



Diseminasi Potensi Objek Wisata di Nagari Sumpu Berbasis Webgis Menggunakan StoryMaps

Cut Zahira Rifani Kamza¹, Agnes Tiodora Sinaga², Marcelina Hutapea³
Rexsi Kristina Sihombing⁴, Muhammad Farouq Ghazali Matondang⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan, Indonesia

Alamat: Universitas Negeri Medan

Korespondensi penulis: Czahira572@gmail.com,
agnessinaga078@gmail.com, marcelinahutapea2@gmail.com,

Abstract. *This study aims to describe the tourism potential of Nagari Sumpur, West Sumatra, and to develop a dissemination medium using WebGIS based on ArcGIS StoryMaps. The background of the research stems from the limited digital promotion of local tourism destinations that possess rich historical, cultural, and natural value. A qualitative approach was employed, involving observation, interviews, documentation, and the construction of interactive narratives on a digital platform. The results show that Nagari Sumpur holds significant tourism potential, including traditional rumah gadang houses as Minangkabau cultural heritage, the daily activities of local fishermen at Lake Singkarak, and a variety of traditional culinary offerings. The dissemination of information through StoryMaps proved effective in presenting tourism narratives in an engaging and informative way. Interactive maps, multimedia content, and ease of access were key strengths of this medium in reaching wider audiences. The implications of this research indicate that integrating geospatial technology with local cultural narratives can serve as an innovative and sustainable tourism promotion strategy, while directly empowering local communities.*

Keywords. *digital tourism, Minangkabau culture, Nagari Sumpur, storymaps, WebGIS*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan potensi objek wisata di Nagari Sumpur, Sumatera Barat, serta menyusun media diseminasi berbasis WebGIS menggunakan ArcGIS StoryMaps. Latar belakang penelitian ini didasari oleh minimnya promosi digital terhadap objek wisata lokal yang kaya akan nilai sejarah, budaya, dan keindahan alam. Metode yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi, serta penyusunan narasi interaktif pada platform digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Nagari Sumpur memiliki potensi wisata yang sangat kaya, mulai dari rumah gadang sebagai warisan budaya Minangkabau, aktivitas masyarakat nelayan di Danau Singkarak, hingga kekayaan kuliner tradisional. Diseminasi informasi melalui StoryMaps terbukti efektif dalam mengemas narasi wisata secara menarik dan informatif. Peta interaktif, konten multimedia, serta kemudahan akses menjadi daya tarik utama media ini dalam menjangkau khalayak luas. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi geospasial dan budaya lokal dapat menjadi strategi promosi pariwisata yang inovatif dan berkelanjutan, serta dapat memberdayakan komunitas lokal secara langsung.

Kata kunci: budaya Minangkabau, Nagari Sumpur, pariwisata digital, storymaps, WebGIS

1. LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan sektor strategis dalam pembangunan daerah yang tidak hanya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi, tetapi juga pelestarian budaya dan penguatan identitas lokal. Indonesia, sebagai negara kepulauan yang kaya akan keanekaragaman budaya dan bentang alam, memiliki potensi wisata yang sangat besar dan tersebar luas di berbagai wilayah, termasuk di Sumatera Barat. Salah satu daerah yang menyimpan potensi wisata luar biasa namun belum tergarap secara maksimal adalah Nagari Sumpur, sebuah perkampungan

adat Minangkabau yang berada di Kabupaten Tanah Datar. Nagari Sumpur dikenal sebagai nagari tua yang kaya akan sejarah, adat istiadat, arsitektur tradisional, hingga lanskap alam yang memesona. Meski memiliki daya tarik kuat dari aspek budaya dan alam, eksistensi Nagari Sumpur sebagai destinasi wisata belum mendapatkan perhatian yang luas di ranah nasional, apalagi internasional. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya akses informasi, minimnya promosi digital, serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi informasi dalam menyebarluaskan potensi wisata tersebut.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam bidang geospasial, muncul berbagai inovasi media informasi yang memungkinkan pengelolaan dan diseminasi data geografis secara lebih interaktif dan partisipatif. Salah satu inovasi yang kini berkembang pesat adalah pemanfaatan WebGIS (Web-based Geographic Information System) yang dapat diakses secara daring dan dikombinasikan dengan pendekatan naratif visual dalam bentuk StoryMaps. StoryMaps merupakan platform digital yang memungkinkan integrasi antara peta interaktif dengan elemen multimedia seperti teks, foto, video, grafik, serta audio, sehingga menjadikannya alat yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi geografis secara menarik, mendalam, dan edukatif. Dalam beberapa tahun terakhir, berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas StoryMaps dalam mendukung promosi pariwisata berbasis spasial, seperti yang dilakukan oleh Permatasari dan Jumadi (2024) di Kabupaten Pacitan serta Setyan dan Hardjo (2021) di Banjarnegara. Namun demikian, sebagian besar kajian tersebut lebih berfokus pada aspek pemetaan lokasi dan visualisasi spasial semata, tanpa mengeksplorasi secara menyeluruh potensi kultural dan kearifan lokal sebagai narasi utama yang membangun daya tarik wisata.

Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat diidentifikasi adanya celah atau gap penelitian, yaitu belum adanya kajian yang secara komprehensif mengintegrasikan potensi budaya lokal, praktik sosial masyarakat, dan kekayaan alam dalam satu platform digital berbasis WebGIS yang naratif. Dalam konteks Nagari Sumpur, gap ini menjadi penting untuk dijawab karena keberadaan rumah gadang, sistem sosial matrilineal, seni pertunjukan tradisional, hingga praktik gotong royong dan kehidupan nelayan di Danau Singkarak merupakan bagian dari warisan budaya yang unik dan bernilai tinggi. Jika tidak didokumentasikan dan dipromosikan dengan cara yang sesuai dengan era digital, kekayaan ini berisiko terpinggirkan oleh arus modernisasi yang semakin kuat. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi promosi wisata yang tidak hanya menampilkan lokasi, tetapi juga membangun cerita yang merefleksikan identitas, nilai, dan kehidupan masyarakat lokal secara utuh.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya media promosi yang adaptif terhadap era digital dan mampu menjangkau generasi muda serta wisatawan global yang lebih tertarik pada pengalaman wisata berbasis budaya dan narasi. StoryMaps sebagai media visual interaktif menawarkan solusi yang inovatif untuk menyampaikan nilai-nilai lokal secara lebih menarik, personal, dan mudah dipahami. Lebih dari sekadar alat pemetaan, platform ini memungkinkan integrasi antara data spasial dan narasi budaya, sehingga mampu memperkuat citra dan daya saing destinasi seperti Nagari Sumpur. Pemanfaatan teknologi ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mengembangkan pariwisata berkelanjutan yang berbasis masyarakat (*community-based tourism*), yang tidak hanya mengejar peningkatan jumlah kunjungan wisatawan, tetapi juga memperhatikan aspek pemberdayaan masyarakat, pelestarian budaya, dan kelestarian lingkungan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan potensi objek wisata yang ada di Nagari Sumpur serta menyusun media diseminasi digital dalam bentuk WebGIS berbasis ArcGIS StoryMaps. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan promosi wisata berbasis digital yang menggabungkan teknologi spasial dengan pendekatan budaya lokal secara integratif. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pemerintah daerah, pelaku pariwisata, serta masyarakat lokal sebagai sarana promosi dan perencanaan pengembangan pariwisata yang lebih berkelanjutan dan partisipatif.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori dalam penelitian ini berfokus pada tiga aspek utama, yaitu konsep objek wisata dalam pengembangan pariwisata berkelanjutan, penerapan teknologi sistem informasi geografis berbasis web (WebGIS), serta penggunaan ArcGIS StoryMaps sebagai media promosi digital berbasis spasial dan narasi budaya. Ketiga komponen tersebut menjadi fondasi dalam membangun kerangka teoritis yang mendasari pelaksanaan dan tujuan dari penelitian ini.

Objek wisata merupakan inti dari sistem pariwisata yang menjadi titik tolak daya tarik wisatawan dalam melakukan perjalanan. Leiper (1990) menyatakan bahwa objek wisata tidak hanya berupa lokasi fisik, tetapi juga mencakup aktivitas, nilai budaya, dan pengalaman yang dialami oleh wisatawan. Hal ini memperlihatkan bahwa objek wisata bersifat multidimensional dan tidak terlepas dari konteks sosial, budaya, dan ekologis dari lokasi tempatnya berada. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, disebutkan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan,

dan nilai dalam bentuk keanekaragaman sumber daya alam dan budaya, serta hasil karya manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Berdasarkan pendekatan ini, objek wisata tidak hanya dilihat dari segi estetika, tetapi juga dari aspek nilai simbolik dan identitas kolektif masyarakat.

