

PENGELOLAAN OBJEK WISATA KAMPOENG RABBITS KOTA PEKANBARU

Oleh : Nurul Hidayah

Pembimbing : Mariyati Ibrahim

E-mail: nurulhdyh286@gmail.com, mariatyibrahim@gmail.com

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata – Jurusan Ilmu Administrai

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus bina widya, Jl.H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax.0761-63277

ABSTRACT

Management of tourist objects is something that must be considered properly so as not to disappoint visitors who come. This research was conducted at the Kampong Rabbit's tourist attraction, Pekanbaru City. The Kampong Rabbit's tourism object in Pekanbaru City is an education-based tourist attraction about the first rabbit in Pekanbaru City. The management of Kampong Rabbit's tourism object in Pekanbaru City consists of planning, organizing, actuating and controlling. This study aims to determine the management of the Kampong Rabbit's tourist attraction, the existing obstacles and the management's efforts to overcome the obstacles that exist in the Kampong Rabbit's tourist attraction. Data collection techniques were carried out by means of observation, interviews and documentation with data collection techniques through key informant purposive sampling. This study describes the general description of the Kampong Rabbit's tourist attraction in Pekanbaru City and how to manage the Kampong Rabbit's tourist attraction, the obstacles and how the efforts made by the manager in overcoming the obstacles that exist in the Kampong Rabbit's tourist attraction.

Keywords: Management, Tourism Objects, Educational Tourism.

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan industri yang berkembang sangat pesat, hampir semua kota dan negara di dunia bersaing dalam membangun dan mengembangkan produk pariwisatanya untuk menarik para wisatawan untuk berkunjung. Saat ini pariwisata sudah menjadi suatu kebutuhan

bagi masyarakat, dan bukan hanya kelompok dan kalangan tertentu. sehingga dalam pengelolaannya harus dilakukan secara baik dan benar.

Pariwisata di Indonesia Saat ini mulai berkembang menjadi satu industri di bidang jasa yang berupaya untuk memberi pelayanan agar wisatawan menjadi puas, pariwisata pun menjadi bagian yang penting dalam pembangunan karena selain dapat menciptakan lapangan kerja

dan pendapatan masyarakat, daerah begitu juga negara.

Selain itu Indonesia memiliki astronomis dan geografis yang sangat luas yang membuat setiap daerah berbeda dengan daerah yang lainnya seperti flora, fauna, cuaca yang setiap daerah selalu memiliki keunggulannya.

Jika ditinjau dari segi geografis, provinsi Riau merupakan lokasi yang sangat strategis karena terletak ditengah-tengah pulau sumatera dan berbatasan langsung dengan negara maju yaitu negara Malaysia dan Singapura. Provinsi Riau juga mempunyai banyak sekali potensi dan daya tarik yang tersebar di daerah Kabupaten/Kota yang baik untuk dikembangkan sebagai daerah tujuan wisata seperti wisata alam, wisata buatan, maupun wisata sejarah dan budaya. Penyediaan sarana dan prasarana objek wisata di provinsi riau telah diupayakan semaksimal mungkin agar memudahkan dan memberikan kepuasan bagi wistawan.

Kota Pekanbaru merupakan ibukota sekaligus kota terbesar yang ada di provinsi Riau. Pekanbaru juga merupakan kota terpadat diantara kota lainnya yang ada di provinsi Riau. Kota Pekanbaru juga dilengkapi dengan bandar udara internasional, terminal bus antarkota serta pelabuhan. Selain itu di pekanbaru juga banyak terdapat tempat-tempat umum seperti pusat perbelanjaan, universitas baik negeri maupun swasta, rumah sakit besar dan tentu saja tempat wisatanya. Sehingga Pekanbaru sangat cocok dikunjungi baik itu untuk sekedar berlibur, pendidikan maupun perjalanan bisnis.

Kota Pekanbaru dikenal dengan kota perdagangan dan jasa

terbesar di Provinsi Riau. Meskipun begitu terdapat banyak tujuan wisata yang bisa dikunjungi saat berada di kota pekanbaru yang tidak kalah menarik dibandingkan objek wisata yang ada di kabupaten/kota lain yang ada di Provinsi Riau.

