

**PENGEMBANGAN OBJEK WISATA SEJARAH DAN
BUDAYA DI KOTA PEKANBARU
TUGAS AKHIR**

*Disusun Untuk Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pada Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas Teknik Universitas Islam Riau*



OLEH:

IRHAM NASUTION
143410776

**PROGRAM STUDI PERENCANAAN WILAYAH DAN KOTA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

PENGEMBANGAN OBJEK WISATA SEJARAH DAN BUDAYA DI KOTA PEKANBARU

Oleh:
IRHAM NASUTION
NPM: 143410776

Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota
Fakultas teknik Universitas Islam Riau

ABSTRAK

Kota Pekanbaru merupakan kota yang memiliki peninggalan sejarah dan budaya. Hal itu dapat dilihat dari adanya bangunan lama dan memiliki cerita sejarah. Peninggalan bangunan bersejarah dan budaya berada di Kecamatan Senapelan tepatnya di Kelurahan Kampung Bandar, dimana belum adanya informasi terkait bangunan Sejarah dan budaya, tidak adanya peraturan khusus cagar budaya Kota Pekanbaru sebagai dasar hukum dan belum optimalnya upaya kegiatan pengembangan kawasan bangunan Sejarah dan Budaya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik dan pengembangan objek wisata sejarah dan budaya Taman Tuan Kadi, Istana Hinggap, dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru sehingga ditemukan hambatan-hambatan dalam melakukan pengembangan demi meningkatkan target kunjungan wisata.

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif dengan teknik pengambilan sampel *purposive informan*. Sumber data penelitian adalah berdasarkan wawancara dan observasi lapangan. Teknik analisis dalam mengidentifikasi karakteristik dan pengembangan bangunan sejarah dan budaya, faktor internal dan faktor eksternal menggunakan analisis kualitatif dengan metode wawancara dan observasi lapangan.

Hasil penelitian ini adalah teridentifikasinya karakteristik Tangible dan Intangible Objek Wisata Tuan Kadi, Istana Hinggap dan Rumah Tinggi. Faktor internal dan faktor eksternal dengan pengolahan data menggunakan SWOT. Telah dilakukan wawancara kepada enam informan, yaitu Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Bappeda, Akademisi, Sejarawan, LAM, dan Pemilik Bangunan Bersejarah. Kemudian terdapat arahan fisik bangunan sejarah dan budaya dengan upaya kegiatan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian diharapkan pengelola mampu menjaga, melestarikan dan merawat objek wisata sebagai warisan sejarah dan budaya, memberikan terobosan atraksi sebagai daya tarik lain. pemerintah diharapkan berperan aktif dalam melakukan peningkatan kepariwisataan obyek wisata sebagai pariwisata budaya.

Kata Kunci: *Bangunan, Sejarah dan Budaya, Kawasan, Kota Pekanbaru, Pengembangan*

DEVELOPMENT OF HISTORICAL AND CULTURAL TOURISM

OBJECTS IN PEKANBARU CITY

**By :
IRHAM NASUTION
NPM: 143410776**

**Regional and City Planning Study Program
Faculty of Engineering Islamic University of Riau**

ABSTRACT

Pekanbaru City is a city that has historical and cultural heritage. It can be seen from the existence of old buildings and historical stories. Historical and cultural heritage buildings are located in Senapelan District, precisely in Kampung Bandar Village, where there is no information related to historical and cultural buildings, there are no special regulations for the cultural heritage of Pekanbaru City as a legal basis and the efforts to develop the historical and cultural building area have not been optimal. The purpose of this study was to determine the characteristics and development of historical and cultural tourism objects of Taman Tuan Kadi, Istana Sampaip, and Rumah Tinggi in Pekanbaru City so that obstacles were found in carrying out development in order to increase the target of tourist visits.

This research uses descriptive qualitative analysis method with purposive informant sampling technique. The source of research data is based on interviews and field observations. The analytical technique in identifying the characteristics and development of historical and cultural buildings, internal factors and external factors uses qualitative analysis with interviews and field observations.

The results of this study are the identification of Tangible and Intangible characteristics of Tuan Kadi Tourism Objects, the Perch Palace and the High House. Internal factors and external factors with data processing using SWOT. Six informants were interviewed, namely the Head of the Culture and Tourism Office, Bappeda, Academics, Historian, LAM, and Historic Building Owners. Then there is the physical direction of historical and cultural buildings with development activities. Based on the results of the study, it is expected that managers will be able to maintain, preserve and care for tourist objects as historical and cultural heritage, providing breakthrough attractions as other attractions. The government is expected to play an active role in increasing the tourism object of tourism as cultural tourism.

Key Word : Building, History and Culture, Region, Pekanbaru City, Development



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robil'alamin puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah S.W.T atas segala kasih dan karunia yang dilimpahkan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul ***“Pengembangan Objek Wisata Sejarah dan Budaya di Kota Pekanbaru”***. Sebagai memenuhi persyaratan akademis untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota (PWK) Fakultas Teknik Universitas Islam Riau.

Tugas Akhir ini berisi tentang kajian pengembangan kawasan bangunan bersejarah dan budaya yang ada di kota pekanbaru, salah satunya yaitu dengan cara mengembangkan bangunan bersejarah dan budaya yang ada di wilayah penelitian penulis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan nilai pada bangunan bersejarah dan budaya yang ada di Kota Pekanbaru. Dimana pengembangan merupakan salah satu kegiatan pembangunan dalam meningkatkan kualitas perkotaan.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya pembaca yang membutuhkan informasi yang berkaitan dengan Tugas Akhir ini.

Penulis juga menyadari bahwa sepenuhnya begitu banyak pihak yang telah turut membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Melalui kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof.Dr. H. Syafrinaldi SH., MCL selaku Rector Universitas Islam Riau.
2. Bapak Dr. Eng Muslim selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Islam Riau.
3. Ibu Puji Astuti, ST.MT selaku Ketua Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota Fakultas Teknik Universitas Islam Riau.
4. Bapak Muhammad Sofwan, ST. MT sebagai sekretaris Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota.
5. Bapak Dr. Apriyan Dinata, M.Env selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing, memberikan arahan dan dorongan yang berharga bagi penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini dan memberikan banyak dukungan serta masukan kepada penulis.
6. Ibu Mira Hafizah Tanjung, ST.M.Sc selaku Dosen Penguji I yang telah mendorong, membimbing, serta memberikan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Ibu Febby Asteriani, ST. MT selaku Dosen Penguji II yang telah membimbing, memberikan arahan dan dorongan yang berharga bagi penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Ibu Melly Susanti, SKM, Mkes selaku Kepala Bidang Destinasi dan Industri Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru yang telah memberikan informasi dan data yang dibutuhkan penulis.

9. Bapak Iwan Kurniawan, S.E Selaku Kepala Sub Bagian Umum Dinas Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Pekanbaru yang telah memberikan informasi dan data yang dibutuhkan penulis.
10. Bapak Prof. Drs. H. Suwardi , Ms Selaku Ketua Masyarakat Sejarawan Indonesia dan Penasehat PGRI Riau yang telah memberikan informasi bagi penulis.
11. Bapak Asyrul Fikri, M.Pd Selaku Dosen Universita Riau yang telah memberikan informasi bagi penulis.
12. Bapak Muhammad Irvan Laksamana, S.H Selaku Ketua Lembaga Adat Melayu Kecamatan Rumbai yang telah memberikan informasi bagi penulis.
13. Bapak H. Syahril Rais, S.H Selaku Pemilik Bangunan Bersejarah dan Sejarawan Kota Pekanbaru yang telah memberikan informasi bagi penulis.
14. Ayahanda Alm. Purn. Peltu Mahmud Nasution
15. Ibunda Ahyarni Sag.
16. Kakak Vivi Hafiza, S.E
17. Kakak apt. Zulfa Devina, S.Farm.
18. Abang Ipar Muhammad Arkam Amd.
19. Abang Ipar Suprayoga Amd.
20. Ponakan tersayang Muhammad Althaf Hudzwa Arvi.
21. Muhammad Alfathu Azki Arvi.
22. Nazifa Sabrina Yofna.
23. Azkadina Kanzia Yofna.

Akhirnya penulis mendoakan semoga Allah S.W.T selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya serta meridhai kita semua dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.



Pekanbaru, 23 September 2021

IRHAM NASUTION

NPM: 143410776

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	6
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Ruang Lingkup	8
1.5.1. Ruang Lingkup Wilayah	8
1.5.2. Ruang Lingkup Materi	11
1.6. Kerangka Pemikiran Studi.....	13
1.7. Sistematika Penulisan	14
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1. Defenisi Objek Wisata.....	16
2.1.1 Objek Wisata Sejarah.....	25
2.1.2 Objek Wisata Budaya.....	26
2.2. Karakteristik Objek Wisata	27
2.2.1 <i>Tangible</i>	30
2.2.2 <i>Intangible</i>	30
2.3. Strategi Pengembangan Objek Wisata	30

2.4. Pengembangan Objek Wisata.....	31
2.4.1 Pengembangan Objek Wisata Sejarah dan Budaya.....	33
2.5. Tinjauan Tentang Objek Wisata Sejarah dan Budaya.....	36
2.6. Daya Tarik Objek Wisata Sejarah dan Budaya	37
2.7. Keaslian Peneliti Terdahulu	39
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	46
3.1. Pendekatan Metodologi Penelitian.....	46
3.2. Lokasi & Waktu Penelitian	46
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	46
3.2.2 Waktu Penelitian.....	47
3.3. Teknik <i>Purposive</i> Informan.....	47
3.4. Jenis Data.....	50
3.5. Sumber Data	50
3.6. Mode Pengumpulan Data	52
3.7. Variabel Penelitian	53
BAB IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN	54
4.1 Gambaran Umum Kota Pekanbaru.....	54
4.1.1 Sejarah Kota Pekanbaru	54
4.1.2 Letak Geografis Kota Pekanbaru	56
4.2 Gambaran Umum Kecamatan Senapelan.....	59
4.2.1 Sejarah Kecamatan Senapelan.....	59
4.2.2 Letak Geografis Kecamatan Senapelan.....	60
4.2.3 Penggunaan Lahan Kecamatan Senapelan	62

4.2.4 Kependudukan Kecamatan Senapelan	62
4.2.5 Pendidikan Kecamatan Senapelan.....	63
4.2.6 Kesehatan Kecamatan Senapelan	63
4.2.7 Peribadatan Kecamatan Senapelan.....	64
4.3 Gambaran Umum Kelurahan Kampung Bandar	65
4.3.1 Sejarah Kelurahan Kampung Bandar	65
4.3.2 Letak Geografis Kelurahan Kampung Bandar	65
4.3.3 Penggunaan Lahan Kelurahan Kampung Bandar.....	68
4.4 Kebijakan Terkait Pengembangan Di Kota Pekanbaru	68
4.4.1 Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Pekanbaru Tahun 2005-2025	68
4.4.2 Draft Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Pekanbaru Tahun 2013-2033	70
4.4.3 Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Pekanbaru Tahun 2017-2022	73
BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN	74
5.1 Analisis Karakteristik Objek Wisata Sejarah dan Budaya	74
5.2 Strategi Pengembangan Objek Wisata Sejarah dan Budaya	87
BAB VI. PENUTUP	129
6.1 Kesimpulan	129
6.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Luas Wilayah dan Jumlah Kelurahan	8
Tabel 2.1	Kategori dan Deskripsi Motivasi Wisatawan.....	24
Tabel 2.2	Penelitian Terdahulu	39
Tabel 3.1	Informan Penelitian.....	49
Tabel 3.2	Variabel Penelitian.....	53
Tabel 4.1	Jumlah Kecamatan di Kota Pekanbaru	58
Tabel 4.2	Penggunaan Lahan Kecamatan Senapelan.....	62
Tabel 4.3	Jumlah Penduduk Kecamatan Senapelan.....	62
Tabel 4.4	Jumlah Sarana Pendidikan Kecamatan Senapelan.....	63
Tabel 4.5	Jumlah Sarana Kesehatan Kecamatan Senapelan	64
Tabel 4.6	Jumlah Sarana Ibadah Kecamatan senapelan.....	64
Tabel 4.7	Penggunaan Lahan Kampung Bandar.....	68
Tabel 4.8	RTRW Kota Pekanbaru Tahun 2013-2033.....	71
Tabel 4.9	RPJMD Kota Pekanbaru Tahun 2017-2022.....	73
Tabel 5.1	Tangible Objek Wisata Tuan Kadi.....	88
Tabel 5.2	Intangible Objek Wisata Tuan Kadi.....	90
Tabel 5.3	Hasil Wawancara <i>Tangible</i> Objek Wisata Tuan Kadi	91
Tabel 5.4	Hasil Wawancara <i>Intangible</i> Objek Wisata Tuan Kadi	94
Tabel 5.5	Hasil Wawancara Lingkungan Internal.....	95
Tabel 5.6	Hasil Wawancara Lingkungan Eksternal.....	97
Tabel 5.7	Tangible Objek Wisata Istana Hinggap	100

Tabel 5.8	Intangible Objek Wisata Istana Hinggap	101
Tabel 5.9	Hasil Wawancara <i>Tangible</i> Objek Wisata Istana Hinggap	102
Tabel 5.10	Hasil Wawancara <i>Intangible</i> Objek Wisata Istana Hinggap	105
Tabel 5.11	Hasil Wawancara Lingkungan Internal	106
Tabel 5.12	Hasil Wawancara Lingkungan Eksternal	108
Tabel 5.13	Tangible Objek Wisata Rumah Tinggi	110
Tabel 5.14	Intangible Objek Wisata Rumah Tinggi	111
Tabel 5.15	Hasil Wawancara <i>Tangible</i> Objek Wisata Rumah Tinggi	102
Tabel 5.16	Hasil Wawancara <i>Intangible</i> Objek Wisata Rumah Tinggi	114
Tabel 5.17	Hasil Wawancara Lingkungan Internal	115
Tabel 5.18	Hasil Wawancara Lingkungan Eksternal	118
Tabel 5.19	Faktor Internal dan Eksternal	120
Tabel 5.20	Analisis SWOT	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Peta Kecamatan Senapelan.....	9
Gambar 1.2	Peta Lokasi Penelitian	10
Gambar 1.3	Kerangka Pemikiran Studi	13
Gambar 4.1	Peta Administrasi Kota Pekanbaru.....	57
Gambar 4.2	Peta Administrasi Kecamatan Senapelan.....	61
Gambar 4.3	Peta Administrasi Kelurahan Kampung Bandar	67
Gambar 5.1	Rumah Tuan Kadi	79
Gambar 5.2	Istana Hinggap.....	83
Gambar 5.3	Rumah Tinggi.....	111

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebagai Ibukota Provinsi Riau, Kota Pekanbaru terus mengalami perkembangan dalam hal pembangunan, baik itu dari segi pembangunan infrastruktur, sarana prasarana, kawasan hunian, kawasan perkantoran, bisnis, dan lain sebagainya. Namun, wilayah geografis Kota Pekanbaru tidak memiliki bentang alam menarik, atau bentang alamnya tidak memiliki potensi objek wisata alam yang berdaya saing dengan objek-objek wisata alam yang ada di kota-kota Indonesia. Walaupun demikian, terdapat berbagai peninggalan sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru. Dimana kondisi tersebut dapat dijadikan sebagai objek pariwisata.

Menurut Wahab (2003) pariwisata adalah salah satu industri gaya baru yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup, dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan. Pariwisata merupakan faktor yang penting dalam pengembangan ekonomi karena mendorong perkembangan sektor ekonomi nasional, diantaranya menggugah industri baru berkaitan dengan jasa wisata, misal: usaha transportasi, akomodasi (hotel, motel, pondok wisata), memperluas pasar barang-barang lokal pariwisata, memperluas lapangan kerja baru (hotel atau tempat penginapan lainnya, usaha perjalanan, kantor-kantor pemerintah yang mengurus pariwisata dan penerjemah, industri kerajinan tangan dan cenderamata, serta tempat-tempat penjualan lainnya).

Pentingnya pengembangan pariwisata karena mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi secara cepat dengan terdorongnya berbagai perkembangan sektor ekonomi nasional. Adanya peninggalan sejarah dan Budaya Melayu di Kota Pekanbaru tentunya menjadi potensi yang dapat dikembangkan menjadi pariwisata, yaitu objek wisata sejarah dan budaya. Mengingat Pekanbaru sebagai Ibukota Provinsi, dan pentingnya pariwisata sebagai sektor percepatan ekonomi, serta sebagai sarana edukasi bagi masyarakat luas. Sehingga tidak hanya keuntungan ekonomi semata yang dapat diraih, tetapi juga penanaman nilai-nilai budaya Melayu bagi masyarakat luas.

Pariwisata sudah ada sejak adanya perjalanan manusia dari satu tempat ke tempat lain dan perkembangannya sesuai dengan sosial dan budaya masyarakat itu sendiri (Suwena dan Widyatmaja, 2010). Perjalanan pariwisata membutuhkan berbagai ketersediaan sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana pariwisata merupakan unsur-unsur yang melengkapi dan bertujuan untuk memudahkan proses kegiatan pariwisata dapat berjalan lancar. Sarana dan prasarana pariwisata dapat berupa sumber daya manusia, pemerintah, masyarakat, infrastruktur, fasilitas sarana prasarana, akomodasi (transportasi, sanitasi, restoran, penginapan), atraksi budaya, dan lain sebagainya (Ghani, 2017). Agar objek wisata mengalami peningkatan pengunjung juga harus adanya informasi yang disebarkan, adanya promosi, dan yang paling penting adalah partisipasi masyarakat untuk mempromosikan objek wisata tersebut.

Pemerintah selaku pihak yang memiliki kewenangan terhadap wilayah kerjanya juga memiliki peran sentral untuk keberlanjutan dari pengembangan

suatu objek wisata. Pemerintah dapat membuat suatu kebijakan atau peraturan yang dapat mempercepat serta mempermudah terlaksananya pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Pekanbaru. Pemerintah melalui Wali Kota dan Dinas Pariwisata Kota Pekanbaru memiliki peran sentral dalam pengembangan pariwisata yang lebih baik, atau memiliki daya saing wisata dengan kota-kota lainnya di Indonesia.

Pengembangan objek wisata tentunya dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya faktor penguasa atau Pemerintah. Sebagaimana disebutkan sebelumnya bahwa Pemerintah memiliki peran sentral terkait pengembangan maupun kelanjutan pariwisata. Pemerintah yang berkuasa dalam hal ini adalah Pemerintah Daerah Kota Pekanbaru. Dimana wewenang untuk mengelola pariwisata di Kota Pekanbaru diserahkan kepada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pekanbaru.

Berdasarkan informasi hasil wawancara yang penulis peroleh dari Ibu Melly Susanti, SKM, Mkes selaku Kepala Bidang Destinasi dan Industri Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pekanbaru, pada hari Kamis, Tanggal 20 Mei 2021 Pukul 09.30 WIB, terkait lokasi bersejarah atau wisata sejarah dan budaya di Pekanbaru, bahwa terdapat 26 tempat wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru. Tempat kawasan sejarah tersebut dapat dikategorikan dalam beberapa kategori yakni wisata budaya, wisata pendidikan, wisata sejarah, wisata alam dan rekreasi, wisata belanja dan kuliner, wisata lainnya seperti olahraga, kerajinan dan pelabuhan.

Mengingat banyaknya lokasi wisata sejarah yang dapat dikembangkan, maka penulis hanya membatasi tiga objek wisata sejarah dan budaya di Pekanbaru sebagai berikut:

a) Taman Tuan Kadi

Di area Taman Tuan Kadi terdapat halte kuno dan Rumah Melayu. Dimana rumah tersebut sudah ada sejak Tahun 1985, didalamnya terdapat sejumlah foto sejarah sungai Siak, tempat penyajian kuliner khas Melayu (*dulang*), mainan kuno berupa gasing, dan lain sebagainya.

b) Istana Hinggap

Bangunan istana hingga memiliki corak bangunan khas Eropa dan Turki. Bangunan tersebut masih dipertahankan keasliannya, kecuali lantai bangunan yang sudah direnovasi. Istana hinggap dahulunya didiami oleh mufti Kesultanan Siak, dan juga menjadi tempat menginap Sultan Syarif Kasim II jika berkunjung ke Kota Pekanbaru.

c) Rumah Tinggi

Rumah tinggi merupakan tempat produksi kain tenun Melayu Pekanbaru, di dalam rumah tinggi dapat dilihat proses pembuatan kain tenun secara manual dengan hiasan benang sutra berwarna emas dan motifnya khas Melayu Pekanbaru.

Melalui ketiga objek wisata tersebut, terdapat unsur sejarah dan budaya yang dimiliki Kota Pekanbaru. Dengan adanya pengembangan yang serius dari berbagai unsur dan *stakeholder*, harusnya objek wisata sejarah dan budaya

menjadi objek wisata yang populer di Pekanbaru. Namun kondisi yang terjadi tidak demikian. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ***Studi Pengembangan Objek Wisata Sejarah dan Budaya di Kota Pekanbaru.***

1.2 Rumusan Masalah

Pengembangan objek wisata dapat dilakukan jika adanya penetapan sasaran pengembangannya, dan terpenuhinya beberapa unsur dalam pengembangannya. Berdasarkan hal tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

- a. Kota Pekanbaru memiliki nilai budaya yang tinggi tetapi saat ini nilai budaya tersebut sudah mulai terlupakan.
- b. Masih banyak masyarakat Kota Pekanbaru yang kurang mengetahui tentang keberadaan objek wisata.
- c. Perhatian pemerintah terhadap keberadaan objek wisata yang sudah ada di Kota Pekanbaru.
- d. Semakin bertambahnya jumlah objek wisata sejarah dan budaya diperlukan strategi pengembangan untuk objek wisata yang ada.

Berdasarkan isu yang telah diuraikan, dapat dikatakan bahwa semakin pesatnya pertumbuhan masyarakat daerah maka ketersediaan objek wisata juga perlu ditambah agar masyarakat memiliki banyak pilihan daerah wisata untuk dikunjungi.

