

**PENATAAN KAMPUNG TUA TANJUNG RIAU MENJADI KAMPUNG BUDAYA
DAN KAMPUNG CYBER SEBAGAI DESTINASI WISATA UNGGULAN**

Yayat Yatna Suhara, Abdul rohim, Yuanita FD Sidabutar
Magister Perencanaan Wilayah Universitas Batam

Email: yuanita.fd@univbatam.ac.id

102622023@univbatam.ac.id

102622024@univbatam.ac.id

ABSTRACT

Cultural tourism is one of the areas of tourism that is in great demand in Indonesia, apart from that the cultural tourism market has a huge opportunity to continue to be developed. One type of cultural tourism is cultural tourism. Unfortunately, people's interest in culture is not high enough, so awareness of the importance of indigenous culture is reduced. One of them is indicated by the level of loss of original culture. In fact, culture is a reflection of the culture and life of a nation in the past which then becomes learning material for life in the present and in the future. Culture or culture is aimed at enhancing human dignity, national identity and personality, strengthening national pride and self-respect and strengthening the spirit of national unity and integrity as a reflection of cultured development that upholds human values. The potential of local culture and wisdom in tourism development is part of the product of human creativity that has economic value. The aim of this research is to analyze culture-based tourism and Cyber Village in Kampung Tua Tanjung Riau as a Leading Tourist Destination.

Keywords: *Old Village, Cultural Tourism, Cyber Village*

ABSTRAK

Pariwisata budaya merupakan salah satu bidang pariwisata yang banyak diminati di Indonesia, selain itu pasar pariwisata budaya memiliki peluang yang sangat besar untuk terus dikembangkan. Salah satu jenis pariwisata budaya adalah wisata budaya. Sayangnya, minat masyarakat terhadap budaya belum cukup tinggi, sehingga kesadaran akan pentingnya budaya asli berkurang. Salah satunya ditandakan dengan tingkat lunturnya budaya asli. Padahal, budaya merupakan sebuah refleksi akan kebudayaan dan kehidupan suatu bangsa di masa lampau yang kemudian menjadi bahan pembelajaran untuk kehidupan di masa kini dan di masa yang akan datang. Budaya atau kebudayaan ditujukan untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia, jati diri, dan kepribadian bangsa, mempertebal rasa harga diri dan kebanggaan nasional serta memperkokoh jiwa persatuan dan kesatuan bangsa sebagai pencerminan pembangunan yang berbudaya yang menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan. Potensi budaya dan kearifan lokal dalam pengembangan pariwisata menjadi bagian dari produk kreativitas manusia yang memiliki nilai ekonomi. Tujuan penelitian adalah menganalisis pariwisata berbasis budaya dan Kampung Cyber di Kampung Tua Tanjung Riau sebagai Destinasi Wisata Unggulan..

Kata Kunci : *Kampung Tua, Wisata Budaya, Kampung Cyber*

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kampung Tua merupakan pemukiman masyarakat atau penduduk disuatu tempat yang tinggal dengan menggunakan rumah-rumah semi apung (terapung) dilaut atau rumah semi permanen didaratan. Pada umumnya penduduk dikampung tua memenuhi kehidupannya dengan cara bercocok tanam, bertani ataupun nelayan. Istilah Kampung Tua mungkin tidak akan ditemukan di daerah manapun di Indonesia kecuali di daerah dimana penduduk aslinya adalah suku Melayu. Batam adalah salah satu kota yang berpenduduk asli suku Melayu.

Kota Batam awalnya adalah bagian daerah Propinsi Riau. Pada tahun 2002 masuk ke dalam daerah di bawah pemerintahan Provinsi Kepulauan Riau. Penduduk asli kota Batam adalah etnis Melayu dengan pekerjaan utama sebagai Nelayan, dikarenakan posisi wilayah Batam dikelilingi lautan. Waktu demi waktu kota Batam berkembang pesat, terciptanya banyak lapangan kerja baru yang banyak menarik hati para pendatang untuk tinggal di Batam. Banyaknya pendatang berbanding lurus dengan berkembangnya daerah hunian baru, hal ini lah yang membuat seolah-olah warga asli tersingkir. Kampung Tua Batam atau Perkampungan Tua Batam adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal penduduk asli Kota Batam sebelum tahun 1970 saat Batam mulai dibangun, yang mengandung nilai sejarah, budaya tempatan dan atau agama. Pemerintah Kota Batam menyatakan dalam Peraturan Daerah Kota Batam nomor 2 tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota

Batam tahun 2004-2014, bahwa Kampung Tua atau Perkampungan Tua termasuk kedalam Kawasan Cagar Budaya, yang perlu dijaga dan dilestarikan keberadaannya.

