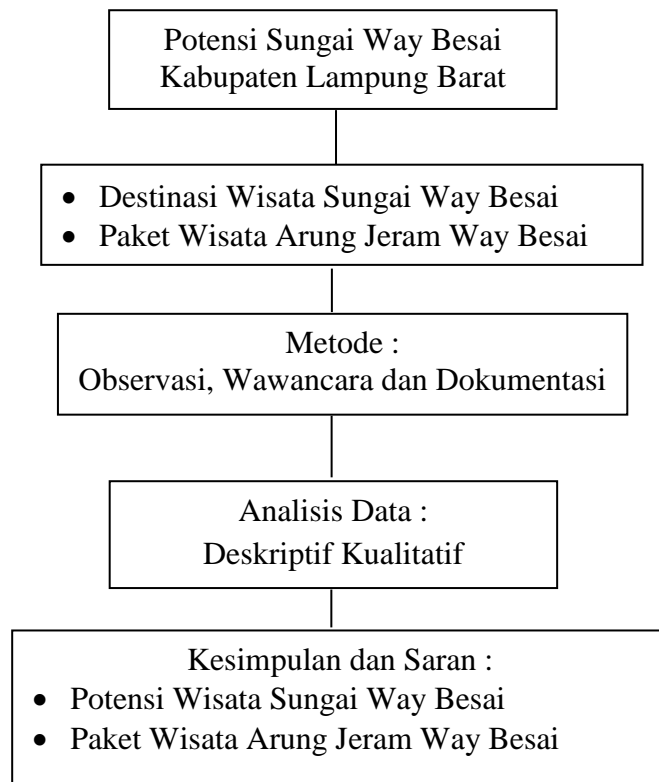
## **1.2. Tujuan**

Dari adanya permasalahan tersebut maka tujuan penelitian didapatkan antara lain :

1. Mendeskripsikan Potensi Wisata Sungai Way Besai
2. Mendeskripsikan Paket Wisata Arung Jeram Way Besai

### 1.3. Kerangka Pemikiran

Sungai Way Besai merupakan salah satu sungai yang berada di Kabupaten Lampung Barat yang memiliki potensi untuk dikembangkan dengan keunikan geografi alamnya. Data daya tarik wisata di sungai Way Besai dan paket wisata arung jeram Way Besai dalam tugas akhir ini diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan langsung di Arung jeram Way Besai untuk memperoleh informasi dan data secara detail terkait daya tarik wisata dan paket wisata pada arung jeram Way Besai. Metode analisis pada laporan tugas akhir ini menggunakan metode deskriptif kualitatif.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran  
(Sumber: penulis 2022)

#### **1.4. Kontribusi**

##### 1. Bagi Penulis

Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan memperluas wawasan serta pengalaman sebagai salah satu penerapan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

##### 2. Pokdarwis Arung Jeram Way Besai

Laporan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai bahan masukan agar Pokdarwis Arung Jeram Way Besai dapat mengembangkan desain paket wisata yang sudah ada sehingga dapat meningkatkan kunjungan wisatawan khususnya wisatawan minat khusus di Kabupaten Lampung Barat.

##### 3. Politeknik Negeri Lampung

Laporan Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi bacaan untuk kebutuhan akademisi dalam bidang ini.

##### 4. Pembaca

Meningkatkan pemahaman pembaca terkait Potensi Wisata Arung Jeram di Sungai Way Besai Kabupaten Lampung Barat.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merupakan segala sesuatu yang berada di suatu tempat yang memiliki keunikan, nilai, keindahan dan kemudahan yang berwujud keanekaragaman kekayaan alam maupun buatan manusia yang menarik dan mempunyai nilai untuk dikunjungi dan dilihat oleh wisatawan (Utama, 2015). Pada UU Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata menjelaskan bahwa daya tarik wisata adalah suatu yang menjadi sasaran wisata yang terdiri atas:

1. Daya tarik wisata ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang berwujud keadaan alam, flora dan fauna.
2. Daya tarik wisata hasil karya manusia yang berwujud museum, peninggalan purbakala, peninggalan sejarah, seni dan budaya, wisata agro, wisata buru, wisata petualangan alam, taman rekreasi dan kompleks hiburan

Menurut (Cooper, 2005), terdapat 4 komponen yang harus dimiliki oleh sebuah daya tarik wisata, yaitu atraksi (*attraction*), aksesibilitas (*accessibility*), fasilitas (*amenity*) dan pelayanan tambahan (*anchilliary*) sebagai berikut:

#### 1. Atraksi (*Attraction*)

Atraksi wisata merupakan komponen yang penting dalam menarik wisatawan untuk menentukan potensi - potensi wisata disuatu daerah yang berpedoman kepada apa yang menjadi kebutuhan wisatawan. Modal atraksi yang menarik wisatawan ada 4, yaitu:

##### a. *Natural resources* (alam)

Merupakan kegiatan pariwisata yang memanfaatkan potensi alam untuk menikmati keindahan alam yang masih alami atau sudah ada usaha budidaya (Cooper, 2005).

