

# APLIKASI POLA SPASIAL (*SPATIAL PATTERN*) PENGEMBANGAN DESA WISATA PULAU BELIMBING KECAMATAN KUOK KABUPATEN KAMPAR PROVINSI RIAU

Andri Sulistyani<sup>1</sup>, Rd. Siti Sofro Sidiq<sup>2</sup>, Baskoro Wicaksono<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Dosen Prodi Usaha Perjalanan Wisata FISIP Universitas Riau

<sup>2</sup> Dosen Jurusan Sosiologi FISIP Universitas Riau

<sup>3</sup> Dosen Jurusan Ilmu Pemerintahan FISIP Universitas Riau

andri.sulistyani@lecturer.unri.ac.id

## Abstract

Tourism village of Pulau Belimbing is one potential area of Kampar River Basin (DAS Kampar). Its location was close to the centre of Pekanbaru City and transportation route crossing Pekanbaru to West Sumatera that makes it very affordable for the tourists. This research used descriptive qualitative method with data collection techniques through observation, interview, and documentation to reveal various potential attraction, accessibility, and amenity available in Pulau Belimbing, and then, figured out the spatial pattern of its regional development. Research stages included identification, implementation, connectivity, and destination positioning. This tourism village has a various natural attractions in form of citrus plantations and typical guava namely Citra, river valleys, rice fields, and also cultural attractions such as balimau kasai, pacu tongkang, traditional house of lontiok, traditional food, also typical Ocu theatrical tradition. The accessibility of the area was very good, supported by homestay of lontiok house. This potential indicated that Pulau Belimbing has different positioning products to the other tourist destinations in Kampar regency. This positioning analysis further demonstrated that there were 3 types of spatial patterns that could be built based on the existing potentials, namely basecamp, en route, and single destination, which place this village as the center of arrival and breaking down of tourist concentration. The connectivity of this area was combined with other destinations, including Manup, Bukit Naang, Sungai Hijau, Muara Takus Temple, Koto Mesjid Village, Lopek Bugi Culinary Center, and Tanjung tourism village, and definitely show its different tourism products. The flow of tourists in the area was spreadly around, so it was easier to break the tourist concentration, and the distribution of villagers' income from tourists activity/economic benefit sharing can be distributed equally.

**Keywords:** tourism village, spatial pattern

## PENDAHULUAN

Kementerian Pariwisata Republik Indonesia telah menetapkan bahwa tiga (3) top prioritas pembangunan kepariwisataan diarahkan pada pembangunan digital tourism, homestay dan desa wisata, serta jejaring airlines (transportasi udara). Demikian pula hal ini dilakukan oleh Pemerintah Provinsi Riau melalui Dinas Pariwisata Provinsi yang menetapkan desa wisata dan homestay sebagai top prioritas kedua pembangunan kepariwisataan Riau, disamping peluncuran digital tourism dan aksesibilitas yang perlu terus dibangun.

Penetapan desa wisata dan homestay sebagai skala prioritas tentunya diambil dengan berbagai pertimbangan. Desa wisata merupakan bentuk penampilan wajah pariwisata yang asli. Masyarakat desa yang santun dan ramah dapat menjadi ujung tombak pelayanan wisatawan yang murah dan alamiah. Selain itu, jika tujuan pembangunan pariwisata bukanlah untuk konglomerasi, maka berkumpulnya transaksi antara wisatawan dengan penyedia jasa layanan di desa akan mampu mewujudkan pariwisata berkeadilan (Nuryanti, 1999). Oleh karena itu, penyusunan tata kelola destinasi harus dilaksanakan di tiap-tiap objek wisata, dan salah satunya adalah membangun pola spasial



Kawasan yang akan memberikan gambaran wujud dan menentukan ciri khasnya (*trade mark*).