Tabel 1.1
Daftar objek wisata di Kota Pekanbaru

No	Nama Objek Wisata	Kategori
1	Taman Rekreasi Alam Mayang	Rekreasi
2	Asia Heritage	
3	Wisata Dakwah Okura	
3	Asia Farm Hayday	Edukasi
4	<i>Kampoeng Rabbit's</i>	
5	Agrowisata Tenayan Raya	Pertanian
6	Agrowisata Pelangi	
7	Taman Bunga Impian Okura	
8	Danau Bandar Khayangan	Alam
9	Dermaga Wisata Okura	
10	Masjid Agung An-Nur	Religi
11	Pasar Wisata Pasar Bawah	Belanja
12	Museum Sang Nila Utama	Sejarah

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pekanbaru

Dilihat dari tabel 1.1, terdapat banyak objek wisata, salah satunya adalah *Kampoeng Rabbit's*. Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* merupakan wisata edukasi kelinci pertama di Riau yang didirikan sejak tahun 2017. Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* terletak di Jalan Kenanga, kecamatan Tenayan Raya Kota Pekanbaru. Pada awalnya, pemilik

objek wisata ini hanya menjadikan kelinci sebagai hewan peliharaan, berawal dari kecintaan terhadap kelinci tersebut serta memadainya keuangan pemilik, lalu tempat ini dikembangkan menjadi sebuah objek wisata.

Fasilitas di dalam sebuah objek wisata memiliki peran penting dikarenakan semakin lengkap dan baiknya kondisi fasilitas di sebuah objek wisata maka pengunjung juga akan semakin nyaman. Di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* terdapat banyak fasilitas yang bisa digunakan oleh pengunjung.

Tabel 1.2
Fasilitas di objek wisata *Kampoeng Rabbits*:

No	Fasilitas	Jumlah	Jenis Fasilitas
1	Taman kelinci	1 unit	Fasilitas utama
2	Tempat edukasi kelinci	1 unit	
3	Aula	1 unit	
4	Pondok	7 unit	Fasilitas pendukung
5	Kantin	1 unit	
6	Pusat oleh-oleh	1 unit	
7	Ayunan	1 unit	
8	Mainan seluncuran	1 unit	
9	Permainan Dart	3 unit	
10	Kolam renang	3 unit	
11	Parkir	1 unit	Fasilitas penunjang
12	Toilet	3 unit	
13	Musholla	1 unit	

Sumber : *pengelola objek wisata Kampoeng Rabbit's*

Seperti namanya, yang menjadi daya tarik dari objek Wisata *KampoengRabbit's* Kota Pekanbaru

ini adalah kelincinya. Namun, saat ini kelinci yang ada di objek wisata ini sangat sedikit dikarenakan banyaknya kelinci yang mati.

Selain itu setelah pengunjung melakukan pembelian tiket, pengunjung yang datang akan dibiarkan masuk tanpa diarahkan oleh petugas ataupun pemandu dari objek wisata *Kampoeng Rabbit's* ini.

Pihak pengelola objek wisata tentunya ingin objek wisata yang dikelolanya mendatangkan banyak pengunjung dan tidak mengecewakan para pengujung yang datang. Namun beberapa masalah diatas sangat disayangkan karena kurangnya pengelolaan objek wisata *Kampoeng Rabbit's* itu sendiri. Untuk itu diperlukan pengelolaan yang lebih baik untuk kedepannya.

Berdasarkan uraian latar belakang, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru**"

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diurutkan diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* kota Pekanbaru?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* kota Pekanbaru?
3. Apa upaya yang dilakukan oleh pengelola untuk mengatasi kendala dalam pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* kota Pekanbaru?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, untuk mempermudah

penelitian serta memaksimalkan tercapainya hasil penelitian yang baik dari penelitian tentang pengelolaan objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru maka diperlukan adanya batasan masalah.

