



Identifikasi Daya Tarik Wisata Danau Sigombak untuk Pengembangan Wisata Perdesaan Kabupaten Tebo

Nefriwati Hilmi^{1*}, Harne Julianti Tou², Dea Rizky Saputri³,
Aria Bagiasa Chidmahdjati⁴, Arie Afriadi⁵, Hoki Apriyenson⁶

^{1,3,4,5,6} Universitas Maritim Raja Ali Haji, Indonesia

² Universitas Bung Hatta, Indonesia

^{1,3,4,5,6} Jalan Politeknik Senggarang, Tanjungpinang, Kepulauan Riau

² Jalan Sumatera Ulak Karang Padang, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: nefriwhilmi@umrah.ac.id

Abstract. *This study aims to identify tourism attraction of Danau Sigombak as a rural tourism destination in Tebo Regency, Jambi Province. The Something to See, Something to Do, and Something to Buy framework is used to analyze visual attractions, tourist activities, and local economic opportunities. Findings show that Danau Sigombak features natural beauty with a lake surrounded by forest and a unique arau tree in the middle, as well as cultural traditions such as Mandi Balimau Gedang and the Traditional Boat Race Festival. Tourist activities such as paddle boating, relaxing in gazebos, and sightseeing are already available and enhance visitor experiences. However, the Something to Buy aspect remains underdeveloped, as no local products or traditional foods are currently offered. Supporting facilities such as prayer rooms, toilets, and parking areas are available but require maintenance. Food stalls are not present within the site, and the souvenir shop is inactive. This research recommends improving facilities and promoting creative local industries to support sustainable tourism. The findings are expected to provide input for local government strategies to develop tourism that is rooted in local potential and encourages community empowerment.*

Keywords: *Danau Sigombak, Local Potential, Rural Tourism, Tourist Attraction, Local Based Community*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi daya tarik wisata Danau Sigombak sebagai destinasi wisata perdesaan di Kabupaten Tebo, Provinsi Jambi. Pendekatan *Something to See, Something to Do, dan Something to Buy* digunakan sebagai kerangka analisis untuk menilai aspek visual, aktivitas wisata, dan potensi ekonomi lokal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Danau Sigombak memiliki daya tarik alam berupa danau yang dikelilingi hutan dan pohon arau besar, serta nilai budaya lokal seperti tradisi Mandi Balimau Gedang dan Festival Pacu Perahu Tradisional. Aktivitas wisata seperti bermain perahu, bersantai di gazebo, dan menikmati pemandangan sudah tersedia dan mendukung pengalaman wisata. Namun, aspek *Something to Buy* masih belum optimal karena belum adanya produk lokal atau makanan khas yang dijual. Sarana pendukung seperti musholla, toilet, dan tempat parkir sudah tersedia, namun memerlukan perawatan. Warung makan belum tersedia di kawasan wisata, dan toko souvenir belum berfungsi secara aktif. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan fasilitas dan pengembangan ekonomi kreatif masyarakat lokal untuk mendukung keberlanjutan destinasi. Temuan ini diharapkan menjadi masukan bagi pemerintah daerah dalam merumuskan strategi pengembangan wisata berbasis potensi lokal dan pemberdayaan masyarakat.

Kata Kunci: Danau Sigombak, Daya Tarik Wisata, Wisata Perdesaan, Pariwisata Berbasis Masyarakat, Potensi Lokal

1. LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan wilayah yang mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian, pelestarian lingkungan, dan pemberdayaan masyarakat yang dapat meningkatkan kesejahteraan penduduk lokal (Yanan et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan destinasi wisata harus dilakukan secara menyeluruh, mencakup atraksi wisata, aktivitas wisatawan, hingga dukungan fasilitas yang memadai (Setyawati et al., 2019).

Wilayah perdesaan di Indonesia memiliki peluang signifikan untuk mengembangkan pariwisata berbasis potensi lokal, karena memiliki beragam daya tarik alam dan budaya yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pariwisata (Ardiwidjaja, 2018). Salah satu contohnya adalah Danau Sigombak yang terletak di Kabupaten Tebo, Provinsi Jambi. Danau ini memiliki keunikan lanskap alam berupa danau yang dikelilingi hutan dengan pohon arau besar yang tumbuh di tengah danau. Selain itu, kawasan ini juga memiliki nilai budaya lokal yang khas melalui pelaksanaan tradisi Mandi Balimau Gedang dan festival Pacu Perahu Tradisional.

