

STRATEGI PENGEMBANGAN KAMPUNG KAPITAN SEBAGAI DESTINASI WISATA BUDAYA DI KOTA PALEMBANG

Strategy for Developing Kapitan Village as a Cultural Tourism Destination In Palembang City

Mepi Yaumi¹, Ummasyroh², Lisnini³, Rafidola Mareta Riesa⁴

^{1,2,3} Politeknik Negeri Sriwijaya

⁴ Politeknik Negeri Padang

¹mepiyaumi@gmail.com, ²ummasyroh@polsri.ac.id, ³lisnini@polsri.ac.id, ⁴rafidola@pnp.ac.id

Diterima: 06-09-2022 / Disetujui: 25-07-2023 / Dipublikasikan: 07-2023

DOI : <https://doi.org/10.5281/zenodo.8198047>

Abstrak

Hasil pada penelitian ini bertujuan agar memahami potensi kebudayaan milik Kampung Kapitan, sehingga dapat dijadikan destinasi wisata budaya di Kota Palembang. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, dan untuk sumber data menggunakan data primer serta sekunder, metode wawancara, kuesioner, dokumentasi, serta studi literatur sebagai teknik pengumpulan data penelitian ini. Penelitian ini menggunakan analisis SWOT IFAS serta EFAS yang terdiri dari reduksi data, pengumpulan data, penyajian data dan kesimpulan. Hasil dari penelitian masih bersifat sementara bahwa tradisi dan budaya yang ada di Kampung Kapitan meliputi upacara sedekah kampung sebagai upaya yang untuk menjauhkan masyarakat Kampung Kapitan dari malapetaka dan supaya terhindar dari bahaya, festival Cap Go Meh merupakan perayaan yang besar dan tradisi yang dilaksanakan bagi orang-orang keturunan tionghoa, selain untuk berdoa mengingat leluhur, Cap Go Meh juga perayaan puncak tahun baru imlek. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perkembangan kebudayaan di Kampung Kapitan sudah berjalan dengan cukup baik akan tetapi perlu ditingkatkan lagi mengenai potensial kebudayaan yang ada di kampung kapitan mengingat masih ada beberapa peluang yang dapat dimaksimalkan dalam pengembangan pariwisatanya dengan Memberikan peluang kepada masyarakat untuk menampilkan atraksi seni seperti barongsai.

Kata kunci: Strategi Pengembangan, Wisata Budaya, Kampung Kapitan

Abstract

The results of this study aim to understand the cultural potential of Kampung Kapitan, so that it can be used as a cultural tourism destination in Palembang city. This research uses qualitative descriptive methods, and for data sources using primary and secondary data, interview methods, questionnaires, documentation, and literature studies as a data collection technique. The analysis technique used in this study is to use IFAS and EFAS SWOT analysis which consists of data collection, data reduction, data presentation and conclusions. The results of this study are still temporary that the traditions and culture in Kampung Kapitan include village alms ceremonies as an effort to keep the people of Kampung Kapitan away from catastrophe and to avoid danger, the festival of cap go meh meh is a celebration of the big

day and annual tradition for people of Chinese descent, in addition to praying to remember the ancestors, cap go meh is also the peak celebration of the lunar new year. The conclusion of this study is the development of culture in Kapitan Village has been running quite well, but it needs to be improved again regarding the cultural potential in kapitan village considering that there are still several opportunities that can be maximized in the development of tourism by providing opportunities for the community to display art attractions such as Barongsai.

Keywords: *Development Strategy, Cultural Tourism, Kampung Kapitan*

PENDAHULUAN

Sektor pariwisata mampu menarik perhatian wisatawan terutama dengan menampilkan ciri khas budaya yang ada di daerah tersebut. Menurut Soemardjan dalam Putra (2017) kebudayaan itu hasil dari rasa, karya, dan cipta masyarakat.

Kampung Kapitan adalah sebuah destinasi wisata yang letak geografisnya berada di daerah pasar 7 Ulu Kota Palembang Sumatera Selatan. Destinasi tersebut mempunyai potensi cukup besar apabila dikembangkan terutama keberagaman budaya, seni hal ini memiliki peran tersendiri upaya mengembangkan sektor pariwisata bidang budaya.