Kawasan Perkampungan Tua ini dimaksudkan untuk melindungi eksistensi, adat istiadat, budaya, arsitektur bangunan, pemakaman, dan lingkungan tempat tinggal penduduk asli Kota Batam yang telah ada sebelum tahun 1970 saat Batam mulai dibangun, meliputi seluruh lokasi-lokasi Perkampungan Tua yang terdapat di Kota Batam.

Budaya Melayu yang identik dengan Islam masih begitu kental di Kota Batam yang kemudian menjadi akar budaya local. Sejumlah tarian tradisional yang populer : Tari Jogi serta Tari Zapin yang mencerminkan pengaruh kuat budaya Arab. Ada juga Tari Persembahan yang biasanya dilakukan saat menyambut tamu kehormatan. Selain itu, ada Drama Mak Yong yang merupakan drama pertunjukan tari dan lagu, menceritakan tentang sebuah negara bernama "Riuh", yang diyakini menjadi asal nama Provinsi Riau. Dengan masyarakat yang terdiri dari berbagai suku bangsa serta adat istiadat beragam

Kampung Tua Tanjung Riau merupakan sebuah lokasi perkampungan tua yang berada di kota Batam, Kepulauan Riau, Kecamatan Sekupang (Safitri, 2019). Lokasi ini berada dekat dengan pantai atau laut bahkan memiliki sebuah dermaga dan akses dengan negara Singapura dan Malaysia (Batamnews.co.id, 2018). Kampung Tua Tanjung Riau memiliki potensi sebagai kawasan wisata bahari atau maritim dan sejarah budaya arsitektur Melayu seperti terdapatnya beberapa rumah tua yang bergaya melayu (Calvin De Candra dan Nina Carina, 2019).

Kampung Tua Tanjung Riau merupakan salah satu kampung tua di Batam, Kepulauan Riau tepatnya di Kecamatan Sekupang yang memiliki peninggalan budaya dan sejarah arsitektur melayu dan potensinya sebagai kawasan wisata maritim/ bahari karena letaknya yang berbatasan langsung dengan laut dan memiliki akses yang dekat dengan negara Singapura dan Malaysia sehingga Kampung Tua Tanjung Riau secara tidak langsung menjadi wajah dari Kota Batam. Kondisi Kampung Tua Tanjung Riau saat ini cukup sepi pengunjung, infrastruktur yang kurang memadai dan kebersihan yang kurang terjaga sehingga merusak nilai estetika dan mematikan potensi Kawasan.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagaimanakah potensi Wisata Budaya dan Kampung Cyber di Kampung Tua Tanjung Riau sebagai daya tarik Wisata Unggulan?
2. Kurangnya kesadaran dan kecintaan masyarakat akan potensi budaya dan pariwisata .

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tinjauan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini diantaranya :

- a. Mengidentifikasi Wisata Budaya dan Kampung Cyber di Kampung Tua Tanjung Riau sebagai daya tarik Wisata Unggulan?
- b. Menentukan strategi pengembangan pada Wisata Budaya Kampung Tua Tanjung Riau.

1.3.2. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai cara pengembangan Wisata Budaya dan Kampung Cyber daya tarik wisata unggulan.
2. Diharapkan dapat memberikan masukan kepada masyarakat Kampung Tanjung Riau dan menjadi wadah informasi tentang strategi pengembangan pada Wisata Budaya Kampung Tua Tanjung Riau.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Parawisata

Menurut Sihite (2002), Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan orang untuk sementara waktu, yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat lain dengan meninggalkan tempat semula, dengan suatu perencanaan dan dengan maksud bukan untuk berusaha atau mencari nafka di tempat yang dikunjungi, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan dan rekreasi atau untuk memenuhi dinamika dalam kehidupan.

Pariwisata (tourism) secara sederhana menurut Yoeti (2001) adalah suatu perjalanan untuk bersenang-senang. Yoeti juga menjelaskan bahwa jika suatu perjalanan tidak bertujuan untuk bersenang-senang, maka itu bukan suatu perjalanan wisata. Lebih lanjut dijelaskan bahwa ada empat kriteria yang harus dipenuhi untuk menyatakan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok adalah perjalanan wisata, yaitu: Perjalanan itu semata-mata hanya untuk bersenang-senang, Perjalanan itu harus dilakukan dari suatu tempat (dimana orang itu tinggal atau menetap) ke tempat lain yang bukan Kota atau

Negara yang bukan biasanya ia tempati atau tinggal, Perjalanan yang dilakukan paling kurang selama dua puluh empat jam, Perjalanan yang dilakukan tidak ada kaitan atau hubungan dengan kegiatan mencari nafkah. Artinya perjalanan itu semata-mata sebagai konsumen di tempat yang dikunjunginya