Batasan masalah berfungsi sebagai pengarah untuk penulis terhadap masalah yang sebenarnya serta mengingat keterbatasan waktu, tenaga, pengetahuan serta dana untuk menghindari meluasnya masalah dalam penelitian ini, maka penulis membatasi kajian penelitian ini hanya pada pengelolaan objek wisata *Kampoeng Rabbit's*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Mengetahui Pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru.
- 2 Mengetahui kendala yang dihadapi dalam Pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru.
- 3 Mengetahui upaya yang dilakukan oleh pengelola untuk mengatasi kendala dalam pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1 Bagi penulis, seluruh tahapan dari penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu mengenai pariwisata dan menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
- 2 Bagi pengelola, penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya untuk meningkatkan pengelolaan di objek wisata *Kampoeng Rabbits* Kota Pekanbaru
- 3 Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat

dijadikan bahan informasi untuk topik yang sama pada masa yang akan datang.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pariwisata

Marpaung (2002) menyebutkan bahwa pariwisata adalah kegiatan manusia yang berpindah secara sementara yang tujuannya untuk keluar dari pekerjaan-pekerjaan rutin yang dilakukan, keluar dari tempat kediamannya. Aktivitas yang dikerjakan saat mereka tinggal di tempat yang akan dituju serta fasilitas yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Semua definisi yang dikemukakan selalu mengandung beberapa unsur pokok, yaitu:

1. Terdapat unsur *travel* (perjalanan), artinya pergerakan yang dilakukan oleh manusia dari satu tempat ke tempat lain.
2. Terdapat unsur “tinggal sementara” di daerah yang bukan merupakan daerah asal tinggalnya.
3. Pergerakan manusia tersebut tidak dengan tujuan sebagai mencari pekerjaan/pendapatan di tempat yang dituju (Richardson and Fluker 2004).

2.2 Pengelolaan

Melayu dalam Marnis (2006) arti pengelolaan adalah ilmu serta seni dalam mengatur rangkaian pemanfaatan sumber daya manusia dan juga sumber-sumber lainnya dengan cara yang efektif serta efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Rohani (2010) mengemukakan bahwa pengelolaan merupakan usaha mengatur kegiatan yang sesuai dengan konsep serta

prinsip yang lebih efisien, efektif serta produktif yang diawali dengan menentukan strategi dan perencanaan.

Menurut Purwanto (2009) pengelolaan adalah kegiatan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu yang menggunakan orang-orang dalam pelaksanaannya.

2.3 Fungsi Pengelolaan

Di dalam bukunya *management of principle*, George R Terry membagi 4 fungsi dari pengelolaan. Yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan awal dari sebuah pengorganisasian. Perencanaan merupakan dasar dari pemikiran dari tujuan dan penyusunan langkah-langkah yang akan dicapai untuk mencapai tujuan. Perencanaan memiliki arti mempersiapkan kebutuhan serta merumuskan pelaksanaan kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan.

1. Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian merupakan cara untuk mengelompokkan orang-orang dan menempatkan mereka sesuai dengan kemampuan serta keahlian yang dimiliki dalam bekerja sesuai yang direncanakan sebelumnya.

Kegiatan pengorganisasian terdiri dari pembagian kerja, departemenisasi, wewenang beserta struktur organisasi.

2. Penggerakan (*Actuating*)

Penggerakan berarti tindakan organisasi agar berjalan sesuai dengan pembagian kerja masing-masing serta menggerakkan seluruh sumberdaya yang ada di dalam organisasi agar suatu kegiatan maupun kegiatan yang dilakukan bisa berjalan sesuai dengan rencana dan bisa mencapai tujuan.

3. Pengawasan (*Controlling*)

Pengawasan yaitu untuk mengawasi

organisasi ini sudah sesuai rencana atau belum. Serta mengawasi penggunaan sumberdaya dalam organisasi agar dapat efektif serta efisien dalam melakukan tugas tanpa ada melenceng dari rencana.

2.4 Prinsip-Prinsip Pengelolaan

Menurut Cox (1985, dalam Dowling dan Fennel, 2003), pengelolaan pariwisata harus memperhatikan prinsip-prinsip berikut:

1. Pembangunan dan pengembangan pariwisata haruslah didasarkan pada kearifan lokal dan *special local sense* yang merefleksikan keunikan peninggalan budaya dan keunikan lingkungan.
2. Preservasi, proteksi dan peningkatan kualitas sumber daya yang menjadi basis pengembangan kawasan wisata.
3. Pengembangan atraksi wisata tambahan yang mengakar pada khasanah budaya lokal.
4. Pelayanan kepada wisatawan yang berbasis keunikan budaya dan lingkungan lokal.