Objek wisata terbagi dalam kategori wisata alam, wisata budaya, dan wisata buatan. Ketiganya tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkelindan membentuk struktur destinasi yang kompleks. Dalam konteks Nagari Sumpur, potensi wisata budaya sangat dominan, ditandai oleh keberadaan rumah gadang, seni pertunjukan lokal, kuliner khas, serta sistem sosial matrilineal yang diwariskan turun-temurun. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan objek wisata tidak dapat dipisahkan dari nilai-nilai lokal yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan media promosi yang tidak hanya menampilkan lokasi secara visual, tetapi juga menghidupkan cerita dan makna budaya yang menyertainya.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, muncul kebutuhan akan pendekatan baru dalam penyajian informasi wisata yang lebih interaktif, partisipatif, dan informatif. Sistem Informasi Geografis (SIG) hadir sebagai solusi dalam manajemen dan penyajian data spasial. SIG adalah sistem berbasis komputer yang digunakan untuk mengelola, memanipulasi, menganalisis, dan menyajikan data geografis yang berkaitan dengan lokasi di permukaan bumi (Widiastuti, 2019). Dalam bentuk lanjutannya, WebGIS menjadi media penyampaian data spasial yang dapat diakses secara daring tanpa perlu instalasi perangkat lunak GIS konvensional. WebGIS memungkinkan publik untuk mengeksplorasi peta, mengakses informasi lokasi, dan menelusuri konten secara interaktif melalui jaringan internet.

Penerapan WebGIS dalam pariwisata telah menunjukkan hasil positif, seperti ditunjukkan oleh penelitian Agus dan Ridwan (2019) yang berhasil memanfaatkan WebGIS sebagai sarana informasi destinasi wisata di Kabupaten Bandung. Namun, dalam konteks promosi naratif, WebGIS masih terbatas pada tampilan spasial dan informasi statis. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, ArcGIS StoryMaps hadir sebagai platform inovatif yang menggabungkan kekuatan peta digital dengan unsur narasi visual. StoryMaps memungkinkan penyampaian informasi geografis secara naratif, memadukan peta interaktif dengan teks, gambar, video, dan audio dalam satu tampilan terpadu yang menarik dan mudah diakses.

Dalam konteks penelitian ini, pemanfaatan StoryMaps menjadi relevan karena dapat merepresentasikan objek wisata Nagari Sumpur secara utuh—tidak hanya secara spasial tetapi juga melalui narasi budaya dan sejarah lokal. Penelitian Permatasari dan Jumadi (2024) di Kabupaten Pacitan menunjukkan bagaimana penggunaan StoryMaps berhasil meningkatkan minat kunjungan wisatawan melalui penyampaian informasi spasial yang disertai narasi

sejarah, budaya, dan visualisasi yang kuat. Hal yang sama dikemukakan oleh Dimaryati dan Priyono (2023) yang menilai bahwa ArcGIS StoryMaps memberikan dimensi baru dalam promosi wisata karena mampu menghubungkan informasi geografis dengan nilai-nilai lokal yang dikemas secara naratif.

Penelitian Setyan dan Hardjo (2021) di Kabupaten Banjarnegara juga memperlihatkan bagaimana integrasi peta interaktif dengan elemen budaya lokal dapat membentuk koneksi emosional antara calon wisatawan dan destinasi. Ketiga studi tersebut menegaskan bahwa StoryMaps bukan sekadar alat pemetaan, tetapi juga platform komunikasi yang efektif dalam mempromosikan nilai-nilai lokal secara visual dan kontekstual. Namun, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada penggambaran destinasi dari sudut pandang geografis atau promosi visual, dan belum secara intensif menempatkan kebudayaan lokal sebagai inti narasi dalam platform digital tersebut.

Gap inilah yang coba dijawab dalam penelitian ini. Penelitian ini tidak hanya menyajikan informasi spasial objek wisata Nagari Sumpur, tetapi juga menyusunnya dalam kerangka narasi budaya Minangkabau yang khas. Rumah gadang sebagai simbol adat, kehidupan nelayan di Danau Singkarak, serta praktik gotong royong masyarakat lokal dijadikan sebagai materi utama dalam membangun StoryMaps yang bersifat edukatif dan naratif. Penggabungan aspek spasial, visual, dan kebudayaan ini menjadi bentuk inovasi yang belum banyak dikaji secara menyeluruh dalam penelitian sebelumnya.