2.1.2. Pengertian Budaya

Budaya merupakan tradisi yang diwariskan yang bersifat turun temurun. Secara etimologis budaya berasal dari bahasa sansekerta (budadyah), dan bentuk jamaknya adalah budi dan daya. Budi artinya akal, pikiran, nalar sedangkan daya artinya usaha dan ikhtiar. Jadi kebudayaan adalah segala akal dan pikiran dalam berupaya atau berusaha untuk memenuhi hidup sehari – hari. Kebudayaan tidak selalu dihayati dalam citarasa yang sama, dipahami menurut pengertian yang sama atau yang dibicarakan dengan menggunakan kata – kata yang sama. Kebudayaan selalu dipandang sebagai sesuatu yang khas dan karena itu selalu dihubungkan dengan keindahan, kebaikan atau keluhuran.

Kebudayaan merupakan hasil cipta, karsa, dan rasa manusia, berupa norma-norma, nilai-nilai, kepercayaan dan tingkah laku yang dipelajari dan dimiliki oleh semua individu (anggota masyarakat) tertentu. Kebudayaan dalam arti luas tersebut dapat berwujud (1) Ideal (seperti ide, gagasan, nilai, dan lain-lain), (2) Kegiatan atau kelakuan berpola, (3) Fisik, yakni benda/hasil karya manusia (Koentjaraningrat, 1975 : 102). Semua bentuk kebudayaan yang ada didunia memiliki kesamaan unsur yang bersifat universal. Kebudayaan sebagai hasil cipta, rasa, dan karsa manusia dapat dikelompokkan kedalam dua unsur, yaitu (1) unsur universal yaitu kebudayaan

yang berlaku umum bagi setiap manusia dimuka bumi ini, (2) unsur khusus/spesifik yaitu unsur-unsur yang terdapat dalam unsur universal, tetapi yang berlaku dalam kelompok-kelompok masyarakat tertentu (misalnya bahasa, system mata pencaharian, system agama, kesenian, dan lain-lain). Edward Burnett Tylor kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat

2.1.3. Pengertian Wisatawan

Berdasarkan Undang-Undang RI NO. 10 Tahun 2009, disebutkan bahwa wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan wisata. Sedangkan wisatawan menurut Yoeti (1996) adalah pengunjung yang tinggal untuk sementara waktu disuatu tempat minimal 24 jam di Kota atau Negara yang dikunjunginya dengan motivasi perjalanan hanya untuk liburan, bersenang-senang, kesehatan, studi, keagamaan, olahraga, kunjungan keluarga, konferensi dan misi tertentu.

Menurut Sugiyama (2011), Wisatawan adalah individu atau kelompok yang melakukan perjalanan wisata untuk maksud untuk beristirahat, berbisnis, berobat atau melakukan kunjungan keagamaan dan untuk perjalanan studi. Dengan melakukan perjalanannya dan meninggalkan tempat tinggalnya dalam waktu sementara, maka ia bisa dikatakan sebagai wisatawan. Selain itu dalam melakukan wisata, seorang wisatawan memiliki maksud dan tujuan seperti beristirahat, berbisnis dan lain-lainnya dalam tujuan wisatanya.

2.1.4. Strategi Pengembangan

Pariwisata Berdasarkan Kamus Besar Bahasa

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 10 Tahun 2009 Pasal 6 dan 7, tentang pembangunan pariwisata disebutkan bahwa pembangunan pariwisata haruslah memperhatikan keanekaragaman, keunikan dan kekhasan budaya dan alam serta kebutuhan manusia untuk berwisata (Pasal 6). Pembangunan pariwisata meliputi industri pariwisata, destinasi pariwisata, pemasaran dan kelembagaan pariwisata (Pasal 7). Menurut Sunaryo (2013:159) pengembangan pariwisata harus mencakup komponen-komponen utama sebagai berikut:

- a. Objek dan daya tarik, yang mencakup daya tarik berbasis utama pada kekayaan alam, budaya, maupun buatan/artificial, event atau yang sering disebut sebagai minat khusus (special interest).
- b. Aksesibilitas, yang mencakup dukungan sistem transportasi yang meliputi rute atau jalur transportasi, fasilitas terminal, bandara, pelabuhan, dan moda transportasi lain.
- c. Amenitas, yang mencakup fasilitas penunjang dan pendukung wisata yang meliputi akomodasi, rumah makan (food and beverage), retail, toko cinderamata, fasilitas penukaran uang, biro perjalanan, pusat informasi wisata, dan fasilitas kenyamanan lainnya.
- d. Fasilitas pendukung, yaitu ketersediaan fasilitas pendukung yang digunakan oleh wisatawan, seperti bank, rumah sakit, dan lain sebagainya.