Sejak ditetapkan sebagai desa wisata di tahun 2015, Pulau Belimbing masih seperti mati suri. Tidak ada kepastian kunjungan wisatawan setiap harinya, sehingga potensi kesejahteraan masyarakat dari kegiatan kepariwisataan juga masih minim. Untuk itu, penelitian mengenai pembangunan pola spasial destinasi wisata Pulau Belimbing ini sangat perlu untuk dilaksanakan. Selain akan mampu menggali potensi sekaligus pemetaan posisi antar atraksi, penyusunan pola spasial akan mampu pula memetakan jejaring aksesibilitas dan amenitas yang tersedia di dalam kawasan dan menghubungkannya dengan titik-titik pusat konsentrasi wisatawan di destinasi sekitarnya. Inilah yang akan disebut sebagai sistem pariwisata berjejaring. Berkenaan dengan hal tersebut, maka kajian ini bertujuan untuk (1) mengidentifikasi potensi atraksi, aksesibilitas, dan amenitas yang tersedia di dalam kawasan Pulau Belimbing, dan (2) menemukan ancangan pola spasial yang dapat diterapkan dalam pengembangan pariwisata di desa tersebut serta destinasi sekitarnya.

## LANDASAN TEORI

Pola spasial pertama kali diperkenalkan dan diidentifikasi oleh Pearce pada tahun 1979. Pearce melakukan pengamatan terhadap hasil kajian para ahli mengenai manfaat penyusunan pola spasial geografi kawasan wisata untuk menentukan tata kelola berdasarkan: (1) sumber daya pariwisata yang tersedia (Thompson, 1971; Wolfe, 1951; Piperiglou, 1966; Pearce, 1979); (2) pola tata kelola berdasarkan kebutuhan dan permintaan pasar (Wolfe, 1951; Deasy dan Griess, 1966; Boyer, 1962, 1972); (3) geografi resort (Pearce, 1978; Pigram, 1977; Relph, 1976); (4) pergerakan wisatawan dalam kawasan (Williams dan Zelinsky, 1970; Guthrie, 1961; Archer dan Shea, 1973; Wolfe, 1970; Campbell, 1966; Mariot, 1976); dampak kegiatan pariwisata (Christaller, 1954, 1964; Coppock dan Duffield, 1975; Archer, 1977; Pearce, 1978; Odouard, 1973; White, 1974; Smith, 1977); dan permodelan pariwisata berbasis kewilayahan (Miossec, 1976; Yokeno, 1977).

Pearce (1981) mengidentifikasi lima (5) elemen utama dari sumber daya pariwisata, atraksi, transportasi, akomodasi, fasilitas pendukung, dan infrastruktur. Ia juga membagi sumber atraksi menjadi 3 (tiga) bentuk, meliputi bentang alam, objek buatan manusia, dan budaya. Sehingga dalam penyusunan pola spasial harus mampu mengidentifikasi (1) wilayah dengan potensi terbesar untuk dikembangkan; (2) area yang mendapatkan dampak tercepat dari pembangunan pariwisata; dan (3) keharusan untuk mengkonservasi sumber daya budaya lokal.

Pendapat lain dari Murphy (1979: 24) menyatakan bahwa penyusunan rancangan pola spasial harus tepat sehingga menghasilkan travel pattern (pola perjalanan) yang tepat. Hal ini mengharuskan peneliti untuk mampu menggulirkan sebuah konsep pola perjalanan yang dengan seimbang mengungkapkan keunggulan destinasi dan sekaligus mampu memenuhi kebutuhan pasar wisatawan.

Berbagai teori ini kemudian dikembangkan oleh Fagence (1991) dengan membuat zonasi kawasan wisata. Zonasi ini dimaksudkan untuk mengakomodasi perbedaan potensi kapasitas destinasi yang berbeda lokasi, wilayah, sumber daya, amenitas, dan infrastruktur lainnya berdasarkan skala dan tipe perkembangannya.

Berdasarkan pendapat Fagence (1991) tersebut, arahan perancangan pola spasial kawasan ditujukan untuk: (1) Mengungkap potensi sumber daya pariwisata yang tersedia, lokasi, konsentrasi kepadatan wisatawan, keterhubungan secara geografis, rute perjalanan, jaringan kelembagaan, ketersediaan amenitas, distribusi pendapatan, dan sebagainya; (2) Mengungkap kemungkinan terjadinya konsep dan strategi pengembangan pariwisata, seperti sifat keseimbangan, keragaman, dan komplementer; (3) Memfasilitasi



koordinasi kawasan secara geografi; (4) Memberikan kemudahan dalam penyusunan zonasi kawasan; (5) Memfasilitasi integrasi strategi dan inisiatif dari pemerintah, masyarakat, dan bisnis dalam pembangunan kawasan wisata.