Memberikan dukungan dan letimigasi pada pembangunan dan pengembangan pariwisata jika terbukti memberikan manfaat positif, tetapi sebaliknya mengendalikan dan atau menghentikan aktivitas pariwisata tersebut jika melampaui ambang batas (*carrying capacity*) lingkungan alam atau akseptabilitas sosial walaupun disisi lain mampu meningkatkan pendapatan masyarakat. Disamping itu, pengelolaan pariwisata harus memperhatikan prinsip-prinsip keseimbangan antar berbagai elemen yang saling berkaitan dan mempengaruhi.

2.5 Objek Wisata

Objek Wisata merupakan segala sesuatu yang ada di daerah tujuan

wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87, Obyek Wisata adalah semua tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Obyek wisata dapat berupa wisata alam seperti gunung, danau, sungai, pantai, laut, atau berupa objek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain. Objek wisata adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam industri pariwisata dan merupakan salah satu alasan pengunjung melakukan perjalanan (*something to see*). Di luar negeri objek wisata disebut dengan *tourist attraction* (atraksi wisata), sedangkan di Indonesia lebih dikenal dengan objek wisata.

Menurut Suwanto 2010 ada umumnya daya tarik wisata dipengaruhi oleh:

- a. Terdapat sumber atau objek yang dapat memberikan rasa nyaman, bahagia serta kebersihan.
- b. Terdapat aksesibilitas yang tinggi sehingga dapat dikunjungi.
- c. Terdapat aktifitas khusus yang berbeda dengan objek lain.
- d. Terdapat sarana serta prasarana yang dapat menunjang pelayanan terhadap para pengunjung yang datang.

Menurut Yoeti (1996), suatu daerah untuk menjadi daerah tujuan wisata (DTW) yang baik, harus mengembangkan tiga hal agar daerah tersebut menarik untuk dikunjungi, yakni:

- a. Adanya sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*), yaitu terdapat suatu hal dapat dilihat di daerah tujuan wisata yang tidak sama ataupun berbeda dengan tempat wisata lainnya (memiliki keunikan tersendiri). Selain itu diperlukan perhatian terhadap atraksi wisata yang dapat dijadikan sebagai entertainment bagi pengunjung.
- b. Adanya sesuatu yang dapat dibeli (*something to buy*), yaitu terdapat suatu hal yang menarik maupun khas di daerah tujuan wisata yang dapat dibeli untuk dijadikan sebagai cenderamata untuk dibawa kembali ke daerah asal pengunjung sehingga di tujuan wisata tersebut harus terdapat fasilitas tempat berbelanja yang menyediakan souvenir ataupun kerajinan tangan dan harus didukung pula dengan fasilitas lain seperti tempat penukaran mata uang dan bank.
- c. Adanya sesuatu yang dapat dilakukan (*something to do*), yaitu terdapat sebuah aktivitas yang bisa dilakukan oleh pengunjung di tempat itu sehingga dapat membuat pengunjung merasa betah di tempat wisata.

2.6 Wisata Edukasi

Menurut Suwanto (1997) wisata edukasi merupakan suatu perjalanan wisata yang bertujuan sebagai gambaran, studi perbandingan maupun pengetahuan tentang bidang yang dikunjunginya.

Smith dan Jenner (1997) mendeskripsikan wisata edukasi sebagai sebuah trend dalam berwisata yang menggabungkan antara kegiatan rekreasi dengan pendidikan menjadi produk wisata yang memiliki unsur pembelajaran. Pariwisata edukasi dapat digabungkan dengan hal lain serta membantu kepentingan wisatawan, seperti menjawab rasa penasaran

terhadap orang lain, budaya serta bahasa, minat terhadap seni, musik, bangunan, flora dan fauna, maupun mempelajari daya tarik terhadap warisan budaya dan tempat bersejarah.

