

PENGEMBANGAN DESA WISATA TEBING TINGGI OKURA KECAMATAN RUMBAI PESISIR, KOTA PEKANBARU BERBASIS WISATA EDUKASI

Musadad

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau

Abstrak

Penelitian ini menawarkan alternatif strategi pengembangan Desa Wisata Tebing Tinggi Okura di Kota Pekanbaru. Strategi pengembangan tersebut diformulasikan dengan, pertama, menganalisis kekuatan dan kelemahan komponen eksternal maupun internal dan, kedua, menetapkan rencana pengembangan dengan konsep wisata berbasis edukasi.

Kata kunci: pengembangan, wisata edukasi, desa wisata

PENDAHULUAN

Sekarang ini di Indonesia sedang gencarnya pariwisata berbasis masyarakat (*community-based tourism*) dengan memanfaatkan potensi yang dimiliki oleh masyarakat untuk berperan dalam pengembangan pariwisata. Bahkan fenomena pembentukan desa wisata telah menjadi ikon pengembangan wisata di beberapa daerah tujuan wisata seperti Daerah Istimewa Yogyakarta dan Bali dimana banyak desa berlomba-lomba untuk menjadi atau disebut sebagai desa wisata. Apapun yang dilakukan oleh para pemangku kepentingan, membangun desa wisata memang sungguh prestis, apa lagi dengan daya magnetnya yang mampu menarik wisatawan. Hal ini tentu akan sangat membantu desa terkait untuk memperoleh tambahan penghasilan.

Program pembukaan bahkan pengembangan desa-desa wisata juga sedang digalakkan di Pekanbaru. Baru-baru ini, Kampung Tebing Tinggi Okura diwacanakan untuk dijadikan destinasi wisata baru dengan konsep desa wisata oleh Pemerintah Kota Pekanbaru (<http://www.pekanbaru.go.id/>). Hal ini cukup beralasan mengingat Kampung Okura memiliki modal untuk dikembangkan menjadi sebuah desa wisata seperti tradisi, kuliner, dan lain-lain. Akan tetapi, sebuah pengembangan destinasi wisata memerlukan konsep pengembangan



yang jelas dan yang mampu memberi karakteristik khusus sehingga mempunyai daya saing diantara desa-desa wisata yang telah ada. Konsep pengembangan wisata sangat vital karena dengan konsep yang jelas maka pengembangan akan lebih terfokus dari sisi teknis maupun segmentasi wisatawan.

Isu besar dalam penelitian ini, sebagaimana dijelaskan di latar belakang, adalah potensi dan konsep pengembangan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah:

- 1) untuk mengidentifikasi potensi wisata yang ada di Kampung Tebing Tinggi Okura.
- 2) untuk merumuskan pengembangan wisata di Kampung Tebing Tinggi Okura dengan konsep wisata edukasi.

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Wisata Pendidikan

Ritchie, Carr & Cooper (2003) dalam bukunya *Managing Educational Tourism* mengatakan bahwa “wisata pendidikan adalah kegiatan wisata yang dilakukan oleh orang-orang yang melakukan liburan dalam sehari dimana pendidikan dan pembelajaran adalah tujuan primer atau sekunder dari perjalanan mereka”. Selain itu, Rodger (1998) mengatakan bahwa terminologi dari *education tourism* atau *edu-tourism* adalah “program di mana partisipannya mengadakan perjalanan ke suatu lokasi dalam berkelompok dengan tujuan utamanya untuk mendapatkan pengalaman melalui pembelajaran secara langsung dengan masyarakat di lokasi tersebut”. Tarlow (2008) menyatakan bahwa pariwisata pendidikan bisa muncul dalam berbagai format seperti *school trip*, pengalaman belajar di luar negeri, *seminar vacations*, *skill enhancement vacations* dan *educational cruises*.