Kerangka konseptual yang mendasari penelitian ini berpijak pada teori komunikasi spasial, yang menyatakan bahwa informasi geografis akan lebih mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk visual dan kontekstual. Dalam hal ini, penyampaian informasi wisata melalui peta yang disertai narasi budaya bukan hanya membantu dalam aspek visualisasi lokasi, tetapi juga dalam membangun pemahaman mendalam terhadap karakter suatu tempat. Penelitian ini meyakini bahwa pendekatan promosi wisata yang berbasis teknologi spasial dan naratif budaya mampu memberikan nilai tambah dalam menarik minat wisatawan, sekaligus mendukung pelestarian kearifan lokal dan pemberdayaan masyarakat. Dengan demikian, kajian teori ini membentuk dasar yang kuat bagi penelitian tentang diseminasi potensi objek wisata di Nagari Sumpur berbasis WebGIS menggunakan ArcGIS StoryMaps. Penggabungan antara kekayaan budaya lokal dengan teknologi digital merupakan pendekatan strategis yang relevan dalam menjawab tantangan promosi pariwisata di era transformasi digital saat ini.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi lapangan (field study) yang bersifat deskriptif eksploratif. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai potensi objek wisata di Nagari Sumpur serta bagaimana informasi tersebut dapat didiseminasikan secara digital melalui WebGIS berbasis ArcGIS StoryMaps. Penelitian ini tidak hanya menggambarkan keberadaan objek wisata secara spasial, tetapi juga mengeksplorasi nilai-nilai budaya, sosial, dan ekonomi yang melekat pada objek-objek tersebut.

Populai Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh potensi wisata yang terdapat di wilayah Nagari Sumpur, termasuk wisata budaya, alam, dan kuliner, serta elemen-elemen sosial yang terlibat dalam pengelolaannya. Informan dipilih secara purposif, yaitu tokoh adat, pengelola homestay, pelaku UMKM, pengurus Pokdarwis, serta masyarakat lokal yang terlibat langsung dalam aktivitas pariwisata. Penentuan informan didasarkan pada keterlibatan aktif dan kapasitas pengetahuan mereka terhadap topik yang dikaji.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara mendalam, observasi langsung di lapangan, dokumentasi visual, serta studi literatur dan dokumen terkait yang diperoleh dari sumber resmi maupun lokal. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk memungkinkan peneliti mengeksplorasi informasi secara fleksibel sesuai alur percakapan. Observasi dilakukan dengan terlibat langsung dalam berbagai aktivitas masyarakat, seperti kegiatan wisata adat, pembuatan kuliner tradisional, dan aktivitas nelayan di Danau Singkarak. Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat temuan dan mendukung penyusunan konten naratif pada platform StoryMaps.

Instrumen utama penelitian ini adalah peneliti sendiri yang bertindak sebagai pengumpul, penyaring, dan penafsir data. Untuk mendukung keakuratan data, digunakan pula pedoman wawancara dan lembar observasi yang dikembangkan berdasarkan indikator penelitian. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara simultan sejak tahap pengumpulan data hingga penulisan akhir. Data yang relevan dikodekan, dikelompokkan berdasarkan tema,

kemudian diinterpretasikan dengan mengaitkan temuan lapangan dengan teori dan literatur yang relevan.

Analisis Data

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah model narasi spasial yang menggabungkan data kualitatif lapangan dengan informasi spasial melalui platform ArcGIS StoryMaps. Model ini memungkinkan penggabungan elemen peta digital dengan narasi visual, teks, gambar, serta multimedia lainnya untuk menyajikan data penelitian secara informatif dan interaktif. Pengujian kualitas data dilakukan melalui triangulasi sumber, waktu, dan teknik, serta melalui diskusi hasil dengan informan dan rekan peneliti sebagai bentuk validasi silang. Hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh konsisten dan merepresentasikan kondisi di lapangan secara akurat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi objek wisata di Nagari Sumpu terdiri dari wisata alam, budaya, dan buatan. Hasil observasi menunjukkan adanya destinasi unggulan seperti Danau Singkarak, Rumah Gadang, dan situs-situs bersejarah yang menjadi daya tarik wisatawan. Keindahan alam dan kekayaan budaya Minangkabau masih terjaga dan menjadi aset utama wisata di Nagari Sumpu. StoryMaps berbasis WebGIS telah berhasil dikembangkan untuk mendiseminasikan informasi potensi wisata Nagari Sumpu. Platform ini menyajikan data spasial secara interaktif, dilengkapi foto, video, dan narasi, sehingga memudahkan akses informasi bagi masyarakat luas dan pelaku pariwisata. StoryMaps yang dihasilkan dapat diakses secara daring, memberikan kemudahan promosi dan pemetaan objek wisata secara real-time. Informasi yang disajikan selalu up-to-date, sehingga dapat dimanfaatkan oleh pemerintah daerah, pelaku usaha, dan masyarakat untuk pengembangan pariwisata.

