

PERSPEKTIF SEMIOTIKA WISATA HARAU DREAM PARK SEBAGAI BENTUK KRISIS IDENTITAS BUDAYA MINANGKABAU

Tedy Wiraseptya¹, Vernanda Em Afdhal², Stefvany³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain Komunikasi Visual
Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia
e-mail : tedyibob@yahoo.co.id, vernandaemafdhal@gmail.com, stefvany@upiptk.ac.id

Diterima : 05 April 2023. Disetujui : 25 Mei 2023. Dipublikasikan : 14 Juni 2023



©2023 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

ABSTRAK

Indonesia memiliki keunggulan dalam sektor pariwisata, hal ini tercatat hampir tiga ribu destinasi wisata di Perusahaan Objek Daya Tarik Wisata Komersial (PODTWK). Khusus di Kabupaten Lima Puluh Kota provinsi Sumatera Barat terdapat objek wisata Lembah Harau yang termasuk kawasan pelestarian alam dalam ruang lingkup cagar alam dan suaka margasatwa. Kemudian kawasan Lembah Harau sedang diupayakan untuk diakui sebagai Kawasan Geopark Nasional. Namun, disamping upaya pengembangan tersebut ada beberapa pengembangan yang dianggap tidak sesuai dengan kearifan lokal. Salah satu fokus pada penelitian ini adalah Kawasan Harau Dream Park yang didesain dengan tampilan budaya asing. Untuk mengungkap permasalahan yang ada di Harau Dream Park maka digunakan metode kualitatif dengan pendekatan teori semiotika dan komodifikasi. Kajian ini didasari pada perspektif peneliti menggunakan teori semiotika. Capaian yang telah didapatkan dari penelitian bahwa kawasan Harau Dream Park semestinya dikembalikan lagi pada nilai-nilai budaya Minangkabau dan Geopark sebagai kegiatan untuk kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, budaya dan wisata.

Kata kunci: Budaya, Harau Dream Park, Minangkabau, Semiotika, Wisata

ABSTRACT

Indonesia has an advantage in the tourism sector, There are nearly three thousand tourist destinations registered with Perusahaan Object Daya Tarik Wisata Komersial (PODTWK). Especially in Lima Puluh Kota Regency, West Sumatra Province, there is a Harau Valley tourist attraction which is a nature conservation area within the scope of nature reserves and wildlife reserves. Then the Harau Valley Area was strived to be recognized as a National Geopark Area. However, in addition to these development efforts, there are several developments that are considered not in accordance with local wisdom. One of the focuses of this research is the Harau Dream Park area which is designed with the appearance of foreign cultures. To uncover the problems that exist in Harau Dream Park, a qualitative method is used with a semiotic theory approach and commodification. This research is based on the perspective of the researcher by using semiotic theory. The achievements that have been obtained from the research are that the Harau Dream Park area should be returned to Minangkabau cultural values and Geoparks as activities for the benefit of research, science, education, support cultivation, culture and tourism.

Keyword: Culture, Harau Dream Park, Minangkabau, Semiotics, Tourism

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki banyak destinasi wisata yang tercatat hampir tiga ribu destinasi wisata dari Perusahaan Objek Daya Tarik Wisata Komersial (PODTWK). Untuk wilayah Provinsi Sumatera Barat tepatnya di Kabupaten Lima Puluh Kota Kawasan Lembah Harau adalah kawasan wisata yang sudah dikenal oleh masyarakat lokal maupun interlokal. Kawasan Lembah Harau terletak sekitar 145 kilometer dari pusat kota Padang dan 15 kilometer dari pusat kota Payakumbuh yang tepatnya berada di Kecamatan

Harau, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatera Barat. Lembah Harau memiliki tiga kawasan wisata; *Resort* Aka Barayun, *Resort* Sarasah Bunta, dan *Resort* Rimbo Piobang. Data BPS melaporkan meningkatnya jumlah pengunjung pada tahun 2017 sebanyak 423.073 orang naik menjadi 117.939 orang di tahun 2018.

