

PACU JALUR SEBAGAI DAYA TARIK WISATA DI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI PROVINSI RIAU

By : Fauzan Aulia

Conselor : Dr. Dra. Hj. Rd. Siti Sofro Sidiq, M.Si

Email : auliafauzan32@gmail.com

Contact Person : 085364815637

Tourism Department

Faculty of Social and Political Science

Riau University

**Kampus Bina Widya Jl. H.R Soebrantas Km 12,5 Simpang Baru
Pekanbaru 28293 Telp/Fax. 0761-63277**

ABSTRACT

This research purpose to determine Pacu Jalur as a tourist attraction in Kuantan Singingi district Riau Province.

This research uses a descriptive quantitative method to study the issue discussed. The sample in this research is 100 respondents which were taken by using accidental sampling. While data collection techniques in this research using observation, questionnaire, and interview by using a likert scale as a measure to determine the length of the short interval.

Based on the research that has been done, Pacu Jalur As a Tourist Attractions in Kuantan Singingi District Riau Province are included in the category of strongly agree, because Pacu Jalur is a rare cultural tradition.

Keywords : Tourist Attraction, Rare, Tourism, Pacu Jalur, Kuantan Singingi district, Riau Province

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pariwisata di Indonesia saat ini telah banyak mengalami peningkatan dan kemajuan yang signifikan dalam penyediaan produk-produk pariwisatanya dengan menambah pencitraan dari Indonesia yang semulanya dikenal dengan destinasi tujuan wisata dengan keadaan iklim tropis dan menyajikan keindahan-keindahan keasrian alam dan pantainya. Namun seiring dengan perkembangan dunia pariwisata saat ini, produk-produk pariwisata berbasis lingkungan dan tradisi masyarakat serta kegiatan-kegiatan wisata budaya seperti upacara-upacara adat dan ritual keagamaan juga mendapat tempat khusus bagi para wisatawan baik wisatawan asing maupun wisatawan lokal.

Sejalan dengan itu, sebelum wisatawan melakukan perjalanan, wisatawan tentunya memastikan terlebih dahulu motivasi atau tujuan mereka sebelum melakukan perjalanan tersebut agar mereka bisa menemukan Daerah Tujuan Wisata (DTW) yang sesuai dengan motivasi mereka dalam melakukan perjalanan tersebut. Dengan tercapainya keinginan wisatawan dalam melakukan perjalanan tersebut, maka wisatawan akan merasa puas dan merasa kebutuhan mereka telah terpenuhi dengan kegiatan perjalanan yang mereka lakukan sehingga mereka bisa datang lagi dan lagi ke daerah atau tempat tujuan wisata tersebut.

Kebudayaan (*culture*) berfungsi sebagai pedoman, petunjuk, pembimbing kehidupan

serta mengatur tata cara berbuat dan perilaku manusia dalam kehidupan berhubungan satu sama lain, perorangan atau perkelompok. Kebudayaan (*culture*) itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan dari kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi, sosial, religi/keagamaan, yang semuanya itu ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

Lebih lanjut, dalam tinjauan motivasi pengunjung, terdapat motivasi budaya (*culture motivation*) yang mempunyai daya tarik tersendiri dalam dunia pariwisata. Wisatawan (*tourist*) merasa tertarik dengan budaya (*culture*) yang beranekaragam sehingga mereka tertarik untuk datang hanya untuk menikmati pertunjukan yang ditampilkan dan berkunjung untuk mempelajari dan mendalami budaya (*culture*) dari daerah lain. Tidak menutup kemungkinan bagi pengunjung untuk ikut serta berpartisipasi dalam tradisi (*tradition*) dari masyarakat setempat. Walaupun demikian dampak dari kunjungan wisatawan itu sendiri diharapkan tidak merubah tradisi atau memberikan dampak buruk lainnya bagi masyarakat setempat. Dengan tingginya tingkat ketertarikan wisatawan dalam segi budaya, banyak daerah-daerah yang mulai melihat dan menggali budaya (*culture*) dan tradisi (*tradition*) mereka untuk dikembangkan menjadi sebuah alat untuk pendongkrak perekonomian daerah dan perekonomian masyarakat serta

untuk memperkenalkan keunikan dari budaya mereka masing-masing.