3.1. Pengembangan Pariwisata

Pengembangan pariwisata merupakan suatu rangkaian upaya untuk mewujudkan keterpaduan dalam penggunaan berbagai sumber daya pariwisata yang mengintegrasikan segala bentuk aspek di luar pariwisata yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung akan kelangsungan pengembangan pariwisata (Swarbrooke, 1996: 99). Inskeep, 1991: 25) menyatakan “*planning is organizing the future to achieve certain objectives*” (perencanaan merupakan pengorganisasian masa depan untuk mencapai tujuan tertentu). Jadi,



perencanaan terkait dengan mengatur dan mencapai tujuan-tujuan tertentu. Di dalam bukunya *Tourism Development*, Gartner (1996:357-364) memberikan tahapan-tahapan dalam mengembangkan suatu atraksi wisata yaitu (1) *inventory*, (2) *assessment (quality, authenticity, uniqueness, activity expansion, drawing power)*, dan (3) *attraction mix (organic bunching, thematic appeal)*. Menurut Yoeti (2008:48-49), aspek yang perlu diketahui dalam perencanaan pengembangan pariwisata yaitu: wisatawan, transportasi, atraksi, fasilitas, dan promosi.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sehingga bersifat eksploratif karena berusaha mengeksplorasi suatu permasalahan dengan bantuan informan. Data dikumpulkan dengan wawancara dan observasi. Wawancara akan dilakukan kepada para informan yang terdiri dari masyarakat lokal dan pengurus kelompok wisata. Observasi dilakukan untuk menemukan potensi atraksi wisata yang ada di Desa Wisata Okura.

Analisis data dilakukan secara induktif yaitu dimulai dari lapangan atau fakta empiris dengan cara terjun kelapangan, mempelajari fenomena yang ada di lapangan. Karena menggunakan penalaran induktif, maka rumusan hipotesis tidak diperlukan. Tahapan analisis secara induktif menurut Nasution (1988: 129-130) meliputi reduksi data, penyajian data, dan pengambilan keputusan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aspek Pengembangan Wisata

a. Atraksi Wisata

Atraksi wisata yang ada di Desa Wisata Okura ditampilkan dalam Tabel berikut.

Tabel 1. Atraksi Wisata di Desa Wisata Okura

Atraksi Wisata Alam	
Panorama sungai siak	Panorama, primata (photo spot kawasan monyet.kera,dsb)
Panorama hutan tanaman liar di sepanjang tepian sungai siak	Menangkap ikan tradisional, revitalisasi mangrove
Transportasi lokal berupa sampan tradisional	Bakar ikan khas sungai siak di atas perahu
Perkebunan dan tanaman buah –	Cara panen/memetik buah dan/atau



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan Universitas Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Riau.

buahan	tradisi menunggu durian jatuh dari pohon
2. Atraksi Wisata Budaya	
Perkampungan melayu yang masih asli dan berada di ibukota provinsi Riau	Merasakan pola hidup masyarakat melayu, festival budaya
Pencak silat tradisional	Penyambutan tamu
Arti pengobatan badeo	Pengobatan penyakit
Adapcara tradisi pemberian nama anak	Aqiqah, berudah, marhaban, maulud, tepuk tepung
Usat kajian, penelitian dan pelatihan aksara arab melayu berbasis komputer (digital)	Pelatihan, perlombaan, pembuatan software, dll
Sampian/perahu tradisional	Proses pembuatan perahu tradisional
Menyemat atap rumbio	Melihat dan mencoba cara menyemat atap rumbio dan memasang menjadi atap
Pembuatan gasing	Perlombaan dan belajar pembuatan gasing jantung dengan cara tradisional
3. Atraksi Wisata Kuliner	
Udang galah dan ikan segar khas sungai	
Asam pedas/gulai	Demo masak
Ikan salai (ikan asap)	Melihat proses pembuatan ikan salai
Pekasam	Proses fermentasi ikan tradisional
Tempoyak	Proses fermentasi durian sebagai bahan tempoyak