A. Potensi Objek Wisata Nagari Sumpur

1. Sejarah Kampung Nagari Sumpur

Nagari Sumpur, terletak di Kecamatan Batipuh Selatan, Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat, berada di lereng Bukit Barisan dekat Danau Singkarak dengan lanskap alam menakjubkan dan sejarah panjang masyarakat Minangkabau yang menjunjung adat, kebersamaan, dan gotong royong. Sebagai nagari tua, Sumpur dikenal sebagai pusat ilmu agama Islam sejak abad ke-18 melalui surau dan pesantren, dengan ulama dan pemuka adat yang harmonis menjalankan adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah. Kekayaan budaya terlihat dari rumah gadang yang menjadi pusat sosial dan spiritual, meski jumlahnya berkurang

akibat waktu dan bencana, termasuk kebakaran besar pada 2013 yang memicu revitalisasi dengan ritual adat Batagak Tonggak Tuo dan pembangunan kembali rumah gadang seperti Rumah Gadang Siti Fatimah. Topografi perbukitan dan sumber daya alam melimpah, termasuk Sungai Batang Sumpu, mendukung kehidupan masyarakat dan potensi ekowisata. Transformasi desa wisata berbasis budaya mengembangkan rumah gadang sebagai homestay dan menawarkan pengalaman budaya Minang, seperti pertanian tradisional, kuliner khas, dan pertunjukan seni. Keberhasilan ini menjadikan Nagari Sumpur salah satu 50 desa wisata terbaik ADWI 2021 dan Desa Agrowisata Sumbar 2022, serta lokasi syuting film nasional. Nagari Sumpur menjadi contoh komunitas adat yang mampu mempertahankan warisan leluhur, kearifan lokal, dan berinovasi menghadapi modernisasi dengan tetap menjaga nilai-nilai tadisoanal.

1.1 Potensi dan pengelolaan kampung wisata Nagari Sumpur

Berdasarkan wawancara dan dokumentasi di Desa Wisata Kampung Minang Nagari Sumpur, ditemukan bahwa rumah gadang dikelola oleh komunitas lokal melalui dua organisasi utama, Pogdaris dan Kampo Minang Negara Sumpu, yang tidak hanya mengelola homestay tetapi juga kegiatan donasi dan pemberdayaan masyarakat sebagai yayasan sosial. Pengelola aktif memanfaatkan media sosial seperti TikTok, Instagram, dan Facebook untuk promosi yang efektif, terutama menarik minat generasi muda. Kerjasama erat terjadi antara pengelola homestay dan pelaku UMKM setempat, misalnya pemenuhan konsumsi wisatawan dari UMKM sekitar, sehingga memberdayakan ekonomi lokal dan pemerataan manfaat pariwisata. Pengelola mendapat pelatihan dari pemerintah terkait pengelolaan fasilitas seperti toilet bersih, meski website desa wisata belum selesai, promosi digital sudah berjalan melalui Instagram dan kontak personal. Penggunaan rumah gadang sebagai penginapan merupakan interaksi sosial yang bertujuan pertumbuhan ekonomi dan pelestarian pendidikan, dengan keputusan masyarakat sebagai upaya sadar dan rasional untuk melestarikan warisan budaya sekaligus memanfaatkan ekonomi pariwisata. Konsep pariwisata berbasis masyarakat (CBT) mendorong partisipasi aktif penduduk lokal dalam perencanaan, pengelolaan, dan pemanfaatan hasil pariwisata, selaras dengan teori Koentjaraningrat tentang wujud kebudayaan yang meliputi ide, aktivitas, dan benda hasil karya manusia. Partisipasi masyarakat lokal diwujudkan dalam pembentukan pokdarwis yang berperan sebagai pemandu wisata di perkampungan adat Nagari Sumpur, serta kelestarian kawasan melalui gotong royong menjaga kebersihan dan rumah gadang. Makanan khas daerah di Nagari Sumpur, seperti rendang dengan ciri khas rasa manis tipis dan aroma rempah, merupakan bagian penting dari identitas budaya dan kearifan lokal yang

harus dipertahankan, karena selain memiliki nilai gizi dan kelezatan, makanan tersebut mencerminkan identitas dan perilaku konsumsi masyarakat setempat.

1.2 Potensi danau Singkarak

a.) Kehidupan Nelayan Tradisional di danau Singkarak

Masyarakat nelayan di sekitar Danau Singkarak mengembangkan sistem pengetahuan lokal yang adaptif dengan kondisi perairan danau. Teknik penangkapan ikan tradisional seperti "manjalo di ate biduak" mencerminkan kearifan lokal yang harmonis dengan alam. Aktivitas ini dipengaruhi oleh musim dan siklus biologis ikan, dengan hasil tangkapan lebih melimpah pada musim kemarau

b.) Dinamika Sosial-Ekonomi Masyarakat Nelayan

Masyarakat nelayan Danau Singkarak memiliki struktur sosial unik dengan pembagian peran yang jelas. Laki-laki menangkap ikan, sementara perempuan mengolah hasil tangkapan. Sistem pemasaran ikan kompleks, dengan ikan segar dijual di pasar lokal dan produk olahan dipasarkan hingga kota besar dengan harga yang fluktuatif tergantung musim.