##### b. Atraksi wisata budaya

Atraksi wisata budaya merupakan daya tarik wisata yang berupa hasil olah cipta, rasa dan karsa manusia. Daya tarik wisata budaya dapat dibedakan menjadi daya tarik yang berwujud dan tidak berwujud (Cooper, 2005),.

##### c. Atraksi buatan manusia.

Atraksi wisata budaya meliputi fasilitas rekreasi dan hiburan atau taman bertema, fasilitas peristirahatan terpadu, serta fasilitas rekreasi (Cooper, 2005).

d. Atraksi petualangan

Atraksi petualangan dilakukan di alam terbuka dimana wisatawan dituntut untuk memiliki kecepatan terhadap apa yang diinstruksikan oleh pemandu atau *guide* yang jauh lebih berpengalaman untuk memandu wisatawan. Atraksi wisata petualangan dapat melatih jasmani dan rohani agar menjadi lebih segar dan bugar. Atraksi wisata petualangan memiliki resiko yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan jenis atraksi wisata lainnya (Anindita, 2010).

2. Aksebilitas (*Accessibility*)

Aktivitas merupakan hal yang penting dalam kegiatan pariwisata. Segala macam transportasi menjadi akses penting dalam pariwisata. Jika suatu daerah tidak tersedia aksebilitas yang baik seperti bandara, pelabuhan dan jalan raya maka tidak akan ada wisatawan yang berkunjung. Jika suatu daerah memiliki potensi wisata, maka harus disediakan aksebilitas yang memadai sehingga daerah tersebut dapat dikunjungi.

3. Fasilitas (*Amenity*)

Fasilitas merupakan segala macam sarana dan prasarana yang diperlukan oleh wisatawan selama berada di daerah tujuan wisata. Sarana dan prasarana yang dimaksud seperti : penginapan, rumah makan dan transportasi. Adapun prasarana yang banyak diperlukan perkembangan pariwisata seperti jalan raya, air, tenaga listrik, bandara, pelabuhan, kotak sampah, telepon dan lain-lain

4. Pelayanan Tambahan (*Anchilliary*)

Pelayanan tambahan harus disediakan oleh pemerintah daerah dari suatu daerah tujuan wisata, baik wisatawan maupun pelaku usaha pariwisata. Pelayanan yang disediakan termasuk pemasaran, pembangunan fisik (jalan raya, listrik, telepon, dan lain-lain). Serta mengkoordinasi segala kegiatan dengan segala peraturan perundang-undangan dan norma yang berlaku baik di jalan raya maupun di daya tarik wisata. *Anchilliary* merupakan hal-hal yang mendukung sebuah kepariwisataan, seperti: lembaga pengelolaan, BPW dan *stakeholder* yang berperan dalam kepariwisataan.

## 2.2 Aspek Pariwisata 3S (*Something to see, something to do, something to buy*)

Menurut (Yoety, 1997), konsep kegiatan wisata dapat didefinisikan dengan tiga faktor, yaitu harus ada *something to see, something to do, something to buy*.

### a. *Something to see* (Sesuatu yang dapat dilihat)

*Something to see* merupakan sesuatu yang dapat dilihat pada daya tarik wisata yang dijadikan tontonan oleh wisatawan. Dengan kata lain daya tarik wisata tersebut harus mempunyai daya tarik khusus yang dapat menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke daya tarik wisata tersebut.

### b. *Something to do* (Sesuatu yang dapat dilakukan)

*Something to do* adalah sesuatu yang dapat dilakukan oleh wisatawan agar wisatawan yang melakukan pariwisata di daya tarik wisata tersebut dapat melakukan sesuatu yang berguna untuk memberikan perasaan senang, bahagia, *relax* berupa fasilitas rekreasi baik itu arena bermain ataupun tempat makan, terutama makanan khas dari tempat tersebut sehingga mampu membuat wisatawan lebih betah untuk berlama-lama di daya tarik wisata.

### c. *Something to buy* (Sesuatu yang dapat dibeli)

*Something to buy* terkait dengan souvenir khas yang dibeli di daerah wisata sebagai kenangan pribadi wisatawan. *Something to buy* adalah sebuah fasilitas untuk wisatawan dapat berbelanja yang umumnya adalah ciri khas dari daerah tersebut, sehingga bisa dijadikan sebagai oleh-oleh bagi wisatawan yang berkunjung.

## 2.3 Paket Wisata

Paket wisata adalah suatu perjalanan yang telah disusun atau di atur oleh suatu biro perjalanan wisata yang didalamnya meliputi akomodasi, transportasi serta konsumsi dalam satu harga yang telah ditentukan (Ismayanti, 2010).