Akan tetapi menurut hasil pra-penelitian peneliti melihat Namun hal ini kurang diminati oleh sebagian besar pengunjung, hal ini dikarenakan potensi yang ada belum diketahui secara luas oleh masyarakat maupun pengunjung khususnya di Kota Palembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk dari budaya yang ada di Kawasan wisata Kampung Kapitan serta mengetahui strategi mengembangkan potensi kebudayaan di Kampung Kapitan.

METODE

Pendekatan penelitian menggunakan kualitatif dengan metode deskriptif. Penelitian fokus dibagian strategi pengembangan kampung kapitan sebagai destinasi wisata budaya di kota Palembang. Data yang digunakan hasil dari metode berupa wawancara, studi literatur, dan kuesioner.

HASIL & PEMBAHASAN

Dari hasil wawancara dengan pihak pengelola Kampung Kapitan, serta pengumpulan data melalui kuesioner dan studi pustaka dalam hal ini, terdapat faktor internal (kekuatan dan kelemahan) untuk faktor eksternal (peluang dan tantangan). Analisis faktor eksternal dan internal menjadi landasan upaya agar memahami kekuatan, kelemahan, peluang serta ancaman dari pariwisata budaya pada Kampung Kapitan.

Adapun permasalahan yang dialami oleh Kampung Kapitan adalah sedikitnya atraksi budaya yang ditampilkan ataupun yang masuk kedalam kalender tahunan. diKampung Kapitan terdapat dua atraksi budaya yang ditampilkan pada bulan tertentu yaitu acara sedekah Kampung dan cap go meh. Hal yang dapat dilakukan yaitu membuat atraksi wisata lain seperti atraksi barongsai.

Untuk melakukan penyusunan tabel IFAS, EFAS dengan memberi rating dan bobot untuk setiap faktor eksternal maupu internal yang sudah diidentifikasi dalam proses memperoleh data. Bobot setiap faktor mulai dari 0,0 (tidak penting) hingga 1,0 (penting). Setiap faktor diberi Nilai rating Yang mana nilai pada faktor kekuatan dan peluang, faktor kelemahan adalah mulai dari 4 (sangat berpengaruh) serta tantangan rating yang diberikan sampai 1 (tidak berpengaruh).

Tabel 1. Analisis IFAS

Kekuatan (<i>Strenghts</i>)	Bobot	Rating	Skor
Letak Kampung Kapitan yang strategis	0,07	3,45	0,26

Kegiatan sedekah kampung merupakan kegiatan budaya	0.07	3.67	0.28
masyarakat untuk terlibat dalam pengelolaan	0.07	3.4	0.26
Masyarakat setempat memahami keindahan sungai musi mempengaruhi	0.11	3.56	0.41
Potensi utama Kampung Kapitan budaya lokal yang khas dan unik	0.11	3.50	0.40
Kampung Kapitan memberikan kesempatan usaha pejual souvenir	0.11	3.43	0.39
Identitas yang khas dari Kampung Kapitan yaitu cagar budayanya	0.11	3.52	0.40
Masyarakat menerima pengunjung yang datang ke Kampung Kapitan	0.11	3.34	0.38
aktivitas dari kegiatan pariwisata memberikan pendapatan	0.11	3.46	0.39
tahun baru imlek menjadi bagian tradisi masyarakat	0.07	3.36	0.25
Total			3.47
Kelemahan (Weaknesses)	Bobot	Rating	Skor
Kurang terlibatnya masyarakat dalam perawatan rumah	0,11	2.62	0,30
Masyarakat kurang peduli terhadap kebudayaan	0.11	2.75	0.31
Kegiatan budaya hanya sedikit	0.07	2.46	0.18
belum menjual makanan khas Kampung Kapitan	0.11	3.05	0.35
Masyarakat Kurang peduli terhadap akses	0.11	2.94	0.34

Atraksi kampung kapitan hanya atraksi sejarah	0.11	2.94	0.34
Masih kurang promosi wisata budaya	0.11	2.96	0.34
Belum Maksimal pelatihan dan pemberdayaan Masyarakat	0.11	2.86	0.33
Masyarakat belum terlibat menjaga asset	0.11	2.89	0.33
Total			2.85
Total Kekuatan+kelemahan			6.32