A. Kekuatan Atraksi

- 1) Desa Wisata Okura belum terlalu jauh terjamah modernitas sehingga suasana perkampungan masih asri dan alami. Pemandangan alamnya masih terjaga. Bahkan para wisatawan bisa memancing langsung di sungai. Di desa ini juga masih ditemui rumah-rumah jaman dulu yang mengingatkan suasana perkampungan tradisional di tengah-tengah perkotaan. Potensi ini sangat bagus untuk dikembangkan menjadi kawasan wisata. Sehingga akan menarik wisatawan untuk mendatangi Desa Wisata Okura sebagai kawasan wisata.
- 2) Tradisi masyarakat masih begitu kuat. Tradisi kesenian maupun keagaaman masih dijumpai di desa ini, seperti permainan gasing atau rebana. Selain tradisi tersebut, juga terdapat aktivitas masyarakat dalam bertani dan mencari ikan yang masih dijumpai karena itu adalah mata pencaharian utama mereka. Selain itu, kuatnya tradisi masyarakat okura dapat dilihat dari masih dipertahankannya rumah-rumah panggung. Daya tarik seperti ini sangat menarik untuk disaksikan mengingat hal-hal



seperti ini masih sangat kental dalam masyarakat Desa Wisata Okura. Apalagi letaknya berada di Kota Pekanbaru seolah oase di padang gurun.

- 3) Terdapat berbagai macam jenis wisata dari mulai alam sampai buatan. Di desa wisata Okura, wisatawan dapat melakukan berbagai aktifitas mulai memancing, melihat keindahan alam dan tradisi sampai naik kuda. Semua kegiatan wisata itu terdapat dalam satu desa. Ini hal yang sangat menarik sebenarnya karena desa wisata ini seakan menjadi *one-stop attraction* dimana semua ada. Semua potensi ini yang perlu dikembangkan dalam hal pengelolaan.
- 4) Atraksi alam yang terdapat di Desa Wisata Okura masih terjaga dengan baik. Hal ini ditambah dengan suasana sejuk di desa ini karena masih rimbunnya pepohonan. Sungai juga memiliki fasilitas transportasi air.

B. Kelemahan Atraksi

- 1) Terkait dengan wisata budaya, banyak generasi muda yang kurang peduli. Mereka kurang bisa menguasai tradisi yang ada seperti permainan gasing dan rebana. Hal ini perlu ditanggulangi dengan mengadakan program-program khusus untuk menjembatani dan menarik generasi muda dalam mempelajari tradisi. Salah satu usaha yang bisa dilakukan adalah mengadakan perlombaan kesenian tradisional dengan peserta anak-anak sampai remaja.
- 2) Semakin banyak warga yang tidak membuat rumah tradisional atau rumah panggung. Mereka lebih suka membuat rumah modern. Rumah panggung biasanya berada di pinggir sungai, tetapi sudah jarang warga membuatnya.

Wisatawan

A. Wisatawan tradisional (yang sudah datang)

Sebagai kawasan wisata yang sudah dikenal oleh masyarakat sekitar Daerah Pekanbaru, Desa Wisata Okura baru saja ditetapkan sebagai kawasan wisata. Desa Wisata Okura telah dikunjungi oleh wisatawan domestik bahkan mancanegara. Dari sisi pengunjung domestik, rata-rata berasal dari Pekanbaru dari kalangan pelajar mulai SD sampai mahasiswa. Sedangkan dari wisatawan



mananegara, sementara baru dari Malaysia yang juga dari kalangan pelajar. Mereka teraak dengan budaya dan alam yang masih asri.