c.) Potensi Wisata dan Pengembangan Infrastruktur

Danau Singkarak menawarkan pengalaman wisata yang kaya dengan keindahan alam dan aktivitas keseharian nelayan. Wisatawan dapat terlibat langsung dalam penangkapan ikan tradisional dan menikmati pemandangan Bukit Barisan. Infrastruktur wisata di sekitar danau juga terus ditingkatkan.

d.) Tantangan dan Upaya Konservasi

Permasalahan utama Danau Singkarak adalah ancaman kelestarian ekosistem akibat penangkapan ikan berlebihan, alat tangkap tidak ramah lingkungan, dan pencemaran dari pertanian serta rumah tangga. Populasi ikan bilih menurun signifikan. Upaya konservasi meliputi restocking benih ikan, penetapan zona konservasi dengan pembatasan penangkapan, serta sosialisasi pentingnya kelestarian danau melalui forum masyarakat dan kegiatan sekolah.

e.) Perspektif Masa Depan

Pengembangan Danau Singkarak perlu menerapkan konsep blue economy untuk menyeimbangkan ekonomi dan ekologi. Strategi yang dapat dilakukan meliputi penguatan kelembagaan nelayan, peningkatan kapasitas pengolahan perikanan, dan pengembangan wisata ekologi. Dengan pengelolaan tepat, danau ini dapat menjadi sumber penghidupan dan laboratorium kearifan lokal melalui sinergi pemerintah, akademisi, masyarakat, dan pelaku usaha.

B. Diseminasi Objek Wisata Nagari Sumpur

Sebagai bentuk inovasi dalam upaya promosi wisata berbasis digital, penelitian ini menyusun sebuah media visual interaktif berupa ArcGIS StoryMaps yang dapat diakses melalui tautan <https://arcg.is/00rqj5> . StoryMaps ini dikembangkan untuk menyajikan informasi mengenai potensi wisata Nagari Sumpur secara menyeluruh dan menarik, dengan memadukan unsur narasi, visualisasi spasial (peta interaktif), serta elemen multimedia lainnya seperti gambar dan video.

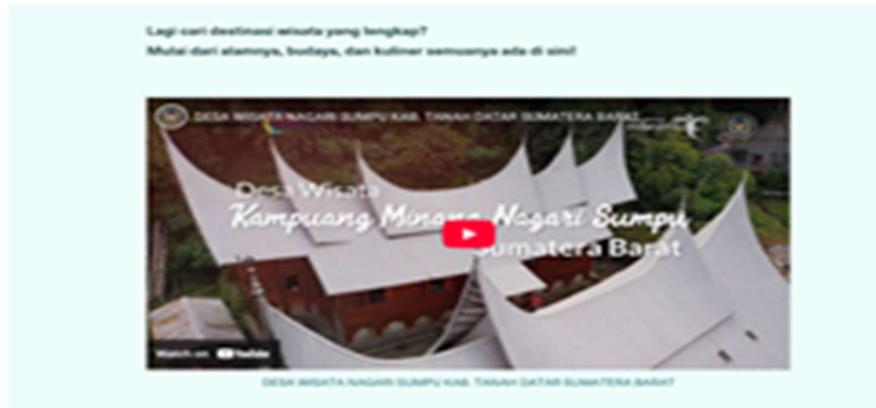
1. Cover StoryMaps



Gambar.1

StoryMaps ini dibuka dengan cover yang menarik berjudul "Nagari Sumpur: Surga Tersembunyi di Sumbar", menggunakan bahasa persuasif untuk menonjolkan keunikan destinasi ini. Subjudulnya, "Menjelajahi Keindahan Alam, Budaya, dan Kuliner Minangkabau", mempertegas tiga daya tarik utamanya secara ringkas. Visual utama menampilkan foto *Rumah Gadang* sebagai ikon budaya Minangkabau, didesain dengan tata letak yang estetik dan seimbang antara teks dan gambar untuk menciptakan kesan pertama yang memikat.

2. Video Pembuka



Gambar.2

Diseminasi informasi diawali dengan video visual yang memukau, menampilkan lanskap alam dan budaya Nagari Sumpur secara sinematik. Dengan musik latar yang harmonis, sudut pengambilan gambar yang dinamis, dan narasi visual yang kuat, video ini berhasil membangun rasa penasaran dan mendorong pengunjung untuk mengeksplorasi lebih jauh konten StoryMaps yang telah disiapkan.