Dilihat dari data Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Lima Puluh Kota (2019), Potensi wisata *resort* Akar Barayun terdiri dari panjat tebing, taman bermain, sepeda air, air terjun akar berayun, kolam renang, panorama, taman kupu-kupu dan taman bunga. Pada *resort* Sarasah Bunta memiliki empat air

terjun; Aie Luluih, Sarasah Bunta, Sarasah Murai dan Sarasah Aie Angek. Pada *resort* Sarasah Bunta ini terdapat wahana rekreasi keluarga “Harau Dream Park” dengan beberapa wisata; paralayang, balon udara, karpet Alladin, Sampan, sepeda terbang serta Harau Dream Park sebagai *spot instagramable*. Sedangkan *resort* Rimbo Piobang meski belum terlalu banyak objek wisata namun harapan ini akan dikembangkan seperti Taman Safari Sumatera.

Kawasan Lembah Harau termasuk kawasan pelestarian alam dalam ruang lingkup cagar alam dan suaka margasatwa ditetapkan sebagai cagar alam sejak 10 Januari 1993. Kawasan Lembah Harau tercatat sebagai kawasan dilindungi pemerintah berdasarkan UU No. 5 Tahun 1990 pasal 31 bahwa dalam kawasan pelestarian alam (Taman Nasional, Taman Hutan Raya dan Taman Wisata Alam) dapat dilakukan kegiatan untuk kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan, menunjang budidaya, budaya dan wisata. Jika melihat kondisi yang terjadi hari ini kawasan Lembah Harau lebih banyak berfokus pada objek wisata jika dibandingkan dengan kegiatan penelitian, ilmu pengetahuan, pendidikan dan budaya.

Salah satu bentuk pengembangan wisata di Kawasan Lembah Harau yang disoroti oleh peneliti adalah Harau Dream Park yang berada dalam kawasan wisata Lembah Harau. Jika Kita melihat, memahami dan mengidentifikasi tanda-tanda (*sign*) dalam sebuah arsitektur bangunan, bentuk fisik bangunan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang bisa diterapkan untuk berinteraksi dengan orang yang melihat bangunan tersebut. Hal ini karena bentuk fisik adalah komponen yang secara langsung dapat diamati dan memberi makna (*meaning*), serta merupakan salah satu cara yang paling komunikatif menerapkan konsep semiotik.

Bangunan yang menerapkan konsep arsitektur semiotik selalu berhubungan dengan adanya suatu tanda atau pemaknaan dalam bentuk fisik maupun motif-motif bangunan tersebut (Ibrahim, 2020). Pernyataan tersebut bisa dilihat pada bangunan wisata kampung Korea yang dapat dilihat dan memberi makna sebuah tanda (*sign*) budaya asing yang terletak di daerah budaya Minangkabau di Provinsi Sumatera Barat.

Dari gambar dibawah secara visual dan bentuk arsitektur bisa dinilai bahwasanya bangunan tersebut bukan hasil dari kebudayaan Indonesia, yang nampak sangat kental pada gambar tersebut adalah kebudayaan Asia Timur dan Eropa. Kearifan lokal didalam jurnal Afdhal (2019) semakin tergerus karena gencarnya globalisasi, penerus estafet dari budaya lebih dekat dengan budaya luar ketimbang budaya lokal., termasuk bentuk dari arsitektur maupun pola pikir masyarakat. Pendapat diatas memang sudah terbukti adanya dan itu menjadi isu dan fenomena yang terjadi pada dewasa ini. Maka akan dibahas nantinya pada poin pembahasan tanda-tanda tersebut dianalisa dengan semiotika komunikasi visual dan teori komodifikasi.



Gambar 1. Harau Dream Park di Lembah Harau

Membaca tanda bisa dilakukan dengan pendekatan semiotika yaitu keilmuan yang mengkaji perihal tanda (Saraswati, 2016). Menurut Tinarbuko (2010), Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tanda (*sign*) berfungsi sebuah tanda dan produksi makna. Tanda yang bisa dilihat pada dekorasi bangunan wisata Harau Dream Park di Lembah Harau menunjukkan bahwasanya bentuk komodifikasi yang terjadi adalah bersifat sementara. Hal ini juga bisa dikaitkan dengan bentuk kapitalis yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan bagi pengelola wisata (pengusaha pariwisata).