1.3 Tujuan dan Sasaran

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan objek wisata sejarah dan budaya Istana Hinggap, Taman Tuan Kadi dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru sehingga ditemukan hambatan-hambatan dalam melakukan pengembangan demi meningkatkan target kunjungan wisata. Sedangkan sasaran penelitian adalah mengetahui:

- a. Identifikasi karakteristik objek wisata sejarah dan budaya Taman Tuan Kadi, Istana Hinggap, dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru dilihat dari *tangible* dan *intangible*.
- b. Identifikasi pengembangan objek wisata sejarah dan budaya Taman Tuan Kadi, Istana Hinggap, dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru dilihat dari lingkungan internal dan lingkungan eksternal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung upaya pelestarian kawasan objek wisata dan budaya melalui bangunan sejarah dan budaya yang ada melalui pengelolaan data, analisis dan upaya pelestarian yang disajikan dalam bentuk informasi spasial sehingga dapat lebih menarik dan menjadi suatu aset penting di Kota Pekanbaru. Berikut manfaat penelitian ini:

- a. Pemerintah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada Pemerintah Daerah agar menjadi motivasi bagi pemerintah selaku pengelola untuk melakukan peningkatan pengelolaan kawasan objek wisata sejarah dan budaya, sehingga dapat meningkatkan potensi objek

wisata sejarah dan budaya yang ada sebagai wisata budaya di Kota Pekanbaru

b. Akademis

Kegiatan dan hasil ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis serta dapat menjadi referensi yang dapat diajukan sebagai bahan percontohan bagi penelitian yang sama selanjutnya.

c. Masyarakat

Penelitian ini membuka pikiran masyarakat bahwa objek wisata sejarah dan budaya itu sangat penting untuk dijaga dan dikembangkan. Karena ini merupakan salah satu bukti kehidupan dari nenek moyang atau orang-orang terdahulu. Sehingga membuka pikiran masyarakat untuk ikut serta menjaga dan melestarikan peninggalan-peninggalan bersejarah tersebut.

d. Peneliti

Agar apa yang telah dilakukan selama penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam rangka memperdalam dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam upaya pengembangan kawasan objek wisata sejarah dan budaya serta memberikan pengalaman langsung dalam pelaksanaan dan penulisan penelitian serta menyusun hasil penelitian.

1.5 Ruang Lingkup

1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah

Ruang Lingkup Wilayah penelitian atau lokasi studi pada penelitian ini berada di Kelurahan Kampung Bandar.

Adapun jumlah kelurahan dan luas wilayah kelurahan di Kecamatan Senapelan dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini:

Tabel 1.1
Jumlah Kelurahan dan Luas Wilayah Kelurahan di Kecamatan Senapelan Tahun 2020

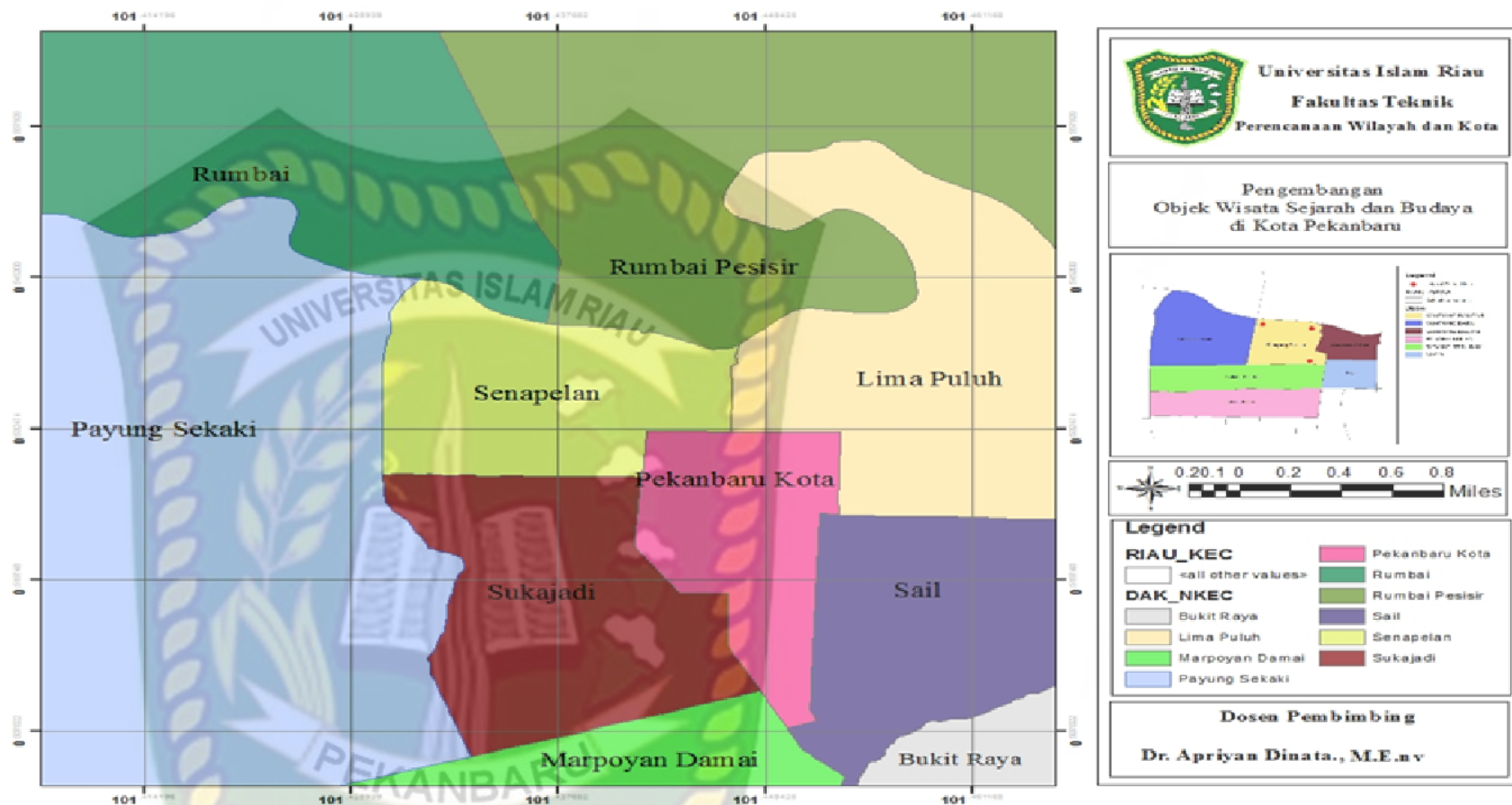
NO	Kelurahan	Luas
1	Padang Bulan	1,59 Km ²
2	Padang Terubuk	1,54 Km ²
3	Sago	0,68 Km ²
4	Kampung Dalam	0,68 Km ²
5	Kampung Bandar	1,19 Km ²
6	Kampung Baru	0,97 Km ²
	Total	6,65 Km²

Sumber: BPS, 2020

Berikut batas-batas Kelurahan Kampung Bandar sebagai berikut:

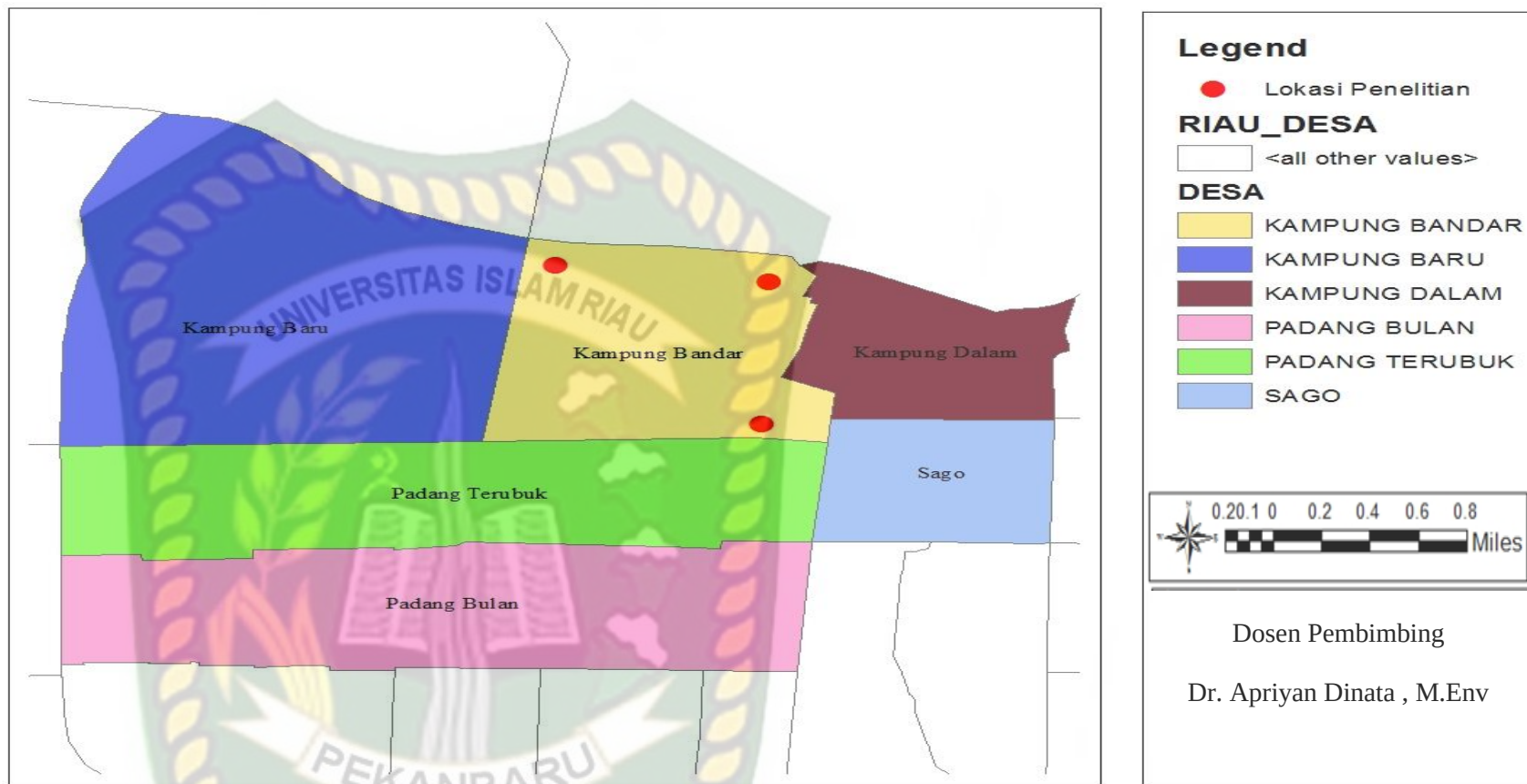
- a. Sebelah Utara : Sungai Siak
- b. Sebelah Selatan : Kelurahan Padang Terubuk
- c. Sebelah Timur : Kelurahan Kampung Dalam
- d. Sebelah Barat : Kelurahan Kampung Baru

Gambar. 1.1 PETA KECAMATAN SENAPELAN



Sumber : Modifikasi Penulis, 2020

Gambar.1.2 PETA LOKASI PENELITIAN



Sumber: Modifikasi Penulis, 2020

1.5.1 Ruang Lingkup Materi

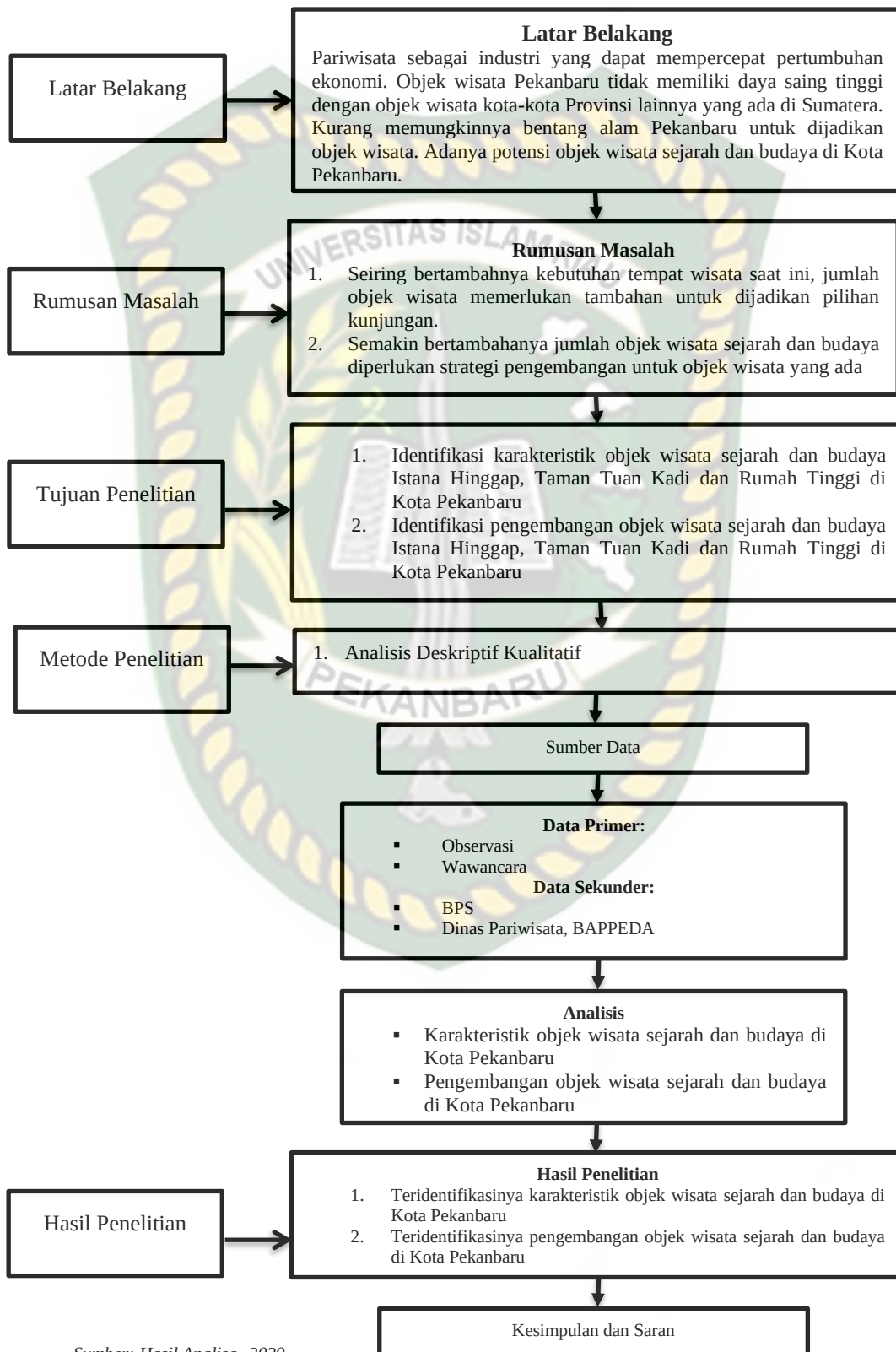
Pengembangan objek wisata sejarah dan budaya merupakan pengembangan kepariwisataan berbasis sejarah budaya yang didukung oleh karakteristik dan keunikan yang dimiliki sehingga berbeda dengan tujuan wisata daerah lainnya. Dalam penelitian ini penulis melakukan batasan dalam melakukan suatu peneliti yang dilakukan, pembatasan masalah ini diperlukan agar suatu penelitian dapat terarah dan mencapai sasaran. Ruang lingkup materi yang di bahas dalam penelitian ini adalah:

- a. Karakteristik objek wisata sejarah dan budaya di Kelurahan Kampung Bandar dengan menggunakan analisis deskriptif, dan evaluatif dengan metode wawancara. Indikator yang digunakan untuk mengukur karakteristik objek wisata sejarah dan budaya di Kelurahan Kampung Bandar adalah *tangible* dan *intangible*. Istilah *tangible* dan *intangible* dalam dunia pariwisata biasanya dipakai dalam istilah produk pariwisata. *Tangible* (bukti langsung) meliputi atraksi, aksesibilitas dan fasilitas yang ada pada objek wisata. Sedangkan *intangible* merupakan suatu bentuk tidak nyata dari dampak pariwisata seperti budaya tradisional (kesenian, sejarah, drama dan teater).
- b. Pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Kelurahan Kampung Bandar dari segi bangunan bersejarah dan budaya, kebijakan, peranan masyarakat, dan pendanaan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan metode wawancara dan observasi lapangan. Indikator yang digunakan untuk mengukur pengembangan objek wisata sejarah

dan budaya di Kelurahan Kampung Bandar adalah dari lingkungan internal dan lingkungan eksternal. Lingkungan internal merupakan semua faktor yang mempengaruhi pengembangan objek wisata sejarah budaya yang berasal dari dalam objek wisata tersebut yang terdiri dari kekuatan dan kelemahan yang dimiliki oleh objek wisata sejarah dan budaya. Sedangkan lingkungan eksternal merupakan semua faktor yang mempengaruhi pengembangan objek wisata sejarah budaya yang terdiri dari peluang dan ancaman yang akan menjadi kendala dalam pengembangan objek wisata sejarah dan budaya.

Gambar 1.3 Kerangka Pemikiran Studi

1.6 Kerangka Pemikiran Studi



Sumber: Hasil Analisa, 2020

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan di sini adalah sistematika penulisan laporan tugas akhir yang terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Diuraikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, manfaat penelitian, ruang lingkup wilayah studi, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori dan konsep terkait permasalahan penelitian tentang pengembangan objek wisata, dan keaslian penelitian terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari bentuk penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, bahan dan alat penelitian, metode pengumpulan data, populasi dan sampel, metode analisis data, teknik analisis data, skala pengukuran instrumen, variabel penelitian, dan tahapan penelitian.

BAB IV : GAMBARAN UMUM WILAYAH

Bab ini menyajikan deskripsi atau gambaran wilayah penelitian yaitu Kota Pekanbaru Provinsi Riau.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil analisis dan pembahasan untuk menjawab tujuan dan sasaran penelitian.

BAB VI : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan kesimpulan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan dan beberapa rekomendasi atau saran penelitian.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Objek Wisata

Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari kegiatan tersebut yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati obyek dan daya tarik wisata. Seorang wisatawan berkunjung ke suatu tempat/daerah/Negara karena tertarik oleh sesuatu yang menarik dan menyebabkan wisatawan berkunjung ke suatu tempat/daerah/Negara disebut daya tarik dan atraksi wisata (Mappi dalam Pradikta, 2013). Sedangkan obyek wisata adalah perwujudan dari pada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Sedangkan obyek wisata alam adalah obyek wisata yang daya tariknya bersumber pada keindahan sumber daya alam dan tata lingkungannya (Chafid Fandeli dalam Yuningsih Nining, 2005).

Menurut (Hadiwijoyo 2012), objek daya tarik wisata sebagai sautu bentukan dan fasilitas yang saling berhubungan dan menjadi alasan wisatawan mengunjungi suatu daerah atau tempat tertentu. Objek daya tarik wisata dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- (a) objek wisata alam atau lingkungan (ekowisata);
- (b) objek wisata sosial budaya; dan
- (c) objek wisata minat khusus (*special interest*).

Pariwisata adalah sesuatu yang bersifat kompleks, karena berkaitan dengan banyak unsur dalam suatu sistem, sehingga membentuk subsistem yang saling

terkait dalam sistem pariwisata. Sistem pariwisata terdiri dari beberapa subsistem. Subsistem yang dimaksud adalah permintaan, penawaran, dan lingkungan atau konfigurasi (Tjokrowinoto, 1999). Lebih rinci (Damanik & Weber 2007), mengatakan bahwa terdapat empat unsur pokok yang merupakan subsistem pariwisata. Masing-masing subsistem tersebut keberadaannya saling mempengaruhi, yakni:

- a. Permintaan pariwisata, unsur pokoknya adalah wisatawan dan masyarakat sebagai pelaku pariwisata;
- b. Penawaran pariwisata, yaitu produk wisata yang berupa barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan;
- c. Pasar dan kelembagaan pariwisata yang memfasilitasi berlangsungnya atau terlaksananya kegiatan pariwisata;
- d. Pelaku pariwisata yang menggerakkan ketiga unsur tadi, yakni wisatawan, industri pariwisata, pemerintah, dan lembaga swasta yang mendukung terjadinya kegiatan pariwisata.

Menurut (Fandeli 2001), bahwa potensi wisata juga dapat berupa sumberdaya alam yang beraneka ragam dari aspek fisik dan hayati, serta kekayaan budaya manusia yang dapat dikembangkan untuk pariwisata. Sedangkan sumberdaya pariwisata diartikan sebagai unsur-unsur lingkungan alam atau yang telah diubah oleh manusia yang dapat memenuhi keinginan wisatawan. Sedangkan (Sujali 1989) mengatakan ada komponen penting yang perlu dipersiapkan untuk mendapatkan gambaran kualitas potensi objek wisata, yaitu:

(a) tersedianya objek wisata yang dapat dinikmati atau adanya atraksi yang dapat dilihat

(b) tersedianya sarana transportasi dan perhubungan dan

(c) komponen penunjang yang berupa akomodasi dan sarana infrastruktur.

Pengembangan suatu kawasan pariwisata meliputi:

- (a) sebagian besar sumber daya fisik atau komponen produk wisata;
- (b) analisis pengunjung potensial, kebijakan harga, dan destinasisaingan;
- (c) aspek lingkungan, budaya, dan sosial (Yoeti, 2002).

Sedangkan menurut Suwanto (2004), pengembangan pariwisata sering dikaitkan dengan adanya Sapta Kebijakan Pengembangan Pariwisata oleh pemerintah, yaitu:

a. Promosi

Promosi pariwisata harus dilaksanakan secara selaras dan terpadu, baik di dalam negeri maupun luar negeri.

b. Aksesibilitas

Merupakan salah satu aspek penting karena menyangkut pengembangan lintas sektoral.

c. Kawasan Pariwisata

Pengembangan kawasan pariwisata dimaksudkan untuk:

- 1) meningkatkan peran serta daerah dan swasta dalam pengembangan pariwisata
- 2) memperbesar dampak positif pembangunan
- 3) mempermudah pengendalian terhadap dampak lingkungan.

4) Wisata Bahari

Wisata bahari merupakan salah satu jenis produk wisata yang sangat potensial untuk dikembangkan.

5) Produk Wisata

Upaya untuk dapat menampilkan produk wisata yang bervariasi dan mempunyai kualitas daya saing yang tinggi.

6) Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia merupakan salah satu modal dasar pengembangan pariwisata

7) Kampanye Nasional Sadar Wisata

Kampanye nasional sadar wisata pada hakikatnya adalah upaya memasyarakatkan Sapta Pesona yang turut menegakkan disiplin nasional dan jati diri bangsa Indonesia melalui kegiatan kepariwisataan.