- e. Kelembagaan, yaitu keterkaitan dengan keberadaan dan peran masing-masing unsur dalam mendukung terlaksananya kegiatan pariwisata termasuk masyarakat setempat sebagai tuan rumah.

2.1.5 Pengembangan Pariwisata Budaya

Kata budaya merupakan kata majemuk dari budi-daya yang berarti daya dari budi. Sehingga dapat dibedakan antara budaya dan kebudayaan. Budaya adalah daya dari budi yang berupa cipta, karsa, dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa tersebut (Koentjaraningrat 1990).

Jacobus Ranjabar (2006) mengemukakan unsur-unsur kebudayaan/cultural universals dapat dirincikan sebagai berikut:

- Peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alat-alat rumah tangga, senjata, alat transportasi, alat-alat produksi, dan sebagainya).
- Mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi, dan sebagainya).
- Sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi, politik, sistem perkawinan, dan lain-lain).
- Bahasa (lisan ataupun tulisan)
- Kesenian (Seni suara, seni gerak, dan sebagainya)
- Sistem pengetahuan
- Sistem religi (Upacara Keagamaan)

2.1.6 Internet Cyber

Berkembangnya sektor infrastruktur terkait teknologi semakin

mengglobal. Internet (International Networking) merupakan salah satu teknologi yang sudah menjadi kebutuhan pokok saat ini.

Perkembangannya sejak pertengahan tahun 1990-an sangat pesat. Kemajuan akan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat besar manfaatnya terhadap kehidupan umat manusia di dunia.

Hubungan antar manusia memegang peran penting dalam kehidupan manusia. Hubungan itu dapat terjadi dengan adanya interaksi yang beraneka ragam pada kehidupan manusia dalam berbagai lingkup seperti lingkungan sosial (Muljono, 2005).

Dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di segala kalangan masyarakat khususnya masyarakat pedesaan atau perkampungan, masyarakat memegang peranan penting dalam merubah kehidupannya mengikuti perkembangan zaman. Masyarakat merupakan bagian terpenting untuk mendukung pengembangan teknologi informasi dan komunikasi.

2.1.7 Kampung Cyber

Teknologi informasi dan komunikasi, khususnya Internet, selama ini identik dengan kalangan menengah atas dan didominasi orang-orang kaya/masyarakat kota. Namun, kini teknologi informasi dan komunikasi mulai bergeser ke kampung-kampung. Internet pun kini mulai masuk ke kalangan menengah ke bawah dan warga desa.

Kampung Cyber yang selama ini diketahui sebagai suatu kampung yang akrab dengan teknologi internet sebagai contoh dalam pemanfaat internet untuk

memajukan daerahnya dan menjadi salah satu destinasi objek wisata.

2.1.8 Kampung Tua Tanjung Riau

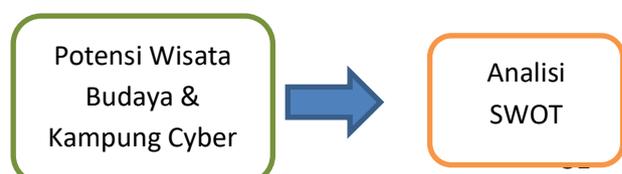
Kampung Tua Tanjung Riau merupakan salah satu kampung tua di Batam, Kepulauan Riau tepatnya di Kecamatan Sekupang yang memiliki peninggalan budaya dan sejarah arsitektur melayu dan potensinya sebagai kawasan wisata budaya dan kampung cyber karena letaknya yang berbatasan langsung dengan laut dan memiliki akses yang dekat dengan negara Singapura dan Malaysia sehingga

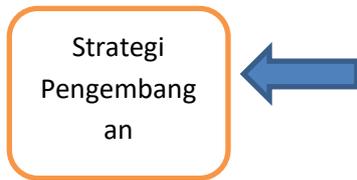
Kampung Tua Tanjung Riau secara tidak langsung menjadi wajah dari Kota Batam. Kondisi Kampung Tua Tanjung Riau saat ini cukup sepi pengunjung, infrastruktur yang kurang memadai dan kebersihan yang kurang terjaga sehingga merusak nilai estetika dan mematikan potensi kawasan

2.2. Kerangka Berpikir

Strategi pengembangan menghendaki pemenuhan kebutuhan generasi saat ini maupun generasi mendatang. Strategi pengembangan dan Wisata Budaya dan Kampung Cyber Kampung Tua Tanjung Riau membutuhkan penanganan secara holistik dan terintegrasi antar dimensi. Konsep strategi pengembangan melalui analisis SWOT (strength, Weaknesses, opportunities, thereats) yang mengidentifikasi strategi untuk pengembangan Wisata Budaya dan Kampung Cyber.