3. Pembahasan Objek Wisata



Gambar.3

Konten StoryMaps menyajikan informasi lengkap seputar objek wisata Nagari Sumpur, mencakup wisata alam seperti sungai dan bukit, wisata budaya seperti *Rumah Gadang* dan tradisi adat, serta wisata kuliner khas Minangkabau seperti lamang tapai dan rendang. Penyampaiannya dikemas secara naratif dan visual, dilengkapi peta interaktif serta foto-foto menarik untuk memperkuat daya tarik destinasi.

4. Peta Interaktif

Untuk memudahkan navigasi, StoryMaps menyediakan peta interaktif yang menampilkan titik lokasi berbagai objek wisata, mulai dari destinasi alam, budaya, hingga kuliner. Fitur ini membantu calon wisatawan dalam merencanakan rute perjalanan, memperkirakan jarak, dan mengoptimalkan waktu kunjungan.

5. Informasi Tarif

Aktivitas	Tarif (Rp)	Keterangan
Homestay Rumah Gadang	250.000 – 300.000 / malam	Termasuk sarapan dan pengalaman adat
Makan Bajamba	35.000 – 50.000 / orang	Bisa dipesan rombongan
Workshop Sulaman	50.000 / orang	Edukasi & praktik menyulam
Beli Salendang Bajak	1.500.000 – 2.000.000	Produk sulaman asli handmade
Pertunjukan Seni (Randai, dll)	2.500.000 – 3.000.000 / sesi	Paket khusus, bisa request
Festival Pesona Sumpur	Gratis	Digelar Agustus-September tiap tahun
Utacara Adat (rasif peserta)	Donasi sukarela	Bisa foto, ikut sesi cerita adat

Berikut Tarif Aktivitas yang ada di sumpur

Gambar.4

Salah satu keunggulan StoryMaps ini adalah penyajian informasi tarif secara transparan dan terperinci. Tabel biaya mencakup berbagai aktivitas wisata, seperti menginap di homestay, mengikuti pertunjukan seni, atau workshop sulaman, sehingga wisatawan dapat merencanakan anggaran dengan lebih baik sebelum berkunjung.

6. Kontak Person



Gambar.5

Agar lebih interaktif, StoryMaps juga menyediakan kontak person yang bisa dihubungi untuk informasi lebih lanjut atau reservasi. Hal ini memudahkan calon wisatawan berkomunikasi langsung dengan pengelola, meningkatkan peluang realisasi kunjungan sekaligus memperkuat aspek pelayanan dalam promosi digital ini.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Nagari Sumpur berhasil mempertahankan warisan budaya Minangkabau melalui rumah gadang, gotong royong, dan nilai keagamaan. Pengembangan desa wisata berbasis komunitas melalui Pokdarwis dan UMKM telah meningkatkan ekonomi sekaligus melestarikan budaya lokal, meski promosi digital masih perlu ditingkatkan. Di sisi lain, Danau Singkarak menawarkan potensi wisata ekologi dengan kehidupan nelayan tradisional, namun menghadapi ancaman eksploitasi dan pencemaran yang perlu penanganan serius untuk menjaga kelestariannya.

B. Saran

Nagari Sumpur membutuhkan dukungan berkelanjutan dari pemerintah dan masyarakat untuk mempertahankan budaya serta mengembangkan wisata berbasis digital. Pemanfaatan teknologi seperti StoryMaps dan WebGIS perlu ditingkatkan agar promosi lebih efektif. Di sisi lain, pelestarian Danau Singkarak harus menjadi prioritas melalui kolaborasi semua pihak dalam menjaga ekosistem dan menerapkan praktik ramah lingkungan. Dengan keseimbangan antara pelestarian dan pengembangan, Nagari Sumpur dan Danau Singkarak dapat menjadi destinasi berkelanjutan yang mempertahankan nilai budaya sekaligus meningkatkan ekonomi lokal.