Sumber: Data diolah peneliti, 2023

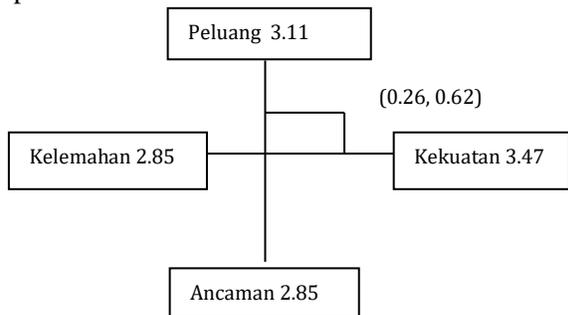
Tabel 2. Analisis EFAS

Peluang (Opportunities)	Bobot	Rating	Skor
Dapat membuka toko souvenir	0,10	3.19	0,34
Menampilkan atraksi Barongsai	0.10	2.10	0.33
Masyarakat ikut serta membantu kegiatan	0.10	3.32	0.35
Masyarakat menjadi pengurus kegiatan budaya	0.07	2.48	0.17
Napak tilas bagian tradisi Kampung Kapitan	0.10	3.29	0.35
Menampilkan ciri khas Kampung Kapitan	0.10	3.31	0.35
Peluang masyarakat dalam keahlian melukis	0.10	3.10	0.33
Memperkenalkan kebudayaan ke masyarakat agar tetap terjaga	0.10	3.18	0.34
Masyarakat ikut serta menjadi agen dalam kegiatan budaya	0.10	3.27	0.35
Kirap budaya tradisi Kampung Kapitan	0.07	2.47	0.17
Kirap budaya tradisi Kampung Kapitan	0.07	2.47	0.17
Total			3.11

Ancaman (<i>Threats</i>)	Bobot	Rating	Skor
Tidak mempunyai fasilitas pembayaran elektronik	0.10	2.93	0.30
Tidak mempunyai spot foto selfie	0.10	3.03	0.31
Tidak tersedia dana pengembangan atraksi	0.10	2.91	0.30
Adanya wisatawan mempengaruhi budaya	0.10	2.64	0.27
Terakultasinya budaya	0.06	2.41	0.16
Sedikit masyarakat bisa berbahasa inggris kegiatan	0.10	2.75	0.28
Kegiatan pariwisata merubah kehidupan masyarakat	0.10	2.70	0.28
Tidak ada dermaga khusus	0.10	2.82	0.29
Tidak ada home stay	0.10	3.05	0.31
Eksploitasi budaya yang berlebihan	0.10	3.09	0.31
Total			2.85
Total Peluang+ Ancaman			5.96

Sumber: Data diolah peneliti, 2023

Berdasarkan hasil analisis IFAS dan EFAS pada tabel 1 dan 2, faktor kekuatan mendapatkan skor sebesar 3.47, dilanjutkan faktor kelemahan mendapatkan total skor 2.85. dan skor hasil analisis faktor peluang 3.11 dan faktor ancaman sebesar 2.85. Kemudian dapat ditentukan diagram cartesiusnya hingga dapat titik koordinat bertujuan memperoleh strategi yang tepat Koordinat (x) memiliki nilai bertujuan memperoleh strategi yang tepat.



Gambar 1. Matriks *Grand Strategy*

Strategi tersusun dalam matriks SWOT dapat digolongkan menjadi dua strategi utama yaitu:

1. Memaksimalkan pariwisata budaya Kampung Kapitan

Strategi ini memuat tentang upaya yang dapat dilakukan agar mengoptimalkan potensi pariwisata budaya yang ada di Kampung Kapitan, dengan menunjukkan atraksi yang lebih interaktif serta mampu memberi pengalaman yang mengesankan untuk wisatawan. Seperti atraksi Barongsai. Mengingat kembali Kampung Kapitan untuk kalender acara tahunannya hanya sedikit. Kemudian untuk strategi selanjutnya yaitu