B. Pasar baru (yang belum pernah datang)

Untuk sementara mereka yang datang ke Desa Wisata Okura adalah kalangan pelajar. Dari sisi wisatawan domestik, yang datang kebanyakan baru dari kalangan pelajar walaupun dari kalangan umum juga ada namun jumlahnya masih sedikit. Kebanyakan yang datang adalah berasal dari Pekanbaru. Untuk itu, perlu ditarget wisatawan dari luar Pekanbaru. Yang disasar tentu saja kalangan pelajar.

C. Amenitas dan Infrastruktur

Di Desa Wisata Okura amenities seperti publik area dan infrastruktur masih kurang memadai. Sebagai kawasan kampung infrastruktur yang ada hanyalah infrastruktur biasa seperti jalan dan beberapa fasilitas publik. Akan tetapi, ruang publik seperti pendopo, tempat sampah dan wc umum masih belum ada dan sangat dibutuhkan untuk menunjang kawasan ini menjadi kawasan wisata. Selain itu, belum adanya cendera mata khas desa wisata juga menjadi kelemahan tersendiri. Oleh karena itu, perlu membuat cendera mata khas desa wisata dengan memanfaatkan sumber daya alam yang ada seperti buah kara. Para ibu-ibu perlu diberi pelatihan dalam pembuatan souvenir ini.

Menariknya, di desa wisata ini terdapat banyak homestay yang disediakan bagi tamu. Terdapat 20 homestay yang ada di Kampung Tebing Tinggi Okura. Beberapa aspek penunjang kenyamanan wisatawan telah dibangun seperti tempat istirahat dan MCK, lahan parkir, dan mushola.

D. Aksesibilitas

Akses jalan menuju kawasan wisata sudah bagus, akan tetapi masih kurang tanda penunjuk jalan. Rambu penunjuk jalan diperlukan dalam pengembangan kawasan ini menjadi kawasan wisata. Tanda penunjuk ini ini akan memudahkan dan memperlancar wisatawan dalam perjalanan menuju kawasan wisata.

E. Manajemen dan SDM

Di Desa Wisata Okura ini sebenarnya sudah terdapat organisasi yang mengelola secara swadaya. Mereka tergabung dalam Kelompok Sadar Wisata.



Akan tetapi dari sisi masyarakat, banyak yang belum terlalu peduli sehingga manajemen kurang mendapat dukungan. Terdapat 17 lembaga atau organisasi yang siap mendukung dan membantu pengembangan wisata yang ada di Desa Wisata Okura.

6. Promosi dan pemasaran

Terkait dengan promosi, sebenarnya hampir semua media promosi sudah dilakukan, termasuk brosur, mengikuti pameran/festival, media sosial (seperti facebook dan instagram), internet, media cetak (koran) dan banner. Salah satu media yang belum dimanfaatkan sebagai sarana promosi adalah media elektronik seperti radio dan televisi, padahal Riau memiliki saluran TV lokal yaitu Riau TV dan TVRI Riau. Sebenarnya ini bisa dimanfaatkan dengan maksimal mengingat jangkauannya yang luas, bahkan sampai ke luar Kota Pekanbaru. Kekurangan lain adalah setelah dilakukan penelusuran di Internet, ternyata media promosi yang digunakan masih berupa blogspot, bukan website resmi. Ini kurang efektif mengingat blogspot tidak begitu populer dan muncul di atas ketika dilakukan pencarian (*search*).

7. Sumber-sumber dana pembiayaan

Terdapat dua sumber pembiayaan yang selama sudah berjalan di Desa Wisata Okura, yaitu PNPM Mandiri Pariwisata dan Swadaya Masyarakat (hasil keuntungan dari kunjungan wisatawan). Dengan PNPM Mandiri, promosi juga dapat dilaksanakan seperti pembuatan brosur. Selain itu, dana PNPM telah digunakan untuk membangun sanggar seni, merenovasi rumah adat, membuat kampungan/perahu tradisional, pelatihan-pelatihan seni kaligrafi dan seni tari, memperbaiki jalan, pembuatan fasilitas pemancingan, dan lain-lain.