Suwantoro dalam Prastanti (2015) membagi wisata edukasi menjadi 4 jenis, yaitu:

1. Wisata edukasi *science/ilmu* pengetahuan
Wisata edukasi *science/ilmu* pengetahuan merupakan edukasi berbasis kepada ilmu pengetahuan. Wisata ini mengedepankan informasi mengenai ilmu pengetahuan yang didapatkan setelah berwisata.
2. Wisata edukasi *sport/olahraga*
Wisata edukasi *sport* merupakan wisata edukasi yang berbasis kepada pendidikan secara fisik maupun olahraga.
3. Wisata edukasi kebudayaan.
Wisata edukasi *culture/kebudayaan* merupakan wisata yang menyajikan tentang pendidikan mengenai kebudayaan dalam bidang seni, pertunjukan serta adat istiadat.
4. Wisata edukasi agrobisnis
Wisata edukasi *agrobisnis* merupakan wisata edukasi yang berbasis kepemilikan agro atau pertanian serta peternakan.

Ritchie (2003) membagi segmen pasar wisata edukasi kedalam 3 kelompok, yakni:

1. Wisatawan dewasa dan usia lanjut

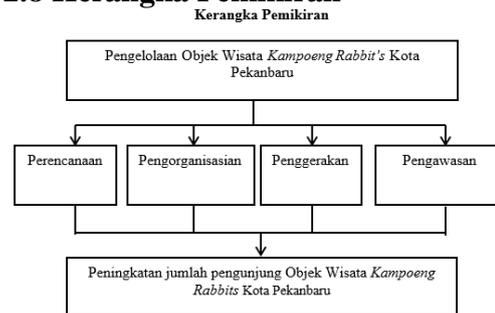
Wisatawan yang masuk dalam kategori dewasa dan usia lanjut ini merupakan wisatawan yang berumur lebih dari 50 tahun. Namun demikian ada yang memiliki usia lebih dari 60 atau 65 tahun yang mempunyai motivasi yang kuat untuk melakukan

pembelajaran seumur hidup.

2. Siswa sekolah
Wisatawan yang masuk dalam kategori siswa sekolah meliputi siswa sekolah dari taman kanak-kanak, sekolah dasar, sampai sekolah menengah yang berusia mulai dari 5 tahun sampai dengan umur 18 tahun. Siswa sekolah bahasa asing juga termasuk dalam kategori ini.

3. Mahasiswa
Segmen pasar yang masuk dalam kategori ini terdiri dari mahasiswa perguruan tinggi yang berusia antara 18 sampai 30 tahun. Segmen pasar ini mempunyai populasi yang berbeda, baik dalam aspek usia, sosial, budaya, pendidikan maupun ekonomi.

2.8 Kerangka Pemikiran



Sumber : Data Olahan Penulis Dari Teori George R Terry 2000

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan perencanaan, struktur dan strategi dari penelitian dalam rangka menjawab pertanyaan serta mengendalikan penyimpangan yang mungkin terjadi (Sumarni dan Wahyuni, 2006).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Saryono (2010) penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang digunakan untuk menemukan, menyelidiki, menggambarkan, serta

menjelaskan kualitas maupun keistimewaan dari pengaruh yang bersifat sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur maupun digambarkan melalui pendekatan kualitatif.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2022.

Dalam penelitian ini, penulis memilih objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru.

3.3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian atau responden adalah orang yang diminta untuk memberikan keterangan tentang suatu fakta atau pendapat. Sebagaimana dijelaskan oleh Ari Kunto (2006) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jadi subjek penelitian itu merupakan sumber informasi yang digali untuk mengungkap fakta-fakta dilapangan.