Meskipun memiliki potensi yang menjanjikan, pengelolaan wisata Danau Sigombak masih belum optimal. Beberapa sarana pendukung seperti musholla dan toilet telah tersedia, namun dalam kondisi kurang terawat. Fasilitas penting lainnya seperti warung makan belum tersedia di dalam kawasan wisata, dan aktivitas penjualan souvenir juga belum berjalan meskipun sudah terdapat tempat penjualan. Ketidaksiuaian ini menunjukkan bahwa kawasan wisata belum sepenuhnya siap dalam menyediakan kenyamanan dan pengalaman menyeluruh bagi wisatawan.

Selama ini, penelitian mengenai potensi daya tarik wisata lebih banyak difokuskan pada destinasi wisata yang telah berkembang, sedangkan kajian yang menitikberatkan pada identifikasi dan pengembangan potensi wisata di kawasan perdesaan masih terbatas, sehingga akan menimbulkan kesenjangan informasi yang dapat menghambat upaya pengembangan destinasi wisata lokal secara efektif dan berbasis data (Susyanti, 2013.; Moromon et al, 2024.). Oleh karena itu, perlu dilakukan kajian mendalam yang dapat mengidentifikasi potensi aktual serta tantangan yang dihadapi oleh kawasan wisata seperti Danau Sigombak.

Pendekatan *Something to See, Something to Do, dan Something to Buy* digunakan dalam penelitian ini sebagai kerangka analisis untuk menilai potensi pengembangan wisata secara menyeluruh, dan pendekatan ini menilai tidak hanya aspek visual dan keunikan objek wisata, tetapi juga aktivitas yang dapat dilakukan wisatawan serta dukungan ekonomi lokal melalui penyediaan cendera mata dan kuliner khas (Oksafa Silvandi et al., 2021; Slamet, 2019; Sukmana et al, 2022). Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi eksisting dan rekomendasi strategis bagi pengembangan wisata Danau Sigombak bagi pemangku kepentingan terkait.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis daya tarik wisata berdasarkan daya tarik wisata eksisting yang dimiliki Danau Sigombak dan mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu dikembangkan untuk mendukung peningkatan kualitas destinasi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan bagi pemerintah daerah dan pelaku wisata dalam

merumuskan strategi pengembangan kawasan wisata yang berkelanjutan, berbasis potensi lokal, dan berorientasi pada peningkatan kesejahteraan masyarakat sekitar.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengembangan pariwisata memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep dasar dalam kepariwisataan, khususnya mengenai daya tarik wisata dan potensi wisata (Purnamasari, 2011; Ginting & Triska, 2011). Daya tarik wisata merupakan elemen utama yang dapat mendorong wisatawan untuk berkunjung (Tina Rahmadayanti et al, 2020). Sementara itu, potensi wisata merujuk pada seluruh sumber daya yang dimiliki suatu kawasan yang dapat dikembangkan menjadi produk wisata, baik dari segi fisik, sosial, maupun ekonomi (Afandi et al, 2015). Kajian teoritis mengenai kedua aspek ini menjadi landasan penting dalam menganalisis daya tarik dan potensi pengembangan kawasan wisata Danau Sigombak, sehingga hasil penelitian memiliki dasar yang kuat dan mampu memberikan kontribusi terhadap arahan pengembangan pariwisata yang lebih terarah dan berkelanjutan.

Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata merupakan salah satu komponen utama dalam pengembangan destinasi yang mampu menarik minat kunjungan wisatawan (Tina Rahmadayanti et al, 2020). Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang membuat wisatawan tertarik untuk berkunjung, dan bisa bersifat alami, budaya, maupun buatan, dan menjadi alasan utama seseorang memilih destinasi tertentu (Purnamasari, 2011).