Komponen dalam pembuatan paket wisata dapat dilakukan dengan memperhitungkan paket berdasarkan pada (Wilis, 2008):

### a. Biaya Transportasi

Biaya transportasi merupakan biaya yang dikeluarkan untuk melakukan proses transportasi, biaya transportasi berupa biaya penyediaan prasarana, biaya penyediaan sarana dan biaya operasional transport.

b. Biaya Akomodasi

Biaya akomodasi adalah biaya konsumsi dan biaya penginapan selama melakukan kegiatan.

c. Biaya Makan

Merupakan biaya yang digunakan untuk makanan dan minuman wisatawan, pemandu wisata dll selama melakukan kegiatan yang direncanakan.

d. Biaya Parkir

Merupakan biaya retribusi dari penggunaan lahan parkir kendaraan yang digunakan selama kegiatan berlangsung.

e. Pemandu Wisata

Merupakan biaya yang dikeluarkan untuk menggaji pemandu wisata berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat.

f. Biaya Masuk Daya tarik wisata

Merupakan biaya yang dikeluarkan untuk masuk dan mengikuti kegiatan yang ada pada suatu daya tarik wisata.

g. Biaya Asuransi

Merupakan biaya asuransi yang menyediakan perlindungan bagi wisatawan selama berada diperjalanan.

h. Profit atau Keuntungan

Profit atau keuntungan merupakan kelebihan pendapatan yang diperoleh dari paket wisata yang telah dibuat dari modal awal yang dikeluarkan.

Selain terdiri dari komponen-komponen wisata, paket wisata juga memiliki jenis-jenis yang dapat dipasarkan kepada para wisatawan, menurut (Halida, 2015) jenis jenis paket wisata secara umum terdiri dari dua macam yaitu:

a. *Ready Made Tour*



Merupakan paket wisata yang telah disiapkan dan dapat langsung dipasarkan kepada konsumen, paket ini sudah dipersiapkan oleh perusahaan perjalanan dan ditawarkan sebagai produk jadi.

b. *Tailor Made Package Tour*

Paket ini dibuat berdasarkan permintaan atau *request* dari konsumen atau wisatawan yang disusun oleh seorang *tour planner* dari segi biaya dan selera dari apa yang wisatawan inginkan serta menarik wisatawan untuk membeli jasa serta pelayanan yang khusus dengan harga yang sudah disesuaikan *tour planner*.

Menurut (Holloway & Humphreys, 2022) dalam penyusunan atau pembuatan Paket Wisata harus disertai dengan jadwal keberangkatan atau biasa disebut dengan *itinerary*, karena merupakan keterangan yang lengkap tentang penyelenggaraan perjalanan (Yoety, 1997). *Itinerary* adalah muatan hal-hal penting antara lain objek yang akan dikunjungi, tanggal keberangkatan, daya tarik wisata yang akan dikunjungi, akomodasi, lama waktu berkunjung dan waktu tiba.

## **2.4 Wisata Arung Jeram**

Menurut (Darsono & Satria, 2008), arung jeram adalah sebuah aktivitas pengarungan bagian alur sungai yang memiliki jeram atau riam dengan menggunakan peralatan tertentu. Definisi peralatan tertentu dalam hal ini adalah sarana atau alat yang terdiri dari perahu karet, kayak, kano dan dayung. Kegiatan arung jeram bertujuan untuk sarana rekreasi, olahraga dan ekspedisi. Arung jeram telah menjadi aktivitas luar ruangan yang populer dikarenakan arung jeram dapat dinikmati bersama-sama tanpa memandang usia, status sosial, tingkat pendidikan dan profesi seseorang. Di Indonesia semakin banyak sungai yang dapat diarungi serta dikelola secara profesional, mereka menawarkan berbagai paket pengarungan sesuai dengan tingkatan umur dan kemampuan pesertanya (Pramezwary, 2013).

Arung jeram merupakan salah satu wisata minat khusus, menurut (Robinson & Novelli, 2007) wisata minat khusus dapat diartikan sebagai sebuah bentuk pariwisata yang melibatkan pengunjung dengan motivasi tertentu dan mengejar kepuasan yang ditentukan oleh pengalaman yang didapat selama kegiatan wisata dilakukan. Sesuai dengan namanya, orang-orang yang melakukan wisata minat khusus biasanya berkeinginan untuk mewujudkan minat dan

ketertarikannya terhadap suatu objek atau hal yang lain. Oleh karena itu, umumnya wisata ini hanya diikuti oleh satu, dua, atau sekelompok kecil pelancong.