6. REFERENSI

- Agus, R., & Ridwan, A. (2019). Pemanfaatan WebGIS dalam Penyampaian Informasi Destinasi Wisata di Kabupaten Bandung. *Jurnal Teknologi Informasi dan Terapan*, 6(2), 125–132.
- Bahrudin, A., Fernando, F., & Al-Amien, A. F. (2022). Perancangan Produk Souvenir Objek Wisata Lubuak pandakian Nagari Sumpur Kudus Kecamatan Sumpur Kudus Kabupaten Sijunjung. *Gondang*, 6(1), 47-58.
- Dimaryati, R., & Priyono, B. (2023). ArcGIS StoryMaps sebagai Media Promosi Wisata Berbasis Spasial. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 11(1), 55–66.
- Fakhrudin, R. (2020). *Manajemen Destinasi Pariwisata: Teori dan Praktik Pengelolaan Objek Wisata*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fakhrudin, R. (2020). *Manajemen Destinasi Pariwisata: Teori dan Praktik Pengelolaan Objek Wisata*. Yogyakarta: Deepublish
- Hendrita, V. (2017). Kebijakan Pengembangan Pariwisata Di Kabupaten Tanah Datar. *Agrifo: Jurnal Agribisnis Universitas Malikussaleh*, 2(2), 73-82.
- Hermawan, H. (2017). Promosi Pariwisata Berkelanjutan Berbasis Digital Mapping. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 11(2), 77–89.
- Ikan, P. S. D. pengelolaan sumber daya ikan bilih (*mystacoleucus padangensis* blkr) endemik berbasis kearifan lokal di danau singkarak.
- Iskandar, R. (2024). VIDEO PROMOSI DESA WISATA NAGARI SUMPUR. *Journal of Visual Communication and Humanities*, 1(2), 103-110.
- Kaplan, David & Robert A. Manners. 2000. *Teori Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Leiper, N. (1990). *Tourism Systems: An Interdisciplinary Perspective*. Palmerston North: Massey University.
- Liliweri Alo, (2019) *Pengantar studi kebudayaan, Nusa Media*
- Masesa, S., & Fatimah, S. (2023). Destinasi Kampung Minang Nagari Sumpur: Wisata Budaya Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24241-24252.
- Matondang, A. R. (2021). Penerapan WebGIS dalam Pengembangan Pariwisata Berbasis Teknologi. *Jurnal Geospasial*, 9(1), 45–52.
- Mayashofa, A., & Nashiroh, N. (2021). Visualisasi Data Wisata Berbasis WebGIS dan StoryMaps. *Jurnal Sistem Informasi*, 17(3), 289–298.
- Muin, A., & Rakuasa, D. (2023). StoryMaps untuk Diseminasi Informasi Budaya dan Pariwisata. *Jurnal Media dan Informasi*, 15(2), 201–210.
- Permatasari, A., & Jumadi. (2024). *Diseminasi Informasi Objek Wisata Pantai di Kabupaten Pacitan Menggunakan WebGIS Berbasis ArcGIS StoryMaps*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Putri, Dea Lara & M. Nursyaifi Yulius. 2023. "Nagari Sumpur dengan Metode Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats)." Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Bung Hatta.
- Ritzer, George & Douglas J. Goodman. 2010. *Teori Sosiologi Modern*, Edisi Ke-6. Jakarta: Kencana

- Rochmadi, N. (2012). *Menjadikan Nilai Budaya Gotong-Royong Sebagai Common Identity Dalam Kehidupan Bertetangga Negara-Negara ASEAN*. Universitas Negeri Malang.
- Setyan, A., & Hardjo, P. (2021). *Diseminasi Informasi Pariwisata Kabupaten Banjarnegara Berbasis ArcGIS StoryMaps*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sholikhan, M., Susanto, B., & Lestari, T. (2019). Implementasi WebGIS untuk Manajemen Informasi Pariwisata. *Jurnal Informatika dan Geografi*, 4(2), 63–72.
- Soekmono, R. (1971). *Pengantar Ilmu Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sofyan, A. (2020). *Makanan Khas Daerah: Identitas dan Kearifan Lokal*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syafmita, D., & Rahmanelli. (2020). Analisis Potensi Wisata Berbasis Web-GIS Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Buana*, 4(1), 188–193.
- Syaifullah, R., & Hidayah, R. (2024). kajian etnosains pada tradisi penangkapan ikan bilih danau singkarak dalam pembelajaran sebagai penguatan sikap peduli lingkungan siswa. *didaktik: jurnal ilmiah pgsd stkip Subang*, 10(04), 231-242.
- Syahrani, W. Abdul, Kamil Luthfi (2022). *Budaya dan Kebudayaan : Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. journal.iaisambas*, 5(1), 782-791.
- Syawaludin Muhammad, (2017), *Teori sosial budaya dan Methodenstreit, Cv Amanah*
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataaan.
- Warsa, A., Didik, T., & Astuti, L. P. (2020). Upaya konservasi Ikan Bilih (*Mystacoleucus padangensis*) dengan penetapan ukuran tangkap dan suaka di Danau Singkarak. *Jurnal Airaha*, 9(1).
- Widiastuti, S. (2019). Sistem Informasi Geografis dan Aplikasinya dalam Pengelolaan Sumber Daya Wilayah. *Jurnal Ilmu Geografi*, 13(1), 17–26.
- Zagoto Satasi, Dkk, (2023), *Budaya Nias, Cv jejak, Anggota IKAPI*