2. Mengelola aset budaya *intangible* pada Kampung Kapitan

Ini merupakan salah satu tantangan yang dihadapi agar aset budaya yang nantinya menjadi daya tarik yang menarik untuk menjadi produk pariwisata. Masyarakat saat ini mempertunjukkan budaya sedekah kampung dan atraksi Cap Go Meh pada kunjungan wisata dalam jumlah besar dan memiliki jadwal tertentu. Sehingga perlu wadah seperti ruang agar membuat aset budaya *intangible* di Kampung Kapitan dengan produk wisata upaya mengadakan *event* kebudayaan secara terus-menerus. Budaya *intangible* juga perlu dukungan dari masyarakat supaya melestarikan kebudayaan yang ada. Dengan adanya kesadaran serta peran aktif masyarakat untuk melestarikan aset kebudayaan dan melindungi serta menjaga.

3. Membuat atraksi seni Barongsai

Mengingat Kampung Kapitan merupakan tempat wisata yang mengandalkan sejarah dan keunikan bangunan rumah baik itu rumah kayu, maupun rumah batu, masyarakat dapat menampilkan atraksi seni lain seperti atraksi barongsai yang identik dengan kebudayaan Tionghoa. Adanya atraksi ini diharapkan agar nantinya dapat meningkatkan keinginan orang-orang untuk berkunjung ke Kampung Kapitan.

Untuk strategi ini dapat dilakukan dengan cara mendatangkan pelatih dari komunitas barongsai yang ada di Kota Palembang seperti Dragon Golden Light (DGL) komunitas yang berdiri sejak 2001 dibawah naungan Yayasan Vihara Prajna Shanti. Menurut pihak pengelola Kampung Kapitan dengan adanya atraksi seni di Kampung Kapitan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Atraksi ini nantinya diurus oleh pengelola dan yang terlibat dalam atraksi ini masyarakat setempat. Barongsai dilakukan dengan menyewa pihak yang berhubungan dengan kesenian barongsai. Atraksi seni barongsai ditampilkan pada saat acara besar dimana para pemainnya pemuda dari Kampung Kapitan itu sendiri.

4. Agar masyarakat Kampung Kapitan dapat memanfaatkan peluang yang besar dari kegiatan pariwisata, masyarakat sekitar dapat membuka usaha dengan menjual kuliner khas. Mengingat kembali hal ini dapat menjadi sumber pendapatan bagi masyarakat setempat. Kuliner yang dapat di jual oleh masyarakat antara lain seperti pempek yang bentuknya mochi dan menjual kue bulan (*moon cake*). Pempek mochi dan kues bukan ini dapat dijadikan hidangan pada saat sedekah Kampung berlangsung. Serta dapat dijual oleh masyarakat setempat hingga nantinya membuka bisnis baru bagi masyarakat, karna ditempat wisata atau di suatu destinasi kuliner merupakan salah satu kebutuhan bagi wisatawan ketika berkunjung dan kuliner juga bisa dijadikan ciri khas cita rasa setiap daerah.

KESIMPULAN

Dari analisis yang telah dilakukan dan identifikasi menjawab rumusan masalah di destinasi Kampung Kapitan terdapat permasalahan mendasar berupa kurangnya atraksi wisata jenis kebudayaan yang dapat dikatakan belum maksimal untuk atraksinya yang harus ditingkatkan dalam pengembangan

kebudayaannya agar dapat menambah atraksi yang disajikan ke wisatawan. Adapun strategi pengembangan Kampung Kapitan bertujuan untuk mendukung kegiatan pariwisata Kampung Kapitan yaitu peningkatan kualitas pariwisata, serta melestarikan potensi wisata.

Berdasarkan hasil analisis SWOT yang dilakukan, diperoleh 4 strategi alternatif yaitu strategi SO: membuat toko yang menjual kuliner ciri khas Kampung Kapitan, membuat paket khusus *gathering* dan kunjungan wisatawan dengan jumlah yang banyak, membuat paket khusus wisatawan yang berminat mengikuti acara sedekah kampung, membuat atraksi wisata lain, seperti atraksi barongsai. Selain itu berdasarkan dari pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Kampung Kapitan dapat mengadakan atraksi wisata budaya dengan memanfaatkan kekuatan dengan menggunakan peluang yang ada.