Arung jeram merupakan salah satu kegiatan yang memiliki resiko tinggi, kegiatan arung jeram wajib disertai dengan beberapa perlengkapan yang memadai dan mendukung dalam kegiatan berarung jeram dengan baik. Menurut (Soekirno, 2006) ada dua kategori alat yang dibutuhkan dalam berarung jeram, yaitu peralatan utama dan peralatan pendukung. Yang disebut dengan peralatan utama yaitu:

1. Perahu

Perahu yang digunakan dalam kegiatan arung jeram bisa memuat 4-10 orang, perahu karet dibuat dengan bahan karet khusus yang berkualitas dan sangat kuat. Perahu pada kegiatan arung jeram memiliki dua tipe yaitu *Non Self Bailing*, perahu yang tidak memiliki lubang pembuangan air dan *Self Bailing* yang dilengkapi dengan lubang-lubang pada perahunya untuk pembuangan air.

2. Pelampung (*life jacket*)

Pelampung berfungsi untuk membantu wisatawan agar terapung ketika jatuh kedalam sungai sehingga mudah untuk meyelamatkan diri, selain itu pelampung juga berfungsi untuk perlindungan diri dari benturan saat perarungan.

3. Dayung (*paddle*)

Digunakan untuk mendayung perahu, dayung berfungsi untuk mengatur laju perahu untuk maju atau mundur, belok dan berhenti. Dayung biasanya terbuat dari kayu, *fiber*, plastik dan aluminium. Panjang dayung antara 150-170 cm disesuaikan dengan wisatawan.

4. Pelindung kepala (*helm*)

*Helm* berfungsi untuk melindungi kepala dari benturan benda keras saat melakukan pengarungan, selain itu helm dapat melindungi dari benturan dengan peserta lain.

5. Tali penambat *i anchor*.

Berfungsi untuk menahan tali perahu saat berlabuh yang biasanya dipasang pada *start point* kegiatan arung jeram.

Sedangkan yang disebut dengan peralatan pendukung antara lain:

1. *Carabiner*

*Carabiner* digunakan untuk menggantung barang bawaan untuk alat *rescue* dan lain-lain. Wisatawan disarankan untuk membawa satu-satu untuk alat *rescue* dan barang bawaannya.

## 2. Pisau

Pisau yang dibawa pada kegiatan arung jeram yaitu pisau lipat, pisau lipat diwajibkan untuk dibawa saat kegiatan berlangsung untuk memotong kayu atau tali yang tersangkut di badan kita sehingga dapat menyebabkan kondisi bahaya bagi keselamatan.

## 3. *Webbing*

Digunakan untuk alat *safety* cara pemasangannya yaitu dengan mengikat tubuh seperti *harness*.

## 4. *Dry bag*

*Dry bag* terdapat di dalam perahu yang di sediakan oleh pengada acara yang dikaitkan pada bantalan perahu, *dry bag* digunakan untuk menyimpan benda yang tidak boleh basah, seperti P3K, *repair it*, kamera, hp dan dompet wisatawan.

Menurut (FAJI, 2006) pada umumnya wisatawan yang mengikuti wisata arung jeram adalah wisatawan kategori minat khusus yang ingin mendapatkan pengalaman perjalanan yang lebih kreatif, terlibat secara fisik dan emosional serta memperoleh rangsangan dari berbagai tantangan dan rintangan yang dihadapi di sungai untuk mengembangkan kepekaannya.

Dalam mengikuti wisata arung jeram, wisatawan dipandu oleh seorang pemandu yang biasa disebut dengan kapten atau *skipper*. Pemandu akan memberikan pengarahan tentang prosedur dan keselamatan sebelum memulai aktifitas berarung jeram dengan standar operasi masing-masing perusahaan (FAJI, 2006).

Salah satu kompetensi pemandu arung jeram (*skipper*) adalah mengantisipasi situasi dan kondisi darurat serta melakukan penyelamatan disungai. Adapun prosedur-prosedur yang harus diketahui dan dilaksanakan pemandu arung jeram yaitu :

1. Keadaan darurat berupa perahu terbalik dan tim diperahu yang terdampar kesungai.
2. Mengidentifikasi dan mengontrol kemungkinan timbulnya bahaya saat pengarungan.
3. Keamanan atas diri pribadi dan tim diperahu.

Keterampilan pengetahuan yang harus dikuasai pemandu arung jeram menurut (FAJI, 2006) yaitu :

- a. Kemampuan berenang secara *agresif* dan *defensive*.
- b. Pengetahuan tentang berbagai tipe perahu .
- c. Prosedur mengenai keamanan dan keselamatan di tempat kerja.
- d. Penyebab terjadinya kecelakaan di sungai yang umumnya mempunyai hubungan yang erat dengan kegiatan pemandu di sungai.
- e. Kemampuan prosedur dan teknik P3K.
- f. Pengetahuan teknik menyeberangi sungai yang dalam dan dangkal.
- g. Pengetahuan tentang teknik-teknik evakuasi dan pertolongan di sungai.