Secara khusus, Lue dan Crompton (1992) memberikan gambaran bentuk pola spasial sebagai berikut: (1) *Single destination*, yaitu aktivitas wisatawan yang terpusat di satu titik; (2) *En route*, yaitu wisatawan diajak untuk mengunjungi beberapa destinasi lainnya sebelum sampai ke destinasi utama; (3) *Base camp*, yaitu wisatawan dapat mengunjungi beberapa destinasi sekitar setelah sampai di destinasi utama; (4) *Regional tour*, yaitu beberapa destinasi dikunjungi secara berurutan dengan rute tur yang membentuk lingkaran, dan kembali ke akses rute utama; (5) *Trip chaining*, yaitu wisatawan mengunjungi beberapa destinasi secara berurutan dengan tanpa melewati rute jalan yang sama.

Gunn (1993: 66) telah mengkampanyekan pelaksanaan forum bersama yang melibatkan peran masyarakat, pemerintah, dan pemangku kepentingan lainnya dalam pembangunan kegiatan pariwisata. Berdasarkan hal tersebut, perencanaan model pariwisata berbasis masyarakat cenderung kepada upaya mendapatkan keuntungan dengan tetap mengkonservasi keunikan karakter dan budaya masyarakat setempat, bersifat *top-down management*, berorientasi bisnis dengan pendekatan ekonomi yang kuat (Bahaire dalam Diliot White, 1999:248). Elemen-elemen pariwisata berbasis masyarakat berupa sumber daya alam dan budaya, organisasi masyarakat, manajemen, dan pembelajaran menjadi titik tolak pelaksanaan kegiatan pariwisata di daerah. Dengan adanya proses pembelajaran, diharapkan proses pertukaran informasi dan transaksi antara wisatawan dengan penduduk lokal dapat berlangsung dan bermanfaat secara optimal. Maka dalam hal ini, konsep desa wisata sangat sesuai untuk implementasi pariwisata berbasis masyarakat.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Wisata Pulau Belimbing yang berada di wilayah administratif Desa Kuok, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Data primer diperoleh dari pengumpulan data lapangan hasil observasi, hasil wawancara, catatan lapangan (log book) peneliti, dan data-data faktual dokumentasi objek kajian. Adapun data sekunder diperoleh dari hasil observasi dan interpretasi data-data manual (transkrip tertulis) maupun digital. Hasil observasi atas sebaran atraksi, amenitas, dan aksesibilitas ini kemudian dituangkan dalam bentuk titik-titik konsentrasi dalam peta pola spasial kawasan Pulau Belimbing.

Adapun tahapan-tahapan dalam analisis data ini adalah sebagai berikut. *Pertama*, peneliti melakukan pembacaan data dan informasi yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber. *Kedua*, data diangkat dalam kawasan intersubjektif, yaitu kawasan realitas yang ada di mana tuntutan pengetahuan interpretif tersebut dinyatakan, disahkan, dan direvisi (Yuswandi dalam Bungin (Ed.), 2001:100; Geertz, 1992). *Ketiga*, fakta yang telah terspesifikasi tersebut selanjutnya diabstraksi dan ditafsirkan untuk menemukan kesimpulan eksplanatoris yang lebih baik (Singarimbun dan Effendi, 1989:62). Penarikan kesimpulan pada tahap ini merupakan tafsiran dari campuran berbagai fakta dan data pengetahuan, serta masih bersifat sementara. Peta pola spasial disusun menurut tingkat kepentingan tiap-tiap spot, dan pola pergerakan wisatawan ditata serta diuji coba.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Identifikasi Atraksi, Aksesibilitas, dan Amenitas Kawasan Desa Wisata Pulau Belimbing