Gambar 1 : Kerangka Berpikir





METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Analisis Data (SWOT), yaitu Strengths, weaknesses, Opportunities, Threats sebagai alat menganalisis apa yang ingin diketahui

3.2. Teknik Analisis Data

3.2.1. Analisis SWOT

Analisa Strength, Weakness, Opportunity and Threats (SWOT). Analisa Strength, Weakness, Opportunity, dan Threat (SWOT) digunakan untuk menganalisis potensi dan permasalahan pada pariwisata berbasis budaya dan kampung cyber pada masing-masing lokasi penelitian termasuk potensi dan permasalahan internal maupun eksternal. Analisis internal ditinjau dari kekuatan dan kelemahan yang terdapat pada pariwisata berbasis budaya dan kampung cyber pada masing-masing lokasi penelitian sedangkan analisis eksternal ditinjau dari peluang dan ancaman. Kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman diberikan pembobotan dengan tujuan untuk memperoleh prioritas dan keterkaitan antar strategi (Asmarini, 2010)

4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

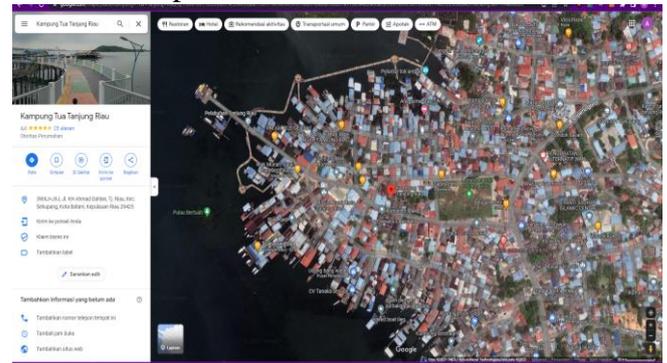
Lokasi Wisata Budaya dan Kampung Cyber terletak di kawasan Kampung Tua Tanjung Riau, kota Batam, Kepulauan

Riau.

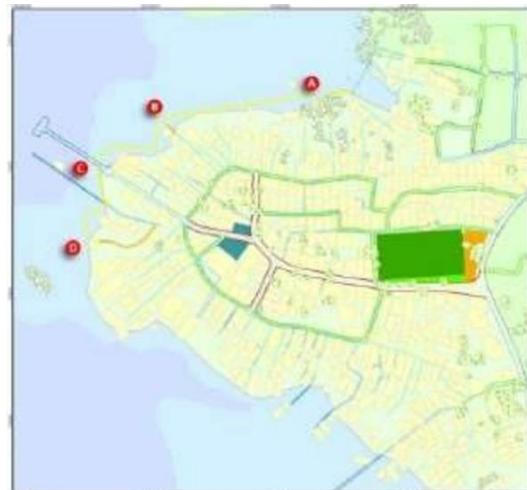
Kelurahan Tanjung Riau memiliki luas wilayah ± 16.00 Km² dan wilayah :

- Sebelah Barat Belakang Padang;
- Sebelah Timur Kecamatan Aji;
- Sebelah Selatan Kelurahan Tanjung Uncang;
- Sebelah Utara Kelurahan Sei. Harapan;

Wisata Budaya & Kampung Cyber



Gambar 2. Peta Lokasi Objek Kampung Tua
 Sumber : Map Google 2023



Gambar 3. Objek Wisata Budaya Kampung Tua
 Sumber : Slide Pemko Batam, 2019

4.2. Letak Geografis

Desa Wisata Budaya Kampung Tua Tanjung Riau adalah nama kelurahan yang berada di kecamatan Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau, Indonesia. Luas wilayah kelurahan ini adalah 23,90 km², dengan jumlah penduduk tahun

2020 sebanyak 23.987 jiwa, dan kepadatan 1.004 jiwa/km².

Selain kedua wilayah tersebut, penduduk Kampung Tua Tanjung Riau juga berasal dari Pulau Kasu, Pulau Lengkang, dan Pulau Sarang. Pada saat itu, Kota Batam hanya mempunyai 3 kecamatan yaitu Kecamatan Sekupang, Kecamatan Belakang Padang dan Kecamatan Lubuk Baja/Nagoya dan Tanjung Riau termasuk ke wilayah Kecamatan Belakang Padang.

Kawasan-kawasan lainnya yang berada disekitar Kampung Tua Tanjung Riau seperti Kampung Ponjen, Kampung Baru, Kampung Bukit dan sebagainya adalah wilayah yang baru muncul sekitar 30 tahun yang lalu.