Berikut beberapa komponen yang terkait kepariwisataan, yaitu sebagai berikut:

a. Atraksi Wisata

Atraksi wisata adalah sesuatu yang dipersiapkan terlebih dahulu agar dapat dilihat, dinikmati dan termasuk dalam hal ini ialah tari-tarian, nyanyian, kesenian rakyat tradisional, upacara adat, dan lain-lain (Yoeti, 1993). Sedangkan (Karyono 1997) membagi atraksi wisata menjadi atraksi wisata seni, budaya, warisan sejarah, tradisi, kekayaan alam, hiburan, jasa, dan lain-lain yang merupakan daya tarik wisata di daerah tujuan wisata.

b. Sarana Wisata

Sarana wisata adalah kelengkapan daerah tujuan wisata yang diperlukan untuk melayani kebutuhan wisatawan dalam menikmati perjalanan wisatanya (Suwanto, 2004). Sedangkan menurut (Yoeti 1993), sarana wisata merupakan perusahaan-perusahaan yang memberikan pelayanan kepada wisatawan, baik secara langsung atau tidak langsung. Lebih rinci (Suwanto 2004) membagi sarana wisata menjadi tiga, yaitu:

(a) Sarana Pokok Pariwisata (*Main Tourism Superstructures*)

Sarana pokok pariwisata adalah perusahaan yang hidup dan kehidupannya tergantung pada arus kedatangan orang yang melakukan perjalanan pariwisata. Misalnya: *travel agent*, *tour operator*, perusahaan angkutan wisata, hotel, restoran, objek wisata/atraksi wisata.

(b) Sarana Pelengkap Pariwisata (*Supplementing Tourism Superstructures*)

Sarana pelengkap pariwisata adalah perusahaan atau tempat-tempat yang menyediakan fasilitas untuk rekreasi yang fungsinya tidak hanya melengkapi sarana pokok pariwisata, tetapi juga yang penting adalah membuat agar wisatawan dapat lebih lama tinggal pada suatu daerah tujuan wisata (DTW).

(c) Sarana Penunjang Pariwisata (*Supporting Tourism Superstructures*)

Sarana penunjang pariwisata adalah perusahaan yang menunjang sarana pelengkap. Tetapi fungsinya yang lebih penting adalah agar

wisatawan baik domestik maupun mancanegara lebih banyak mengeluarkan atau membelanjakan uangnya di tempat yang dikunjunginya, misalnya kios-kios.

c. Prasarana Wisata

Prasarana adalah semua fasilitas yang dapat memungkinkan proses perekonomian dapat berjalan dengan lancar sedemikian rupa, sehingga dapat memudahkan manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Lebih rinci (Wahab 2003) membagi prasarana wisata menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

1) *Receptive Tourist Plant*

Segala badan usaha atau organisasi yang kegiatannya khusus untuk mempersiapkan kedatangan wisatawan, yang termasuk dalam hal ini adalah: (a) perusahaan yang kegiatannya merencanakan dan menyelenggarakan perjalanan bagi wisatawan, misalnya *travel agent* dan *tour operator*; (b) badan atau organisasi yang melakukan promosi daerah tujuan wisata, misalnya *Tourist Information Centre*.

2) *Residential Tourist Plant*

Berkaitan dengan semua fasilitas yang dapat menampung kedatangan wisatawan untuk menginap dan tinggal untuk sementara waktu di daerah tujuan wisata. Misalnya: rumah makan, restoran, hotel, wisma, dan lain sebagainya.

3) *Recreative and Sportive Plant*

Berkaitan dengan semua fasilitas yang dapat digunakan untuk tujuan rekreasi dan olahraga. Misalnya: kolam renang, fasilitas bermain golf, dan sebagainya.

d. Wisatawan

Wisatawan (*tourist*) dan pelancong (*excurtionist*) menurut (Suwantoro 2004) adalah:

- 1) wisatawan (*tourist*) adalah pengunjung sementara yang paling sedikit tinggal selama 24 jam di suatu negara. Wisatawan dengan maksud perjalanan wisata dapat digolongkan menjadi: (a) pesiar (*leisure*), untuk keperluan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olahraga; (b) hubungan dagang, sanak saudara, konferensi, misi, dan sebagainya.
- 2) pelancong (*excurtionists*) adalah pengunjung sementara yang tinggal di suatu negara yang dikunjungi dalam waktu kurang dari 24 jam.

Berdasarkan sifat perjalanannya, wisatawan dikelompokkan menjadi enam kelompok berikut:

1) Wisatawan Asing (*Foreign Tourist*)

adalah orang asing yang melakukan perjalanan wisata, yang datang memasuki wilayah negara lain yang bukan merupakan negara di mana ia biasanya tinggal.

2) *Domestic Foreign Tourist*

adalah orang asing yang bertempat tinggal pada suatu negara, yang melakukan perjalanan wisata di wilayah negara di mana ia tinggal.

3) *Wisatawan Dalam Negeri (Domestic Tourist)*

adalah seseorang warga negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati perbatasan negaranya.

4) *Indigenous Foreign Tourist*

adalah warga negara suatu negara tertentu, yang karena tugasnya atau jabatannya berada di luar negeri, pulang ke negara asalnya dan melakukan perjalanan wisata di wilayah negaranya sendiri.

5) *Transit Tourist*

adalah wisatawan yang sedang melakukan perjalanan wisata ke suatu negara tertentu, yang menumpang kapal udara atau kapal laut ataupun kereta api, yang terpaksa mampir atau singgah pada suatu pelabuhan/airport/stasiun bukan atas kemauannya sendiri.

6) *Bussines Tourist*

adalah orang yang melakukan perjalanan (apakah orang asing atau warga negara sendiri) yang mengadakan perjalanan untuk tujuan lain bukan wisata, tetapi perjalanan wisata akan dilakukannya setelah tujuannya yang utama selesai.

Hal yang tidak kalah penting untuk diperhatikan dalam pengembangan objek wisata adalah terkait motivasi wisatawan. (Menurut pendapat Fandeli 1995),

terdapat 4 motivasi kunjungan wisatawan ke suatu objek wisata, yaitu pada tabel berikut.

Tabel 2.1 Kategori dan Deskripsi Motivasi Wisatawan dalam Berwisata

No.	Kategori	Deskripsi Motivasi Wisatawan
1	Motivasi fisik	1) Menyegarkan kembali badan dan jiwa 2) Istirahat karena kesehatan 3) Olahraga 4) Rekreasi: bersenang-senang, berpacaran, berbelanja, melihat pertunjukan kesenian
2	Motivasi kebudayaan	1) Ingin mengetahui budaya, seni, musik, arsitektur, sejarah negara lain 2) Peristiwa penting (olahraga, pekan perdagangan, peristiwa lain bertaraf nasional/internasional)
3	Motivasi individu	1) Mengunjungi keluarga, teman, atau mencari teman baru 2) Perjalanan bersenang-senang 3) Kunjungan spritual, misalnya ziarah 4) Mencari pengalaman baru pada lingkungan baru (fisik dan sosial)
4	Motivasi prestasi dan status	1) Penyaluran hobi 2) Melanjutkan belajar 3) Konferensi, seminar 4) Pertemuan untuk menjalin hubungan personal

	5) Menghadiri konferensi dan seminar
--	--------------------------------------

Sumber: Fandeli (1995:41)

2.1.1 Objek Wisata Sejarah

Menurut (Graham dalam Harun 2011) warisan adalah pengetahuan yang secara abstrak atau implisit dibuktikan melalui fisik jelas terutama di lingkungan sekitar seperti monumen, bangunan, jalan-jalan, lanskap termasuk aktivitas orang. Bangunan tua dan bersejarah adalah simbol identitas budaya dan warisan tertentu komunitas tertentu. Dari mengakui kualitas bangunan, orang dapat berhubungan dan belajar tentang tidak hanya kehidupan para pendahulu mereka tetapi juga inovasi bangunan yang dibuat di masa lalu. Inovasi dapat dilihat melalui gaya arsitektur dan desain, material dan tekstur juga teknik bangunan dan konstruksi tujuan. Bangunan bersejarah adalah bagian dari ciptaan manusia, yang menghasilkan ikon untuk suatu negara, identitas lokal, mencerminkan nilai-nilai budaya dan latar belakang, merupakan sumber memori, peristiwa sejarah, dan juga berkontribusi pada industri bisnis pariwisata (Rafidee, 2015). Kemudian menurut (Havens 2012) Bangunan bersejarah memiliki peran penting dalam membantu suatu kota untuk mencapai daya saingnya, efisiensi energi dan berbagai tujuan lainnya.

Bersejarah dimengerti sebagai memiliki nilai sejarah. Nilai dimaksud dapat bermakna dimensi yang mewakili kebudayaan sekaligus peradaban yang dibingkai oleh waktu, identitas bahan, teknologi, ilmu pengetahuan, dan dapat saja mengandung nilai estetika dan fungsional. Nilai-nilai tersebut sebaiknya

dinyatakan setelah melalui penelitian yang mendalam oleh para ahli. Dalam Al-Quran juga terdapat hukum-hukum sejarah yang menjelaskan bahwa penuturan kisah-kisah dalam Al-Qur'an sarat dengan muatan edukatif bagi manusia, khususnya pembaca dan pendengarnya. Kisah-kisah tersebut menjadi bagian dari metode pendidikan yang efektif bagi pembentukan jiwa yang mentauhidkan Allah SWT. Karena itu ditegaskan Allah SWT dalam QS. Al-An'am: 11:

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ ثُمَّ أَنْظِرُوا كَيْفَ كَانَ عِقَابُ الْمُكَذِّبِينَ

Katakanlah (Muhammad), Jelajahilah Bumi kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang mendustakan itu.

Kepada lafal Allah (Qs: *Al-An'am*,:11)

Dengan demikian, bangunan bersejarah adalah “setiap wujud fisik konstruksi yang memiliki nilai-nilai signifikan (penting dan asli) yang dapat dipertanggung jawabkan dari sudut waktu, langgam, keindahan, fungsi, kejadian atau peristiwa, dan keunikan” (Rumawan dalam Runa ,2016).

2.1.2 Objek Wisata Budaya

Menurut Undang-undang Nomor 11 Tahun 2010 Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan dan kebudayaan , agama, melalui proses penetapan.

Sedangkan menurut (Ruggles dalam Safira 2020) cagar budaya merupakan sebuah konsep yang mempromosikan pengetahuan yang dimilikinya, memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran serta memandu pengelolaan dari budaya masa kini dan sejarahnya di masa lalu.

Cagar Budaya adalah sumberdaya tidak terbarukan yang dilihat dari usia, arsitektur, nilai sejarah, sosial ekonomi dan budaya, serta teknologi yang menggambarkan peradaban manusia pada masa lalu yang harus dilindungi baik melalui preservasi atau konservasi (Safira, 2020).

2.2 Karakteristik Objek Wisata

Menurut (Wahab 2003), pariwisata adalah salah satu dari industri gaya baru yang mampu menyediakan pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup dan dalam mengaktifkan sektor produksi lain di dalam negara penerima wisatawan. Pariwisata merupakan sektor yang kompleks, meliputi industri-industri dalam arti yang klasik, seperti misalnya industri kerajinan tangan dan cinderamata. Industri pariwisata merupakan gabungan dari berbagai produk jasa yang dihasilkan oleh pelbagai pihak dalam rangka memenuhi wisatawan.

Menurut (Ardika 2015) karakteristik pariwisata merupakan warisan budaya dan sejarah. Warisan budaya dapat berupa sesuatu yang *tangible* (seperti bangunan, artifak, dan situs), dan *intangible* (perilaku, aksi, dan perbuatan) dari masa lalu yang diinterpretasikan, dinilai, dan dipertimbangkan karena memiliki nilai penting sehingga perlu dilindungi.

Karakteristik pariwisata sebagai industri jasa berbeda dengan produk industri atau jasa lainnya. Karakteristik tersebut sebagai berikut (Utama, 2014):

- a. *Intangible* (tak wujud), yaitu orang tidak dapat melihat bentuk jasa pariwisata Indonesia seperti apa?, sebelum wisatawan merasakan atau membelinya, atau datang sendiri ke daerah tujuan pariwisata,
- b. Sulit diatur standar kualitasnya, dalam jasa terjadi hubungan langsung antara pemberian dan pengguna jasa,
- c. Simultan antara proses produksi dan konsumsi, jasa baru diproduksi apabila memang sudah dibeli oleh pengguna jasa. Terjadi proses yang bersamaan antara proses produksi dan konsumsi,
- d. Tidak dapat disimpan sebagai persediaan, misalnya kamar hotel yang kosong seminggu yang lalu akan hilang dan tidak dapat dijual pada hari ini atau hari berikutnya,
- e. Tidak dapat dimiliki, karena tidak terwujud, maka tidak ada suatu yang kemudian dimiliki oleh seorang yang telah membeli jasa tersebut. Untuk mewujudkan jasa tersebut wisatawan membeli cinderamata sebagai kenang-kenangan kalau ia pernah pergi atau terkesan dengan daerah tujuan wisata tersebut.

Maka kebijakan yang dianjurkan dalam pengembangan pariwisata yaitu bagaimana membuat jasa tersebut menjadi “terlihat atau terwujud” sehingga mudah dievaluasi. Sarana fisik yang berkaitan dengan jasa yang diberikan akan dipakai sebagai bahan bagi pengguna jasa untuk mengevaluasi kualitas jasa. Jadi semakin baik sarana fisik, akan dihubungkan dengan kualitas pelayanan yang

baik. Dalam pengembangan pariwisata peningkatan prasarana dan sarana fisik mutlak dibutuhkan yang kemudian diiringi dengan peningkatan kualitas pelayanan jasa (Utama, 2014).

Peningkatan sumberdaya manusia yang berkaitan dengan pariwisata perlu ditingkatkan kualitasnya. Kualitas orang yang memberikan jasa, diterima oleh pengguna jasa sebagai kualitas jasa itu sendiri. Misalnya keluhan mengenai buruknya tingkah laku pelayanan hotel, pemandu wisata atau oknum penduduk di daerah tujuan wisata, sudah tentu akan dihubungkan dengan buruknya kualitas jasa pariwisata (Eddyono, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, maka pengembangan dan peningkatan kualitas pemberi jasa merupakan salah satu faktor bagi keberhasilan dalam memasarkan jasa pariwisata. Salah satu usaha yang dilakukan adalah peningkatan sumberdaya manusia dalam bidang pariwisata melalui pendidikan formal dan non formal. Di samping itu perlu ditumbuhkan kesadaran masyarakat mengenai pariwisata yaitu sebagai tuan rumah yang baik yaitu melalui program “sadar wisata”. Produksi jasa pariwisata adalah seluruh masyarakat Indonesia. Karakteristik lain dari pariwisata yaitu (Utama, 2014):

- a. Merupakan sektor yang peka, kegiatan pariwisata adalah kegiatan “menjual Indonesia”. Hal ini berarti mempertaruhkan citra dan harga diri serta martabat bangsa. Misalnya ketidakpuasan wisatawan terhadap pelayanan hotel, maka akan dikaitkan dengan kualitas semua aspek hotel di Indonesia, kesalahan salah satu aspek kecil dapat mengakibatkan seluruh pelayanan dianggap kurang baik, dan seterusnya.

- b. Pariwisata terdiri dari banyak sub sektor, seperti: hotel, restoran, agen perjalanan, transportasi, pusat-pusat kegiatan wisata dan pusat-pusat cinderamata. Di samping itu sektor pariwisata melibatkan sektor-sektor lainnya, seperti pertanian, perhubungan, industri, kesehatan, perdagangan, hukum, administrasi pemerintah, dan lainnya.

2.2.1 Tangible

Tangible adalah Sebagai aset yang bisa dihitung dan dilihat langsung dengan secara fisik maksudnya berupa melihat, menyentuh dan meraba. (Heru,2013) Tangible dapat dilihat dari dimensi fisik, segala sesuatu yang dapat terlihat dimulai dari fasilitas, perlengkapan dan karyawan. (Sokachae,2014) Tangible adalah yang dapat dilihat dengan jelas keberadaannya: manfaat yang nyata, dll. Contohnya Aset berwujud : bangunan perusahaan, mesin, dll. (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2015).

2.2.2 Intangible

Intangible adalah Aset nonparameter yang teridentifikasi tanpa wujud fisik. (Rangkuti,2010). Intangible adalah tindakan kerja itu sendiri secara abstrak atau tidak dapat dirasakan oleh panca indra manusia. (Yazid 2008). Intangible adalah yang ada tetapi sulit untuk dideskripsikan, dipahami atau diukur. Contohnya : bangunan tua tidak berwujud. (Oxford Advanced Learner's Dictionary, 2015).

2.3 Strategi Pengembangan Pariwisata

(Menurut Rangkuti, 2003), strategi pengembangan merupakan kegiatan untuk

untuk mencari kesesuaian antara kekuatan internal perusahaan dan kekuatan eksternal (peluang dan ancaman) suatu pasar. Adapun kegiatannya pengamatan secara hati-hati terhadap persaingan, peraturan tingkat inflasi, siklus bisnis, keunggulan, dan harapan konsumen serta faktor-faktor lain yang dapat mengidentifikasi peluang dan ancaman.

Menurut (Buchari Alma,1992) strategi adalah rencana yang fundamental untuk mencapai tujuan perusahaan (*fundamental plan of action that is intended to accomplish the company's objectives*).

(A.Yoeti,2005) menyatakan bahwa dalam perencanaan strategis suatu Daerah tujuan wisata dilakukan analisis lingkungan dan analisis sumber daya. Tujuan analisis ini tidak lain adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi sumber daya utama, terutama mengenai kekuatan (*strenght*) dan kelemahan (*weakness*) organisasi atau lembaga yang bertanggung jawab terhadap pengembangan pariwisata di daerah tujuan wisata tersebut.

2.4 Pengembangan Objek Wisata

Menurut (Barreto dan Giantari 2015) pengembangan pariwisata adalah suatu usaha untuk mengembangkan atau memajukan objek wisata agar, objek wisata tersebut lebih baik dan lebih menarik ditinjau dari segi tempat maupun benda-benda yang ada didalamnya untuk dapat menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya.

Alasan utama dalam pengembangan pariwisata pada suatu daerah tujuan wisata, baik secara lokal maupun regional atau ruang lingkup nasional pada suatu negara sangat erat kaitannya dengan pembangunan perekonomian daerah atau

negara tersebut. Pengembangan kepariwisataan pada suatu daerah tujuan wisata akan selalu diperhitungkan dengan keuntungan dan manfaat bagi masyarakat banyak.

Sehingga dapat disingkat bahwa Pengembangan pariwisata merupakan suatu rangkaian upaya yang dilakukan dengan tujuan mewujudkan keterpaduan dalam penggunaan berbagai sumber daya pariwisata dalam mengintegrasikan segala bentuk aspek diluar pariwisata yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung guna kelangsungan pengembangan pariwisata yaitu memajukan, memperbaiki, dan meningkatkan kondisi kepariwisataan suatu obyek dan daya tarik wisata sehingga mampu menjadi mapan dan ramai untuk dikunjungi oleh wisatawan serta mampu memberikan suatu manfaat baik bagi masyarakat di sekitar obyek dan daya tarik dan lebih lanjut akan menjadi sumber pemasukan bagi pemerintah.

Menurut (Sastrayuda 2010) dalam perencanaan pengembangan meliputi:

- a. Pendekatan *Participatory Planning*, dimana seluruh unsur yang terlibat dalam perencanaan dan pengembangan kawasan objek wisata diikutsertakan baik secara teoritis maupun praktis.
- b. Pendekatan potensi dan karakteristik ketersediaan produk budaya yang dapat mendukung keberlanjutan pengelolaan kawasan objek wisata.
- c. Pendekatan pemberdayaan masyarakat, adalah memberikan kesempatan kepada masyarakat untuk mengembangkan

kemampuannya agar tercapai kemampuan baik yang bersifat pribadi maupun kelompok.

- d. Pendekatan kewilayahan, faktor keterkaitan antar wilayah merupakan kegiatan penting yang dapat memberikan potensinya sebagai bagian yang harus dimiliki dan diseimbangkan secara berencana.
- e. Pendekatan optimalisasi potensi, dalam optimalisasi potensi yang ada di suatu desa seperti perkembangan potensi kebudayaan masih jarang disentuh atau digunakan sebagai bagian dari indikator keberhasilan pengembangan.

Berdasarkan potensi dan peluang yang ada, maka pengembangan pariwisata perlu dilakukan secara berkelanjutan guna kepentingan masa yang akan datang untuk melindungi sumber daya dari efek-efek pengembangan yang mungkin menyebabkan gangguan kultural dan sosial karena tujuan dari pengembangan adalah untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dengan pemberdayaan sumber daya yang telah ada.

2.4.1 Pengembangan Objek Wisata Sejarah dan Budaya

Pengembangan wisata budaya dan sejarah merupakan pengembangan daya tarik wisata dengan memanfaatkan suatu nilai budaya dan sejarah, yaitu seperti bangunan tradisional, bangunan sejarah, megalitik, seni tari, dan lain sebagainya. Unsur-unsur inilah yang dikembangkan dan dikelola menjadi daya tarik wisata. Aktivitas yang dapat dilakukan pada wisata ini seperti edukasi, penelitian, melihat

keindahan, keunikan, dan keaslian objek/benda budaya dan sejarah, melihat dan menikmati seni tari, dan lain sebagainya (Ridwan dan Aini, 2019).

(Yoeti dalam Ridwan dan Aini 2019), bahwa “dalam melakukan suatu perencanaan pengembangan pariwisata atau daerah tujuan pariwisata, tentunya mempunyai sasaran yang jelas untuk dikembangkan, sehingga perencanaan tersebut lebih terarah dan terkonsep sesuai dengan sasaran tersebut. (Gunn, 1979 dalam Yoeti 2005) menetapkan sasaran pengembangan suatu daerah tujuan pariwisata yaitu:

- a. Mempersiapkan aksesibilitas, fasilitas, dan daya tarik wisata sedemikian rupa sehingga pada saat wisatawan berkunjung ke daerah tujuan pariwisata tersebut merasa senang dan puas, karena sesuai dengan harapannya.
- b. Perusahaan-perusahaan yang termasuk kelompok industri pariwisata memperoleh hasil keuntungan yang berimbang atau proporsional dengan volume kunjungan wisatawan ke daerah tujuan pariwisata tersebut.
- c. Pengembangan yang dilakukan hendaknya dapat memberikan perlindungan terhadap berbagai kerusakan lingkungan, pencemaran seni dan budaya, kerusakan moral dan kepribadian bangsa, kehancuran kehidupan beragama dan terhindar dari perdagangan narkoba internasional.