Salah satu pendekatan yang umum digunakan untuk menganalisis daya tarik wisata adalah kerangka *Something to See, Something to Do, dan Something to Buy* yang dikembangkan untuk menilai secara menyeluruh elemen-elemen yang membentuk pengalaman wisatawan di suatu destinasi (Middleton, 1994).

Aspek *Something to See* merujuk pada segala hal yang dapat dilihat dan dinikmati secara visual oleh wisatawan. Elemen ini mencakup keindahan alam seperti danau, pegunungan, hutan, flora dan fauna khas, serta atraksi budaya seperti arsitektur tradisional, upacara adat, atau pertunjukan seni. Daya tarik visual yang kuat sangat penting untuk menciptakan kesan pertama dan membentuk persepsi wisatawan terhadap kualitas dan keunikan suatu tempat (Middleton, 1994).

Aspek *Something to Do* mencakup aktivitas yang dapat dilakukan wisatawan selama berada di lokasi wisata dan aktivitas ini bisa bersifat pasif seperti menikmati pemandangan, bersantai di gazebo, atau mengunjungi pameran budaya, maupun aktivitas aktif seperti berperahu, menjelajah alam, mengikuti workshop kerajinan, atau terlibat langsung dalam

festival lokal (Oksafa Silvandi et al). Menurut Gunn dan Var (2003), semakin beragam aktivitas yang ditawarkan, semakin besar kemungkinan wisatawan memperpanjang durasi tinggal dan meningkatkan pengeluaran mereka di lokasi wisata.

Sementara itu, aspek *Something to Buy* berhubungan dengan segala sesuatu yang dapat dibeli oleh wisatawan, baik sebagai oleh-oleh maupun bagian dari pengalaman lokal. Produk-produk ini meliputi kerajinan tangan, souvenir khas, pakaian tradisional, dan kuliner lokal. Keberadaan komponen ini sangat penting untuk mendukung sektor ekonomi kreatif masyarakat setempat. Selain memberikan pengalaman otentik bagi wisatawan, penjualan produk lokal juga menjadi sumber pendapatan alternatif bagi warga dan memperkuat nilai ekonomi dari kegiatan pariwisata (Middleton, 1994).

Menurut Middleton (1994) pendekatan *Something to See, Something to Do, dan Something to Buy* ini dinilai efektif karena tidak hanya menilai keindahan atau atraksi destinasi, tetapi juga memperhitungkan partisipasi masyarakat dan integrasi ekonomi lokal dalam menciptakan pengalaman wisata yang utuh dan berkesan. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pengembangan pariwisata berbasis masyarakat, khususnya di kawasan perdesaan yang memiliki potensi alam dan budaya yang khas namun belum tergarap maksimal.

Potensi dan Sarana Pendukung Wisata

Selain daya tarik, pengembangan pariwisata yang efektif juga sangat bergantung pada ketersediaan dan kualitas sarana pendukung wisata. Sarana pendukung merupakan elemen penting yang mendukung kenyamanan, keamanan, dan kepuasan wisatawan selama berada di lokasi. Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, fasilitas umum seperti aksesibilitas, kebersihan, akomodasi, dan layanan dasar harus tersedia untuk menciptakan destinasi yang layak dikunjungi.

Sarana pendukung wisata secara umum dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, di antaranya :

- Sarana ibadah, seperti musholla atau tempat sembahyang yang penting bagi wisatawan untuk menjalankan kegiatan keagamaan selama perjalanan.
- Tempat parkir, yang menunjang kemudahan akses bagi kendaraan pribadi maupun umum dan mencegah kemacetan atau kerusakan lingkungan sekitar
- MCK (mandi, cuci, kakus), yang menjadi indikator kebersihan dan sanitasi di kawasan wisata dan sangat memengaruhi kenyamanan pengunjung.

- Warung makan atau pusat kuliner lokal, yang selain memenuhi kebutuhan konsumsi juga menjadi media promosi makanan tradisional dan membuka peluang usaha bagi masyarakat.
- Toko souvenir, yang berfungsi sebagai pusat penjualan produk lokal serta memperkuat kesan dan kenangan wisatawan terhadap destinasi yang dikunjungi.