Riau adalah provinsi di Indonesia yang terletak di bagian tengah pulau Sumatera. Provinsi ini terletak di bagian tengah pantai timur Pulau Sumatera, yaitu di sepanjang pesisir Selat Melaka. Hingga tahun 2004, provinsi ini juga meliputi Kepulauan Riau, sekelompok besar pulau-pulau kecil (pulau-pulau utamanya antara lain Pulau Batam dan Pulau Bintan) yang terletak di sebelah timur Sumatera dan sebelah selatan Singapura. Kepulauan ini dimekarkan menjadi provinsi tersendiri pada tahun 2004. Ibu kota Riau adalah Pekanbaru. Riau mempunyai beragam suku bangsa yang terdiri dari Jawa, Minangkabau, Batak, Banjar, Tionghoa, dan Bugis. Melayu merupakan suku yang terbanyak yang dimiliki oleh penduduk Riau. Oleh sebab itu Riau dikatakan sebagai rumpun Budaya melayu. Namun dengan beragamnya suku yang ada di Riau ini, mengakibatkan Riau memiliki berbagai macam adat istiadat, tradisi, dan kesenian yang ada dan sampai pada saat sekarang ini masih tetap dilestarikan dan masih sering

dilakukan. Kebudayaan yang ada di Riau ini juga mendapat pengaruh dari berbagai unsur kebudayaan asing seperti kebudayaan Hindu, Arab, dan kebudayaan Barat. Kendatipun demikian unsur-unsur kebudayaan melayu senantiasa dominan didalam masyarakat Riau.

Selanjutnya, salah satu daerah di Riau yang mempunyai atraksi dan objek wisata budaya unik adalah Kabupaten Kuantan Singingi. Kabupaten Kuantan Singingi ini terkenal dengan Pacu Jalur sebagai ikon utama daerah tersebut.

,Kabupaten Kuantan Singingi yang ibu kotanya adalah Teluk Kuantan. Dan Kabupaten Kuantan Singingi terdiri dari 9 (sembilan) kecamatan yaitu Kecamatan Hulu Kuantan, Kecamatan Kuantan Mudik, Kecamatan Gunung Toar, Kecamatan Kuantan Tengah, Kecamatan Benai, Kecamatan Pangean, Kecamatan Kuantan Hilir, Kecamatan Inuman dan Kecamatan Cerenti. Disamping itu, Kabupaten Kuantan Singingi mempunyai objek wisata yang menjadi daya tarik wisatawan. Dibawah ini dijabarkan objek wisata yang terdapat di Kabupaten Kuantan Singingi.

Tabel 1.3
Data Jumlah Kunjungan Wisatawan ke Kabupaten Kuantan Singingi

No	Tahun	Jumlah (orang)
1	2009	174.200
2	2010	197.800
3	2011	204.600
4	2012	215.000
5	2013	215.650

*Sumber: Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga
Kabupaten Kuantan Singingi*

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan jumlah kunjungan wisatawan yang datang ke Kabupaten Kuantan Singingi untuk melakukan wisata dengan motif wisata budaya. Terlihat pada tahun 2010 wisatawan yang berkunjung mulai menikmati wisata budaya yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi ini meningkat pada tahun 2011 dari angka 197.800 ke 204.600, kemudian kembali mengalami peningkatan pada tahun 2012 dan 2013. Ini menunjukkan antusiasme yang cukup besar dari wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata budaya dan juga menunjukkan bahwa potensi wisata budaya yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi mendapat nilai positif dan diterima oleh wisatawan sehingga mereka selalu melakukan perjalanan wisata budaya setiap tahunnya.

Jalur adalah salah satu alat transportasi air masyarakat Kuantan Singingi di Provinsi Riau. Perahu yang terbuat dari kayu gelondongan ini biasa digunakan sebagai alat perhubungan dan perdagangan, serta sarana lomba pada Festival *Pacu Jalur* yang digelar setiap perayaan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia (17 Agustus) di Sungai Kuantan.