Pada saat, Nyat Kadir menjabat sebagai walikota Batam Periode 2001-2005 barulah ada penyebutan Kampung Tua untuk pribumi yang tinggal di Kota Batam dan hingga saat ini, terdapat 32 Kampung Tua yang ada di Kota Batam termasuk Kampung Tua Tanjung Riau dengan Kecamatan Sekupang.

4.3. Potensi Wisata Budaya Kampung Tua Tanjung Riau dan Kampung Cyber

Kampung Tua Tanjung Riau menjadi destinasi wisata unggulan pilihan yang memukau dengan keberadaan masyarakatnya dengan akar budaya yang sudah melekat secara turun menurun seperti :

Berzanji.

merupakan suatu adat atau kebudayaan yang biasanya ditemukan disaat ada pasangan yang sedang menikah. Seperti contoh, saat pihak laki-laki ingin menikahi perempuan pilihannya, maka orang tua dari pihak laki-laki yang akan mendatangi rumah pihak perempuan bersama rombongan, di antara rombongan tersebut, terdapat 2 orang yang ahli pantun. Setelah berbalas pantun, pihak dari perempuan akan ditanyai mengenai kesediaannya untuk menikah dan apabila bersedia maka dibuatlah sebuah perjanjian. Perjanjian yang dibuat oleh kedua keluarga dari kedua belah pihak memiliki isi perjanjian yaitu hantaran mas kawin dan anggaran belanja. Sesepuh atau akrab dipanggil tetua adat yang tinggal di Kampung Tua Tanjung Riau melakukan berzanji saat

acara pernikahan, doa-doa keselamatan, kematian dan sebagainya. Salah satu tetua adat yang terkenal untuk melakukan Berzanji adalah Wahing.

Tarian Melayu

Tarian Melayu seperti Zapin dan Joget Dangkung. Joget Dangkung biasanya dilakukan oleh sekelompok orang (5-10 orang) berpasangan menggunakan alat musik tradisional Dangkung dan Labuh. Teknisnya laki-laki yang ingin berpasangan dengan salah seorang perempuan harus "membayar" agar keduanya bisa berjoget bersama. Pembayarannya pada tahun 1960-1970 menggunakan sen/dollar Singapura termasuk transaksi lainnya dan hingga pada tahun 1970-an barulah mata uang Rupiah digunakan oleh masyarakat setempat.



Gambar 4. Wisata Budaya Tarian Zapin

Sumber : Youtube, 2021

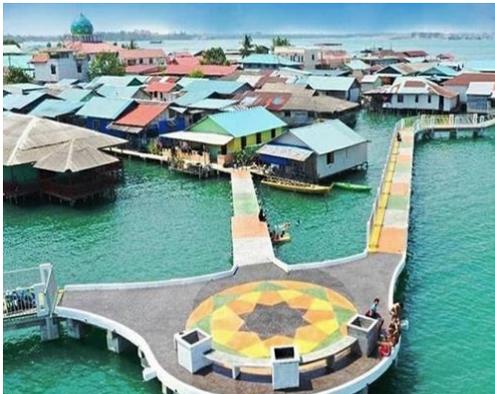
Pesta Anak Pantai

Pesta Anak Pantai, merupakan pesta yang menampilkan kesenian dari suku-suku yang ada di Kampung Tua Tanjung Riau. Pesta ini termasuk agenda tahunan dalam rangka memperingati Hari Kemerdekaan Republik Indonesia dengan agenda utama yaitu lomba sampan layar yang diikuti kelompok peserta dari Tanjung Riau dan pulau-pulau yang berada disekitaran Tanjung Riau. Kegiatan lain dalam Pesta Anak Pantai ini adalah Gebuk Bantal, Joget Dangkung, dan Dendang Anak. Salah satu tokoh kesenian di Kampung Tua

Tanjung Riau adalah Pak Saptono dan Pak Tengku Fauzur.



Gambar 5. Wisata Budaya Pesta Sampan Layar
Sumber : Slide Pemko Batam, 2014



Gambar 6. Wisata Budaya Ikon Tanjung Riau
Sumber : Slide PUPR, 2021



Gambar 7. Wisata Budaya Ikon Tanjung Riau
Sumber : Slide PUPR, 2021



Gambar 8. Wisata Budaya Ikon Tanjung Riau
Sumber : Slide PUPR, 2021

4.4. Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap Kampung Tua Tanjung Riau

Hasil penelitian masih kurangnya kesadaran masyarakat maupun wisatawan terhadap sampah, tidak ada tempat pembuangan sampah khusus baik sampah rumah tangga maupun sampah laut.



Gambar 9. Tumpukan Sampah di Tanjung Riau
Sumber : Google, 2021

4.5 Hasil Penelitian Analisis SWOT

Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis SWOT yang digunakan untuk menyusun dan menghasilkan strategi pengembangan Wisata Budaya dan Kampung Cyber pada Kampung Tua Tanjung Riau. Analisis SWOT digunakan untuk mengetahui

gambaran kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada dalam pengembangan Wisata Budaya dan Kampong Cyber Kampung Tua Tanjung Riau.

C. Analisis Strategi SWOT

<p>Wisata Budaya dan Kampung Cyber Kampung Tua Tanjung Riau</p>	<p>Strenght</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya potensi budaya lokal yang unik Adanya sentra makan laut (seafood) yang mendukung pengembangan pariwisata Wisata budaya • Sanggar Budaya Tari yang terjaga • Adanya Pesta Anak Pantai yang rutin di laksanakan 	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> • Infrastruktur yang kurang memadai pada beberapa lokasi pariwisata • Kurangnya promosi destinasi wisata. • Gedung Pertunjukan tidak ada • Infrastruktur Internet belum memadai
<p>Oppportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya kerjasama pengembangan wisata dengan pihak swasta dan pemerintah setempat • Pelestarian Kampung Tua Budaya Melayu dan Sejarah • Masyarakat lokal masih memegang kepercayaan (Budaya) terdahulu • Kampung Budaya dan Kampung Cyber 	<p>Strategi SO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan potensi budaya lokal melalui kerjasama dengan Pemerintah maupun pihak swasta. • Meningkatkan potensi budaya lokal yang didukung dengan sanggar budaya dan rumah cyber dan peranan masyarakat lokal dan kelompok sadar wisata 	<p>Strategi WO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperbaiki pemasaran destinasi wisata budaya melalui kerjasama dengan pihak-pihak terkait, pemerintah, dan dukungan masyarakat lokal. • Mempromosikan melalui platform Digital Seperti Internet, Social Media, Website dan Youtube
<p>Threats</p> <ul style="list-style-type: none"> □ Beberapa lokasi pengembangan wisata budaya rawan banjir dan abrasi □ Terdapat limbah sampah rumah tangga dan sampah laut 	<p>Strategi ST</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mitigasi wisata budaya Kampung Tua Tanjung Riau; • Mempertahankan keunikan wisata budaya sesuai dengan kearifan lokal yang didukung dengan kesenian traditional yang khas. • Mitigasi Kampung Cyber Kampung Tua Tanjung Riau 	<p>Strategi WT</p> <p>Memperbaiki infrastruktur pendukung pada lokasi wisata budaya seperti sanggar seni dan panggung pertunjukan</p> <p>Meningkatkan kerjasama kepariwisataan budaya antar daerah/kabupaten khususnya daerah yang berlokasi di wilayah kota batam</p>

5. Hasil Pembahasan

Berdasarkan kajian yang dilakukan pada penelitian-penelitian diatas, dapat diketahui bahwa pengembangan pariwisata budaya dapat menjadi potensi tersendiri bagi pariwisata tersebut karena masing-masing daerah pasti memiliki kearifan budaya lokal yang berpotensi memberikan daya tarik bagi wisatawan. Strategi yang dapat dilakukan untuk mengembangkan pariwisata tersebut yaitu dengan melestarikan kearifan budaya lokal yang ada di suatu daerah di komponen pariwisata yang dapat mendukung kegiatan pariwisata tersebut.

Pada penelitian ini terdapat 2 poin yaitu pengembangan Wisata Budaya dan pengembangan Kampung Cyber pada Kampung Tua Tanjung Riau melalui prinsip-prinsip strategi pengembangan pariwisata. Strategi pengembangan dengan pemerintah, masyarakat dan usaha pariwisata lainnya belum terlihat maksimal.

Hal ini disebabkan karena pengetahuan masyarakat dan pengelola untuk pemanfaatan sumber daya alam yang tersedia belum maksimal.

Metode analisis SWOT dengan tujuan untuk mengetahui strategi terhadap pengembangan Wisata Budaya dan pengembangan Kampung Cyber pada Kampung Tua Tanjung Riau. Dalam hal ini masyarakat sebagai pelaku utama dalam pengembangan wisata budaya dan Kampung Cyber Kampung tua Tanjung riau disetiap garis, baik itu dalam perencanaan, pelaksanaan, pemantau, maupun evaluator. Namun masyarakat sangat perlu adanya keterlibatan serta dukungan penting dari pemerintah dan komunitas pariwisata lainnya terjalin kerja sama untuk pengembangan pariwisata berbasis

masyarakat.