Pengembangan suatu kawasan pariwisata meliputi:

- (a) sebagian besar sumber daya fisik atau komponen produk wisata
- (b) analisis pengunjung potensial, kebijakan harga, dan destinasi saingan
- (c) aspek lingkungan, budaya, dan sosial (Yoeti, 2002).

Pengembangan pariwisata dikaitkan dengan adanya Sapta Kebijakan Pengembangan Pariwisata oleh Pemerintah, yaitu:

1) Promosi

Promosi pariwisata harus dilaksanakan secara selaras dan terpadu, baik di dalam negeri maupun luar negeri.

2) Aksesibilitas

Merupakan salah satu aspek penting karena menyangkut pengembangan lintas sektoral.

3) Kawasan Pariwisata

Pengembangan kawasan pariwisata dimaksudkan untuk:

- a) Meningkatkan peran serta daerah dan swasta dalam pengembangan pariwisata
- b) Memperbesar dampak positif pembangunan
- c) Mempermudah pengendalian terhadap dampak lingkungan.

4) Wisata Bahari

Wisata bahari merupakan salah satu jenis produk wisata yang sangat potensial untuk dikembangkan.

5) Produk Wisata

Upaya untuk dapat menampilkan produk wisata yang bervariasi dan mempunyai kualitas daya saing yang tinggi.

6) Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia merupakan salah satu modal dasar pengembangan pariwisata.

7) Kampanye Nasional Sadar Wisata

Kampanye nasional sadar wisata pada hakikatnya adalah upaya memasyarakatkan Sapta Pesona yang turut menegakkan disiplin nasional dan jati diri bangsa Indonesia melalui kegiatan kepariwisataan (Suwantoro, 2004).

2.5 Tinjauan Tentang Objek Wisata Sejarah dan Budaya

Objek wisata adalah perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya, serta sejarah bangsa, dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan (Fandeli dalam Asriandy, 2016). Menurut UU RI No 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, dinyatakan bahwa obyek dan daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran wisata baik itu pembangunan obyek dan daya tarik wisata, yang dilakukan dengan cara mengusahakan, mengelola dan membuat obyek-obyek baru sebagai obyek dan daya tarik wisata.

Menurut (Sucipto dan Limbeng 2017) Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh sebagian atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Sedangkan religi diartikan sebagai sistem yang terdiri dari konsep-konsep yang dipercayai dan menjadi keyakinan secara mutlak suatu umat dan pemuka-pemuka yang melaksanakannya. Menurut (Damardjati dalam Pambudi 2010), wisata Budaya adalah gerak atau kegiatan wisata yang dirangsang oleh adanya objek-objek wisata berwujud hasil-hasil seni budaya setempat, seperti adat istiadat,

upacar-upacara, agama, tata hidup masyarakat setempat, peninggalan-peninggalan sejarah, hasil-hasil seni, kerajinan rakyat dan lain sebagainya. Menurut (Pendit dalam Sari 2010), wisata budaya adalah perjalanan yang bertujuan mempelajari objek-objek yang berwujud kebiasaan rakyat, adat istiadat, tata cara hidup, budaya dan seni atau kegiatan yang bermotif sejarah.

2.6 Daya Tarik Wisata Sejarah dan Budaya

Pengembangan wisata sejarah dan budaya merupakan pengembangan daya tarik wisata dengan memanfaatkan suatu nilai budaya dan sejarah seperti bangunan tradisional, bangunan sejarah, megalitik, seni tari dan lain sebagainya. Unsur-unsur ini kemudian dikelola menjadi daya tarik wisata. Aktivitas yang dapat dilakukan pada wisata ini yaitu seperti edukasi, penelitian, melihat keindahan, keunikan, dan keaslian objek/benda budaya dan sejarah, melihat dan menikmati seni tari dan lain sebagainya (Ridwan dan Aini, 2019).

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, daya tarik wisata dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Daya tarik daerah untuk tujuan wisata akan mampu menarik wisatawan untuk mengunjunginya jika memenuhi unsur-unsur daya tarik wisata yakni (Subhiksu, 2018):

1. Daya tarik yang dapat disaksikan (*what to see*), hal ini mengisyaratkan bahwa pada daerah ahrus ada sesuatu yang menjadi daya tarik wisata, atau

suatu daerah mestinya mempunyai daya tarik yang khusus dan atraksi budaya yang bisa dijadikan sebagai hiburan bagi wisatawan.

2. Aktivitas wisata yang dapat dilakukan (*what to do*) hal ini mengisyaratkan bahwa ditempat wisata, menyaksikan sesuatu yang menarik, wisatawan juga mesti disediakan fasilitas rekreasi yang bisa membuat parawisatawan betah untuk tinggal lebih lama ditempat tujuan wisata.
3. Sesuatu yang dapat dibeli (*what to buy*), hal ini mengisyaratkan bahwa tempat wisata mestinya menyediakan beberapa fasilitas penunjang untuk berbelanja terutama barang souvenir dan kerajinan rakyat.
4. Alat transportasi (*what to arrived*), hal ini mesti mampu dijelaskan bahwa untuk dapat mengunjungi daerah daya tarik tarik tujuan wisatwantiba ditempat tujuan wisata yang akan dituju.
5. Penginapan (*where to stay*) hal ini menunjukkan bagaimana wisatwan akan dapat tinggal ditempat tujuan wisata. Pengembangan potensi daya tarik atau atraksi wisata meliputi daya tarik alami yang bersifat melekat (*inherent*) dengan keberadaan obyek wisata alam tersebut. Selain daya tarik alami, suatu obyek wisata memiliki daya tarik buatan manusia (*man made attraction*).

2.7 Keaslian Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memiliki relevansi dengan beberapa penelitian terdahulu.

Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu

NO	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan dan Sasaran	Metode Analisis	Hasil
1	Armanda M., dkk. (2019), Program Studi Perencanaan Wilayah & Kota Unviersitas Sam Ratulangi.	Judul penelitiannya adalah Perencanaan Pariwisata Hijau di Distrik Roon Kabupaten Teluk Wondama Papua Barat.	Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk mengidentifikasi potensi dan sarana prasarana pariwisata yang terdapat di Distrik Roon dan merekomendasikan strategi perencanaan pariwisata hijau di Distrik Roon.	Penelitian dilakukan menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik simple random sampling. Metode analisis menggunakan analisis SWOT dan ada beberapa strategi perencanaan lainnya.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor internal jumlah bobot x rating lebih besar 3,51 dari faktor eksternal 3,1. Beberapa faktor internal yaitu: wisata kepulauan auri, wisata religi gereja Isne-Jedi, wisata kebudayaan, dan lain-lain. Beberapa faktor eksternal yaitu: pengelolaan limbah yang belum baik, infrastruktur pariwisata belum baik, dan lain sebagainya. Hasil penelitian

					lainnya ialah infrastruktur pariwisata masih kurang seperti jaringan energi listrik, jaringan telekomunikasi dan jalur transportasi yang hanya bisa diakses melalui jalur laut saja.
2	Dadan Mukhsin (2019), Program Studi Perencanaan Wilayah & Kota Fakultas Teknik Universitas Islam Bandung.	Strategi Pengembangan Kawasan Pariwisata Gunung Galunggung (Studi Kasus Kecamatan Sukaratu Kabupaten Tasikmalaya).	Tujuan dari penelitian tersebut adalah untuk merumuskan strategi pengembangan pariwisata Gunung Galunggung yang ada di Kecamatan Sukaratu.	Untuk mencapai tujuan studi, maka dilakukanlah suatu analisis yang meliputi analisis SWOT	strategi dan analisis mengatasi bencana dengan menggunakan metode standar sehingga diketahui kebutuhan saran dan prasarana yang menunjang pariwisata.
3	Sardi Umasugi dan Suning (2013), Jurnal Tekni Volume 11 Nomor 01 – ISSN: 1412 – 1867.	Studi Pengembangan Potensi Objek Wisata Anyar Mengrove (WAM) di Kelurahan Gunung Anyar Tambak Surabaya.	meningkatkan daya tarik wisata, sehingga dapat meningkatkan penghasilan masyarakat setempat, meningkatkan	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dan metode analisis hirarki proses (AHP).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa arahan kebijakan mengenai konsep pengembangan potensi objek wisata WAM agar dapat dikembangkan. Objek

			kualitas hutan mangrove sehingga tetap terjaga, selain berwisata, bisa menjadi tempat pendidikan/penelitian.		wisata WAM memiliki potensi alam berupa pemandangan yang indah dan alami, berbagai jenis fauna dan flora seperti burung-burung dan hutan mangrove. Arah kebijakan yang dirumuskan menunjukkan bahwa konsep pengembangan potensi wisata WAM agar meningkatkan daya tarik wisata, sehingga dapat meningkatkan penghasilan masyarakat setempat, meningkatkan kualitas hutan mangrove sehingga tetap terjaga, selain berwisata, bisa menjadi tempat pendidikan/penelitian. Dengan dukungan dari pemerintah dan peran serta masyarakat setempat. Karakter
--	--	--	---	--	---

					Objek Wisata Anyar Mangrove (WAM) termasuk dalam jenis wisata lokal yang memiliki potensi alam yang indah dan alami, pemandangan yang indah, dan berbagai jenis fauna dan flora. Pemanfaatan lahan pada kawasan objek wisata WAM merupakan kawasan konservasi managrove, tambak ikan, dan perumahan. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata WAM merupakan wisatawan lokal dengan tujuan rekreasi atau bersantai, tetapi masih dalam jumlah yang sedikit. Sarana dan prasarana wisata serta akses jalan masih dalam kondisi kurang baik. Objek wisata WAM
--	--	--	--	--	---

					memiliki banyak potensi yang perlu dikembangkan, selain itu diperlukan promosi tentang potensi wisata yang ada untuk menarik daya tarik wisatawan.
4	Yudha Pracastino Heston (2017), Seminar Nasional Arsitektur dan Tata Ruang (SAMARTA) ISBN 978-602-294-240-5.	Pengembangan Wisata Sejarah Penguatan Identitas Kawasan Kabupaten Pulau Mototai.	meningkatkan penghasilan masyarakat setempat, meningkatkan kualitas hutan mangrove sehingga tetap terjaga, selain berwisata, bisa menjadi tempat pendidikan/penelitian.	Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode penelitian deskriptif kualitatif dan metode analisis hirarki proses (AHP).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa arahan kebijakan mengenai konsep pengembangan potensi objek wisata WAM agar dapat dikembangkan. Objek wisata WAM memiliki potensi alam berupa pemandangan yang indah dan alami, berbagai jenis fauna dan flora seperti burung-burung dan hutan mangrove. Arahan kebijakan yang dirumuskan menunjukkan bahwa konsep pengembangan

					potensi wisata WAM agar meningkatkan daya tarik wisata, sehingga dapat meningkatkan penghasilan masyarakat setempat, meningkatkan kualitas hutan mangrove sehingga tetap terjaga, selain berwisata, bisa menjadi tempat pendidikan/penelitian. Dengan dukungan dari pemerintah dan peran serta masyarakat setempat. Karakter Objek Wisata Anyar Mangrove (WAM) termasuk dalam jenis wisata lokal yang memiliki potensi alam yang indah dan alami, pemandangan yang indah, dan berbagai jenis fauna dan flora. Pemanfaatan lahan pada kawasan objek wisata WAM
--	--	--	--	--	--

					merupakan kawasan konservasi managrove, tambak ikan, dan perumahan. Jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata WAM merupakan wisatawan lokal dengan tujuan rekreasi atau bersantai, tetapi masih dalam jumlah yang sedikit. Sarana dan prasarana wisata serta akses jalan masih dalam kondisi kurang baik. Objek wisata WAM memiliki banyak potensi yang perlu dikembangkan, selain itu diperlukan promosi tentang potensi wisata yang ada untuk menarik daya tarik wisatawan.
--	--	--	--	--	---

Sumber : Hasil Analisis, 2021

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini adalah deskriptif. Metode deskriptif menurut (Sugiyono 2015) adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Penelitian deskriptif merupakan penelitian naratif yang digunakan dalam desain riset kualitatif atau kualitatif.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif menurut (Moleong 2011) adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Pada metode penelitian kualitatif, fokus masalah penelitian adalah melakukan pengkajian secara sistematis, mendalam dan bermakna.

3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Pelaksanaan Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Menurut pendapat (Nasution 2009) bahwa lokasi penelitian menunjukkan pada pengertian tempat atau lokasi sosial penelitian yang dicirikan oleh adanya unsur yaitu pelaku, tempat, dan kegiatan yang dapat diobservasi. Berdasarkan pendapat tersebut, maka lokasi penelitian ini adalah Dinas Kabudayaan dan

Pariwisata Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Karena objek wisata sejarah dan budaya yang diteliti berada di wilayah kewenangan Instansi Pemerintah tersebut dengan mewawancarai Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata pekanbaru, Bappeda, Akademisi, Lembaga Adat Melayu Kota Pekanbaru, Ahli Sejarah dan Budaya serta pemilik bangunan.

3.2.2 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan setelah seminar proposal penelitian yakni 5 Mei – 30 Mei 2021. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data sekunder, pengolahan data, analisis data dan penyusunan laporan hasil penelitian hingga seminar hasil penelitian.

3.3 Teknik *Purposive informan*

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan populasi, karena penelitian kualitatif berangkat dari kasus tertentu yang ada pada situasi sosial tertentu dan hasil kajiannya tidak diberlakukan ke populasi, tetapi ditransferkan ketempat lain pada situasi sosial pada kasus yang dipelajari. Sampel dalam penelitian ini dinamakan informan penelitian.

Data yang diperoleh oleh penulis ditentukan dengan langsung terjun kelapangan yang diperoleh langsung dari informan penelitian yang menjadi objek penelitian. Penentuan Informan dalam penelitian ini dengan teknik *sampling* yang bersifat *purposive*. Menurut (Sugiyono 2010) *purposive sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Hasil

penelitian tidak akan digeneralisasikan ke populasi karena pengambilan sampel tidak diambil secara random. Proses penentuan besar sampel tidak dapat ditentukan sebelumnya akan tetapi ditentukan oleh pertimbangan informasi.

Berdasarkan penjelasan diatas informan dalam penelitian ini adalah orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, atau mungkin orang yang dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan, atau mungkin orang yang sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek yang diteliti (Sugiyono, 2016). Informan merupakan orang yang benar-benar mengetahui permasalahan yang akan diteliti dan memberikan informasi yang memadai berkaitan dengan segala aspek yang relevan dengan kegiatan pelestarian bangunan bersejarah yang ada di Kota Pekanbaru.

Sebagai informan sebaiknya yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

- a. Mereka yang menguasai atau memahami sesuatu melalui proses akulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui tetapi juga dihayatinya
- b. Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti
- c. Mereka yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi
- d. Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi hasil “kemasannya” sendiri
- e. Mereka yang mulanya tergolong “cukup asing” dengan peneliti sehingga lebih menggairahkan untuk dijadikan semacam guru atau narasumber.

Berdasarkan kriteria informan, terdapat beberapa informan penelitian yang sengaja dipilih dan ditentukan peneliti sebagai sumber data. Subyek-subyek penelitian tersebut adalah:

- a. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru
- b. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Pekanbaru
- c. Akademisi Dosen Universitas Riau
- d. Lembaga Adat Melayu Kota Pekanbaru
- e. Ahli Sejarah dan Budaya Kota Pekanbaru
- f. Pemilik Bangunan Bersejarah dan Budaya

Tabel 3.1
Informan Penelitian

No.	Nama	Instansi	Jabatan	Tgl	Jumlah
1	Melly Susanti, SKM, Mkes	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pekanbaru	Kepala Bidang Destinasi dan Industri	20 Mei 2021	1
2	Iwan Kurniawan, S.E	BAPPEDA Pekanbaru	Kasubag Umum	25 Mei 2021	1
3	Asyrul Fikri, M.Pd	Akademisi	Dosen Universitas Riau	7 Agustus 2021	1
4	Muhammad Irvan Laksamana, S.H	Lembaga Adat Melayu Kota Pekanbaru	Ketua Lam Kec. Rumbai (Lembaga Adat Melayu)	24 Mei 2021	1
5	Prof. Drs. H. Suwardi, MS	Ahli Sejarah dan Budaya Kota Pekanbaru	Ketua Masyarakat Sejarawan Indonesia Penasehat PGRI Riau	18 Mei 2021	1
6	H. Syahril Rais, S.H	Pemilik Bangunan Bersejarah dan Budaya	Pemilik Bangunan Rumah	5 Mei 2021	1
		Jumlah			6

Sumber: Hasil Analisis, 2020

3.4 Jenis Data

Menurut jenis datanya penelitian ini terbagi atas dua jenis data yaitu sebagai berikut ini:

Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data informasi yang berbentuk kata atau kalimat verbal, bukan berupa simbol angka atau bilangan. Data kualitatif didapat melalui suatu proses menggunakan teknik analisis mendalam dan tidak bisa diperoleh secara langsung

Adapun data kualitatif yang dibutuhkan adalah:

- a. Gambaran umum wilayah yang meliputi data tentang batas administratif dan pembagian wilayah administrasi Kota Pekanbaru.
- b. Profil masing-masing objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru.
- c. Data sejarah perkembangan Kota Pekanbaru.
- d. Tinjauan kebijakan terhadap pengembangan objek wisata dan budaya Kota Pekanbaru.

3.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah:

- a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh melalui wawancara dan observasi pada lokasi penelitian. Jenis data tersebut meliputi karakteristik objek sejarah dan budaya atau data fisik bangunan

objek wisata dan budaya melalui wawancara terhadap pemilik bangunan-bangunan bersejarah yang ada di Kelurahan Kampung Bandar serta pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru.

b. Data Sekunder

Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan tidak dipublikasikan. Data sekunder adalah data yang sumbernya tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumen. Data Sekunder adalah data yang diperoleh dari instansi-instansi yang terkait dengan kebutuhan data yang diperlukan.

Adapun kebutuhan data sekunder dari instansi terkait yang dimaksud yaitu:

- 1) Data bangunan objek wisata sejarah dan budaya dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru.
- 2) Gambaran umum wilayah Kota Pekanbaru yang meliputi data tentang luas wilayah, batas administratif dan pembagian wilayah administrasi yang diperoleh dari kantor Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Pekanbaru.
- 3) Tinjauan kebijakan pemerintah terhadap bangunan objek wisata dan budaya dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru, Dinas Bappeda Kota Pekanbaru .

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Observasi lapangan, yaitu suatu teknik penyaringan data melalui pengamatan langsung di lapangan secara sistematis mengenai fenomena yang diteliti di lokasi penelitian.
- b. Wawancara, yaitu kegiatan pengumpulan data yang dilakukan peneliti dengan cara menanyakan langsung pada sumber informasi dalam hal ini adalah instansi terkait yang mengetahui kondisi eksisting lokasi penelitian yaitu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru dan BAPPEDA Kota Pekanbaru.
- c. Telaah pustaka, yaitu cara pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca atau mengambil literatur laporan, jurnal, bahan seminar, bahan perkuliahan, dan sumber-sumber bacaan lainnya yang ada kaitannya dengan permasalahan yang diteliti.
- d. Studi dokumentasi, untuk melengkapi data maka kita memerlukan informasi dari dokumentasi yang ada hubungannya dengan obyek yang menjadi studi. Caranya yaitu dengan cara mengambil gambar, brosur objek, dan dokumentasi foto.

3.7 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini hanya satu, yaitu studi pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Pekanbaru. Pengembangan objek wisata sejarah dan budaya dalam penelitian ini meliputi hal berikut:

Tabel 3.2 Variabel Penelitian

No.	Tujuan Penelitian	Variabel	Indikator	Sumber/Jenis Data	Pengumpulan Data	Metode Analisis Data	Output
1.	Identifikasi objek wisata sejarah dan budaya Istana Hinggap, Taman Tuan Kadi dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru.	Karakteristik objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru	a. <i>Tangible</i> • Atraksi • Aksesibilitas • Fasilitas b. <i>Intangible</i> • Usia Bangunan • Fungsi Bangunan • Status kepemilikan	Data Primer dan Sekunder	Wawancara Observasi	Deskriptif Kuantitatif	Teridentifikasinya objek wisata sejarah dan budaya Istana Hinggap, Taman Tuan Kadi dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru.
2.	Identifikasi pengembangan objek wisata sejarah dan budaya Istana Hinggap, Taman Tuan Kadi dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru	Pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru	a. Lingkungan Internal • Kekuatan • Kelemahan b. Lingkungan Eksternal • Peluang • Ancaman	Data Primer dan Sekunder	Wawancara Observasi	Deskriptif Kuantitatif	Teridentifikasinya pengembangan objek wisata sejarah dan budaya Istana Hinggap, Taman Tuan Kadi dan Rumah Tinggi di Kota Pekanbaru

Sumber: Hasil Analisis

BAB IV

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

4.1. Gambaran Umum Kota Pekanbaru

4.1.1. Sejarah Kota Pekanbaru

Nama Pekanbaru dahulunya dikenal dengan nama “Senapelan” yang pada saat itu dipimpin oleh seorang kepala suku yang disebut Batin. Daerah yang mulanya sebagai ladang, lambat laun menjadi perkampungan. Kemudian perkampungan Senapelan berpindah ke tempat permukiman baru yang kemudian disebut Dusun Payung Sekaki yang terletak di tepi Sungai Siak.

Nama Payung Sekaki tidak begitu dikenal pada masanya melainkan Senapelan. Perkembangan Senapelan berhubungan erat dengan perkembangan Kerajaan Siak Sri Indrapura. Semenjak Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah menetap di Senapelan, beliau membangun istananya di Kampung Bukit berdekatan dengan perkampungan Senapelan. Diperkirakan istana tersebut terletak di sekitaran Masjid Raya. Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah mempunyai inisiatif untuk membuat pekan di Senapelan tetapi tidak berkembang. Usaha yang telah dirintis tersebut kemudian dilanjutkan oleh putranya Raja Muda Muhammad Ali di tempat baru yaitu di sekitar pelabuhan.

Selanjutnya pada hari Selasa tanggal 21 Rajab 1204 H atau tanggal 23 Juni tahun 1784 M berdasarkan musyawarah Datuk-Datuk Empat Suku (Pesisir, Lima Puluh, Tanah Datar dan Kampar), Negeri Senapelan diganti namanya menjadi “Pekan Baharu” selanjutnya diperingati hari lahir Kota Pekanbaru. Mulai saat itu

sebutan Senapelan sudah ditinggalkan dan mulai populer sebutan “Pekan Baharu”, yang dalam bahasa sehari-hari disebut “Pekanbaru”.