1. Dusun Pulau Belimbing dalam beberapa tahun terakhir terkenal sebagai kawasan desa wisata. Wilayah Kuok dikenal sebagai penghasil jeruk kuok dan jambu citra yang





manis dan berkualitas baik. Lokasinya tepat berada di bawah bendungan PLTA Koto Panjang yang sangat potensial untuk budidaya perikanan. Aliran airnya memiliki variasi kedalaman antara 50—300 cm di beberapa sisi. Masyarakat banyak memanfaatkan aliran sungai ini untuk lokasi membuat karamba ikan. Jenis ikan yang dipelihara adalah nila, patin, lele, baung, silais, dan pantau. Ikan pantau sendiri dikenal karena kelezatannya, sehingga banyak dicari pengunjung sebagai oleh-oleh khas Kampar. Sedangkan untuk khas Kuok, wisatawan akan menemukan olahan ikan kapiék dengan duri lunak atau dicabut dalam varian menu ikan bakar/gulai. Selain itu, menu masakan ikan yang khas lainnya adalah *ompok*, yaitu semacam gulai ikan tanpa kuah (gulai kering) berbahan baku ikan baung ataupun patin.

Untuk menu ringan, Kuok memiliki minuman khas berupa jus jagung manis. Selain itu, terdapat menu camilan berbahan baku tepung ketan (*pulut*) yang disebut *puthi borendam* (putri berendam). *Puthi borendam* adalah sajian adat yang hanya ada di hari khusus saja.

Ragam atraksi alam yang ada di desa wisata Pulau Belimbing adalah sungai Kampar dan anak sungainya. Sungai ini memiliki aliran arus yang cukup deras dan sangat cocok dimanfaatkan sebagai arena bermain perahu karet. Sungai ini sering digunakan sebagai tempat mandi, mencuci, dan MCK, dan masih banyak masyarakat sekitar yang memanfaatkan sungai sebagai sumur desa. Desa Pulau Belimbing juga memiliki hamparan perkebunan yang luas sekitar 30 ha untuk perkebunan karet, jeruk dan jambu citra. Hasil perkebunan dijual di tepi jalan Lintas Pekanbaru-Sumatera Barat, pasar-pasar tradisional, dan dapat dinikmati di kebun secara langsung oleh wisatawan.

Adapun ragam atraksi budaya yang dapat diidentifikasi di Desa Pulau Belimbing adalah *bakela* berupa tradisi makan bersama, pemberian santunan anak yatim, Huseiniah tilawatil quran (MTQ), pacu tongkang, seni drama tradisional, *balimau kasai*, dan rumah *lontiok*.



Gambar 1 Venue Pacu Tongkang



Gambar 2 Museum Kandil Kemilau Emas

Upacara tradisional yang istimewa bagi masyarakat desa Pulau Belimbing dalam menyambut bulan suci Ramadhan adalah upacara adat *balimau kasai*. Acara ini dilakukan setahun sekali, tepatnya sehari sebelum memasuki puasa Ramadhan. Upacara ini dilakukan sebagai ungkapan rasa syukur dan kegembiraan memasuki bulan puasa. *Balimau kasai* bermakna sebagai simbol penyucian dan pembersihan diri dengan menggunakan air yang dicampur jeruk (limau) yang sudah diolah masyarakat. Jeruk yang biasa digunakan adalah jeruk nipis, jeruk purut, dan jeruk kapas.

Rumah adat Pulau Belimbing berbentuk *Lontiok*, yang merupakan benda peninggalan kebudayaan masyarakat Ocu. Rumah ini berbentuk rumah panggung dengan 6 penyangga hingga membentuk semacam perahu. Ujung atap rumah ini melengkung ke kanan dan kiri menyerupai tanduk kerbau.

Seluruh bagian rumah *lontiok* memiliki makna khusus yang disimbolkan dalam bentuk perahu, jumlah tiang penyangga, ukiran yang menghiasinya, termasuk fungsi ruangan di dalamnya. Keunikan rumah *Lontiok* ini hanya dimiliki oleh Desa Pulau Belimbing. Salah satu rumah ini bahkan sudah dikukuhkan sebagai benda cagar budaya



dan dijasikan Museum Adat Kebudayaan Ocu yang bernama Museum Kandil Kemilau mas.