Tanda yang bisa dilihat pada dekorasi bangunan wisata Harau Dream Park di Lembah Harau menunjukkan bahwasanya bentuk komodifikasi yang terjadi adalah bersifat sementara. Hal ini juga bisa dikaitkan dengan bentuk kapitalis yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan bagi pengelola wisata (pengusaha pariwisata). Pada tahap indentifikasi yang peneliti simpulkan, Apa faktor yang menyebabkan pariwisata Lembah Harau dibangun dekorasi Harau Dream Park?

METODE PENELITIAN

Komodifikasi biasanya digunakan untuk melihat perkembangan pariwisata dalam perubahan terhadap budaya masyarakat setempat (Wayan, 2020). Dalam setiap perkembangan wisata keterlibatan masyarakat sangat berpengaruh terhadap keinginan pengelola pariwisata. Hal ini terkait juga pada wisata buatan yang memang mencari keuntungan bagi pengelola.

Harau Dream Park di Kawasan Lembah Harau di dekorasi bentuk bangunan berwarna warni dengan ikon-ikon *landmark* dari negara-negara lain. Bentuk tersebut sebenarnya sangat bertolak belakang dengan tempat lokasi Lembah Harau yang dinilai mewakili kawasan alam yang telah tercatat sebagai kawasan Geopark.

Komodifikasi ialah kapitalisme yang dengan sengaja menjadikan secara langsung sebagai komoditas semata. Dalam teori komodifikasi juga terkait masalah kualitas objek, tanda dan bentuk objek dibuat sebagai komoditas yang akan ditunjukkan di pasaran. Komodifikasi ialah upaya mengubah nilai barang ataupun jasa menjadi nilai tukar dengan orientasi pada pasar (Surahman, 2019). Sejalan dengan pernyataan Afdhal (2021), Budaya asing yang masuk ke Indonesia membuat semakin terhimpitnya popularitas budaya lokal dan juga mengikis identitas budaya sebagai jati diri bangsa.

Dengan kata lain, komoditas mampu membuat keuntungan jika nilai-nilai itu dapat mengikuti keinginan konsumen atau pasar, yang berakibat budaya lokal akan semakin hilang dan budaya asing akan semakin digemari.

Proses penelitian ini akan melakukan pendekatan semiotika dan teori semiotika oleh Pierce. Kemudian dilakukan pengumpulan data terkait objek Wisata Harau Dream Park di Kawasan Lembah Harau dengan melakukan observasi di lapangan sehingga nantinya data yang sudah dikumpulkan bisa dilakukan analisis.

Desain arsitektur objek wisata Harau Dream Park di Kawasan Lembah Harau sebagai salah satu wujud identitas Lembah Harau dengan bentuk bangunan Arsitektur Korea dan Jepang. Sehingga kajian semiotika menemukan relasi tanda visual arsitektur Harau Dream Park berupaya menterjemahkan bahasa tanda pada karya arsitektur dan grafis lingkungan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain tata ruang Harau Dream Park di Kawasan Wisata Harau dilihat dalam elemen estetikanya memiliki makna yang mencerminkan budaya negara Eropa, Korea dan Jepang. Mengacu kepada nama yang disematkan keobjek wisata tersebut menimbulkan beberapa perspektif bagi beberapa kalangan, termasuk para peneliti ataupun akademisi. Harau Dream Park, yang mengadaptasi istilah dari bahasa inggris, termasuk kedalam komodifikasi pasar, yang *notabene* telah meninggalkan unsur-unsur budaya Minangkabau.

Melihat dari teori semiotikanya Pierce yang terdiri dari Ikon, Simbol dan Indeks, ada beberapa hal yang bisa dikaji terkait Ikon-ikon yang berada di kawasan Harau Dream Park, Merunut pada teori Pierce, perspektif peneliti antara Ikon, Simbol dan Indeks yang terdapat di Harau Dream Park, dirumuskan untuk memfokuskan kepada bentuk-bentuk ikon yang ada. Karena simbol dan indeks diciptakan atas persetujuan dan kesepakatan bersama.

Didalam Jurnal Wulandari (2020), Ikon dijelaskan sebagai tanda yang berhubungan antara penanda dan petandanya dengan sifat bersama atau bersamaan secara ilmiah. Dengan arti lain bahwa ikon sangat berhubungan antara tanda dan objek (sebagai acuan) yang bersifat mirip, seperti peta dan gambar.