Perkembangan kota ini pada awalnya tidak terlepas dari fungsi sungai Siak sebagai sarana transportasi dalam mendistribusikan hasil bumi dari pedalaman dan dataran tinggi Minangkabau ke wilayah Pesisir Selat Malaka. Pada abad ke-18, wilayah Senapelan di tepi Sungai Siak, mejadi pasar (pekan) bagi para pedagang dari dataran tinggi Minangkabau. Seiring dengan berjalannya waktu, daerah ini berkembang menjadi tempat permukiman yang ramai.

Berdasarkan *Besluit Van Het Inlandsch Zelfbestuur Van Siak* No.1 tanggal 19 Oktober 1919, Pekanbaru menjadi bagian distrik dari Kesultanan Siak. Namun pada Tahun 1931, Pekanbaru dimasukkan ke dalam wilayah Kampar Kiri yang dikepalai oleh seorang *controleur* yang berkedudukan di Pekanbaru dan berstatus *landschap* sampai pada Tahun 1940. Kemudian menjadi Ibukota *Onderafdeling* Kampar Kiri sampai pada Tahun 1942. Setelah penduduk Jepang pada tanggal 8 Maret Tahun 1942, Pekanbaru dikepalai oleh seorang Gubernur Militer yang disebut *Gokung*.

Setelah Kemerdekaan Indonesia, berdasarkan ketetapan Gubernur Sumatera di Medan tanggal 17 Mei 1946 Nomor 103, Pekanbaru dijadikan Daerah Otonomi yang disebut *Haminte* atau Kotapraja. Pekanbaru menjadi Daerah Otonom kota kecil dalam lingkup Provinsi Sumatera Tengah. Selanjutnya sejak tanggal 9 Agustus 1957 berdasarkan Undang-undang Darurat Nomor 19 Tahun 1957 Republik Indonesia, Pekanbaru masuk ke dalam wilayah Provinsi Riau yang baru terbentuk. Kota Pekanbaru resmi menjadi ibukota Provinsi Riau

pada tanggal 20 Januari 1959 berdasarkan Kepmendagri Nomor 52/I/44-25 sebelumnya yang menjadi Ibukota adalah Tanjung Pinang (kini menjadi Ibukota Provinsi Kepulauan Riau).

Sebelum Tahun 1960, Pekanbaru hanyalah kota dengan luas 16 Km² yang kemudian bertambah menjadi 62.96 Km² dengan dua kecamatan yaitu Kecamatan Senapelan dan Kecamatan Limapuluh. Selanjutnya pada Tahun 1965 menjadi 6 kecamatan, dan pada Tahun 1987 menjadi 8 kecamatan dengan luas wilayah 446,50 Km², setelah Pemerintah Daerah Kampar menyetujui untuk menyerahkan sebagian dari wilayahnya untuk keperluan wilayah Kota Pekanbaru, yang kemudian ditetapkan melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1987. Kemudian pada Tahun 2003 jumlah kecamatan pada kota ini dimekarkan menjadi 12 kecamatan dan 58 kelurahan/desa.

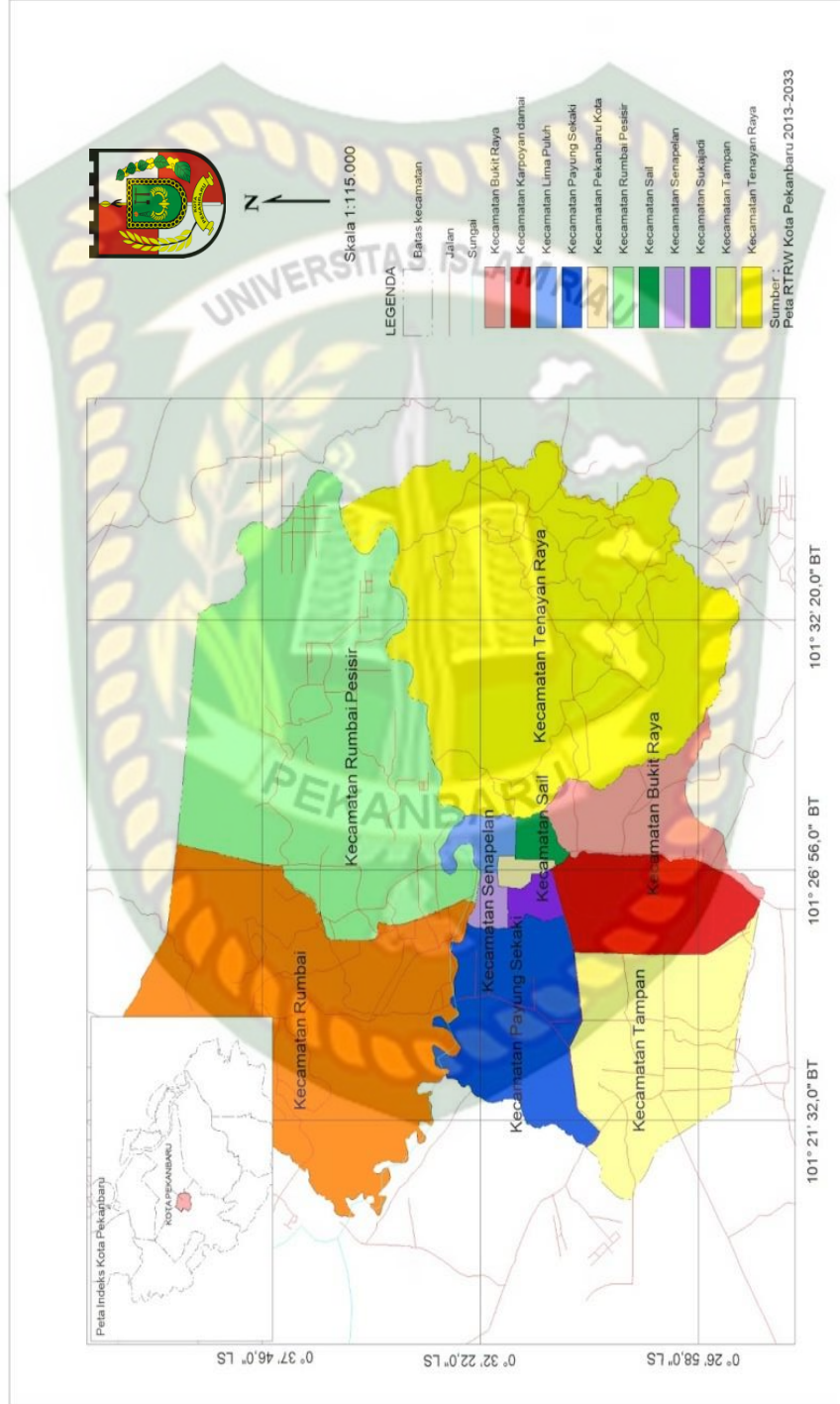
4.1.2. Letak Geografis Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru secara geografis terletak antara 101°14' – 101°34' BT dan 0°25' – 0°45' LU, dengan batas administrasi sebagai berikut:

- a. Sebelah Utara : Berbatasan dengan Kabupaten Siak dan
Kabupaten Kampar
- b. Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan
Kabupaten Pelalawan
- c. Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kabupaten Siak dan
Kabupaten Pelalawan
- d. Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kabupaten Kampar

Untuk melihat Peta Administrasi Kota Pekanbaru, bisa dilihat pada gambar 4.1.

GAMBAR 4.1 PETA ADMINISTRASI KOTA PEKANBARU



Sumber: Dpmtsp.Pekanbaru.go.id, 2021

Secara spasial, Pekanbaru memiliki lokasi yang sangat strategis sebagai kota transit yang menghubungkan kota-kota utama di Pulau Sumatera. Keuntungan lokasional ini, harus dicermati sebagai potensi dan masalah yang harus diantisipasi agar pembangunan kota ke depan benar-benar dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya, dan mereduksi kemungkinan dampak/pengaruh negatif yang akan ditimbulkan. Kota Pekanbaru terdiri dari 12 Kecamatan dan 83 Kelurahan, dengan luas 632,26 km². Luas wilayah per kecamatan dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 4.1
Jumlah Kecamatan Kota Pekanbaru

No	Kecamatan	Luas Km2
1	Pekanbaru Kota	2,26 Km2
2	Sail	3,26 Km2
3	Suka Jadi	3,76 Km2
4	Lima Puluh	4,04 Km2
5	Senapelan	6,65 Km2
6	Bukit Raya	22,05 Km2
7	Marpoyan Damai	29,74 Km2
8	Payung Sekaki	43,24 Km2
9	Tampan	59,81Km2
10	Rumbai	128,85 Km2
11	Rumbai Pesisir	157,33 Km2
12	Tenanan Raya	171,27 Km2
Jumlah		632,26 Km2

Sumber: BPS, 2021

4.2 Gambaran Umum Kecamatan Senapelan

4.2.1 Sejarah Kecamatan Senapelan

Sejarah Kecamatan Senapelan merupakan sejarah yang sama dengan sejarah Kota Pekanbaru. Tercatat bahwa awal keberadaan Kota Pekanbaru berada pada Kecamatan Senapelan sekarang ini yang dulunya dinamakan Dusun Senapelan. Perkembangan Senapelan berhubungan erat dengan Kerajaan Siak Sri Indrapura yaitu ketika Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah menetap dan membangun istananya di Kampung Bukit yang berdekatan dengan Perkampungan Senapelan. Dengan keberadaan Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah dan istananya yang diperkirakan berada di sekitar Masjid Raya, membuat daerah sekitar berkembang dari sebelumnya. Kemudian dalam masa kepemimpinannya, Sultan Abdul Jalil Alamudin Syah mempunyai inisiatif untuk membuat pekan di Senapelan tetapi tidak berkembang. Usaha yang telah dirintis tersebut kemudian dilanjutkan oleh putranya Raja Muda Muhammad Ali di tempat baru yaitu di sekitar pelabuhan.

Setelah melihat perkembangan Senapelan, Datuk-Datuk Empat Suku (Pesisir, Lima Puluh, Tanah Datar dan Kampar) melakukan musyawarah besar dan menghasilkan keputusan bahwa Negeri Senapelan diganti namanya menjadi “Pekan Baharu” yang selanjutnya diperingati hari lahir Kota Pekanbaru pada tanggal 23 Juni Tahun 1784.

4.2.2 Letak Geografi Kecamatan Senapelan

Kecamatan Senapelan merupakan salah satu kecamatan di wilayah Kota Pekanbaru. Kecamatan Senapelan terdiri dari 42 RW dan 146 RT. Luas wilayah Kecamatan Senapelan adalah 6,65 km² dengan luas masing-masing kelurahan sebagai berikut:

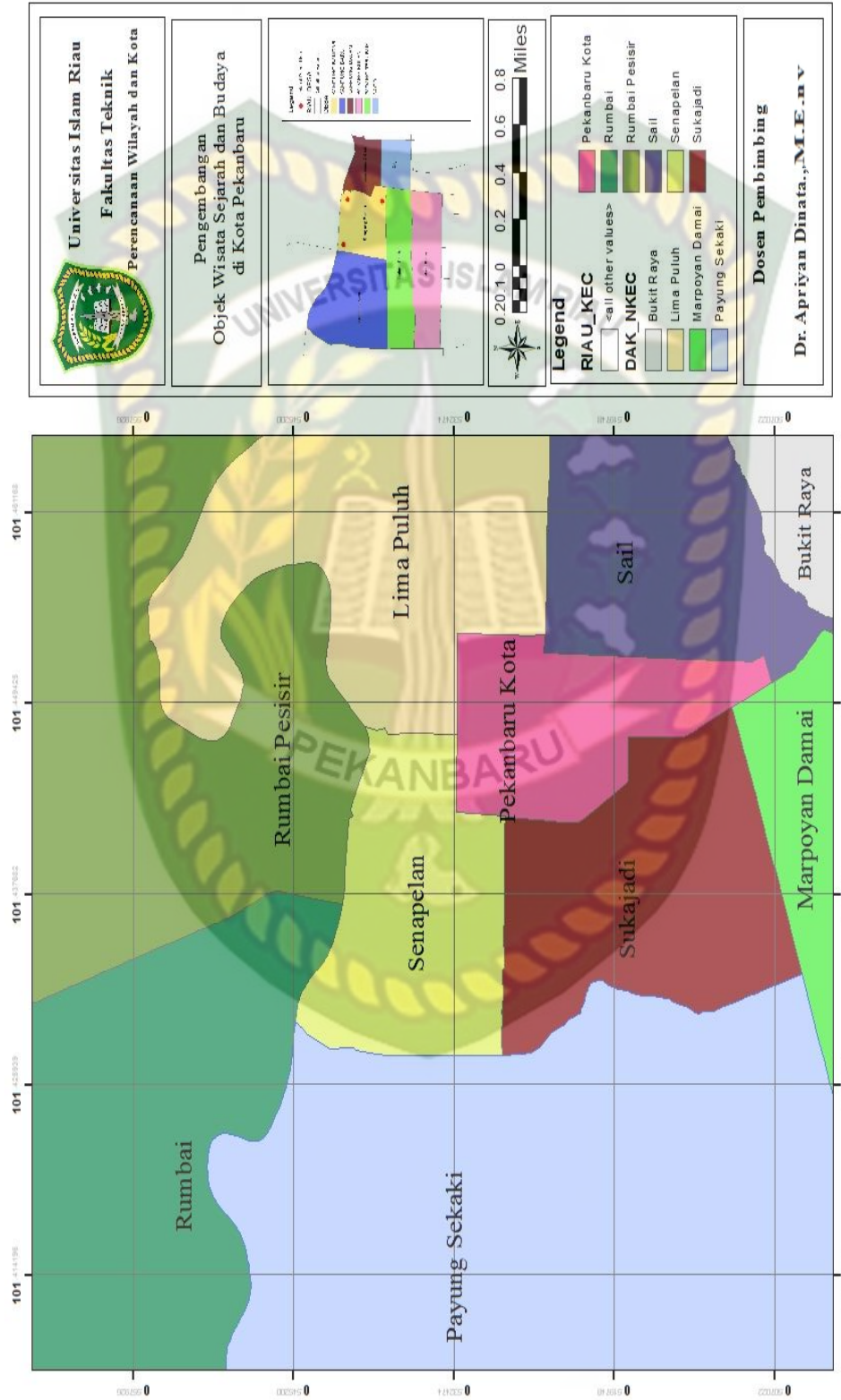
- a. Kelurahan Padang Bulan : 1,59 km²
- b. Kelurahan Padang Terubuk : 1,54 km²
- c. Kelurahan Sago : 0,68 km²
- d. Kelurahan Kampung Dalam : 0,68 km²
- e. Kelurahan Kampung Baru : 1,19 km²
- f. Kelurahan Kampung Bandar : 0,97 km²

Batas-batas wilayah Kecamatan Senapelan adalah:

- a. Sebelah Timur : Kec. Pekanbaru Kota dan Kec. Lima Puluh
- b. Sebelah Barat : Kec. Payung Sekaki
- c. Sebelah Utara : Kec. Rumbai dan Rumbai Pesisir
- d. Sebelah Selatan : Kec. Sukajadi

Untuk melihat Peta Administrasi Kecamatan Senapelan, bisa dilihat pada gambar 4.2.

GAMBAR 4.2 PETA ADMINISTRASI KECAMATAN SENAPELAN



Sumber: Modifikasi Penulis, 2020

4.2.3 Penggunaan Lahan Kecamatan Senapelan

Penggunaan Lahan Kecamatan Senapelan didominasi oleh kawasan permukiman. Kawasan permukiman di Kecamatan Senapelan adalah sebesar 2,994 Km². Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Penggunaan Lahan Kecamatan Senapelan

No.	Penggunaan	Luas Km ²
1.	Permukiman	2,994
2.	Tanah Kosong	0.041
	Jumlah	3,035 Km²

Sumber: BPS, 2020

4.2.4 Kependudukan Kecamatan Senapelan

Jumlah penduduk Kecamatan Senapelan mencapai 36.599 jiwa hingga tahun 2020. Berikut tabel jumlah penduduk Kecamatan Senapelan hingga Tahun 2020.

Tabel 4.3
Jumlah Penduduk Kecamatan Senapelan

No.	Tahun 2017	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelurahan Kampung Dalam	1.445	1.437	2.882
2.	Kelurahan Sago	1.120	946	2.066
3.	Kelurahan Kampung Bandar	1.445	2.241	4.235
4.	Kelurahan Kampung Baru	4.615	4.650	9.265
5.	Kelurahan Padang Bulan	4957	5.173	10.130
6.	Kelurahan Padang Terubuk	4.039	3.982	8.021
	Jumlah	18.170	18.429	36.599

Sumber: BPS, 2020

Penduduk Kecamatan Senapelan terdiri dari berbagai suku seperti Melayu, Minang, Jawa, Batak, Bugis, turunan Cina dan turunan Asing lainnya. Suku Melayu, Minang, Jawa, dan batak merupakan penduduk dengan jumlah terbesar dengan lokasi permukiman yang sudah membaaur sebagai masyarakat.

4.2.5 Pendidikan Kecamatan Senapelan

Untuk melihat gambaran secara umum perkembangan pendidikan di Kecamatan Senapelan dalam publikasi ini disajikan data pendidikan meliputi data TK, SD, SMP/MTs, SMA/Ma, SMK, dan Perguruan Tinggi. Adapun jumlah sarana pendidikan yang ada di Kecamatan Senapelan adalah 40 unit dengan jenis sebagai berikut.

Tabel 4.4
Jumlah Sarana Pendidikan Kecamatan Senapelan

No.	Sarana Pendidikan	Jumlah
1.	Taman Kanak-Kanank (TK)	11
2.	Sekolah Dasar (SD)	17
3.	SMP/MTs	6
4.	SMA/MA	4
5.	SMK	2
6.	Perguruan Tinggi	0
	Jumlah	40

Sumber: BPS, 2020

4.2.6 Kesehatan Kecamatan Senapelan

Pembangunan bidang kesehatan bertujuan agar semua lapisan masyarakat dapat memperoleh pelayanan kesehatan secara mudah, murah dan merata. Dengan

tujuan tersebut diharapkan akan tercapai derajat kesehatan masyarakat yang baik. Adapun jumlah sarana kesehatan yang ada di Kecamatan Senapelan adalah 60 unit. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 4.5.

Tabel 4.5
Jumlah Sarana Kesehatan Kecamatan Senapelan

No.	Sarana Kesehatan	Jumlah
1.	Puskesmas Induk	1
2.	Puskesmas Pembantu	2
3.	Posyandu	37
4.	Balai Kesehatan	9
5.	Rumah Bersalin	0
6.	Rumah Sakit	2
7.	Poliklinik	4
8.	Apotek	5
	Jumlah	60

Sumber: BPS, 2020

4.2.7 Peribadatan Kecamatan Senapelan

Adapun jumlah sarana ibadah yang ada di Kecamatan Senapelan adalah 60 unit dengan jenis sebagai berikut:

Tabel 4.6
Jumlah Sarana Ibadah Kecamatan Senapelan

No.	Sarana Ibadah	Jumlah
1.	Mesjid	30
2.	Musholla	19
3.	Gereja	11
4.	Vihara	0
	Jumlah	60

Sumber: BPS, 2020

4.3 Gambaran Umum Kelurahan Kampung Bandar

4.3.1 Sejarah Kelurahan Kampung Bandar

Kelurahan Kampung Bandar, yang sebelumnya bernama kampung Bukit, adalah sebuah kawasan kota lama dan “titik nol” dalam lintasan sejarah lahirnya Pekanbaru. Sosok tua Kelurahan Kampung Bandar telah menjadikannya sebagai teras penghubung khazanah dalam pencitraan kawasan yang memikat dan melahirkan akulturasi budaya yang heterogen di dalam komunitas masyarakat Kampung Bandar yang lazim disebut *Puak* Senapelan.

Sebagai salah satu kampung atau permukiman awal yang menjadi inti dari pertumbuhan Kota Pekanbaru, Kampung Bandar, yang dikala itu dikenal dengan Bandar Senapelan merupakan laman kesejarahan sebuah imperium tamadun Melayu di abad 16 silam. Bermula dari jejak sejarahnya dimasa lalu sebagai pusat pemerintahan maupun perdagangan di abad ke 16, jauh sebelum *Pekan* yang *Baharu* ini terlahir, kawasan ini sudah dihuni oleh sekumpulan masyarakat yang dipimpin oleh seorang kepala suku yang disebut Batin Senapelan dan membuat pemukiman disekitar Sungai Senapelan. Pemukiman tersebut dikenal dengan sebutan Payung Sekaki.

4.3.2 Letak Geografi Kelurahan Kampung Bandar

Kelurahan Kampung Bandar merupakan salah satu kelurahan di wilayah Kecamatan Senapelan, terdiri atas 8 RW dan 29 RT. Luas wilayah Kelurahan Kampung Bandar adalah 1,19 km². Berikut inilah batas-batas Kelurahan Kampung Bandar sebagai berikut.