Untuk menunjang kegiatan pariwisata, aksesibilitas merupakan unsur penting. Salah satu pertimbangan wisata mengunjungi sebuah destinasi wisata adalah adanya sarana komunikasi yang memadai dan jaringan yang stabil. Desa wisata Pulau Belimbing sudah didukung sarana komunikasi berupa jaringan Telkomsel, Indosat, XL dan 3 dalam 3G dan 4G. Jarak tempuhnya pusat kota Pekanbaru berkisar 1.5 jam – 2 jam. Kondisi jalan menuju desa wisata Pulau Belimbing sudah di beton dan di aspal, jalan utama menuju lokasi desa wisata memiliki lebar yang baik dan dapat dilalui dari dua arah. Akses jalan desa juga sudah di beton dan tidak berlubang, rambu-rambu lalu lintas dan petunjuk arah juga sudah tersedia, namun untuk penerangan jalan di malam hari masih belum memadai, sehingga perlu dibenahi lagi. Selama dalam desa, wisatawan dapat menggunakan jasa pemandu dari pengelola pokdarwis Anjungan Mato sejumlah 42 orang. Desa ini juga menyediakan fasilitas penginapan berupa homestay berupa rumah lontiok. Fasilitas yang diberikan berupa tempat tidur, bantal, kipas angin, kamar mandi yang terletak di luar dan terpisah dari rumah.

### Ancangan Tata Pola Spasial Kawasan Desa Wisata Pulau Belimbing

Penyusunan tata kelola kawasan destinasi wisata dapat dilakukan dengan metode pola spasial untuk memperoleh gambaran potensi kawasan berdasarkan bentang alam dan budaya yang tersedia. Secara umum, kawasan wisata Pulau Belimbing berada di dalam wilayah administratif Desa Kuok. Selama ini, konsentrasi wisatawan terfokus pada Dusun Pulau Belimbing I dan Pulau Belimbing II yang memiliki *venue* Pacu Tongkang dan rumah adat Lontiok. Kontur geografis Pulau Belimbing I dan II didominasi dengan dataran rendah berupa wilayah DAS Kampar dan memiliki tepian sungai yang memanjang. Masyarakat setempat menyebut wilayah tepian sungai ini dengan sebutan *pantai*. *Pantai* ini berpasir dan berbatu kerikil di beberapa bagian, akan tetap ada pula yang berlumpur hitam sisa erosi, terutama pada Pulau Belimbing II. Di beberapa bagian, khususnya wilayah Pulau Belimbing II terdapat alur sungai yang membentuk lengkungan *tapal kuda*, sehingga masyarakat menyebut wilayah tersebut sebagai *pulau*. Daerah tapal kuda Pulau Belimbing II inilah yang memiliki dermaga dan lahan parkir untuk digunakan sebagai Pacu tongkang melawan arus sungai Kampar setiap tahunnya.

Sungai Kampar yang mengalir lurus dan berarus deras di kawasan Pulau Belimbing I. Kedalaman air rata-rata 60—1 meter di musim kemarau. Namun debit air naik drastis hingga 2—3 meter saat musim penghujan tiba dan pintu *intake* (pengambilan air) di PLTA Koto Panjang dibuka. Pada saat-saat seperti itu, desa bisa terlanda banjir, meskipun talud pengaman abrasi sudah terpasang di sepanjang tepian Sungai Kampar yang berbatasan dengan desa. Meskipun demikian, jika dilihat dari bentuk tepian yang lurus, berpasir putih dan berbatu kerikil halus, serta dasar sungai yang terlihat, kawasan ini dapat dioptimalkan menjadi lokasi wahana river tubing (berselancar dengan ban dalam kendaraan) sebagaimana prosesi *Balimau Kasai* biasa dilakukan. Jarak *tubing* yang ditempuh berkisar 250—300 meter dimulai dari Pulau Belimbing I sampai ke Pulau Belimbing II.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan penulisan karya ilmiah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar.