Dalam ruang lingkup budaya, khususnya budaya Minangkabau, menjadikan Harau Dream Park sebagai suatu krisis identitas yang akan mengeksploitasi dan menggerus budaya lokal terutama kawasan Harau. Beberapa wahana dan arsitektur yang ada di Harau Dream Park seperti kincir angin, rumah adat Korea, dan Jepang, dari sudut pandang semiotik semestinya ikon tersebut tidak tepat dengan suasana alam Lembah Harau walaupun wahana tersebut diperuntukkan untuk *instagramable*, akan tetapi kegiatan komoditas mencaplok budaya asing secara berlebihan dapat merusak pola pikir masyarakat, terutama pada masyarakat Minangkabau.

Berikut potret dari beberapa wahana yang ada di Harau Dream Park yang terdapat pada Gambar 2, 3 dan 4 :



Gambar 2. Replika Menara Eiffel, Prancis



Gambar 3. Replika Pintu Gerbang Kuil Torii, Jepang



Gambar 4. Replika Rumah Korea dan Jepang

Kegiatan di Harau Dream Park lambat laun akan menyebabkan akulturasi budaya. Kegiatan ini berkontribusi terhadap perubahan perilaku sosial khususnya di Lembah Harau yang dapat menggerus

nilai-nilai kearifan lokal karena publik terpapar dengan globalisasi budaya asing. Adanya bangunan-bangunan budaya asing ini juga dapat mempresentasikan bahwa orang Minangkabau kehilangan jati diri (krisis identitas).

Pernyataan diatas didukung dengan teori konsumerisme yang mana seorang ataupun kelompok melakukan dan menjalankan proses hasil produksi secara berlebihan, tidak sadar, dan berkelanjutan. Jika perilaku konsumtif menjadi gaya hidup maka pola hidup yang menentukan cara seorang memilih untuk menggunakan waktu, uang, dan energi kemudian akan berlanjut merefleksikan nilai, rasa, dan kesukaan, Rohman (2016).

Faktor penyebab terjadinya kegiatan konsumerisme tersebut memang dilandaskan pada teori komodifikasi melihat unsur perubahan masyarakat. Menanamkan nilai budaya asing yang sedang digandrungi oleh generasi muda sekarang pada kawasan wisata memang menjadi *trendsetter* saat ini, akan tetapi hal ini akan bersifat sementara yang mengikuti pasar.

Hal ini terjadi karena lemahnya pengetahuan tentang perkembangan industri kebudayaan dan pariwisata. Pariwisata memiliki multi dimensi dengan memiliki dua variabel yaitu tujuan asal dan motivasi untuk melakukan kunjungan wisata (perjalanan), Asrori (2019). Artinya wisatawan akan memilih kunjungan wisata yang memiliki nilai tersendiri.

Pada dasarnya Kawasan Wisata Harau sudah memiliki nilai tersendiri yang sudah diakui secara khusus kawasan pelestarian alam (Taman Nasional, Taman Hutan Raya dan Taman Wisata Alam). Kegiatan terkait pengembangan wisata bisa di maksudkan pada fokus pengembangan Geopark di Kawasan Harau.

Adanya wisata Harau yang menonjolkan kebudayaan luar, telah memunculkan sebuah pandangan baru, sehingga merubah perspektif dan cara berkehidupan masyarakat setempat secara khusus dan Sumatra Barat secara umumnya, sehingga memunculkan identitas-identitas baru yang terpengaruh dari sikap konsumerisme dan dilihat dari pendekatan semiotika telah muncul makna dan tanda yang dipengaruhi budaya asing., Afdhal (2021).

Untuk memaksimalkan pengembangan wisata Harau harus melibatkan kaum adat, budayawan, akademisi, serta praktisi dan pemerintah agar capaian dan harmonisasi terhadap pengembangan budaya berbasis tempat wisata terwujud. Semestinya pada objek wisata ini tidak hanya mengembangkan wisata dari sisi ekonomi saja namun dikembangkan juga secara kultural atau kearifan lokal Minangkabau, agar generasi sekarang tidak tersesat dengan arus globalisasi asing.

Dalam istilah atau pepatah Minangkabau *Jalan dialiah urang lalu* dan *cupak diubah urang panggaleh* yang mempunyai makna yang dalam bahwasanya norma dan hukum-hukum harusnya tidak berubah

hanya karena dipegaruhi oleh budaya orang luar atau orang datang. Nain (2006) dalam Jurnal Afdhal (2021).