Untuk operasional biasa saat ada kunjungan wisatawan, maka lebih banyak dana swadaya yang digunakan. Misalkan untuk makanan, dana berasal dari wisatawan, untuk tarian dana dari masyarakat sendiri. Dana dari pemerintah manfaatnya hanya memfasilitasi kegiatan wisata, bukan sumber pendanaan utama.

4.2. Analisis SWOT

Dari hasil observasi yang telah dilakukan, untuk menentukan *grand strategy* digunakan matrix SWOT sebagaimana terlihat pada Tabel 2.



Tabel 3. Matrik Strength-Weaknesses-Opportunities-Threats (SWOT)

<div> <div>STRENGTH – WEAKNESSES</div> <div>OPPORTUNITIES – THREATS</div> </div>	Strength (S)	Weaknesses (W)
	1. Suasana perkampungan tradisional masih asli 2. Panorama alam yang alami, hijau dan sejuk 3. Keanekaragaman wisata 4. Jalan menuju kawasan desa wisata bagus 5. Banyak asosiasi untuk mendukung kegiatan wisata 6. Mempunyai homestay yang banyak dan representative	1. Belum adanya rambu-rambu penunjuk jalan 2. Belum adanya plang untuk setiap atraksi wisata 3. Masyarakat kurang antusias akibat kurangnya pemahaman akan pariwisata 4. Promosi dan pemasaran sebagai kawasan wisata belum menyentuh media elektronik belum adanya souvenir khas
Opportunities (O)	STRATEGI S-O	STRATEGI W-O
1. Kota Pekanbaru adalah salah satu tujuan wisata terkenal di Provinsi Riau 2. Perkembangan teknologi untuk menunjang promosi 3. Belum banyak wisata sejenis 4. Dukungan dari pemerintah	1. Pengenalan atraksi wisata secara umum dan lebih luas kepada calon wisatawan 2. Memanfaatkan perkembangan teknologi seperti internet untuk menarik wisatawan	1. Penyadaran masyarakat melalui pertemuan dan pelatihan khususnya terkait sapta pesona 2. Bekerjasama dengan pemerintah untuk lebih menguatkan kelembagaan 3. pelatihan membuat souvenir khas
Threats (T)	STRATEGI S-T	STRATEGI W-T

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan Universitas Riau.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Riau.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan Universitas Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Riau.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Generasi muda kurang antusias dengan tradisi 2. Warga tidak suka membuat rumah tradisional/panggung di pinggir sungai 3. Bervariasinya jenis wisata di Pekanbaru 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan mutu dan kualitas atraksi maupun kawasan wisata 2. Melakukan regenerasi kepada warga masyarakat yang lebih muda 3. Memfokuskan pada penguatan salah satu jenis atraksi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan promosi yang lebih intense terutama melalui media elektronik seperti TV 2. Mengajak anak muda untuk terlibat dalam pengembangan wisatadengan mengadakan perlombaan/pelatihan untuk meningkatkan antusiasme
---	--	--

IV. KESIMPULAN

1. Desa Wisata Okura menyimpan potensi wisata yang besar. Potensi ini akan sangat bermanfaat ketika dikelola dan dipromosikan dengan baik. Jenis wisata yang ditawarkan juga sangat beragam, mulai dari wisata alam, budaya, buatan, dll.
2. Kekuatan atraksi wisata di antaranya: suasana perkampungan tradisional masih asli; panorama alam yang alami, hijau dan sejuk; mempunyai keanekaragaman wisata; jalan menuju kawasan desa wisata bagus; banyak asosiasi untuk mendukung kegiatan wisata; dan mempunyai *homestay* yang banyak dan *representative*.
3. Peluang yang harus dimanfaatkan diantaranya adalah Kota Pekanbaru adalah salah satu tujuan wisata terkenal di Provinsi Riau; perkembangan teknologi yang pesat untuk menunjang promosi; dan belum banyak wisata sejenis; adanya dukungan penuh dari pemerintah. Sedangkan ancaman atau tantangan yang harus dihadapi di antaranya: generasi muda kurang antusias dengan tradisi dan budaya; warga tidak suka membuat rumah tradisional/panggung di pinggir sungai; dan bervariasinya wisata di Pekanbaru.