Selanjutnya, Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi mengembangkan tugas yang berat untuk membuat *event* tradisi yang dilakukan di Kabupaten Kuantan Singingi menjadi event yang baik dan tidak merusak tradisi yang ada serta dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan yang masuk ke Kabupaten Kuantan

Singingi sehingga meningkatkan pendapatan masyarakat maupun pendapatan daerah Kuantan Singingi itu sendiri dan menjadikan kota yang lebih maju dan berkembang dengan baik.

. Disamping itu juga, peneliti tertarik ingin mengkaji pelaksanaan tradisi *Pacu Jalur*, nilai-nilai yang terkandung didalam tradisi *Pacu Jalur* di Kabupaten Kuantan Singingi.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merasa tertarik untuk mengambil penelitian dengan mengangkat judul **“Pacu Jalur Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau”**

Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang di atas penelitian ini mencoba melihat bagaimana Event Pacu Jalur menjadi Daya Tarik Wisata di Kabupaten Kuantan Singingi.

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan dapat diambil beberapa identifikasi masalah yang sekaligus menjadi batasan masalah.

1. Bagaimakah Daya Tarik Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi?
2. Bagaimakah pelaksanaan atraksi wisata budaya Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi?

Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terfokus dan memudahkan penulis dalam

meneliti, penulis merasa perlu membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi penelitian ini pada atraksi wisata budaya Pacu Jalur.

Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data memecahkan masalah yang ditemukan dalam penelitian ini. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui bagaimana Daya Tarik Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singgingi
- b. Untuk mengetahui bagaimanakah pelaksanaan

atraksi wisata budaya Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singgingi

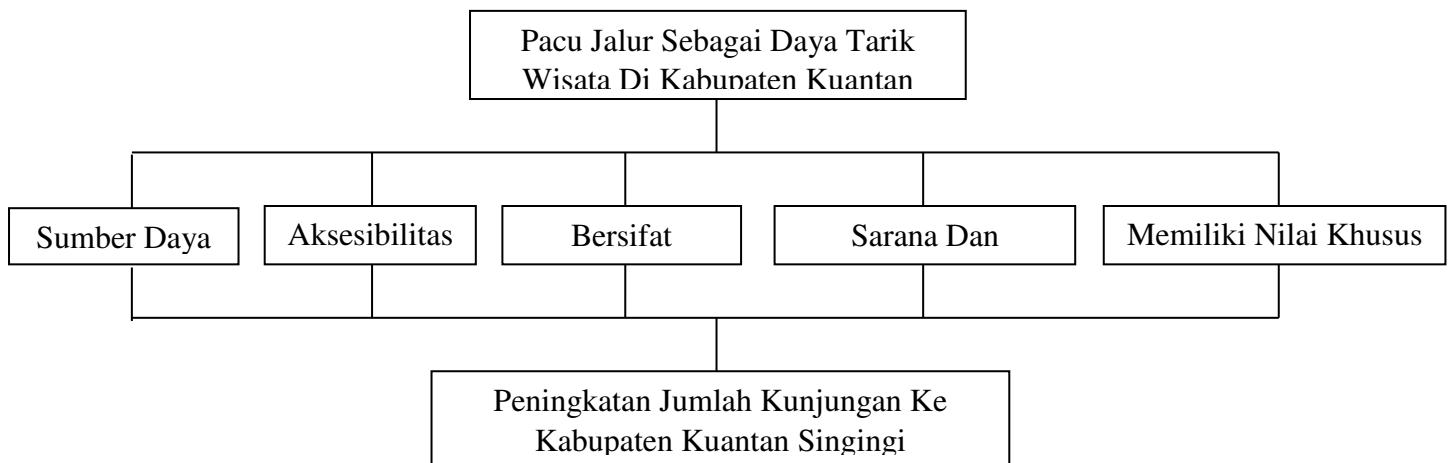
Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis mengharapkan dapat memberikan hasil yang bermanfaat dan berguna yaitu sebagai berikut :

1. Bagi penulis bermanfaat untuk mengetahui tentang pengelolaan yang dilakukan dalam pelaksanaan Event Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singgingi.
2. Bagi pemerintah penelitian ini sebagai bahan masukan dalam rangka pengembangan kebudayaan.
3. Untuk ilmu pengetahuan, agar dapat memberikan sumbangan bagi dunia pendidikan khususnya dalam wisata budaya.