Adapun saran supaya berbagai strategi serta usaha dapat berjalan dengan baik maka masyarakat dan pemerintah, dan pihak lain yang juga terlibat bisa bekerjasama lagi dalam upaya untuk meningkatkan potensi wisata budaya yang ada di Kampung Kapitan menjadi destinasi wisata yang dapat dikunjungi banyak wisatawan.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan serta kesimpulan yang di peroleh, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Pihak pengelola harus terus mengembangkan kegiatan dalam pengelolaan destinasi kampung kapitan sehingga nantinya masyarakat merasa ikut dilibatkan dalam pengembangan destinasi tersebut.
2. Kampung Kapitan perlu menerapkan strategi SO dimulai dengan membuat paket khusus wisatawan yang berminat mengikuti acara sedekah kampung. Menerapkan strategi ini bertujuan untuk menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Kampung Kapitan.
3. Pihak pengelola serta masyarakat internal Kampung Kapitan untuk dapat memberikan

pemahaman tentang lingkungan kepada masyarakat disekitar kampung agar kebersihan serta fasilitas yang ada dapat terjaga dengan baik.

Mengingat Kampung Kapitan merupakan tempat wisata yang mengandalkan sejarah dan keunikan bangunan rumah baik itu rumah kayu, maupun rumah batu, masyarakat dapat menampilkan atraksi seni lain seperti atraksi barongsai yang identik dengan kebudayaan Tionghoa. Adanya atraksi ini diharapkan agar nantinya dapat meningkatkan keinginan orang-orang untuk berkunjung ke Kampung Kapitan.

Mengajak masyarakat untuk terlibat dalam setiap kegiatan, memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk membuka usaha souvenir, menjaga melestarikan kegiatan budaya napak tilas dan sedekah kampung sebagai daya tarik wisata, serta memanfaatkan kebudayaan yang ada.

Wisata Di Kota Palembang”. Skripsi Politeknik Negeri Sriwijaya. Jurusan Administrasi Bisnis.

- Putra, Rahmad. 2017. “Analisis Pengembangan Objek Daya Tarik Wisata Budaya Dalam Meningkatkan Minat Wisatawan Berkunjung Ke Kampung Kapitan Palembang”. Skripsi Politeknik Negeri Sriwijaya. Jurusan Administrasi Bisnis.
- Rangkuti, Freddy. 2016. Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis Swot Cara Perhitungan Bobot, Rating, Dan Ocai. Jakarta: Pt. Gramedia Pustaka Utama.
- Bagus, Gusti. 2017. Pemasaran Pariwisata. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Hasan, Ali. 2015. Tourism Marketing. Yogyakarta: CAPS (Center For Academic Publishing Service).
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Cv Alfabeta
- DAFTAR PUSTAKA**
- T. Kartika, R. Ruskana, and M. I. Fauzi, “Strategi Pengembangan Daya Tarik Dago Tea House Sebagai Alternatif Wisata Budaya di Jawa Barat,” *J. Tour. Hosp. Essentials J.*, vol. 8, no. 2, p. 121, 2018, doi: 10.17509/thej.v8i2.13746.
- T. P. Rahmatillah, O. Insyan, N. Nurafifah, and F. P. Hirsan, “Strategi Pengembangan Desa Wisata Berbasis Wisata Alam dan Budaya Sebagai Media Promosi Desa Sangiang,” *J. Planoeearth*, vol. 4, no. 2, p. 111, 2019, doi: 10.31764/jpe.v4i2.970.
- N. K. R. Larasati and D. Rahmawati, “Strategi Pengembangan Pariwisata Budaya yang Berkelanjutan Pada Kampung Lawas Maspati, Surabaya,” *J. Tek. ITS*, vol. 6, no. 2, pp. 529–533, 2017, doi: 10.12962/j23373539.v6i2.25024.
- S. Ryalita Primadany, “Analisis Strategi Pengembangan Pariwisata Daerah (Studi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Daerah Kabupaten Nganjuk),” *Jap*, vol. 1, no. 4, pp. 135–143, 2013.
- Natasyah, Revi Dwi. 2018. “Potensi Pengembangan Pedestrian Sudirman Sebagai Daya Tarik