RENCANA PENGEMBANGAN



6.1. Konsep Besar Pengembangan ODTW

Terdapat beberapa jenis pengembangan (Swarbrooke, 1996) yaitu :

- Keseluruhan dengan tujuan baru, membangun atraksi di situs yang tadinya tidak digunakan sebagai atraksi.
- Tujuan baru, membangun atraksi di situs yang sebelumnya telah berfungsi sbg atraksi
- Pengembangan baru pada keberadaan atraksi yang dibangun untuk menarik pengunjung lebih banyak dan untuk membuat atraksi tersebut dapat mencapai pasar yang lebih luas, dengan meraih pangsa pasar yang baru.
- Pengembangan baru pada keberadaan atraksi yang bertujuan untuk meningkatkan fasilitas pengunjung atau mengantisipasi meningkatnya pengeluaran pengunjung.
- Penciptaan kegiatan-kegiatan baru atau tahapan dari kegiatan yang berpindah dari satu tempat ke tempat lain dimana kegiatan tersebut memerlukan modifikasi bangunan.

Di dalam perencanaan pengembangan ODTW Desa Okura, dalam beberapa jenis pengembangan di atas, termasuk ke dalam 'pengembangan baru'. Jadi, pengembangan di sini bertujuan untuk mengembangkan atraksi dan kegiatan-kegiatan wisata dari sebuah objek wisata. Dari analisis SWOT yang telah dilakukan, maka dapat dilihat bahwa Desa Wisata Okura cukup potensial untuk dijadikan sebuah objek wisata berbasis pendidikan.

6.2. Atraksi

Untuk dapat menjadi suatu daerah tujuan wisata yang baik maka kita harus mengembangkan tiga hal yaitu :

1) *Something to see*

Terkait dengan *something to see*, ada beberapa atraksi yang berpotensi mendatangkan wisatawan potensial, yaitu: panorama alam yang masih asri, pemukiman kampung melayu tradisional, dan kehidupan masyarakat melayu tradisional

a) Pembuatan Paket Wisata

- *Natural Package*

Paket wisata alam ditujukan kepada para pelajar khususnya SD-SMA mengingat pasar ini sangat potensial untuk ditarget. Waktu pentargetan adalah masa libur, termasuk *weekend*. Disini pengunjung akan diajak berkeliling



menyusuri alam. Tidak hanya melihat-melihat, merasakan hawa sejuk, foto-foto, namu mereka juga akan melakukan aktifitas seperti memancing dan bercocok tanam di kebun. Mereka akan menyaksikan dan melakukan langsung aktifitas yang biasa dilakukan para petani dan nelayan. Dalam tour ini, peserta akan dijelaskan mengenai keindahan alam dan keunikan kampung okura dari sisi kondisi alam seperti sungai dan mangrove.

- *Cultural Package*

Paket ini dibuat mengingat besarnya potensi budaya yang ada di Desa Wisata Okura. Aspek budaya ini terlihat dari banyaknya rumah panggung sebagai rumah tradisional, permainan tradisional seperti gasing, kesenian tradisional, dan gaya hidup masyarakat. Dalam paket ini, wisatawan akan diajak berkeliling dan melihat langsung aspek budaya yang ada. Mereka akan ikut merasakan kehidupan budaya dan tradisi yang ada di desa wisata. Oleh karena itu, masyarakat harus dilibatkan dalam paket ini. Dalam tour ini, peserta tour akan diberi penjelasan mengenai sejarah desa okura, arsitektur bangunan tradisional, jenis-jenis permainan tradisional, dan tradisi/budaya melayu secara mendalam sehingga peserta akan mendapatkan edukasi terkait pengetahuan budaya.