Kerangka Pemikiran

Gambar I.1
Kerangka Pemikiran



Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan suatu jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 1998:67), yang mana

anggapan sementara dalam penelitian ini terhadap Pacu Jalur Sebagai Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Kuantan Singgingi Provinsi Riau.

Tinjauan Pustaka

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 10 tahun 2009, Daya Tarik Wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan.

Sumber daya budaya yang bisa dikembangkan dalam Pitana dan diarta (2009:29) menjadi daya tarik wisata diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bangunan bersejarah, situs, monument, museum, galeri seni, situs budaya, kuno dan sebagainya.
2. Seni dan patung kontemporer, arsitektur, tekstil, pusat kerajinan tangan dan seni, pusat desain, studio artis, industry film dan penerbit, dan sebagainya.
3. Seni pertunjukan drama, sendratari, lagu daerah, teater jalanan, eksebisi foto, festival, dan even khusus lainnya.
4. Peninggalan keagamaan seperti pura, candi, masjid, situs, dan sejenisnya.
5. Kegiatan dan cara hidup masyarakat lokal, sistem pendidikan, sanggar, teknologi tradisional, cara kerja, dan sistem kehidupan setempat.
6. Perjalanan ke tempat bersejarah menggunakan alat transportasi unik (berkuda, dokar, cikar, dan sebagainya).
7. Mencoba kuliner (masakan) setempat. Melihat persiapan, cara membuat, menyajikan dan menyantapnya merupakan atraksi budaya yang sangat menarik bagi wisatawan.

Yoeti dalam buku Pengantar Ilmu Pariwisata (1985) menyatakan bahwa daya tarik wisata atau “*tourist attraction*”, istilah yang lebih sering digunakan, yaitu segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu. Daya tarik wisata adalah suatu bentukan dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu.

Dorongan atau hasrat wisatawan dalam melakukan perjalanan ke suatu tempat merupakan motif dari perjalanan, dan apa yang diharapkan oleh wisatawan atau hal-hal yang dapat memenuhi keperluan wisatawan ketika mengunjungi tempat wisata merupakan atraksi wisata. Secara interinsik, motivasi terbentuk karena adanya kebutuhan atau keinginan manusia itu sendiri. Motivasi merupakan hal yang sangat mendasar dalam studi tentang wisatawan dan pariwisata, karena motivasi merupakan kekuatan dari perjalanan wisata. Sokadjo (2003:34)

Menurut Pendit (2003), atraksi wisata merupakan segala sesuatu yang menjadi daya tarik yang bernilai untuk dikunjungi dan dilihat. Suatu daerah wisata, disamping akomodasi (hotel atau tempat menginap sementara lainnya) akan disebut “daerah tujuan wisata” apabila memiliki atraksi-atraksi yang memikat tujuan kunjungan wisata.

Metode Penelitian

Desain Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu metode deskriptif kuantitatif untuk menelaah permasalahan yang di angkat.

Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 orang responden, yang diambil dengan menggunakan accidental sampling. Sedangkan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, koesioner, dan wawancara. Dengan menggunakan skala likert sebagai alat ukur untuk menentukan panjang pendeknya interval. (Spiliane, 1994)

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di Kota Teluk Kuantan, Kecamatan Kuantan Tengah, Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. Waktu penelitian diperkirakan berlangsung selama empat bulan.

Populasi dan Sampel

Populasi

Sugiyono mengemukakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (2008 : 117).

Berdasarkan pendapat diatas, maka penulis mengadakan penelitian di Kecamatan Kuantan Tengah yang memiliki total jumlah penduduk 36.102 jiwa dengan karakteristik masyarakat umum, alim ulama, tokoh adat dan pemerintah daerah. Namun karena populasi berjumlah besar, maka peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi yang dapat mewakili.

Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diteliti (Margono: 2005), maka dalam pengambilan

sampel menggunakan aksidental. Mengingat penulis tidak mengetahui karakteristik populasi secara keseluruhan, oleh karena itu yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini yaitu wisatawan yang sudah pernah berkunjung ataupun yang sedang berkunjung pada saat event Pacu Jalur berlangsung.

Sedangkan untuk mendapatkan informasi, penulis mengambil dari pihak pengunjung yang berada saat event Pacu Jalur yaitu menggunakan teknik sampel kebetulan atau *accidental sampling*, yaitu dengan memberikan kuesioner kepada pihak responden yang di temui penulis di lapangan. Jadi responden yang diambil adalah pengunjung pada saat event Pacu Jalur. Adapun jumlah pengunjung event Pacu Jalur di ambil dari tahun 2013 yaitu sebanyak 215.650. Untuk mencapai jumlah informan dari 215.650 pengunjung di event Pacu Jalur yaitu dengan menggunakan teori slovin (Umar,2002:45) dengan rumus:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{215.650}{1+215.650 (10\%)}$$

$$n = \frac{215.650}{1 + 215.650 (0,01)}$$

$$n = \frac{215.650}{1+2.156,50}$$

$$n = \frac{215.650}{2.157,5}$$

$$n = 99,95 \text{ pengunjung}$$

= 100 Pengunjung

Key Informan

Dalam penelitian ini yang dijadikan narasumber adalah Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi, Kepala Bidang pada Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi, Kepala seksi Pengembangan Pariwisata, dijadikan sebagai *key informan* atau informan kunci oleh penulis.

Jenis dan Sumber Data

1. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pihak lain atau berdasarkan data yang telah diolah sebelumnya, berupa data dalam bentuk jadi yang telah dimiliki Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi yang digunakan sebagai perlengkapan didalam pelaksanaan penelitian. Data ini berbentuk arsip ataupun dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini. Dan data sekunder juga diperoleh dari buku dan juga internet sebagai media pendukung.

2. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan peneliti langsung dari sumber utamanya. Dalam penelitian ini, pengambilan data primer dilakukan dengan cara wawancara, cara pengumpulan data dengan langsung mengadakan tanya jawab kepada pegawai Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi.

Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner

Kuisisioner, merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan harapan memberikan respons atas daftar pertanyaan tersebut (Noor, 2012), dalam hal ini kusioner diberikan kepada pengunjung yang ada pada saat event Pacu Jalur berlangsung untuk mengetahui bagaimana Daya Tarik Wisata Pacu Jalur tersebut.

Wawancara

Wawancara, merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancara tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain (Noor, 2012), untuk wawancara peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai Daya Tarik Wisata Di Kabupaten Kuantan Singingi kepada wisatawan atau pengunjung.

Observasi

Observasi, merupakan teknik yang menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian (Noor, 2012), dalam hal ini peneliti melakukan pengamatan beberapa hal diantaranya pengunjung tempat penelitian, kondisi pada saat event Pacu Jalur, dan kondisi fasilitas yang ada pada saat event Pacu Jalur

Alat Pengumpul Data

- a. Alat Perekam Suara
- b. Alat Tulis
- Pulpen sebagai alat untuk mencatat data yang dibutuhkan selama melakukan wawancara.
- Buku catatan.
- c. Laptop dan Internet.

Kesimpulan

Dari uraian hasil penelitian mengenai Pacu Jalur Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau diatas, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa :

- a. Dari tanggapan responden mengenai Pacu Jalur Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau dengan lima (5) sub variabel yaitu sumber daya dengan tiga (3) indikator yaitu senang atau nyaman, indah dan bersih, jawaban dari penyebaran kuesioner yang dilakukan oleh penulis mendapat hasil yaitu kurang setuju. Setelah sumber daya yang kedua yaitu aksesibilitas dengan tiga (3) indikator yaitu dapat dijangkau dengan kendaraan, kondisi jalan yang bagus dan aman dilalui wisatawan, dan hasil dari ketiga indikator diatas didapat hasil dari jawaban responden yaitu dengan kategori kurang setuju. Kemudian bersifat langka terbagi tiga (3) indikator yaitu unik, langka, dan menarik, dari hasil penyebaran kuesioner yang disebarluaskan oleh penulis maka hasil dari penyebaran kuesioner dilapangan yaitu dengan kategori setuju. Kemudian sarana dan prasarana yang terbagi atas tiga (3) indikator yaitu sarana wisatawan, prasarana wisatawan, dan pelayanan sarana, dan hasil dari ketiga indikator tersebut didapat hasil jawaban dari responden dengan kategori kurang setuju. Dan yang terakhir memiliki nilai khusus dengan tiga (3) indikator yaitu atraksi kesenian, upacara adat, dan nilai leluhur, maka hasil dari penyebaran kuesioner dilapangan yaitu dengan kategori setuju, Dari keseluruhan mengenai Pacu Jalur Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Kuantan Singingi Provinsi Riau. Pada pembagian sub variabel yaitu sumber daya, aksesibilitas, bersifat langka, sarana dan prasarana dan memiliki nilai khusus, mendapat skor yang berbeda-beda dan hasil terendah dari hasil sumber daya yaitu dengan skor 871 dengan kategori kurang setuju. Dari hasil sumber daya yang mendapat skor terendah terbagi dari tiga (3) indikator yaitu senang atau nyaman, indah dan bersih. nilai tertinggi terdapat pada bersifat langka yang mendapat skor 1368 dengan tiga (3) indikator yaitu unik, langka dan menarik.
- b. Pada saat penulis melakukan penelitian di Event Pacu Jalur ini memang kebersihan pada saat Pacu Jalur berlangsung tidaklah terjaga, banyak sekali sampah-sampah yang bertebaran pada saat event, ini disebabkan karena kurangnya kesadaran masyarakat untuk selalu menjaga kebersihan, kemudian kurangnya dukungan sarana dan prasarana pada saat Pacu Jalur.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka penulis memberikan saran-saran terhadap Pacu Jalur Sebagai Daya Tarik Wisata di Kabupaten Kuantan Singingi, yaitu :

- a. Untuk sub indikator sumber daya pada Pacu Jalur termasuk pada kategori kurang setuju dengan pembagian indikator yaitu senang atau nyaman, indah dan bersih.

- dan bersih harus lebih diperhatikan kebersihannya. Dari ketiga indikator diatas nilai terendah dari ketiga indikator yaitu indikator kebersihan, pihak penyelenggara haruslah lebih intensif untuk penanganan masalah kebersihan ini, karena dengan menjaga kebersihan para pengunjung akan merasa sangat nyaman untuk menyaksikan acara Pacu Jalur ini.
- b. Untuk sub variabel aksesibilitas pada Pacu Jalur termasuk pada kategori kurang setuju dengan pembagian indikator yaitu dapat dijangkau dengan kendaraan, kondisi jalan yang bagus dan aman dilalui wisatawan, yang mendapat nilai terendah adalah indikator kondisi jalan yang bagus, karena jalan menuju ke tempat Pacu Jalur berlangsung, tepatnya di kota Teluk Kuantan masih banyak yang rusak, seperti banyaknya jalan yang berlobang dan bergelombang, pihak pemerintah harus memperhatikan hal ini, karena akses yang baik akan membuat orang yang akan berkunjung menjadi lebih mudah dan nyaman menuju tempat Pacu Jalur berlangsung.
- c. Untuk sub variabel bersifat langka pada Pacu Jalur termasuk pada kategori setuju dengan pembagian indikator yaitu unik, langka dan menarik. Pihak penyelenggara harus terus mempertahankan budaya yang diselenggarakan setahun sekali ini dan harus lebih maju lagi dan berinovasi dalam menyuguhkan berbagai macam acara-acara lainnya selain Pacu Jalur sebagai ikon utamanya
- d. Untuk sub variabel sarana dan prasarana dengan pembagian indikator yaitu sarana wisatawan, prasarana wisatawan dan pelayanan sarananya yang harus lebih ditingkatkan lagi, apalagi sarana sebagai fasilitas penunjang utama dalam sebuah Event sebesar Pacu Jalur, seperti tribun penonton yang harus dibenahi dan direnovasi dengan memberi atap pada saat Pacu Jalur berlangsung agar para pengunjung merasa betah dan nyaman pada saat menyaksikan Pacu Jalur.
- e. Kemudian sub variabel yang terdiri dari indikator atraksi kesenian, upacara adat dan nilai leluhur merupakan tanggung jawab yang besar bagi masyarakat untuk selalu menjaga dan melestarikan Pacu Jalur ini agar tidak hilang ditelan masa karena Pacu Jalur ini merupakan warisan yang sangat berharga dari para pendahulu, pemerintah maupun masyarakat harus bersama-sama saling mendukung untuk tetap mengejarkan budaya Pacu Jalur ini dan lebih bersemangat lagi untuk selalu menyelenggarakannya setiap tahun.