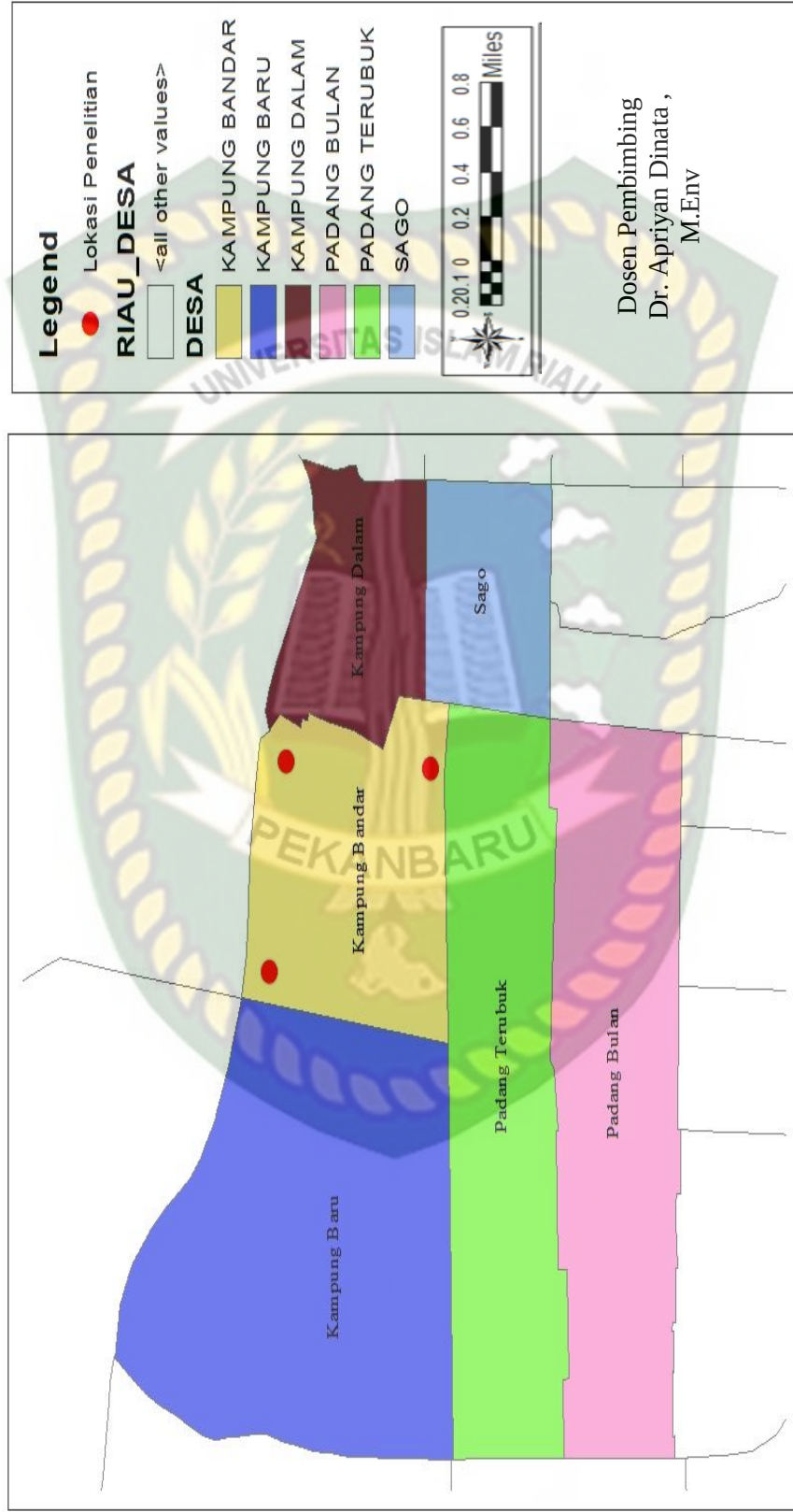
- a. Sebelah Utara : Sungai Siak

- b. Sebelah Selatan : Kelurahan Padang Terubuk
- c. Sebelah Timur : Kelurahan Kampung Baru
- d. Sebelah Barat : Kelurahan Kampung Dalam dan Sago

Untuk melihat Peta Administrasi Kelurahan Kampung Bandar, bisa dilihat pada gambar 4.2.



GAMBAR 4.3 PETA ADMINISTRASI KELURAHAN KAMPUNG BANDAR



Sumber: Modifikasi Penulis, 2020

4.3.3 Penggunaan Lahan Kelurahan Kampung Bandar

Penggunaan Lahan Kelurahan Kampung Bandar didominasi oleh kawasan permukiman. Kawasan permukiman di Kelurahan Kampung Bandar adalah sebesar 0,322 Km². Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7
Penggunaan Lahan Kelurahan Kampung Bandar

No.	Penggunaan	Luas (Km ²)
1.	Permukiman	0,322
2.	Tanah Kosong	0,022
	Jumlah	0,344 Km²

Sumber: BPS, 2020

4.4 Kebijakan Terkait Pengembangan di Kota Pekanbaru

4.4.1 Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Pekanbaru Tahun 2005-2025

Berikut adalah kebijakan terkait pelestarian kawasan dan bangunan bersejarah didalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah (RPJPD) Kota Pekanbaru 2005-2025.

Arah Kebijakan Pembangunan Kota Pekanbaru :

Mewujudkan lingkungan masyarakat yang berbudaya Melayu Sebagai Pusat Kebudayaan Melayu, maka Kota Pekanbaru harus melakukan upaya untuk mewujudkan *RPJPD Kota Pekanbaru Tahun 2005 – 2025* masyarakat yang berbudaya Melayu. Upaya untuk itu diarahkan melalui.

- a. Memasyarakatkan budaya Melayu di tengah-tengah warga kota melalui pendidikan di sekolah/ madrasah; antara lain memasukkan pelajaran

muatan lokal arab melayu untuk tingkat sekolah dasar, publikasi melalui penerbitan buku, media cetak, dan elektronik; penyelenggaraan acara budaya; dan aplikasi dalam arsitektur gedung dan taman kota. Penerapan budaya Melayu di tengah masyarakat harus memperhatikan adat yang bersendikan syarak, syarak bersendikan Kitabullah dimana Islam menjadi acuannya.

- b. Memasyarakatkan nilai-nilai mulia yang terdapat dalam tunjuk ajar Melayu seperti jujur, amanah, sopan santun, kerja keras, cerdas, dan sifat mulia lainnya ke dalam setiap lapisan kehidupan, baik di masyarakat, pemerintahan, maupun dalam perdagangan dan aktivitas lainnya, sehingga budaya Melayu tidak hanya terwujud dalam simbol, tapi juga menjadi ruh dan motivasi dalam menjalankan pembangunan.
- c. Menghidupkan semua sisi kebudayaan dalam budaya Melayu termasuk dalam hal etika (perilaku, nilai, dan norma), estetika (kesenian, tarian, pola gambar dan ukiran), ilmu pengetahuan (teknologi, arsitektur), sastra (bahasa, buku, puisi, sajak) dan aspek budaya lainnya.
- d. Menyediakan anggaran yang proporsional untuk pembinaan, pengembangan, sarana dan prasarana dalam rangka mewujudkan masyarakat yang berbudaya Melayu.
- e. Merevitalisasi obyek budaya, peninggalan bersejarah, karya seni dan produk budaya Melayu lainnya, sehingga bisa menjadi motivasi dan spirit dalam pembangunan.

- f. Melestarikan benda-benda cagar budaya sebagai salah satu peninggalan sejarah masa lalu.

4.4.2 Draff Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Pekanbaru Tahun 2013-2033

Draff Rencana Tata Ruang Dan Wilayah (RTRW) Kota Pekanbaru 2013-2033 bisa di lihat pada Tabel 4.8.



Tabel 4.8
Draff Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Pekanbaru 2013-2033 Terkait Kawasan Bangunan Bersejarah

Kebijakan dan Strategi Pola Ruang	Rencana Pola Ruang	Penetapan Kawasan Strategis Kota Lama Senapelan	Rencana Pengembangan Kawasan Strategis Kota Lama Senapelan	Arahan Pengendalian Pemanfaatan Ruang Kawasan Cagar Budaya
a. Mempertahankan dan menjaga kawasan yang lindung; b. Meningkatkan Ruang Terbuka Hijau (RTH) minimal 30% dari luas kota c. Melestarikan dan melindungi kawasan dan bangunan cagar budaya.	a. Kawasan Lindung Kawasan lindung didefinisikan sebagai kawasan yang ditetapkan dengan fungsi utama melindungi kelestarian lingkungan hidup yang mencakup sumberdaya alam, sumberdaya buatan, nilai sejarah dan budaya, guna untuk kepentingan pembangunan yang berkelanjutan. b. Kawasan Suaka Alam dan Cagar Budaya Kawasan Suaka Alam dan Cagar Budaya meliputi Taman Hutan Raya (Tahura) di Rumbai kurang lebih 623 ha dan kawasan cagar budaya, yang meliputi Kawasan	Meliputi Kawasan dengan batasan wilayah Jl. Jenderal Sudirman, Jl. Ir H. Juanda, Jl. Riau, Jl. Panglima Undan, Sungai Siak. Sub Tema Kawasan kota lama lini meliputi: a. Kampung Bandar dengan tema perlindungan sejarah dan wisata religi. Kampung Bandar dengan Mesjid Raya Pekanbaru sebagai titik utama (<i>central point</i>) juga merupakan kawasan cagar budaya karena merupakan bagian dalam perjalanan awal terbentuknya Kota Pekanbaru. b. Kampung Dalam dengan tema wisata belanja dan budaya. Bersebelahan dengan sub kawasan Kampung Bandar, Kampung Dalam merupakan sub kawasan yang memiliki hubungan sejarah dengan Mesjid Raya Pekanbaru. Keberadaan Pasar Wisata	a. Melakukan panataan sepanjang tepian Sungai Siak dengan menjadikan Sungai Siak sebagai wajah depan b. Melakukan pengendalian pemanfaatan ruang dari pengaruh kegiatan kegiatan yang dapat mengganggu berfungsinya badan air sebagai komponen ekologis c. Menyusun perencanaan tata ruang RTRW Kawasan Strategis dan RTBL sebagian Kawasan dan menindaklanjuti dengan pengembangan secara bertahap sesuai dengan sub tema kawasan.	a. Definisi Kawasan Cagar Budaya meliputi lokasi bangunan/ kawasan hasil budaya manusia yang bernilai tinggi minimal 50 tahun. b. Tujuan Memberi perlindungan pada fungsi, intensitas, tata massa dan langgam kawasan dan bangunan yang perlu dilestarikan c. Kualitas Ruang yang diharapkan Kualitas ruang yang mampu memberikan perlindungan yang efektif terhadap keberlangsungan fungsi dan warisan budaya kota. d. Ketentuan Umum 1. Pemanfaatan Ruang a) kegiatan yang diperbolehkan meliputi kegiatan pemanfaatan cagar budaya sesuai dengan fungsi asli atau fungsi baru yang sesuai dengan karakteristik cagar budaya tersebut; b) kegiatan yang diperbolehkan dengan syarat meliputi

	Kota Lama di Kecamatan Senapelan dengan luas kawasan kurang lebih 14 Ha.	Pasar Bawah menjadi titik utama kawasan mengusung sejarah sebagai salah satu pasar barang-barang impor dengan harga “miring”. Saat ini pasar tersebut telah mengalami transformasi bentuk menjadi lebih modern dan menyediakan barang-barang dari dalam dan luar negeri (negeri jiran).		kegiatan restorasi dan rehabilitasi sesuai aslinya, dan kegiatan penambahan/pembuatan ruangan pada bangunan untuk mengakomodasi fungsi baru; dan c) kegiatan yang tidak diperbolehkan meliputi kegiatan mengubah fisik benda cagar budaya baik perubahan bentuk, bahan, tata letak, sistem pengerjaan dan warna yang telah ada, dan menambah bangunan baru yang dapat mengubah bentuk dan tata letak benda cagar budaya yang telah ada 2. Intensitas a) KDB maksimal 70 % (tujuh puluh persen); b) KLB maksimal 3,2 (tiga koma dua); c) KDH minimal 20% (dua puluh persen)
--	---	--	--	---

Sumber: Draft Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Pekanbaru 2013-2033 Terkait Kawasan Bangunan Bersejarah

4.4.3 Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Pekanbaru Tahun 2017-2022

Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Pekanbaru 2017-2022 bisa dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4.9
Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Pekanbaru Tahun 2017-2022

Tahapan dan Prioritas Pembangunan Jangka Panjang Daerah Tahap Lima Tahun Ke 3	
Misi	Sasaran Pokok
Menumbuh kembangkan dan melestarikan nilai luhur budaya melayu serta keimanan dan ketakwaan	1. Pengembangan kurikulum muatan local budaya melayu, publikasi budaya melayu melalui media cetak dan eleltronik, penyelenggaraan acara budaya melayu, dan aplikasi arsitektur melayu dan pembangunan gedung pemerintah dan taman kota 2. Pelestarian benda-benda cagar budaya bersejarah, karya seni dan produk budaya melayu 3. Penyelenggaraan kegiatan keagamaan melibatkan lembaga keagamaan dilingkungan masyarakat 4. Pemberdayaan lembaga-lembaga agama dalam mewujudkan kerukunan antar umat beragama

Sumber: Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Pekanbaru 2017-2022

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Analisis Karakteristik Objek Wisata Sejarah dan Budaya di Kota Pekanbaru

Karakteristik objek wisata sejarah dan budaya ini dilihat dari kondisi lapangan dan keadaan dari objek wisata sejarah dan budaya yang ada di Kelurahan Kampung Bandar. Setelah itu dibandingkan dengan teori-teori terkait karakteristik objek wisata sejarah dan budaya yang digunakan dalam penelitian ini. Sehingga menghasilkan karakteristik objek wisata sejarah dan budaya pada setiap objek wisata berdasarkan teori yang digunakan.

Berdasarkan informasi yang penulis peroleh dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Pekanbaru terkait lokasi bersejarah atau wisata sejarah dan budaya di Pekanbaru, bahwa terdapat 26 tempat wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru. Tempat kawasan sejarah tersebut dapat dikategorikan dalam beberapa kategori yakni wisata budaya, wisata pendidikan, wisata sejarah, wisata alam dan rekreasi, wisata belanja dan kuliner, wisata lainnya seperti olahraga, kerajinan dan pelabuhan.

Mengingat banyaknya lokasi wisata sejarah yang dapat dikembangkan, maka penulis hanya membatasi tiga objek wisata sejarah dan budaya di Pekanbaru sebagai berikut:

- 1) Taman Tuan Kadi

Di area Taman Tuan Kadi terdapat halte kuno dan Rumah Melayu. Dimana rumah tersebut sudah ada sejak Tahun 1985, didalamnya terdapat sejumlah foto sejarah sungai Siak, tempat penyajian kuliner khas Melayu (*dulang*), mainan kuno berupa gasing, dan lain sebagainya.

2) Istana Hinggap

Bangunan istana hingga memiliki corak bangunan khas Eropa dan Turki. Bangunan tersebut masih dipertahankan keasliannya, kecuali lantai bangunan yang sudah direnovasi. Istana hinggap dahulunya didiami oleh mufti Kesultanan Siak, dan juga menjadi tempat menginap Sultan Syarif Kasim II jika berkunjung ke Kota Pekanbaru.

3) Rumah Tinggi

Rumah tinggi merupakan tempat produksi kain tenun Melayu Pekanbaru, di dalam rumah tinggi dapat dilihat proses pembuatan kain tenun secara manual dengan hiasan benang sutra berwarna emas dan motifnya khas Melayu Pekanbaru.

Melalui ketiga objek wisata tersebut, terdapat unsur sejarah dan budaya yang dimiliki Kota Pekanbaru. Setelah dilakukan penelitian terhadap objek wisata sejarah budaya yang ada di Kelurahan Kampung Bandar, maka berikut adalah hasil dari penelitian pada setiap bangunan tersebut.

1) Rumah Tuan Kadi

Bangunan Rumah Pelataran Singgah Sultan Syarif Qasim II Raja Siak ke XII atau yang lebih dikenal dengan Rumah Tuan Kadi ini mempunyai usia 126 tahun, dimana bangunan ini berdiri pada Tahun 1895. Fungsi bangunan ini

awalnya ditujukan sebagai tempat tinggal mertua dari H. Zakaria dan tempat bersandarnya kapal Sultan Kerajaan Siak ke Pekanbaru. Hingga saat ini bangunan ini sudah diambil alih oleh pemerintah dan berstatus milik pemerintah. Dahulu rumah ini milik mertua dari H. Zakaria atau Tuan Kadhi dan sempat dibeli oleh seorang pengusaha besi tua yaitu Iskandar bin Ahmad (Atan Gope) pada Tahun 1994 sebelum diambil alih oleh pemerintah.

Sejarah dari bangunan Rumah Pelataran Singgah Sultan Syarif Qasim II Raja Siak ke XII atau yang lebih dikenal dengan Rumah Tuan Kadi ini adalah berdasarkan keterangan dari bapak H.Syahril Rais, SH selaku sejarahwan yang mengetahui tentang bangunan ini dan sebagai suami dari cucu H. Zakaria atau Tuan Kadi mengatakan bahwa bangunan ini adalah milik dari mertua Tuan Kadi tersebut. Banyak cerita sejarah yang tidak tepat terkait bangunan ini sehingga bangunan ini dikenal sebagai rumah Tuan Kadi.

Bangunan ini merupakan bangunan yang berada ditepian sungai siak dimana dahulunya sebagai tempat naiknya Sultan Kerajaan Siak dari kapal menuju daratan sebelum melanjutkan perjalanannya ke Tapung (Pantai Cermin). Rumah ini dijadikan tempat singgah Sultan Siak sebelum berdirinya Istana Hinggap (Rumah Inap Sultan Syarif Qasim Raja II Siak Ke XII) milik Tuan Kadi. Rumah ini dijadikan tempat istirahat oleh Sultan Kerajaan Siak, namun setelah berdirinya Istana Hinggap (Rumah Inap Sultan Syarif Qasim Raja Siak Ke XII) milik Tuan Kadi pada tahun 1929, rumah ini hanya dijadikan tempat merapatnya kapan dan tempat naiknya Sultan Kerajaan Siak dan kemudian melanjutkan perjalanan menuju Istana Hinggap (Rumah Inap Sultan Syarif Qasim Raja Siak Ke XII) milik

Tuan Kadi. Rumah ini dijadikan tempat naiknya Sultan Kerajaan Siak dari kapal menuju daratan karena rumah ini dahulunya mempunyai pelantaran pada bagian belakang rumah tempat naiknya orang dari kapal menuju daratan dimana pelantaran tersebut mengikuti pasang-surutnya air Sungai Siak. Maka dari itu bangunan ini lebih tepatnya disebut sebagai Rumah Pelantaran Singgah Sultan Syarif Qasim Raja Siak Ke XII, hal tersebut dijelaskan oleh bapak H.Syahril Rais, SH selaku sejarahwan dan sebagai menantu dari Tuan Kadi.

Karakteristik dari bangunan rumah Rumah Pelantaran Singgah Sultan Syarif Qasim Raja Siak Ke XII ini menggambarkan gaya bangunan **Rumah Tradisional Melayu**. Hal ini dapat dilihat dari penutup atap yang digunakan adalah seng. Kemudian bangunan ini berbentuk rumah panggung yang dominannya menggunakan bahan kayu. Pondasi dari rumah ini menggunakan kolom yang terbuat dari bata atau beton untuk menahan beban yang ada pada bangunan ini. Selain itu, penggunaan kayu juga digunakan pada bagian jendela dan pada bagian pintu. Ukuran jendela pada bangunan ini dominan lebar dan ukuran dari jendela ini melebihi dari setengah ukuran pintu pada bangunan ini.

Pada bagian dalam bangunan ini dibatasi dengan pembatas antara ruang satu dengan ruang lainnya atau dapat disebut dengan kamar satu dengan kamar lainnya di dipisahkan oleh dinding kayu. Bangunan ini juga mempunyai tangga masuk yang menghubungkan pintu masuk dari luar, tangga ini terdapat ukiran-ukiran melayu yang menjadi ciri khas bangunan ini dan ukiran tersebut tidak berbentuk hewan.

Saat ini bangunan ini masih berdiri kokoh walaupun berdasarkan narasumber mengatakan bahwa bangunan ini sudah memiliki beberapa bagian yang hilang dari kondisi aslinya. Bagian yang hilang pada bangunan ini antara lain yaitu pelataran belakang yang menjadi tempat naiknya Sultan Kerajaan Siak. Perubahan dari bangunan ini tidak merubah ciri khas dan karakter secara keseluruhan dari bangunan ini, karena bangunan ini masih dalam kondisi asli dan belum pernah dilakukan renovasi yang merubah bentuk, sejarah, dan karakter dari bangunan ini.

Tepat di halaman Rumah Tuan Kadi terdapat atraksi yang baru diresmikan, yaitu Kapal restoran terapung yang bernama *Quantung Cruise*. Pemilik *Quantung Cruise* adalah Ketua Asosiasi Pengusaha Wisata Air yang bernama Aherson. Kapal *Quantung Cruise* memiliki tiga pilihan yang dapat dinikmati oleh pengunjung, yaitu dek bawah, dek atas, dan VIP yang berada tepat di depan kemudi kapal dek bawah. Untuk VIP, wisatawan akan dimanjakan dengan pemandangan sungai yang bisa dilihat dari berbagai sisi yaitu restoran berupa kapal, toilet, mushalla dan spot foto.

Selain itu, bagi wisatawan penikmat senja bisa memilih paket yang disediakan pada pukul 17.00 WIB. Awak kapal akan membawa penumpang menyusuri Sungai Siak selama 1,5 jam. Sambil berlayar pengunjung wisatawan akan diberikan penjelasan terkait sejarah daerah Senapelan. Pengunjung juga akan dimanjakan dengan alunan lagu akustik yang dihadirkan oleh *Quantung Cruise* dan mengangkat sejarah Senapelan.

Untuk rute sendiri , terdapat dua rute, yaitu berangkat dari Dermaga Rumah Singgah Taun Kadi kemudian menuju ke jembatan *Leigthon 2*. Kemudian Rute

kedua adalah dari Dermaga Rumah Singga Tuan Kadi ke kelenteng Dewi Samudra. Sementara untuk harga tiket, pengunjung dapat memilih harga sesuai dengan keinginan. Untuk dek bawah /orang seharga Rp. 145.000 rupiah, dek atas Rp. 175.000 rupiah, dan VIP Rp. 195.000 rupiah.

Harga tersebut sudah termasuk menu makanan berupa asam pedas ikan patin, ayam, daging, udang sungai, kalio jengkol, buah segar, sambalado tanak, dan sambal terasi. Selain itu, pengunjung juga dapat memilih paket wisata seharga Rp. 65.000 rupiah /orang dengan harga tersebut, pengunjung dapat menikmati berbagai fasilitas kapal, serta *coffe break*. Untuk melihat bagaimana Karakteristik dari bangunan rumah Tuan Kadi yang bangunannya berbentuk bangunan Rumah Tradisional Melayu, bisa dilihat pada gambar 5.1



a. Tampak depan bangunan



b. Jenjang masuk rumah Tuan Kadi



c. Kolong bangunan/ rumah panggung



d. Jendela

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Gambar 5.1

Rumah Tuan Kadi

2. Istana Hinggap

Bangunan Istana Hinggap ini mempunyai usia 92 tahun, dimana bangunan ini berdiri pada Tahun 1929. Fungsi bangunan ini awalnya ditujukan sebagai tempat tinggal H. Zakaria dimana pada zaman Kerajaan Siak dikenal sebagai Mufti Besar di Kesultanan Siak Sri Indrapura yang bergelar Datuk Kadhi H. Zakaria. Hingga saat ini bangunan ini masih berstatus kepemilikan bangunan pribadi. Dahulunya rumah ini atas nama H. Zakaria namun sekarang sudah berganti alih dengan H. Syahril Rais, SH yaitu suami dari cucu H. Zakaria tersebut.