PENUTUP

Kajian ini didasari pada perspektif peneliti menggunakan teori semiotika. Capaian yang telah didapatkan dari penelitian ini semestinya dari unsur-unsur komodifikasi yang ada di kawasan Harau Dream Park dikembalikan lagi pada nilai-nilai budaya Minangkabau dan Geopark sebagai kegiatan untuk kepentingan penelitian, ilmu pengetahuan, Pendidikan, menunjang budidaya, budaya dan wisata. Dengan adanya kajian ini juga menjadi sebuah jati diri sebagai anak suku bangsa untuk terus mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal budaya Indonesia khususnya Minangkabau.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS Kabupaten Lima Puluh Kota. 2018. Kabupaten Lima Puluh Kota Dalam Angka 2018. Retrieved from <https://limapuluhkotakab.bps.go.id/publication/2018/08/16/513ddc53d458b300cd82fa3/kabupaten-lima-puluh-kota-dalamangka-2018.html>
- Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata Kabupaten Lima Puluh Kota. 2019. Profil Wisata Lembah Harau. Lima Puluh Kota: Dinas Pemuda Olahraga Budaya dan Pariwisata.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1990 tentang Konservasi Sumber Daya Alam Hayati dan Ekosistem. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1990 Nomor 49. Sekretariat Negara : Jakarta.
- Ibrahim, Muhammad Luthfi Ibrahim dan Ashadi. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Semiotik Pada Bangunan Gedung Pertunjukan. Jurnal Arsitektur Zonasi, Vol. 3, No. 3, E-ISSN 2620-9934. Doi.org/10.17509/jaz.v3i3.25018
- Afdhal, V. E. (2019). Siamang Putih: Komik Fantasi Kearifan Lokal Cerita Rakyat Minangkabau. Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif, 46-50. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v1i2.32>
- Saraswaty, Rina. (2016). Kajian Mental Image Mahasiswa Arsitektur Terhadap Arsitektur Dengan Metode Pendekatan Semiotik. Education Bulding, 14-20.
- Tinarbuko, Sumbo. (2010). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Wayan, I Windutama. (2020). Komodifikasi Dalam Pengembangan Tradisi Okokan Sebagai Atraksi Wisata Di Desan Kediri, Tabanan. JUMPA, Vol. 6, No. 2.
- Surahman, Sigit, Annisarizki, & Rully. (2019). Komodifikasi Konten, Khalayak, dan Pekerja pada Akun Instagram @salman_al_jugjawy. NYIMAK Journal of Communication, Vol. 3, No. 1, Hal. 15-29.

- Afdhal, V. E., Edwardi, F., & Aldina, D. (2021). Perancangan Motion Comic Kaba Minangkabau Puti Nilam Cayo. *Jurnal Desain*, 9(1), 120-130. <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v9i1.10597>
- Wulandari, S., & Siregar, E. D. (2020). Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce: Relasi Trikotomi (Ikon, Indeks Dan Simbol) Dalam Cerpen Anak Mercusuar Karya Mashdar Zainal. *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora*, 4(1), 29-41.
- Rohman, A. (2016). Budaya Konsumerisme dan Teori Kebocoran di Kalangan Mahasiswa. *KARSA: Jurnal Sosial dan Budaya Keislaman*, 24(2), 237-253.
- Asrori, Y. W., & Supriadianto, S. (2019). Hallyu dan pengaruhnya pada perkembangan objek wisata tematik Korea Selatan. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 3(1), 76-86.
- Afdhal, V. E. (2021). Intertekstualitas Seni non-Susastra (Studi Kasus: Proses Hegemoni dan Politik Identitas dari Tugu Siti Manggopoh). In *Prosiding Seminar Nasional Pusaran Urban I 2021* (Vol. 1, No. 1).
- Nain, S. A. (2006). *Sirih Pinang Adat Minangkabau*. Padang: Sentra Budaya
- Afdhal, V. E., & Aswara, H. P. (2021). Perancangan Pop Up Book tentang Perjuangan Pejuang Perempuan Siti Manggopoh. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, 31-36. <https://doi.org/10.35134/judikatif.v3i2.19>