Gambar 5 Perencanaan Penambahan Wahana Air River Tubing Sungai Kampar

Wahana *river tubing* ini akan menghubungkan titik tolak di *pantai* Pulau Belimbing I yang sudah mulai dibangun pondok-pondok makan dan minum sederhana, namun tidak dilengkapi dengan atraksi wisata lain. Jenis atraksi yang ditawarkan sebagai pelengkap yaitu makan di atas perahu yang sedang berlayar/sandar di sungai Kampar. Selain itu, bisa juga ditambahkan atraksi makan siang sambil memancing dengan mengambil rute hingga ke Danau Binkuang

Lokasi pondok-pondok makan di tepian sungai berdekatan dengan rumah lontioik yang selama ini menjadi tempat berkumpul Pokdarwis *Anjungan Mato*. Dalam hal ini, peneliti mengajukan dilaksanakannya konsep *living in*, dimana wisatawan dibuatkan paket wisata bermalam (2 hari 1 malam atau 3 hari 2 malam) sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman lebih selama berwisata. Lokasi rumah lontioik ini strategis jika dapat dioptimalkan menjadi *homestay*, mengingat jauhnya lokasi Pulau Belimbing dengan hotel terdekat di Kota Bangkinang. Selain itu, adanya *homestay* ini akan menggerakkan ekonomi kerakyatan di sekitarnya, yaitu memberi penghasilan kepada ahli waris pemilik rumah adat, pendapatan bagi kedai penjual makanan dan minuman di sekitarnya, serta mensimulasi adanya peningkatan sanitasi lingkungan oleh masyarakat setempat. Keunggulan lainnya yang tidak bisa dipungkiri adalah adanya interaksi langsung antara wisatawan yang bermalam di Rumah Lontioik. Atraksi berupa sajian budaya berupa tarian *pengantin ocu* dan drama atau tari oleh anak sanggar *leuwik ombun* dapat menambah nilai berwisata, sehingga *tataran added value of tourism* bagi wisatawan dapat tercapai. Meskipun, terdapat satu hal yang selama ini masih menjadi kelemahan warga masyarakat adalah kurangnya kesadaran untuk menjaga kebersihan lingkungan, termasuk dengan menggunakan fasilitas MCK (mandi, cuci, kakus) di rumah masing-masing.

Titik atraksi wisata berikutnya adalah lokasi pemancingan dan tambak ikan air tawar yang berada di sungai Kampar, yaitu Pulau Belimbing I dan Desa Empat Balai. Perikanan sungai yang berada di Pulau Belimbing I dapat digunakan untuk pondok-pondok pengolahan ikan air tawar, seperti *ompok* (gulai kering), asam padeh, gulai, bakaran, ataupun goreng ikan patin, bawal, lele, baung, kopiek, dan ikan sungai lainnya. Di dekat Pasir Kuok, terdapat sebuah rumah makan lesehan yang menjual pemandangan hamparan rumput tepian sungai Kampar dan sajian khas *ikan kopiek* tak bertulang khas Kampar yang banyak diburu wisatawan.

#### Konektivitas dan Positioning Pulau Belimbing dengan Destinasi di sekitarnya

Desa Pulau Belimbing memiliki banyak keunggulan dan bernilai beda dari destinasi di sekitarnya. Beberapa destinasi terkait tersebut di antaranya adalah: (1) Candi Muara Takis di Kecamatan XIII Koto Kampar, berjarak 1 jam perjalanan darat dari Pulau Belimbing; (2) Desa Wisata Tanjung di Kecamatan Koto Kampar Hulu, berjarak 1,5 jam perjalanan darat dari Pulau Belimbing; (3) Desa "Patin" Koto Mesjid di Kecamatan Koto Kampar, berjarak 45 menit perjalanan darat dari Pulau Belimbing; (4) PLTA Koto Panjang, berjarak 30 menit perjalanan darat dari Pulau Belimbing; (5) Sungai Hijau di





Kecamatan Bangkinang, berjarak 30 menit perjalanan dari Pulau Belimbing; (6) Objek Wisata Stanum di Kecamatan Bangkinang, berjarak 30 menit perjalanan darat dari Pulau Belimbing; (7) Objek Wisata Bukit Naang di Kecamatan Bangkinang, berjarak 30 menit perjalanan darat dari Pulau Belimbing; (8) Sentra *Lopek Bugi* Danau Bingkuang Kecamatan Sungai Pinang, berjarak 1 jam perjalanan darat dari Pulau Belimbing; (9) Objek Wisata Ulu Kasok, berjarak 1,5 jam perjalanan darat dari Pulau Belimbing.