Adapun dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Husaini (2011) merupakan teknik yang digunakan apabila anggota sampel yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitiannya. Di dalam penelitian ini menggunakan *key informan*

3.4 Jenis Dan Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Menurut Arikunto (2010) data primer adalah data berbentuk verbal maupun kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik, serta perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya. Sumber data ini dapat diperoleh melalui observasi dan

wawancara.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dan dikumpulkan oleh orang dari sumber-sumber yang telah ada sebelumnya (Hasan, 2002). Data ini digunakan sebagai pendukung informasi primer yang telah didapat yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Menurut Basrowi & Siskandar (2012), observasi merupakan kegiatan mengumpulkan data dengan meninjau lalu melakukan pendataan terhadap hal-hal yang diteliti pada objek tertentu melalui pendataan yang sistematis. Data-data yang diperoleh dalam observasi kemudian dicatat dalam suatu catatan observasi. Kegiatan dalam hal ini adalah bagian daripada kegiatan pengamatan.

3.5.2 Wawancara

Menurut (Soewadji, 2012), wawancara merupakan kegiatan memperoleh informasi melalui narasumber dengan cara memberikan pertanyaan secara langsung maupun tatap muka antara pewawancara dengan narasumber.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik wawancara dengan cara wawancara semi terstruktur.

3.5.3 Dokumentasi

Menurut Arikunto (2002) dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal yang diteliti baik berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, jurnal, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya. Menurut Sugiyono (2013), dokumentasi bisa berbentuk

tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

3.6 Teknis Analisis Data

Sesuai dengan topik masalah dan tujuan penelitian, teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif. Sesuai dengan kaidah analisis kualitatif, data dari observasi dan wawancara dianalisis secara terus menerus selama proses pengumpulan data di lapangan berlangsung (Moleong, 2000).

Untuk menemukan hasil penelitian yang valid serta dapat dipertanggung jawabkan maka dalam penelitian ini menggunakan analisis data dengan metode analisis deskriptif. Metode deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan suatu keadaan ataupun area populasi tertentu yang sifatnya faktual secara sistematis dan juga akurat (Sudarwan Danim, 2002). Data- data tersebut kemudian di deskripsikan dengan menggunakan metode berfikir induktif yaitu berangkat dari fakta-fakta atau peristiwa yang khusus ditarik generalisasi yang bersifat umum (Hadi, 2004).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Sejarah Kota Pekanbaru

Kota Pekanbaru dulunya bernama Senapelan. Awalnya kota ini hanyalah berupa ladang, dan berkembang menjadi suatu perkampungan. Kemudian perkampungan senapelan dipindahkan ke tempat baru yang disebut dengan nama Dusun Payung Sekaki yang letaknya berada di tepi muara sungai Siak.

Nama Dusun Payung Sekaki

tidak begitu terkenal pada masa itu, orang-orang lebih banyak mengetahui dengan nama Senapelan. Selanjutnya pada hari Selasa, 21 Rajab 1204 H yang bertepatan dengan tanggal 23 Juni 1784, dilakukan musyawarah oleh Datuk-datuk empat suku (Pesisir, Lima Puluh, Tanah Datar dan Kampar), nama negeri Senapelan diubah dengan nama "Pekan Baharu" dan tanggal tersebut ditetapkan sebagai hari lahirnya Kota Pekanbaru. Mulai pada saat itu nama Senapelan sudah ditinggalkan dan mulai populer dengan sebutan Pekan Baharu yang lama kelamaan menjadi Pekanbaru dalam bahasa sehari-hari.

4.2 Gambaran Umum Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru

Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru berdiri pada Mei tahun 2017. Berawal *Owner* dari *Kampoeng Rabbit's* yaitu Putriyana yang awalnya memelihara satu pasang kelinci, lalu kelinci tersebut berkembang biak. Cukunya modal untuk membuat sebuah objek wisata akhirnya Putri membuka objek wisata bernama *Kampoeng Rabbit's* dengan mengandalkan pengalamannya dalam memelihara kelinci.

Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru terletak di jalan Kenanga (SMP 26), Kelurahan Mentangor di Kecamatan Tenayan Raya, Berjarak sekitar 500 meter dari jalan raya.

Saat ini di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru banyak hal yang dapat dilakukan oleh pengunjung. Di objek wisata ini terdapat kolam renang dan beberapa permainan, selain itu tersedia kuliner dari olahan daging kelinci seperti

sate kelinci dan sop kelinci. Tidak hanya itu, di objek ini juga menyediakan tempat pembelian oleh-oleh yang menjual berbagai macam oleh-oleh seperti gantungan kunci, baju dan souvenir lainnya.

