

BIG ISSUE

Polres Bangkalan Terjunkan Tim Urai Lalulintas Antisipasi Kepadatan Akses Wisata Alam dan Kuliner

Achmad Sarjono - BANGKALAN.BIGISSUE.ID

May 6, 2022 - 15:14



BANGKALAN - Volume kendaraan di sejumlah akses wisata alam dan kuliner di kabupaten Bangkalan sepanjang hari Rabu siang hingga sore tadi, (05/05/2022) terpantau padat merayap.

Tingginya antusiasme masyarakat dari berbagai luar daerah untuk mencicipi suguhan masakan khas kabupaten Bangkalan tak terelakkan.

Seperti halnya di akses Jalan Raya Tunjung dimana ada simpang tiga besel yang merupakan jalan alternatif pengguna jalan untuk menuju lokasi wisata Bukit Kapur di Arosbaya dan juga akses menuju wisata kuliner Rumah Makan Bebek Sinjay nampak dipadati oleh kendaraan roda empat.

Tak tinggal diam, tim urai dari personil gabungan Satlantas, Sat Samapta dan Polsek Burneh nampak bersiaga di sepanjang ruas Jalan Raya Tunjung mulai dari pos pertigaan Junok hingga menuju Simpang Tiga Tangkel.

Turunnya personil gabungan untuk mengurai kepadatan arus balik lebaran Idul Fitri 1443 H ini dibenarkan langsung oleh Kapolsek Burneh Iptu Edy Cahyono, S.H.

Ia menjelaskan jika tim urai diterjunkan untuk mengurai kepadatan arus kendaraan yang hendak menuju ke Rumah Makan Bebek Sinjay dari arah Surabaya. Sistem contra flow (buka tutup) pun diberlakukan oleh petugas di lapangan.

"Kami memberlakukan sistem contra flow (jalur buka tutup) di sejumlah titik yang bisa mengurai kepadatan di sepanjang Jalan Raya Tunjung," jelas Kapolsek Burneh.

Sementara itu di tempat terpisah, Kapolres Bangkalan AKBP Alith Alarino, S.I.K. menjelaskan jika tim urai disiaagakan untuk mengurangi antrean volume kendaraan.

"Kami terjunkan Tim urai untuk memastikan bahwa kendaraan yang melintas bisa tetap berjalan normal," tutur AKBP Alith.

Selain itu, kata Kapolres Bangkalan pihaknya juga menerjunkan tim gabungan untuk melakukan penguraian arus lalu lintas baik dari arah Surabaya maupun yang sebaliknya untuk menghindari kepadatan arus kendaraan yang lebih Panjang . (**19/hms)