Berdasarkan eksisting destinasi yang tersebar di Kabupaten Kampar tersebut, maka peneliti menemukan 3 (tiga) pola spasial (*spatial pattern*) yang dapat diterapkan untuk Pulau Belimbing. Ketiga pola tersebut adalah tipe *base camp* (menyebar), tipe *en route* (berjejaring), dan *single destination* (satu titik kumpul). Berdasarkan konsep pengembangan kawasan desa wisata, maka pusat pertumbuhan konsentrasi wisatawan difokuskan pada atraksi utama dalam desa wisata dan menyebar ke destinasi lain di sekitarnya.

#### **Pola Spasial Pulau Belimbing Bertipe Base Camp**

Pola spasial berbentuk base camp membuat posisi Desa Wisata Pulau Belimbing menjadi sentral kedatangan sekaligus pergerakan wisatawan selama berada di Kabupaten Kampar. Wisatawan yang datang dari Kota Pekanbaru akan dibawa langsung menuju Desa Pulau Belimbing dan menginap di Rumah Lontiok. Fasilitas makan minum, serta akomodasi lainnya, termasuk transportasi, disiapkan oleh pihak pengelola Desa Wisata. Adapun kegiatan berwisata di siang hari akan diisi dengan mengunjungi destinasi wisata lain di sekitarnya sesuai dengan rencana perjalanan (*itinerary*) yang telah dipersiapkan dalam paket wisata. Dalam hal ini, peran pengelola desa wisata sebagai tur operator sangat strategis.

#### **Pola Spasial Desa Wisata Pulau Belimbing Berbentuk En Route**

Pola *En Route* merupakan bentuk pengembangan pariwisata berjejaring dengan mode menjari, lalu berakhir di satu titik kumpul. Titik kumpul yang ditetapkan dalam pembahasan ini adalah desa Pulau Belimbing. Pola en route mengizinkan wisatawan mengakses objek-objek wisata lain yang dilalui sebelum mencapai destinasi utama, yaitu Pulau Belimbing. Kelemahan pola spasial ini adalah tidak tereksposnya objek wisata lain posisinya lebih jauh dari desa wisata Pulau Belimbing, yaitu Candi Muara Takus, Tanjung, Ulu Kasok, dan PLTA Koto Panjang. Namun demikian, persebaran manfaat ekonomi masih dapat dirasakan oleh destinasi yang dilalui selama perjalanan, yaitu Danau Bingkuang, Rumbio, Stanum, Bukit Naang, maupun Sungai Hijau.

#### **Pola Spasial Desa Wisata Pulau Belimbing Bertipe Single Destination**

Pengembangan kawasan wisata bertipe single destination merupakan bentuk eksklusivitas sebuah destinasi wisata. Tipe ini membuat destinasi berdiri sendiri, mandiri tanpa berkoneksi dengan destinasi wisata lain di sekitarnya. Dalam hal ini, egoisme dan eksklusivitas dimunculkan. Akan tetapi, pola single destination ini sebenarnya lebih cocok diterapkan untuk kawasan yang terisolir dan membutuhkan proteksi tinggi, seperti penangkaran suku terasing, taman nasional, kawasan cagar alam, maupun suaka margasatwa. Semakin eksklusif perjalanan yang dilakukan, maka akan semakin menimbulkan minat wisatawan berwisata yang lengkap dan lama di dalam kawasan tersebut.