Pengembangan produk Wisata Budaya dan pengembangan Kampung Cyber dapat dilakukan dengan pengemasan produk menjadi paket wisata yang menarik, pembuatan daftar acara budaya, serta perencanaan program kegiatan dengan melibatkan masyarakat. Kemudian, cara yang dapat diterapkan dalam pengelolaan pariwisata yaitu dengan membentuk sistem pengelolaan aktifitas yang dilakukan oleh masyarakat sebagai tuan rumah. Sistem ini dapat berupa penyambutan wisatawan, pembayaran tiket di loket masuk, tersedianya pilihan paket wisata yang dapat dipilih wisatawan sesuai keinginan, serta adanya pemandu wisata

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitan yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa Kampung Tua Tanjung Riau merupakan salah satu kampung tua di Batam yang masih memiliki peninggalan objek-objek Wisata budaya dan sejarah melayu Melayu sehingga perlu untuk dijaga dan Dilestarikan.

Kondisi pelestarian Kampung Tua Tanjung Riau ini pun tidak hanya sebatas memperindah tapi juga perlu adanya kesadaran masyarakat untuk selalu menjaga kebersihan sehingga wisatawan dapat nyaman berkunjung ke Kampung Tua Tanjung Riau.

Keberhasilan dalam menghidupkan potensi Kampung Tua Tanjung Riau sebagai kawasan wisata budaya dan kampung cyber sangat memerlukan perhatian dari pemerintah daerah dalam hal infrastruktur, jaringan internet dan sanitasi.

Hasil dari penelitian ini bersifat arahan desain, dalam upaya menghidupkan potensi Kampung Tua Tanjung Riau sebagai destinasi wisata unggulan melalui wisata budaya dan kampung cyber sehingga bagi Kampung Tua Tanjung Riau sehingga dapat

menarik para wisatawan untuk berkunjung.

6.2. Saran

- a. Perlunya perbaikan serta peningkatan kualitas sarana dan prasarana seperti papan informasi, Gedung pertunjukan, sanggar budaya dan membangun Infrastruktur Internet berbasis RT/RW Net untuk menambahkan fasilitas Internet untuk memudahkan promosi melalui media digital di lokasi objek wisata budaya dan kampung cyber sehingga kampung tua Tanjung Riau.
- b. Meningkatkan kualitas dan kuantitas SDM yang memadai dalam hal melayani wisatawan dengan memberikan penyuluhan serta pelatihan mengenai Sapta Pesona Pariwisata.
- c. Mengoptimalkan pengembangan Kampung Cyber dengan memberikan pelatihan dan pengenalan Internet dan berlanjut dengan mengenalkan internet cyber serta bimbingan untuk membuat konten-konten tentang wisata budaya sebagai ajang promosi di media social, sehingga potensi wisata yang tersedia dan Atraksi budaya yang rutin di gelar akan menjadi daya Tarik kunjungan wisatawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Maryaeni, 2005 Metode Penulisan Kebudayaan(Cet. I; Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005),h.91.
- Soerjono, Soekanto. 2015. Bagian Satu Budaya dan Pariwisata Handbook.(20 06 2018)
- Sidabutar Yuanita FD, J Danuwidjojo, F Iood, 2021, “Kearifan lokal melayu sebagai identitas Kota Batam” Jurnal Potensi 1 (2), 22-28
- Sidabutar Yuanita FD, 2020, “The effect of building quality and environmental conditions on community participation in medan city historical buildings”, Vol 5 NO 1 (2020): JURNAL IDEALOG (<https://doi.org/10.25124/idealog.v5i1.28>)
- Sidabutar Yuanita FD, 2021, “Kearifan Lokal Dalam Perencanaan Wilayah”,<https://keprisatu.com/kearifan-lokal-dalam-perencanaan-wilayah/>)
- Sidabutar Yuanita FD, 2021, “Ilmu Perencanaan Wilayah untuk Membangun Kepulauan Riau” , <https://batampos.id/2021/03/08/ilmu-perencanaan-wilayah-untuk-membangun-kepulauan-riau/>)
- Sidabutar Yuanita FD, 2021, “Dasar-dasar perencanaan wilayah”, PT Tiga Saudara Husada, ISBN 978-623-98846-0-4, cetakan pertama , November 2021
- Sugiyono, 2010. Metode Penelitian Bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2012. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Suswanto, G. (1997). Dasar-Dasar Pariwisata. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Yoeti, OA. 1996. Pengantar Ilmu Pariwisata. Angkasa Offset. Bandung.
- Yoeti, O. A. 2000. Ilmu Pariwisata: Sejarah, Perkembangan dan Prospeknya. Jakarta: PT. Pertiga.

Borley, Laster.2015. .Bagian Satu
Budaya dan Pariwisata Handbook.
(20 06 2018)