Sejarah dari bangunan ini adalah dahulunya digunakan sebagai rumah tinggal H. Zakaria (Tuan Kadi) dan sebagai rumah inap Sultan Syarif Qasim ke XII apabila singgah di Pekanbaru sebelum melanjutkan perjalanan menuju Tapung (Pantai Cermin). Tuan Kadhi meninggal pada Tahun 1937 di Siak dan dikebumikan di Komplek Kuburan Istana Siak.

Rumah ini pernah dijadikan tempat berkumpulnya dan tempat mengadakan rapat-rapat penting para pejuang yang ingin negeri ini lepas dari tangan penjajahan Belanda, dimana para pejuang itu dipimpin oleh M. Amin (Ketua Serikat Dagang Islam) yang disebut sebagai pasukan Jihad Fisabilillah (Tahun 1934 - 1939).

Kemudian pada Tahun akhir 1939 rumah ini dilarang Belanda untuk tempat berkumpul orang-orang Serikat Dagang Islam dan beberapa pengurusnya ditahan. Keluarga Tuan Kadhi pun disuruh pindah oleh Belanda dan menetap di Rumah mertua Tuan Qadhi yang ada di tepi Sungai Siak. Setelah Rumah tersebut kosong,

rumah tersebut dikuasai oleh Belanda dan dijadikan markas Belanda. Sejak itu Sultan tidak pernah lagi menginap di rumah tersebut, dan apabila Sultan pergi ke Tapung, Sultan hanya singgah di rumah mertua Tuan Kadhi yang berada di tepi Sungai Siak. Selain dijadikan markas Belanda, rumah ini juga dijadikan rumah sakit Belanda hingga Tahun 1942.

Pada Tahun 1942 Jepang masuk dan di rumah ini serta sekitarnya terjadi kontak senjata antara Belanda dan Jepang. Semua tentara yang ada di rumah ini menjadi tawanan Jepang, dan akhirnya rumah ini juga dijadikan rumah tahanan oleh Jepang sampai awal Tahun 1945.

Pada Tahun 1945 Indonesia merdeka dan di rumah ini sempat dikibarkan Bendera Merah Putih pertama di halaman rumah ini yaitu pada tangga 17 Agustus 1945 pukul 13.00 WIB dan paginya pada tanggal 18 Agustus 1945 Bendera Merah Putih tersebut dipindahkan di sekitar Taman Puskesmas (Jalan Ahmad Yani sekarang) yang dilakukan oleh tentara PETA yang dilatih oleh Jepang di bawah pimpinan Abdullah salah seorang putra Pangkalan kelahiran Pekanbaru dengan Panggilan Dulah Anco. Sehingga pada akhir Tahun 1945 rumah ini kembali ditempati oleh Yahya Zakaria yaitu anak tunggal dari Tuan Kadhi Zakaria.

Karakteristik dari bangunan rumah Istana Hinggap ini adalah menggambarkan perpaduan gaya bangunan **Kolonial Arsitektur Transisi**. Gaya bangunan Kolonial Arsitektur Transisi ini dapat dilihat dari bangunan ini yang menggunakan atap dengan jenis perisai yang mengikuti bentuk bangunan. Selain

itu, penggunaan bahan bangunan utama pada bangunan ini adalah batu atau beton serta kayu.

Dapat dilihat dari sisi luar dan dalam bangunan semuanya menggunakan bata atau beton yang dilapisi dengan plasteran. Kemudian penggunaan bahan kayu digunakan pada bagian kuda-kuda serta diikuti dengan bagian jendela dan bagian pintu. Jendela pada bangunan ini masih menggambarkan bangunan pada masa kolonial Belanda, dapat dilihat dari bentuk jendela yang terbagi dari 2 sisi, yaitu jendela dengan bukaan kedalam dan jendela dengan bukaan keluar yang dilapisi dengan terali besi diantara dan belum menggunakan bahan kaca pada jendelanya.

Selain itu bangunan ini juga sudah menggunakan dinding pemikul yang digunakan sebagai penahan beban bangunan tersebut. Bangunan ini dibangun oleh arsitek belanda dan bangunan ini terdiri dari Istana Hinggap dan Balai Prajurit. Hingga saat ini bangunan masih asli dan masih kokoh. Walaupun terdapat beberapa bagian yang telah dirubah diantaranya yaitu bentuk dari Balai Prajurit yang dulu bermodel klasik namun sekarang sudah berbentuk biasa.

Kemudian Balai Prajurit dahulunya tidak memiliki kamar atau ruangan tanpa pembatas, namun saat ini Balai Prajurit tersebut sudah memiliki pembatas atau dapat disebut sudah menjadi 8 kamar. Perubahan dari bangunan tersebut tidak merubah karakter secara keseluruhan bangunan Istana Hinggap ini.

Untuk melihat bagaimana Karakteristik dari bangunan rumah Istana Hinggap yang bangunannya berbentuk bangunan Rumah Kolonial Arsitektur Transisi, bisa dilihat pada gambar 5.2.



a. Tampak depan bangunan



b. Atap bangunan



c. Jendela bangunan



d. Balai prajurit

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Gambar 5.2

Istana Hinggap

3. Rumah Tinggi

Bangunan Rumah Alm. Ramnah Yahya atau yang sekarang lebih dikenal dengan Rumah Tenun ini mempunyai usia 134 tahun. Bangunan ini berdiri pada Tahun 1887. Fungsi bangunan ini awalnya ditujukan sebagai tempat tinggal dari H. Yahya yaitu seorang *tauke* (Saudagar) getah karet yang ternama dengan istrinya yang bernama Zainab bersama lima anaknya yaitu H. Abdul Hamid (Tokoh perjuangan perintis kemerdekaan Indonesia), Hj. Ramzah Yahya, Kamsah Yahya, Hj. Ramnah Yahya dan Nurisah Yahya. Hingga saat ini bangunan ini masih berstatus kepemilikan pribadi dari keturunan Hj. Ramnah Yahya tersebut.

Sejarah dari bangunan Rumah Alm. Hj. Ramnah Yahya ini adalah pada masa Pra Kemerdekaan rumah ini pernah dijadikan basis Pejuang Fisabilillah sekaligus menjadi gudang logistik dan dapur umum. Pasca kemerdekaan Republik Indonesia pada Tahun 1958 rumah ini kemudian difungsikan sebagai salah satu markas sekaligus tempat tinggal Tentara Nasional Indonesia Pusat di era penumpasan pemberontakan PRRI di Sumatera bagian tengah khususnya Provinsi Riau. Selain itu, rumah ini juga pernah ditempati oleh KH. Muhammad Sech seorang Imam Besar Masjid Raya Nur Alam/Masjid Raya Pekanbaru yang menjabat juga sebagai Kadi yang diangkat oleh Sultan Siak yaitu Sultan Syarif Qasim II, beliau merupakan salah satu menantu dari H. Yahya.

Rumah ini ditempati oleh anak dari H. Yahya yaitu Hj. Ramnah Yahya yang bersuamikan H. Ibrahim beserta keempat anaknya. Selama ditempati oleh keluarga Hj. Ramnah Yahya rumah ini digunakan untuk aktifitas mengajar anak-anak mengaji, bertenun dan *menokat*. Beliau juga berlaku sebagai Mak Andam

helat perkawinan adat. Namun sekarang rumah ini digunakan dan dimanfaatkan untuk menenun oleh ibu-ibu maupun remaja putri di Kampung Bandar.

Karakteristik dari bangunan Rumah Alm. Hj. Ramnah Yahya ini adalah menggambarkan gaya bangunan **Rumah Tradisional Melayu**. Hal ini dapat dilihat dari bentuk rumah ini adalah rumah kolong atau rumah panggung dan betiang tinggi. Selain itu secara keseluruhan rumah ini masih menggunakan bahan kayu, baik dinding, jendela, pintu dan kuda-kuda. Kemudian rumah ini menggunakan banyak jendela dari setiap sisi dindingnya. Pada bagian dalam, terdapat pemisah ruang satu dengan ruang lainnya seperti dinding Kamar.

Rumah ini juga terdiri dari 2 lantai, yaitu ditujukan sebagai pemisah antara laki-laki dan perempuan apabila rumah tersebut dikunjungi oleh tamu atau pada saat acara-acara tertentu. Selain itu, atap rumah ini seperti berbentuk limas dan menggunakan seng sebagai bahan penutup atap tersebut. Hingga saat ini bangunan ini masih berdiri kokoh dan masih asli. Walaupun terdapat beberapa perubahan diantaranya yaitu tiang pondasi rumah ini dahulunya adalah kayu, namun karena sering terjadi banjir maka dari itu tiang tersebut diganti dengan beton.

Selain itu, beberapa bagian rumah yang telah hilang dari kondisi aslinya yaitu dapur pada bagian belakang. Perubahan-perubahan tersebut secara keseluruhan tidak merubah karakter, bentuk dan sejarah dari bangunan tersebut.

Untuk melihat bagaimana Karakteristik dari bangunan Rumah Tinggi / Ruamh Tenun yang bangunannya berbentuk bangunan Rumah Tradisional Melayu Transisi, bisa dilihat pada Gambar 5.3.



a. Tampak depan bangunan

b. jendela bangunan

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Gambar 5.3

Rumah Tinggi atau Rumah Tenun Kampung Bandar

5.2 Strategi Pengembangan Objek Wisata Sejarah dan Budaya di Kota

Pekanbaru

Objek Wisata Sejarah dan Budaya yang ada di Kota Pekanbaru memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan menjadi objek wisata yang lebih menarik untuk dikunjungi. Potensi yang dimiliki objek wisata sejarah dan budaya harus dikembangkan secara efektif dan optimal dengan memperhatikan segala aspek yaitu, Atraksi, Aksesibilitas dan Fasilitas. Pengembangan objek wisata sejarah dan budaya yang ada di Kota Pekanbaru tentunya dapat mendorong perekonomian masyarakat sekitar dan juga objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru dapat bersaing dengan objek wisata yang lainnya, baik yang ada di Kota Pekanbaru maupun objek wisata yang ada di Provinsi Riau.

Bedasarkan hasil observasi lapangan, Wawancara, Telaah Pustaka, dan Dokumentasi diperoleh faktor internal dan eksternal yang terdapat di objek wisata sejarah dan budaya yang ada di Kota Pekanbaru. Faktor internal dan eksternal adalah penyusunan terhadap semua faktor yang dimiliki objek wisata sejarah dan budaya dengan membagi dua bagian yaitu faktor internal dan eksternal. Hasil penelitian lapangan menurut Tangible dan Intangible yang penulis peroleh dari objek wisata Tuan Kadi bisa dilihat pada Tabel 5.1 dan Tabel 5.2.

Tabel 5.1 Tangible Objek Wisata Tuan Kadi

No	Tangible	Rumah Tuan Kadi
1	Atraksi	1. Melihat dan Masuk rumah Tuan Kadi 2. Melihat salah seorang bercerita tentang sejarah rumah Tuan Kadi 3. Melihat Foto-foto Pekanbaru Zaman dahulu 4. Melihat dulang dan Tabak (kesenian melayu) 5. Duduk di taman Tuan Kadi 6. Menyusuri Sungai Siak dengan Kapal <i>Quantung Cruich</i> 7. Menikmati makanan khas melayu di Kapal <i>Quantung Cruich</i> 8. Melihat penampilan Vokal bernuansa music melayu dan cerita sejarah Sungai Siak menggunakan Kapal <i>Quantung Cruich</i> 9. Berfoto
2	Aksesibilitas	1. Bandar Udara Internasional Sultan Syarif Kasim II (SSK II) 2. Pelabuhan sungai Duku 3. Terminal AKAP BRPS (Bandar Raya Payung Sekaki) 4. Mobil Pribadi 5. Sepeda Motor

		6. Ojek Online Bus Trans Metro Pekanbaru (TMP)
3	Fasilitas	1. Toilet 2. Taman duduk 3. Ruko Perbelanjaan 4. Kapal Quantung Cruich

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel 5.2 Intangible Objek Wisata Tuan Kadi

No	Nama Objek Wisata	Tahun Didirikan	Usia Bangunan	Fungsi Bangunan Masa Dahulu	Fungsi Bangunan Masa Kini	Status Kepemilikan	Foto Bangunan
1	Rumah Tuan Kadi	Tahun 1895	126 Tahun	Kediaman/Rumah Tinggal Mertua H. Zakaria, S.H. Rumah Singgah Sultan	Situs Cagar Budaya	Pemerintah	

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Untuk melihat Hasil Rekapitulasi Wawancara Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru bisa dilihat pada Tabel 5.3 Sampai dengan Tabel 5.6.

Tabel. 5.3 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Tuan Kadi

Tangible

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1.	Melly Susanti, SKM, Mkes	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru	09.30 WIB 20 Mei 2021	Bagaimana atraksi yang ada di objek wisata Tuan Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	Mendengar Cerita sejarah Rumah Tuan Kadi, Melihat foto-foto Kota Pekanbaru zaman dahulu, melihat dulang dan tabak, menyusuri sungai siak menggunakan kapal <i>quantung</i>

					<i>cruise</i> , Melihat penampilan vokal yang bernuansa musik melayu dan cerita sejarah di kapal <i>quantung</i> <i>cruise</i>
				Apa saja fasilitas yang ada di objek wisata Tuan Kadi ?	Toilet, Taman duduk wisatawan, lahan parkir
				Bagaimana peran pemerintah dalam	Melakukan pemeliharaan dan merawat objek wisata

				pengembangan objek wisata Tuan Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	agar nilai sejarah, budaya dan nilai keasriannya tetap terjaga
				Apakah program pemerintah dalam pengembangan objek wisata Tuan Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	BISA (BERSIH INDAH SEHAT AMAN)

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.4 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Tuan Kadi

Intangible

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1.	Melly Susanti, SKM, Mkes	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru	09.30 WIB 20 Mei 2021	Berapa Usia Bangunan objek wisata Tuan Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	Didirikan pada tahun 1895, berusia 126 tahun
				Di fungsikan sebagai apa Objek Wisata Tuan Kadi?	Situs cagar Budaya
				Siapa pemilik bangunan objek wisata Tuan Kadi?	Pemerintah

				Berbentuk apakah bangunan/ars itektur objek wisata Tuan Kadi?	Rumah Tradisional Melayu

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.5 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Tuan Kadi

Lingkungan Internal

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1.	Melly Susanti, SKM, Mkes	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru	09.30 WIB 20 Mei 2021	Apa saja yang menjadi faktor kekuatan di objek wisata Tuan Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	Dibawah Binaan dan Pengawasan Pemerintah

				Bagaimana cara pengelolaan kekuatan yang ada di objek wisata Tuan Kadi?	Melakukan pemeliharaan terhadap objek wisata dan memberikan pengarahan kepada Juru Bicara yang telah ditetapkan pada objek wisata tersebut
				Apa saja yang menjadi kelemahan dalam	Fasilitas yang belum terpenuhi pada objek

				pengembangan objek wisata Tuan Kadi?	wisata
				Bagaimana cara mengatasi kelemahan dalam pengembangan objek wisata Tuan Kadi?	Mengajukan kepada pemerintah pusat agar terpenuhinya fasilitas pada objek wisata

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.6 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Tuan Kadi

Lingkungan Eksternal

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Melly Susanti, SKM, Mkes	Dinas Kebudayaan dan	09.30 WIB 20 Mei	Apa saja yang menjadi peluang dalam	Bertambahnya wisatawan yang berkunjung dan

		Pariwisata Kota Pekanbaru	2021	pengembangan objek wisata Tuan Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	membeli hasil tenunan dapat menumbuhkan perekonomian
				Bagaimana cara pengelolaan peluang yang ada di objek wisata Tuan Kadi?	Mempromosikan objek wisata dan hasil tenunan
				Apa saja yang menjadi ancaman dalam pengembangan objek wisata Tuan Kadi?	Banyaknya Mall yang ada di Kota Pekanbaru, sehingga wisatawan lebih tertarik dan banyak yang

					mengunjungi tempat yang mengarah modern
				Bagaimana cara pengelolaan ancaman dalam pengembangan yang ada di objek wisata Tuan Kadi?	Mempromosikan tentang objek wisata sejarah dan budaya

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Hasil penelitian lapangan menurut Tangible dan Intangible yang penulis peroleh dari objek wisata Istana Hinggap bisa dilihat pada Tabel 5.7 dan Tabel 5.8.

Tabel 5.7 Tangible Objek Wisata Istana Hinggap

No	Tangible	Istana Hinggap
1	Atraksi	1. Melihat dan masuk Istana Hinggap 2. Melihat dan memegang dinding menangis 3. Melihat foto-foto sultan dan peninggalannya 4. Melihat salah seorang bercerita tentang sejarah Istana Hinggap 5. Berfoto
2	Aksesibilitas	1. Bandar Udara Internasional Sultan Syarif Kasim II (SSK II) 2. Pelabuhan sungai Duku 3. Terminal AKAP BRPS (Bandar Raya Payung Sekaki) 4. Mobil Pribadi 5. Sepeda Motor 6. Ojek Online - Bus Trans Metro Pekanbaru (TMP)
3	Fasilitas	1. Toilet 2. Lahan Parkir 3. Tempat duduk

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel 5.8 Intangible Objek Wisata Istana Hinggap

No	Nama Objek Wisata	Tahun	Usia	Fungsi	Fungsi	Status	Foto
		Didirikan	Bangunan	Bangunan Masa Dahulu	Bangunan Masa Kini		
1	Istana Hinggap	Tahun 1929	92 Tahun	Kediaman/ Rumah Tinggal Syahril Rais, S.H	Kediaman/R umah Tinggal Syahril Rais, S.H	Pribadi	

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Untuk melihat Hasil Rekapitulasi Wawancara Sejarahwan bisa dilihat pada Tabel 5.9 Sampai dengan Tabel 5.12.

Tabel. 5.9 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Istana Hinggap Tangible

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1.	Prof. Drs. H. Suwardi, MS	Sejarahwan	10.30 WIB 18 Mei 2021	Bagaimana atraksi yang ada di objek wisata Istana Hinggap Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	Melihat foto-foto dan barang peninggalan sultan
				Bagaimana aksesibilitas yang ada di objek wisata	Menggunakan Kendaraan Pribadi

				Istana Hinggap dan aksesibilitas seperti apa yang perlu dibenahi pada objek wisata tersebut?	
				Apa saja fasilitas yang ada di objek wisata Istana Hinggap ?	Toilet dan lahan Parkir
				Bagaimana peran pemerintah dalam pengembangan objek wisata	Tidak Mengetahui

				Istana Hinggap yang ada di Kota Pekanbaru?	
				Apakah program pemerintah dalam pengembangan objek wisata Istana Hinggap yang ada di Kota Pekanbaru?	Tidak Mengetahui

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.10 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Istana Hinggap

Intangible

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Prof. Drs. H. Suwardi, MS	Sejarahwan	10.30 WIB 18 Mei 2021	Berapa Usia Bangunan objek wisata Istana Hinggap yang ada di Kota Pekanbaru?	Didirikan pada tahun 1929, Berusia 92 Tahun
				Di fungsikan sebagai apa Objek Wisata Istana Hinggap ?	Kediaman/ rumah tinggal H. Syahril Rais, S.H
				Siapa pemilik bangunan objek wisata Istana Hinggap?	Pribadi, H. Syahril Rais, S.H

				Berbentuk apakah bangunan/arsitektur objek wisata Istana Hinggap ?	Eropa Turki
--	--	--	--	--	-------------

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.11 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Istana Hinggap Lingkungan Internal

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Prof. Drs. H. Suwardi, MS	Sejarahwan	10.30 WIB 18 Mei 2021	Apa saja yang menjadi faktor kekuatan di objek wisata Istana Hinggap yang ada di Kota Pekanbaru?	Tidak Mengetahui
				Bagaimana cara pengelolaan kekuatan yang ada	Tidak Mengetahui

				di objek wisata Istana Hinggap ?	
				Apa saja yang menjadi kelemahan dalam pengembangan objek wisata Istana Hinggap ?	Tidak Mengetahui
				Bagaimana cara mengatasi kelemahan dalam pengembangan objek wisata Istana Hinggap ?	Tidak Mengetahui

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.12 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Istana Hinggap

Lingkungan Eksternal

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Prof. Drs. H. Suwardi, MS	Sejarahwan	10.30 WIB 18 Mei 2021	Apa saja yang menjadi peluang dalam pengembangan objek wisata Tuan Kadi yang ada di Kota Pekanbaru?	Wisatawan bisa berkunjung ke Istana Hinggap
				Bagaimana cara pengelolaan peluang yang ada di objek wisata Tuan Kadi?	Tidak Mengetahui
				Apa saja yang menjadi ancaman dalam	Tidak Mengetahui

				pengembangan objek wisata Tuan Kadi?	
				Bagaimana cara pengelolaan ancaman dalam pengembangan yang ada di objek wisata Tuan Kadi?	Tidak Mengetahui

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Hasil penelitian lapangan menurut Tangible dan Intangible yang penulis peroleh dari objek wisata Rumah Tinggi bisa dilihat pada Tabel 5.13 dan Tabel 5.14.

Tabel 5.13 Tangible Objek Wisata Istana Rumah Tinggi

No	Tangible	Rumah Tinggi
1	Atraksi	1. Melihat dan masuk Rumah Tinggi/Rumah Tenun Kampung Bandar 2. Melihat salah seorang bercerita sejarah rumah yang sudah berusia ratusan tahun 3. Menenun 4. Melihat dan membeli hasil tenunan 5. Berfoto dengan hasil tenunan
2	Aksesibilitas	1. Bandar Udara Internasional Sultan Syarif Kasim II (SSK II) 2. Pelabuhan sungai Duku 3. Terminal AKAP BRPS (Bandar Raya Payung Sekaki) 4. Mobil Pribadi 5. Sepeda Motor 6. Ojek Online 7. Bus Trans Metro Pekanbaru (TMP)
3	Fasilitas	1. Toilet 2. Lahan Parkir 3. Tempat duduk

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel 5.14 Intangible Objek Wisata Rumah Tinggi

No	Nama Objek Wisata	Tahun Didirikan	Usia Bangunan	Fungsi Bangunan Masa Dahulu	Fungsi Bangunan Masa Kini	Status Kepemilikan	Foto Bangunan
1	Rumah Tinggi	Tahun 1887	134 Tahun	Kediaman/Rumah Tinggal	Rumah Tenun	Pribadi	

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Untuk melihat Hasil Rekapitulasi Wawancara Akademisi FKIP UNRI bisa dilihat pada Tabel 5.15 Sampai dengan Tabel 5.18.