#### **PEMUTUP**

Hasil penelitian ini mengajukan 3 (tiga) bentuk pola spasial yang dapat menghubungkan desa Pulau Belimbing dengan destinasi sekitarnya. Ketiga pola tersebut adalah tipe *base camp*, *en route*, dan *single destination*. Dari ketiga pola yang diajukan, pola *basecamp* dianggap sebagai bentuk pengembangan spasial yang paling baik sebab mengkomodasi dan melibatkan destinasi wisata lain untuk bersama-sama membangun atraksi wisata berbeda, seperti Ulu Kasok, Koto Mesjid, Muara Takus, Tanjung, Stanum,



Gunai Hijau, Bukit Naang, maupun Rumbio dan Danau Bingkuang. Meskipun demikian, penawaran utamanya tetap menempatkan Pulau Belimbing sebagai pusat kedatangan dan pemecahan konsentrasi wisatawan. Dengan demikian, persebaran manfaat ekonomi dari kedatangan wisatawan dapat dirasakan tidak hanya oleh masyarakat Pulau Belimbing, tetapi juga masyarakat di destinasi wisata lainnya. Selain itu, disarankan untuk menumbuhkan koordinasi yang baik dalam pemasaran pariwisata setelah pembentukan paket-paket perjalanan yang melibatkan banyak destinasi di Kabupaten Kampar untuk mengatasi penyakit alamiah desa wisata berbasis budaya yang menggantungkan hidup dari pelaksanaan event. Adanya penambahan aktivitas fisik wisatawan seperti pembangunan wahana baru, dapat menutupi kelemahan di saat event budaya tidak dapat diselenggarakan setiap saat.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agarwal, Michael. 1991. "Geographic Referencing of Public Policies in Tourism", *The Tourist Review*, March: p. 8—19.
- Benne, D.A. 2002. *Ecotourism Prpgramme Planning*. London: CABI Publisher.
- Ceerts, C. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Terjemahan Fransisco Budi Hardiman. Yogyakarta: Kanisius.
- Gunni, C. A. 1993. *Tourism Planning: Basic Concepts Cases (3th ed.)*. Washington D.C: Taylor & Francis.
- Hunn, E. 1989. "Ethnoecology: The Relevance of Cognitive Anthropology for Human Ecology" dalam *The Relevance of Culture*, M. Freilich (ed). New York: Bergin and Harvey.
- Kodhiat. 1996. "Prinsip-Prinsip Ekowisata dan Pembangunan Berkelanjutan", Makalah dalam *Prosiding Seminar dan Lokakarya Terpadu Kawasan Kepulauan Togean*, Sulawesi Tengah. A. Hadi Pramono & Christoverius Hutabarat (penyunting). Konsorsium Pengembangan Terpadu Kawasan Kepulauan Togean: Sulawesi Tengah.
- McIntosh, R., Goeldner, C., dan Ritchie, J. R. B. 1995. *Tourism: Principles. Practices, Philosophies*. London: Wiley.
- Mullisin, Isnaini. 2007. "Model Pengembangan Pariwisata Berbasis Masyarakat di Kota Yogyakarta", *Jurnal Penelitian Bappeda Kota Yogyakarta*, Vol. – No. 2, Desember 2007.
- M. Q. 2009. *Metode Evaluasi Kualitaitf*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Pemerintah Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang No. 10 tahun 2009 tentang Kepariwisata Indonesia*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- Robinson, D. G. 1989. *Tourism Development 2nd Edition*. Londong: Longman
- Syaiful, Fiqri Syahwidi. 2017. "Potensi Pariwisata dalam Pemberdayaan Masyarakat di Pulau Belimbing Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar", *Jurnal Online Mahasiswa FISIP Universitas Riau*, Vol. 5 Edisi Januari-Juni 2018.
- Sugandi, M dan S. Effendi. 1995. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Turner, D. J. dan J. D. Johnson. 1991. "Political Self-Identification and The Perception of Economic, Social and Environmental Impacts of Tourism". *Annals of Tourism Research*, 18 (3): 511—514.
- Wells, J.P. 1979. *The Ethnographic Interview*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Widada, G. 1999. *Ekowisata Wahana Pelestarian Alam*. Yayasan Kalpataru Bahari-Kehati
- Yusuf, Andri, dkk. 2017. *Pelatihan Strategi Branding Destinasi Wisata Pulau Belimbing Desa Kuok Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar*. Pekanbaru: Pengabdian Masyarakat FISIP Universitas Riau.