Destinasi wisata yang memiliki daya tarik tinggi tetapi minim fasilitas cenderung sulit berkembang karena wisatawan membutuhkan kenyamanan dasar dalam setiap kunjungannya. Dengan demikian, kelengkapan sarana pendukung dapat menjadi indikator kesiapan suatu kawasan untuk berkembang menjadi destinasi wisata unggulan.

Dalam konteks kawasan perdesaan, potensi sarana pendukung biasanya masih terbatas, namun memiliki peluang besar untuk dikembangkan secara bertahap melalui kolaborasi antara pemerintah daerah dan masyarakat. Pembangunan fasilitas yang sederhana tetapi fungsional, serta pengelolaan yang partisipatif, dapat menjadi fondasi awal untuk menciptakan destinasi wisata yang ramah, inklusif, dan berbasis potensi lokal.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi dan menganalisis daya tarik wisata Danau Sigombak berdasarkan kondisi eksisting serta potensi pengembangannya sebagai destinasi wisata perdesaan. Lokasi ini dipilih secara *purposive* karena memiliki keunikan yang menjadi daya tarik wisata, namun pengelolaannya masih belum optimal. Pendekatan *purposive* digunakan agar fokus penelitian sesuai dengan tujuan kajian, yaitu menggali potensi dan tantangan pengembangan destinasi wisata berbasis lokal (Sugiyono, 2017). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menggali fenomena secara holistik dan kontekstual, serta memberikan pemahaman yang mendalam terhadap objek yang diteliti dari perspektif pelaku-pelaku yang terlibat (Creswell, 2014; Moleong, 2017).

Informan penelitian dipilih dengan teknik *snowball sampling*, yang dimulai dari narasumber utama seperti pengelola wisata dari pemerintah desa dan kabupaten, masyarakat lokal yang terlibat dalam aktivitas ekonomi wisata, serta wisatawan yang pernah berkunjung.

Pengumpulan data dilakukan melalui empat metode utama:

- Observasi langsung di lokasi wisata untuk mendokumentasikan kondisi objek, fasilitas pendukung, serta aktivitas wisatawan. Observasi dilakukan secara partisipatif maupun non-partisipatif guna memperoleh data yang objektif dan menyeluruh tentang lingkungan fisik dan interaksi sosial.

- Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan panduan terbuka untuk menggali persepsi, pengalaman, dan saran dari informan. Wawancara ini memberikan fleksibilitas dalam eksplorasi informasi dan memungkinkan munculnya temuan baru yang belum teridentifikasi sebelumnya.
- Dokumentasi digunakan sebagai data pelengkap dan pembanding, mencakup foto kondisi lapangan, brosur wisata, peta kawasan, serta dokumen perencanaan yang relevan dari pemerintah daerah atau desa.
- Studi literatur mendukung kerangka teori dan analisis data, mencakup sumber-sumber akademik seperti jurnal, buku, dan regulasi, termasuk Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata yang menjadi acuan legal dalam pengembangan destinasi wisata di Indonesia.