Daftar Pustaka

Anonim. “Kabupaten Kuantan Singingi”, [Online], tersedia di (http://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Kuantan_Singingi), [diakses pada tanggal 24 Maret 2015].

Departemen Pendidikan Nasional, 2005.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), edisi ketiga.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kuantan Singingi 2014.
- E, Maryani. 1991. *Pengantar Geografi Pariwisata* Jurusan Pendidikan Geografi FPIPS IKIP Bandung.
- I Gede Pitana, I Ketut Surya Diarta, 2009, Pengantar Ilmu Pariwisata, Yogyakarta, penerbit ANDI.
- Irfan Affifi, 2008. "Festival Pacu Jalur di Kuantan Singingi," [Online], tersedia di (<http://wisatamelayu.com/id/object/62/34/festival-pacu-jalur-di-kuantan-singingi/&nav=geo>), [diakses pada tanggal 24 Maret 2015].
- Marpaung, Happy. 2000. Pengetahuan Pariwisata. Alfabeta. Bandung
- Mardalis, 2010. Metode Penelitian (Suatu Pendekatan Proposal), Jakarta : Bumi Aksara
- Pendit, S, Nyoman. 1994. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar*
- Perdana. Keenam (edisi Revisi). Pradnya Paramita. Jakarta
- Pendit, S Nyoman, 2003. *Ilmu Pariwisata*, Jakarta: PT. Pradnya paramita.
- Pendit, S, Nyoman. 2006. *Ilmu Pariwisata*. Jakarta : PT Pradnya Paramita
- Pitana , I Gede dan Diarta , I Ketut Surya. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Jakarta : Andi Rahmaini, H. Kodhyat. 1992. *Kamus Pariwisata dan Perhotelan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- R.G. Soekadijo,2000, *Anatomi Pariwisata (memahami pariwisata sebagai systemic linkage)*, Jakarta, PT Gramedia Pustaka Utama.
- Salah Wahab, Ph,D Manajemen Kepariwisataan, 2003 Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Setiadi, Elly M. 2011. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Suwardi, MS., 1984/1985. *Pacu jalur dan*

- upacara pelengkapnya.*
Jakarta: Proyek Media Kebudayaan Jakarta, Depateemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono, 2012 *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung, CV. Alfabeta.
- Soetriono, Rita Hanafie, 2007, *Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian*, Yogyakarta, Andi Yogyakarta.
- Soekadijo.R.G. 1997. *Anatomi Pariwisata: Memahami Pariwisata Sebagai System Linkage*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Spilliane, James, J. 1994. *Pariwisata Indonesia Siasat Ekonomi dan*
- Tim *Rekayasa Kebudayaan*.
Yogyakarta
- Koordinasi Siaran
Dierktorat Jenderal
Kebudayaan. 1988.
Aneka ragam khasanah budaya Nusantara I. Jakarta:
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yoeti, Oka A. 1985. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa Offset.
- Yoeti, Oka. 1986. *Atraksi dan Daya Tarik Wisata*. Pradnya Paramitha : Jakarta
- _____ 2006. *Pariwisata Budaya, Masalah dan Solusinya*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.