2) *Something to buy*

Suvenir atau cendera mata merupakan aspek penting dalam menunjang pengalaman berwisata seorang wisatawan. Hal ini mengingat souvenir merupakan wujud dari *something to buy* dalam aspek atraksi. Souvenir dapat dibuat dengan memanfaatkan sumberdaya asli di suatu objek wisata. Dalam kasus Desa Wisata Okura, souvenir dapat dibuat dengan memanfaatkan buah kara.

3) *Something to do*

Di dalam setiap paket yang ditawarkan dalam penelitian ini, wisatawan dapat melakukan aktifitas seperti memancing, membakar ikan, naik sampan menyusuri sungai, berfoto-foto, dan khusus untuk paket wisata budaya peserta tour dapat bermain permainan tradisional.

6.3. **Amenitas dan Infrastruktur**

Didalam pengembangan amenities perlu mempertimbangkan kebutuhan pengunjung, peraturan dan kebijakan yang ada. Pengembangan amenities di Desa Wisata Okura harus diarahkan semaksimal mungkin agar tidak mengganggu dan merusak alam, seperti tidak membangun bangunan permanen di area yang rentan dengan kerusakan.



Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan ada beberapa rencana amenitas yang akan di buat Berikut merupakan rencana pembuatan amenitas tersebut:

- Membuat fasilitas warung makan terapung
- Menyediakan fasilitas utama berupa gapura dengan pembuatan gerbang yang mencirikan desa wisata.

6.4. Aksesibilitas

Jalan menuju Desa Wisata Okura sebenarnya sudah baik, tidak berlubang, dan sudah beraspal. Akan tetapi, jalan menuju atraksi wisata yang masih jelek. Oleh karena itu, akses jalan ke atraksi wisata termasuk ke tempat pemancingan, tempat belanja ikan. Jalan menuju ke situs wisata ini sangat penting karena terkait langsung dengan kepuasan wisatawan di tempat wisata.

6.5. Promosi dan Pemasaran

Setelah melakukan analisis SWOT, melihat berbagai macam kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada maka ditemukan *grand strategy* yang dapat dilakukan untuk mempromosikan dan memasarkan kawasan ini menjadi kawasan wisata. Dari analisis didapatkan bahwa *grand strateginya* adalah dengan melakukan:

- Pengenalan atraksi wisata secara umum dan lebih luas kepada calon wisatawan,
- Memanfaatkan perkembangan teknologi seperti internet untuk menarik wisatawan,
- Melakukan promosi yang intens dalam melalui media elektronik terutama Saluran lokal seperti Riau TV dan TVRI Riau.

6.6. Manajemen dan SDM

Dari analisis SWOT sebelumnya, dengan melihat berbagai macam kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada. Maka *grand strategy* yang dapat dilakukan untuk melakukan pengembangan manajemen dan SDM yaitu:

- bekerjasama dengan stakeholder yang ada dalam meningkatkan kualitas SDM, dan
- mengajak generasi muda untuk terlibat dalam pengembangan kawasan wisata.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan Universitas Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Gartner, W.C. 1996. *Tourism Development: Principles, Processes, and Policies*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Unskoop, E. 1991. *Tourism Planning an Integrated and Sustainable Development Approach*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Lasution, S. 1988. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Ritchie, B., Carr, N., Cooper, C. 2003. *Managing Educational Tourism*. Clevedon, UK: Channel View Publication
- Rodger, D. (1998) *Leisure, learning, and travel*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69(4), 28-31
- Warbrooke. 1996. *Pengembangan Pariwisata*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Farlow, P. (2008). *Educational Tourism Comes in Many Forms*. Sumber: <http://www.brilliantpublishing.com/%20Writers/.com>.
- Oeti, Oka A. 2008. *Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita