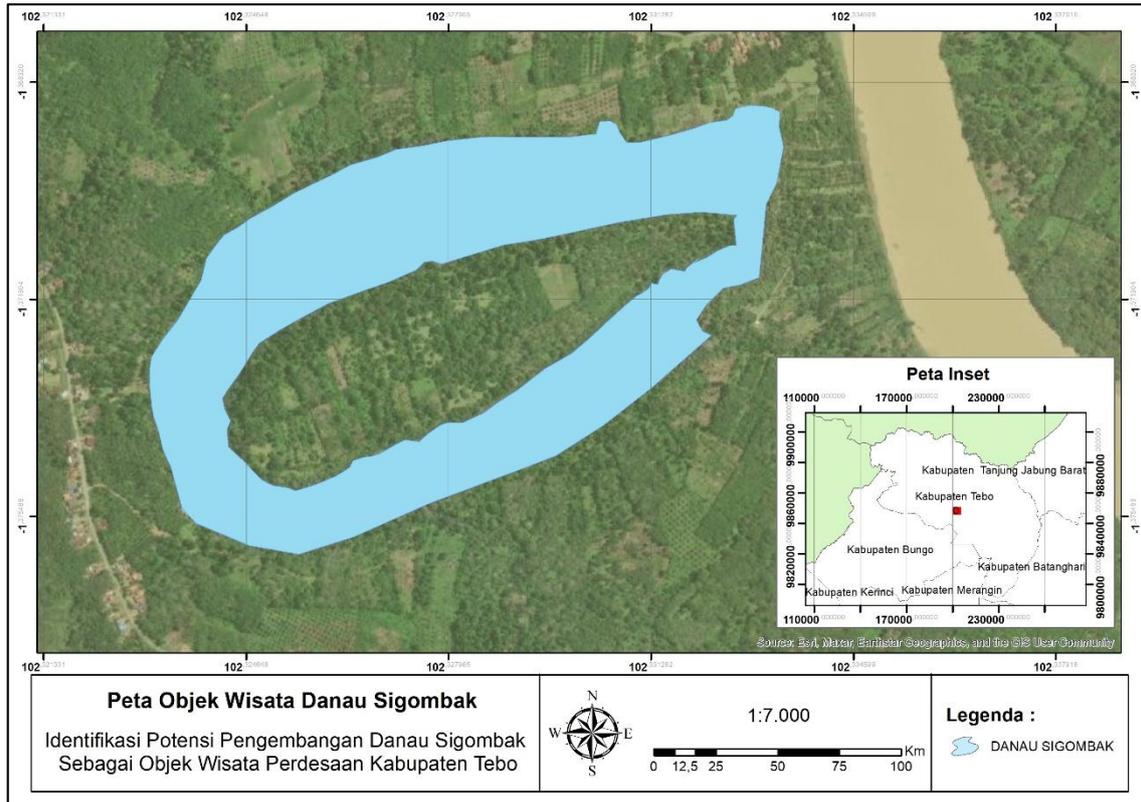
Analisis data dilakukan dengan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2014), yang meliputi tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan dikategorikan berdasarkan indikator penelitian, yakni pendekatan *Something to See*, *Something to Do*, dan *Something to Buy*, serta sarana pendukung wisata.

- *Something to See* menganalisis keunikan visual seperti danau, hutan sekitar, keramba ikan, dan atraksi budaya tradisional.
- *Something to Do* mengevaluasi aktivitas yang dapat dilakukan wisatawan, seperti bermain perahu, menikmati pemandangan, atau mengikuti festival lokal.
- *Something to Buy* menilai keberadaan produk lokal seperti kerajinan tangan, makanan khas, dan souvenir yang dapat menjadi sumber ekonomi kreatif masyarakat.
- Sarana pendukung wisata dianalisis berdasarkan ketersediaan fasilitas dasar, yaitu toilet, tempat ibadah, warung makan, parkir, dan toko souvenir, yang mendukung kenyamanan dan kelayakan kawasan sebagai destinasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Danau Sigombak adalah wisata alam yang terletak di Desa Teluk Kembang Jambu dan Desa Jambu, Kecamatan Tebo Ulu. Wisata Danau Sigombak yang dikelola oleh Pemerintah Daerah ini memiliki jarak 30 km dari Muara Tebo sebagai Ibukota Kabupaten Tebo, 225 km dari Kota Jambi sebagai Ibukota Provinsi Jambi, 229 km dari Bandar Udara Sultan Thaha, 56 km dari Bandar Udara Muara Bungo, 28 km dari Terminal Tebo, 27 km dari Hotel Sederhana

Baru sebagai akomodasi terdekat, 500 m dari area rumah makan terdekat dan sekitar 750 m dari Jalan Padang Lamo sebagai jalan utama terdekat.



Gambar 1. Peta Objek Wisata Danau Sigombak

Daya Tarik Wisata

Analisis daya tarik wisata Danau Sigombak dinilai dari sesuatu yang dapat dilihat, dilakukan, dan dibeli oleh wisatawan saat melakukan aktivitas wisata.

Tabel 1 Analisis Daya Tarik Wisata Danau Sigombak

No.	Aspek	Kriteria	Eksisting	Penilaian
1.	<i>Something to see</i> (Sesuatu yang dapat dilihat/dinikmati)	Meliputi pemandangan alam, kegiatan, kesenian dan atraksi wisata.	<ul style="list-style-type: none"> Wisata Danau Sigombak memiliki daya tarik wisata berupa pemandangan alam danau dan hutan dengan pohon arau besar yang terdapat di tengah danau. Pemandangan berupa keramba ikan juga menjadi daya tarik tersendiri. 	Berdasarkan kriteria, wisata danau sigombak sudah memiliki daya tarik wisata yang dapat dilihat/dinikmati.

No.	Aspek	Kriteria	Eksisting	Penilaian
			<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat <i>event</i> budaya Mandi Balimau Gedang yang dilakukan oleh masyarakat setempat. - Terdapat festival Pacu Perahu Tradisional. 	
2.	<i>Something to do</i> (Sesuatu yang dapat dilakukan)	Terkait dengan aktivitas wisatawan dan fasilitas rekreasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Wisatawan dapat bermain perahu bebek di Danau Sigombak. - Wisatawan bisa bersantai menikmati pemandangan di gazebo yang tersedia. - Wisatawan dapat mengambil gambar di spot yang telah dibuat. - Wisatawan dapat menonton pertunjukan (jika ada) karena tersedianya panggung di lokasi wisata. 	Berdasarkan kriteria, wisata danau sigombak sudah memiliki aktivitas wisata yang dapat dilakukan oleh wisatawan.
3.	<i>Something to buy</i> (Sesuatu yang dapat dibeli)	Terkait dengan <i>souvenir</i> dan makanan khas yang dapat dibeli.	Sudah terdapat tempat jualan <i>souvenir</i> , namun aktivitas penjualan tidak ada.	Berdasarkan kriteria, wisata danau sigombak belum menjual <i>souvenir</i> dan/atau makanan khas.

Sumber : Hasil Analisis (2025)

Pendekatan *something to see*, *something to do*, dan *something to buy*, dalam menganalisis daya tarik wisata Danau Sigombak menunjukkan potensi daya tarik wisata yang cukup kuat, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu dikembangkan.

Pada aspek *Something to See*, Danau Sigombak memiliki pemandangan alam yang khas dan menarik, seperti keindahan danau yang dikelilingi hutan dengan pohon ara besar di tengah danau, serta keberadaan keramba ikan yang menjadi ciri khas lokal. Selain itu, keberadaan kegiatan budaya lokal seperti *Mandi Balimau Gedang* dan Festival Pacu Perahu Tradisional menambah nilai atraktif dan keunikan wisata. Hal ini menunjukkan bahwa daya tarik visual

dan budaya di kawasan ini telah memenuhi kriteria yang diharapkan dalam pengembangan destinasi wisata.

Untuk aspek *Something to Do*, wisatawan memiliki berbagai pilihan aktivitas rekreasi, antara lain menaiki perahu bebek, bersantai di gazebo, menikmati panorama alam, serta mengambil gambar di *spot* foto yang telah disediakan. Tersedianya panggung pertunjukan juga membuka peluang untuk menghadirkan hiburan bagi pengunjung. Oleh karena itu, aspek aktivitas wisata sudah memenuhi kriteria dan cukup mendukung pengalaman wisata yang interaktif.

Namun demikian, pada aspek *Something to Buy*, masih ditemukan kelemahan. Meskipun telah tersedia tempat untuk menjual souvenir, belum terdapat aktivitas penjualan yang aktif, dan belum tersedia makanan khas yang dapat dibeli oleh wisatawan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sektor ekonomi kreatif lokal belum tergarap optimal, sehingga diperlukan penguatan dalam penyediaan produk lokal seperti kerajinan, cendera mata, atau kuliner khas yang dapat dibeli oleh wisatawan sebagai bagian dari pengalaman wisata.

Secara keseluruhan, Danau Sigombak memiliki potensi daya tarik wisata yang baik, terutama dalam aspek visual dan aktivitas, namun perlu penguatan pada aspek ekonomi lokal melalui pengembangan sektor souvenir dan makanan khas guna meningkatkan kualitas dan keberlanjutan destinasi.

Sarana Penunjang Wisata

Sarana pendukung wisata dinilai dari ketersediaan dan kondisi sarana eksisting yang terdapat di lokasi wisata. Untuk kriteria penilaian dikatakan sesuai jika sarana pendukung wisata tersedia di lokasi wisata. Berikut analisis sarana pendukung wisata Danau Sigombak.

Tabel 2 Analisis Sarana Pendukung Wisata Danau Sigombak

Aspek	Indikator	Eksisting	Penilaian	Keterangan
Sarana Pendukung	Sarana Ibadah	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat sarana ibadah berupa musholla di lokasi wisata - Musholla kurang terawat 	Sesuai	Sudah terdapat musholla, namun perlu dikelola atau dilakukan perbaikan.
	Tempat Parkir	Terdapat tempat parkir di lokasi wisata	Sesuai	-
	MCK	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat toilet di lokasi wisata - Toilet kurang terawat 	Sesuai	Sudah terdapat toilet, namun perlu dikelola atau dilakukan perbaikan.
	Warung Makan	- Tidak terdapat warung makan di lokasi wisata	Tidak Sesuai	Belum terdapat warung makan, perlu dilakukan

Aspek	Indikator	Eksisting	Penilaian	Keterangan
		– Warung makan yang berada disekitar lokasi wisata terdekat berjarak ± 500 m.		penambahan sarana pendukung berupa warung makan.
	Toko Souvenir	Sudah terdapat tempat jualan <i>souvenir</i> , namun aktivitas penjualan tidak ada.	Sesuai	Sudah terdapat toko souvenir, namun perlu dikelola atau dilakukan perbaikan.

Sumber : Hasil Analisis (2025)

Berdasarkan hasil identifikasi terhadap aspek sarana pendukung di lokasi wisata Danau Sigombak, secara umum telah tersedia beberapa fasilitas dasar, namun dengan kondisi yang masih perlu pengelolaan dan perbaikan. Sarana ibadah berupa musholla sudah tersedia, namun kondisinya kurang terawat sehingga perlu dilakukan perbaikan agar nyaman digunakan pengunjung. Fasilitas tempat parkir telah tersedia dan dinilai sesuai dengan kebutuhan pengunjung. Toilet (MCK) juga telah tersedia, namun kondisinya serupa dengan musholla, yakni kurang terawat dan membutuhkan pengelolaan lebih lanjut.

Di sisi lain, fasilitas warung makan belum tersedia di dalam kawasan wisata. Pengunjung harus berjalan sekitar ±500 meter untuk mencapai warung makan terdekat, sehingga keberadaan sarana ini dinilai tidak sesuai dan perlu menjadi perhatian dalam upaya pengembangan sarana pendukung. Adapun toko souvenir telah ada secara fisik, namun belum berfungsi optimal karena tidak terdapat aktivitas penjualan. Hal ini menunjukkan perlunya revitalisasi fungsi dan pengelolaan toko souvenir agar dapat meningkatkan pengalaman wisatawan sekaligus mendukung pelaku ekonomi lokal.

Secara keseluruhan, meskipun sebagian besar indikator sarana pendukung telah terpenuhi, diperlukan upaya peningkatan kualitas, pengelolaan, serta penambahan fasilitas tertentu guna menunjang kenyamanan dan daya tarik kawasan wisata secara optimal.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Danau Sigombak memiliki potensi besar sebagai destinasi wisata perdesaan berbasis alam dan budaya. Melalui pendekatan *Something to See*, *Something to Do*, dan *Something to Buy*, ditemukan bahwa aspek *Something to See* dan *Something to Do* menunjukkan bahwa kawasan ini telah mampu menyediakan pengalaman wisata yang menarik dan interaktif melalui pemandangan danau, hutan, atraksi budaya lokal, serta ragam aktivitas seperti bermain perahu dan bersantai di gazebo. Namun, pada aspek *Something to Buy*, kawasan ini masih belum optimal, karena belum tersedianya produk lokal

atau makanan khas yang dapat dibeli, sehingga memerlukan pengembangan ekonomi kreatif masyarakat sekitar. Sarana pendukung wisata seperti musholla, toilet, dan tempat parkir telah tersedia, meskipun dalam kondisi yang perlu perawatan dan pengelolaan lebih lanjut. Ketiadaan warung makan dalam kawasan wisata serta belum berfungsinya toko souvenir menunjukkan perlunya penambahan fasilitas dan peningkatan manajemen destinasi.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan upaya konkret dari pemerintah daerah, masyarakat, dan pemangku kepentingan terkait untuk bersama-sama mengembangkan kawasan wisata ini secara berkelanjutan. Pemerintah daerah diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan kelengkapan fasilitas wisata melalui perawatan rutin, pembangunan sarana tambahan, serta pendampingan terhadap pelaku usaha lokal. Sementara itu, masyarakat sebagai pemilik budaya dan sumber daya lokal perlu didorong untuk terlibat aktif dalam pengelolaan wisata, khususnya melalui pengembangan produk kuliner, kerajinan tangan, dan jasa wisata yang berbasis potensi lokal. Kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan pemangku kepentingan terkait menjadi kunci utama untuk menjadikan Danau Sigombak sebagai destinasi wisata yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan manfaat ekonomi dan sosial bagi warga sekitar.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiwidjaja, R. (2018). Wisata perdesaan: *Pelestarian budaya dan peningkatan kesejahteraan masyarakat desa*. *Sosio Informa*, 4(3). <https://doi.org/10.33007/inf.v4i3.1549>
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Ginting, N., & Triska, E. (n.d.). Pengembangan daya tarik wisata berbasis ekowisata di Aek Nauli Indonesia. <https://doi.org/10.32315/ti.8.b091>
- Maromon, R. Y. Y., Hardy, I. G. N. W., Kapilawi, Y. W. D., & Neonufa, S. N. I. (2024). Studi pengembangan kawasan wisata Pantai Panmuti Desa Noelbaki Kecamatan Kupang Timur Kabupaten Kupang. *Gewang: Jurnal Pendidikan Geografi*, 6(1). <https://doi.org/10.35508/gewang.v6i1.15795>
- Middleton, V. T. C. (1994). *Marketing in travel and tourism* (2nd ed.). Butterworth-Heinemann.
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Oksafa Silvandi, G., Batusangkar, I., & Mandalia, S. (2021). I-TOURISM: Pengembangan Taman Margasatwa dan Budaya Kinantan dengan menerapkan aspek pariwisata 3S (Something to see, something to do, something to buy).

- Purnamasari, A. M. (2011). Pengembangan masyarakat untuk pariwisata di Kampung Wisata Toddabojo, Provinsi Sulawesi Selatan. *Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota*, 22(1), 49–64.
- Setyawati, R. J., Safitri, A., & Amelia, K. (2019). Menggunakan analisis SWOT. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 1(2).
- Slamet, I. N. (2019). Strategi pengembangan potensi Bukit Satu Pohon sebagai objek wisata alam. *Jurnal Pariwisata PaRAMA: Panorama, Recreation, Accommodation, Merchandise, Accessibility*, 1(1). <https://doi.org/10.36417/jpp.v1i1.260>
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susyanti, D. W., & Latianingsih, N. (2015). Potensi desa melalui pariwisata pedesaan. *Epigram*, 11(1). <https://doi.org/10.32722/epi.v11i1.666>
- Tina Rahmadayanti, & Kholid Murtadlo. (2020). Pengaruh efektivitas media sosial, daya tarik, harga tiket, dan fasilitas pelayanan wisata terhadap keputusan berkunjung di Curug Goa Jalmo Kabupaten Pasuruan. *Media Literasi*, 12(1), 125–136. <https://doi.org/10.35891/ml.v12i1.2392>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata.
- Var, T., & Gunn, C. A. (2003). *Tourism planning: Basics, concepts, cases*. Routledge.
- Yanan, L., Ismail, M. A., & Aminuddin, A. (2024). How has rural tourism influenced the sustainable development of traditional villages? A systematic literature review. *Heliyon*, 10(4), e25627. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25627>