Tabel. 5.15 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Rumah Tinggi Tangible

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Asyrul Fikri, M,Pd	Pendidikan Sejarah FKIP UNRI	13.30 WIB 26 Agustus 2021	Bagaimana atraksi yang ada di objek wisata Rumah Tinggi yang ada di Kota Pekanbaru?	Melihat foto-foto dan barang peninggalan sultan
				Bagaimana aksesibilitas yang ada di objek wisata Rumah Tinggi dan aksesibilitas seperti apa yang perlu dibenahi	Menggunakan Kendaraan Pribadi

				pada objek wisata tersebut?	
				Apa saja fasilitas yang ada di objek wisata Rumah Tinggi ?	Toilet dan lahan Parkir
				Bagaimana peran pemerintah dalam pengembangan objek wisata Rumah Tinggi yang ada di Kota Pekanbaru?	Memberi Bantuan UMKM dan Bansos
				Apakah program pemerintah dalam pengembangan objek wisata Rumah Tinggi	Mengadakan Program Haritage mengenalkan menjaga nilai

				yang ada di Kota Pekanbaru?	budaya
--	--	--	--	--------------------------------	--------

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.16 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Rumah Tinggi Intangible

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Asyrul Fikri, M,Pd	Pendidikan Sejarah FKIP UNRI	13.30 WIB 26 Agustus 2021	Berapa Usia Bangunan objek wisata Rumah Tinggi yang ada di Kota Pekanbaru?	Didirikan pada tahun 1929, Berusia 92 Tahun
				Di fungsikan sebagai apa Objek Wisata Rumah Tinggi ?	Kediaman/ rumah tinggal H. Syahril Rais, S.H

				Siapa pemilik bangunan objek wisata Rumah Tinggi ?	Pribadi, H. Syahril Rais, S.H
				Berbentuk apakah bangunan/arsitektur objek wisata Rumah Tinggi ?	Eropa Turki

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.17 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Rumah Tinggi
Lingkungan Internal

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Asyrul Fikri, M,Pd	Pendidikan Sejarah FKIP UNRI	13.30 WIB 26 Agustus 2021	Apa saja yang menjadi faktor kekuatan di objek wisata Rumah Tinggi	Dibawah binaan Pemerintah

				yang ada di Kota Pekanbaru?	
				Bagaimana cara pengelolaan kekuatan yang ada di objek wisata Tuan Kadi?	Pemerintah memberi anggaran berupa bansos / Bantuan dana UMKM dan binaan kepada masyarakat sekitar untuk mempelajari menenun
				Apa saja yang menjadi kelemahan dalam pengembangan objek wisata Tuan Kadi?	Covid 19, Promosi, Merubah Struktur Bangunan Aslinya, Akses Untuk Menuju

					Objek Wisata, Anggaran Biaya dalam Pengembangan Objek Wisata
				Bagaimana cara mengatasi kelemahan dalam pengembangan objek wisata Tuan Kadi?	Menjaga Bentuk Struktur Bangunan, Agar Keasliannya tetap terjaga.

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Tabel. 5.18 Hasil Rekapitulasi Wawancara Objek Wisata Rumah Tinggi

Lingkungan Eksternal

No	Narasumber	Instansi	Waktu dan Tanggal	Pertanyaan	Jawaban
1	Asyrul Fikri, M,Pd	Pendidikan Sejarah FKIP UNRI	13.30 WIB 26 Agustus 2021	Apa saja yang menjadi peluang dalam pengembangan objek wisata Rumah Tinggi yang ada di Kota Pekanbaru?	Bisa menjual cendramata dan Kain Tenun
				Bagaimana cara pengelolaan peluang yang ada di objek wisata Rumah Tinggi ?	Dengan Menjual Kain Tenun Yang Telah di Buat Oleh Pengerajin Kain Tenun Tradisional

				Apa saja yang menjadi ancaman dalam pengembangan objek wisata Rumah Tinggi ?	Adanya Objek wisata Buatan yang lain. Contohnya seperti Asia Haritage, Asia Farm
				Bagaimana cara pengelolaan ancaman dalam pengembangan yang ada di objek wisata Rumah Tinggi ?	Membuat Objek Wisata Pendamping

Sumber : Hasil Analisis, 2021

Untuk mengetahui apa saja faktor internal dan eksternal yang dimiliki objek wisata sejarah dan budaya yang ada di Kota Pekanbaru dapat dilihat pada Tabel 5.19.

Tabel 5.19 Faktor Internal dan eksternal Objek Wisata Sejarah dan Budaya di Kota Pekanbaru

Faktor Internal
Kekuatan (<i>Strenghts</i> – S)
a. Keunikan sejarah dan budaya objek wisata b. Memiliki kualitas produk yang baik sehingga dapat dijual dan dijadikan cenderamata wisatawan yang datang berkunjung c. Dibina dan diawasi pemerintah d. Fasilitas sarana dan prasarana tersedia e. Kegiatan Studytour f. Memiliki kondisi jalan yang bagus g. Kondisi yang aman h. Suasana yang memberikan kenyamanan i. Merupakan kawasan yang strategis
Kelemahan (<i>Weakness</i> – W)
a. Keterbatasan biaya anggaran pengembangan objek wisata b. Kurangnya sarana dan prasarana c. Kurangnya perawatan terhadap objek wisata dan fasilitas yang sudah ada d. Kebersihan yang kurang terjaga e. Intensitas promosi yang minim

- f. Fasilitas umum seperti toilet dan mushalla jauh dari objek wisata
- g. Tidak bekerjasama dengan pemerintah
- h. Tidak ada petunjuk arah menuju objek wisata
- i. Tidak ada papan nama objek wisata
- j. Pengelolaan objek wisata sejarah dan budaya dilakukan oleh SDM yang lemah
- k. Peran pemerintah dalam pengembangan dan melestarikan objek wisata sejarah dan budaya yang belum didukung secara optimal oleh masyarakat
- l. Menjalin kerjasama dengan biro perjalanan yang melayani paket wisata
- m. Kurang lebarnya badan jalan sehingga sulit keluar masuknya kendaraan wisatawan
- n. Tidak ada atraksi pendamping
- o. Tidak ada transportasi khusus menuju lokasi objek wisata

Faktor Eksternal

Peluang (*Opportunities* – O)

- a. Adanya rencana pemerintah kota pekanbaru untuk mengembangkan objek wisata sejarah dan budaya
- b. Adanya Otonomi daerah memberi keleluasaan untuk mengembangkan objek wisata sejarah dan budaya
- c. Diadakannya program atau kegiatan budaya terjadwal di objek wisata
- d. Terbukanya lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar
- b. Menjalin kerjasama dengan biro perjalanan yang melayani paket wisata
- c. Paket wisata karena berdekatan dengan objek wisata lain
- d. Tingginya keinginan untuk berwisata dan berekreasi
- e. Bentuk kerja sama di bidang pariwisata dalam keterlibatan sektor pariwisata dalam pembentukan (MEA) Masyarakat Ekonomi Asean
- f. Era Globalisasi saat ini sektor pariwisata salah satu industri terbesar dan terkuat di dunia

Ancaman (<i>Threats</i> – T)
a. Berkembangnya objek wisata lain yang meningkatkan persaingan b. Kecendrungan masyarakat berkunjung ke daerah lain c. Kerusakan lingkungan objek wisata akibat pengembangan yang seenaknya d. Kurangnya kesadaran masyarakat sekitar akan pentingnya keberadaan sebuah objek wisata dan sejarah e. Pengaruh budaya asing yang semakin luas f. Pandemi Covid-19

Sumber: Hasil Analisis, 2021

Untuk mengetahui prioritas dan keterkaitan antar strategi berdasarkan pembobotan SWOT nya, maka dilakukan interaksi kombinasi strategi internal eksternal. Perumusan strategi-strategi tersebut disusun berdasarkan faktor internal, *strength* dan *weakness*, serta faktor eksternal *opportunity* dan *threat* ke dalam Interaksi Analisis SWOT pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru, bisa dilihat pada Tabel 5.20.

Tabel 5.20 Analisis SWOT Pengembangan Objek Wisata Sejarah Dan Budaya di Kota Pekanbaru

	Kekuatan (<i>Strengths</i>)	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>)
Faktor Internal	1. Keunikan sejarah dan budaya objek wisata 2. Memiliki kualitas produk yang baik sehingga dapat dijual dan dijadikan	1. Keterbatasan biaya anggaran pengembangan objek wisata 2. Kurangnya sarana dan prasarana

Faktor Eksternal	cenderamata wisatawan yang datang berkunjung	3. Kurangnya perawatan terhadap objek wisata dan fasilitas yang sudah ada
	3. Dibina dan diawasi pemerintah	4. Kebersihan yang kurang terjaga
	4. Fasilitas sarana dan prasarana tersedia	5. Intensitas promosi yang minim
	5. Kegiatan Studytour	6. Fasilitas umum seperti toilet dan mushalla jauh dari objek wisata
	6. Memiliki kondisi jalan yang bagus	7. Tidak bekerjasama dengan pemerintah
	7. Kondisi yang aman	8. Tidak ada petunjuk arah menuju objek wisata
	8. Suasana yang memberikan kenyamanan	9. Tidak ada papan nama objek wisata
	9. Merupakan kawasan yang strategis	10. Pengelolaan objek wisata sejarah dan budaya dilakukan oleh SDM yang lemah
		11. Peran pemerintah dalam pengembangan dan melestarikan objek wisata sejarah dan budaya yang

		belum didukung secara optimal oleh masyarakat 12. Menjalin kerjasama dengan biro perjalanan yang melayani paket wisata 13. Kurang lebarnya badan jalan sehingga sulit keluar masuknya kendaraan wisatawan 14. Tidak ada atraksi pendamping 15. Tidak ada transportasi khusus menuju lokasi objek wisata
Peluang (<i>Opportunities</i>) 1. Adanya rencana pemerintah kota pekanbaru untuk mengembangkan objek wisata sejarah dan budaya 2. Adanya Otonomi daerah memberi keleluasaan untuk mengembangkan objek wisata sejarah dan budaya	Strategi SO 1. Membangun dan memperbaiki sarana dan pemeliharaan prasarana wisata 2. Mengadakan akomodasi Pariwisata 3. Mengembangkan atraksi wisata	Strategi WO 1. Meningkatkan promosi dan memperbaiki program pengembangan lebih bagus untuk menarik pengunjung sehingga siap

3. Diadakannya program atau kegiatan budaya terjadwal di objek wisata 4. Terbukanya lapangan pekerjaan bagi masyarakat sekitar 5. Menjalin kerjasama dengan biro perjalanan yang melayani paket wisata 6. Paket wisata karena berdekatan dengan objek wisata lain 7. Tingginya keinginan untuk berwisata dan berekrea 8. Bentuk kerja sama di bidang pariwisata dalam keterlibatan sektor pariwisata dalam pembentukan (MEA) Masyarakat Ekonomi Asean 9. Era Globalisasi saat ini sektor pariwisata salah satu industri terbesar dan terkuat di dunia	4. Membangun dan mengadakan aksesibilitas wisata	untuk menghadapi persaingan antar objek wisata 2. Melakukan koordinasi dengan pihak swasta untuk menanamkan modal 3. Melakukan pemberdayaan penyuluhan agar menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya masyarakat sadar wisata
--	---	---

Ancaman (<i>Threats</i>)	Strategi ST	Strategi WT
1. Berkembangnya objek wisata lain yang meningkatkan persaingan 2. Kecenderungan masyarakat berkunjung ke daerah lain 3. Kerusakan lingkungan objek wisata akibat pengembangan yang seenaknya 4. Kurangnya kesadaran masyarakat sekitar akan pentingnya keberadaan sebuah objek wisata dan sejarah 5. Pengaruh budaya asing yang semakin luas 6. Pandemi Covid-19	1. Mengoptimalkan potensi sejarah, budaya dan keunikan objek wisata dengan mempertahankan dan pemeliharaan objek wisata secara berkesinambungan untuk menghadapi persaingan antar objek wisata 2. Pengembangan dan pembangunan objek wisata yang ramah lingkungan dengan melakukan kontrol yang tegas terhadap pelaksanaan unsur-unsur pelaku wisata yang tidak sesuai dengan sikap dan tindakan pelaku wisata yang dapat mengancam kerusakan objek	1. Peningkatan kualitas tenaga kerja profesional dalam pengelolaan dan pemeliharaan objek wisata secara berkesinambungan sehingga mengurangi kerusakan keasrian objek wisata akibat pengembangan yang seenaknya 2. Melakukan pengawasan dan pemeliharaan fasilitas-fasilitas yang telah ada dilokasi objek wisata

	wisata 3. Mengadakan objek wisata pendamping	
--	--	--

Sumber: Hasil Analisis, 2021

Berdasarkan uraian analisis SWOT di atas, maka dapat dijelaskan bahwa terdapat empat kelompok alternatif strategi dengan mengacu pada matriks SWOT (Tabel 5.8). Empat kelompok alternatif tersebut terdiri dari kombinasi dari SO (*Strengths*) dan (*Opportunities*), ST (*Strenghts*) dan (*Threats*), WO (*Weaknesses*) dan (*Opportunities*) dan WT (*Weaknesses*) dan (*Treaths*) yang dapat disajikan sebagai berikut:

Strategi SO

1. Membangun dan memperbaiki sarana dan pemeliharaan prasarana wisata
2. Mengadakan akomodasi Pariwisata
3. Mengembangkan atraksi wisata
4. Membangun dan mengadakan aksesibilitas wisata

Strategi WO

1. Meningkatkan promosi dan memperbaiki program pengembangan lebih bagus untuk menarik pengunjung sehingga siap untuk menghadapi persaingan antar objek wisata

2. Melakukan koordinasi dengan pihak swasta untuk menanamkan modal
3. Melakukan pemberdayaan penyuluhan agar menumbuhkan dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya masyarakat sadar wisata

Strategi ST

1. Mengoptimalkan potensi sejarah, budaya dan keunikan objek wisata dengan mempertahankan dan pemeliharaan objek wisata secara berkesinambungan untuk menghadapi persaingan antar objek wisata
2. Pengembangan dan pembangunan objek wisata yang ramah lingkungan dengan melakukan kontrol yang tegas terhadap pelaksanaan unsur-unsur pelaku wisata yang tidak sesuai dengan sikap dan tindakan pelaku wisata yang dapat mengancam kerusakan objek wisata
3. Mengadakan objek wisata pendamping

Strategi WT

1. Peningkatan kualitas tenaga kerja profesional dalam pengelolaan dan pemeliharaan objek wisata secara berkesinambungan sehingga mengurangi kerusakan keasrian objek wisata akibat pengembangan yang seenaknya
2. Melakukan pengawasan dan pemeliharaan fasilitas-fasilitas yang telah ada dilokasi objek wisata

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil-hasil yang diperoleh dari analisi data yang sudah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis Objek Wisata Sejarah dan Budaya Kota Pekanbaru yaitu Objek Wisata Tuan Kadi, Istana Hinggap dan Rumah Tinggi memiliki Karakteristik yang berbeda, sehingga dilihat dari Tangible dan Intangible hasil Penelitian penulis diperoleh dilapangan yaitu:
 - a) Objek Wisata Tuan Kadi memiliki daya tarik Atraksi Kapal Quantung Cruich dan bangunannya dikategorikan sebagai Rumah Tradisional Melayu.
 - b) Objek Wisata Istana Hinggap memiliki daya tarik Atraksi Barang Peninggalan Sultan Syarif Kasim II dan bangunannya dikategorikan sebagai bangunan Kolonial Arsitektur Transisi.
 - c) Objek Wisata Rumah Tinggi memiliki daya tarik kegiatan Menenun Songket Melayu dan bangunannya dikategorikan sebagai Rumah Tradisional Melayu.
2. Berdasarkan analisis SWOT terhadap faktor internal - eksternal matrik untuk pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru berada pada Bab V dijelaskan bahwa pengembangan objek wisata sejarah dan budaya berada pada strategi menerapkan strategi pertahanan dan

peliharaan melalui pengelolaan objek wisata yang menarik dan memiliki daya tarik sehingga pengunjung tertarik untuk datang. Melalui penerapan strategi pertahankan dan pelihara para *stakeholder* objek wisata sejarah dan budaya Kota Pekanbaru berusaha memaksimalkan dan perlu mempertahankan dan memelihara objek wisata sejarah dan budaya yang ada.

Strategi pengembangan objek wisata sejarah dan budaya di Kota Pekanbaru yang tepat berdasarkan analisis SWOT adalah peningkatan atas penyelenggaraan promosi wisata sejarah dan budaya terhadap produk-produk wisata sejarah dan budaya melalui penyebarluasan informasi baik media cetak maupun elektronik.

6.2 Saran

1. Diharapkan pengelola mampu menjaga, melestarikan dan merawat objek wisata sebagai warisan sejarah dan budaya. Memberikan terobosan atraksi sebagai daya tarik lain seperti event budaya atau lain sebagainya. Membenahi sektor infrastruktur sarana dan prasana untuk menunjang kebutuhan dan memuaskan pengunjung. Membangun dan merencanakan fasilitas penunjang agar lebih banyak
2. Peningkatan kepariwisataan obyek wisata sebagai pariwisata budaya diharapkan pemerintah berperan aktif dalam pengembangannya. Ikut mendukung dan merencanakan perawatan, perbaikan dan pembangunan yang dilakukan pengelola sehingga obyek wisata sejarah dan budaya menjadi obyek wisata budaya unggulan di Kota Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyani, Ni Wayan Giri. 2019. *Pedoman Pengembangan Wisata Sejarah Dan Warisan Budaya*. Gedung Film Pesona Indonesia. Jakarta Selatan.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damanik & Weber. 2007. *Perencanaan Ekowisata*. Yogyakarta: Pusbar UGM & Andi.
- Eddyono, Fauziah. 2021. *Pengelolaan Destinasi Pariwisata*. Cetakan Pertama. Ponorogo. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Fandeli, Chafid. 2001. *Dasar-dasar Manajemen Kepariwisata Alam*. Yogyakarta: Liberty Offset.
- Fandeli. 2001. *Dasar-dasar Manajemen Kepariwisata Alam Edisi Revisi*. Yogyakarta: Liberty Offset.
- Ghani, Y. A., 2017. *Pengembangan Sarana Prasarana Destinasi Pariwisata Berbasis Budaya di Jawa Barat*.
- Gita Ratri Prafitri dan Maya Damayanti. 2016. Kapasitas Kelembagaan dalam Pengembangan Desa Wisata (Studi Kasus: Desa Wisata Ketenger Banyumas). *Jurnal Pengembangan Kota Vol. 4, No. 1, ISSN: 1858-3903 Universitas Diponegoro (UNDIP)*. Hal 2337-7062
- Hadiwijoyo. 2012. *Perencanaan Pariwisata Perdesaan Berbasis Masyarakat*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Henny Ferniza. 2017. Antara Potensi dan Kendala dalam Pengembangan Pariwisata di Sumatera Barat. *Jurnal Pembangunan Wilayah dan Kota Vol. 13, No. 1 Universitas Diponegoro (UNDIP)*.
- Karyono. 1997. *Kepariwisata*. Jakarta: Grasindo.
- Moleong, Lexy. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2009. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nindy Suwarno. 2009. Model Pengembangan Tata Ruang Kawasan Objek Wisata Air Studi Kasus: Objek Wisata Air Jolotundo Klaten. *Jurnal*

Manusia dan Lingkungan Vol. 16, No. 1 Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada (UGM). Hal 1-11.

Pradikta, Angga. 2013. Strategi Pengembangan Objek Wisata Waduk Gunungrowo Indah Dalam Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kabupaten Pati. *Skripsi Universitas Negeri Semarang.*

Rangkuti, Freddy. 2013. *Teknik Membedah Kasus Bisnis Analisis SWOT Cara. Perhitungan Bobot, Rating, dan OCAI.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Ridwan, Mohamad dan Aini, Windra. 2019. *Perencanaan Pengembangan Daerah Tujuan Pariwisata.* Yogyakarta: Deepublish.

Rumiawati, Asnah & Prasetyo, Yuri Hermawan. 2013. Identifikasi Tipologi Arsitektur Rumah Tradisional Melayu di Kabupaten Langkat dan Perubahannya. *Jurnal Pemukiman.* Vol 8 No. 2 Agustus 2013.

Safira, Fidan. 2020. Peran Arsip Dalam Pelestarian Cagar Budaya di Indonesia Sistematis Review. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi.* Vol 41, No 2.

Subhiksu, Ida Bagus Kade. 2018. *Daya Tarik Wisata Museum, Sejarah dan Perkembangan di Ubud Bali.* Sleman: Deepublish.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Edisi Revisi.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND Edisi Revisi.* Bandung: Alfabeta.

Sujali. 1989. *Geografi Pariwisata dan Kepariwisataaan.* Yogyakarta: UGM.

Suwantoro, Gamal. 2004. *Dasar-dasar Pariwisata.* Yogyakarta: Andi.

Suwena, I Ketut dan Widyatmaja I.G.N, 2010. *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata.* Bali: Udayana University Perss.

Utama, I Gusti Bagus Rai. *Pengantar Industri Pariwisata.* Edisi 1. Cetakan 1. Yogyakarta: Deepublish.

Wahab, Salah. 2003. *Manajemen Kepariwisataaan.* Jakarta: Pradnya Paramitha.

- Yuningsih Nining. 2005. Peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD) Melalui Pengembangan Potensi Obyek Wisata Pantai Pangandaran di Kabupaten Ciamis Jawa Barat. *Skripsi* Universitas Andalas.
- World Tourism Organization. (2004) *Indicator Of sustainable Develoment for Tourism Destination A Guidebook*, Madrid-Spain. World Tourism Organization.
- Yoeti, Oka,A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Yoeti Oka,A. 2001. *Ilmu Pariwisata: Sejarah, Perkembangan dan Prospeknya*. Jakarta: Pertja.
- Yoeti Oka,A. 2001. *Perencanaan Strategis Pemasaran Derah Tujuan Wisata*. Jakarta: Paradnya Paramita.
- Heru, 2013. Pengertian Tangible
- Sokachae, 2014. Pengertian Tangible
- Yazid, 2008, Pengertian Intangible
- Rafidee. 2015. Objek Wisata Sejarah.
- Ardika. 2015. Karakteristik Pariwisata.
- Subhiksu. 2018. Undang – undang Pariwisata, No 10 Tahun 2009.
- Al-Quran Terjemahan. 2015. Departemen Agama RI. Bandung: CV Darus Sunnah.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary. 2015.