4.3 Pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru*

4.3.1 Perencanaan

Objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* merupakan objek wisata milik pribadi yang berawal dari sebuah hobi. Kemudian karena kelinci yang dirawat semakin banyak, sertaukupnya dana untuk membuat objek wisata, maka dibuatlah suatu objek wisata yang bernama *Kampoeng Rabbit's*.

Perencanaan membuka objek wisata *Kampoeng Rabbit's* banyak kebutuhan yang harus dipersiapkan. Tahap pertama adalah mempersiapkan kandang dan meletakkan kelinci sesuai dengan jenisnya. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan taman kelinci. Tujuan dibuatnya taman kelinci adalah sebagai tempat bermain bagi kelinci karena kelinci termasuk hewan yang mudah *stress* maka kelinci harus diberi kebebasan. Untuk menarik perhatian pengunjung, pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* menambah fasilitas berupa 3 kolam renang.

4.3.2 Pengorganisasian

Pengorganisasian objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* sudah dikelola dengan baik dan memiliki struktur organisasi kerja. Dalam pengelolaannya, objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* tidak terlibat dengan pihak manapun karena objek wisata ini merupakan

milik pribadi. objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* ini tidak memiliki *guide* ataupun pemandu. Pemandu sangat dibutuhkan di objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* untuk mengarahkan pengunjung, memberi edukasi kepada pengunjung tentang kelinci. Untuk saat ini pekerjaan ini dilakukan oleh seksi Pemeliharaan dan Budidaya. Namun jasa ini tidak tersedia setiap hari dikarenakan adanya tanggung jawab lain sesuai dengan bagian yang harus dilakukan oleh seksi pemeliharaan dan budidaya tersebut.

4.3.3 Penggerakan

Kelinci yang dipamerkan di objek wisata ini kepada pengunjung hanya berjumlah 9 ekor. Dimana kelinci tersebut sebelumnya sudah dipilah berdasarkan jenis, umur, dan kesehatan. Kelinci yang dipamerkan adalah kelinci yang muda dikarenakan masih lincah. kelinci yang dipamerkan di objek wisata ini memang hanya diletakkan di dalam kandang depan dan dilepas pada hari tertentu, karena jika dilepas ke taman setiap hari, petugas akan kesulitan menangkap kelinci yang berkeliaran. kelinci yang ada di objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* ini dimanfaatkan bukan hanya untuk pameran dan edukasi. Tetapi juga dijadikan sebagai kuliner.

4.3.4 Pengawasan

Pengawasan di objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* dilakukan oleh *Owner*. Tujuan dari pengawasan ini adalah menilai serta mengevaluasi apakah pekerjaan di lapangan berjalan sesuai rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's Kota Pekanbaru* ini

menambah fasilitas berupa kamera CCTV yang mengarah ke tempat parkir agar kejadian buruk tidak terulang kembali.

4.4 Kendala Dalam Pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru

Kendala Dalam Pengelolaan Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Yaitu:

1. pandemi covid
2. promosi
3. jumlah karyawan
4. kesehatan kelinci

4.5 Upaya Yang Dilakukan Oleh Pengelola Dalam Mengatasi Kendala di Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru

Pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's* memberikan potongan harga setelah PPKM berakhir sampai saat ini namun dengan syarat mengikuti akun instagram dari objek wisata *Kampoeng Rabbit's*. Dengan adanya promo tersebut, dapat mendatangkan pengunjung dan juga pengikut instagram objek wisata *Kampoeng Rabbit's* semakin banyak.

Pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's* terus aktif membuat konten-konten yang menarik dan konten yang sedang viral. Kemudian di unggah ke akun instagram, tiktok dan facebook

Dalam mengatasi kekurangan jumlah karyawan maka menerima siswa maupun mahasiswa praktek kerja lapangan, selain memberikan pengalaman juga mengisi kekosongan karyawan selama beberapa bulan. Saat ini pengelola sedang mencari karyawan baru.

Apabila terdapat kelinci yang terkena virus, maka kelinci tersebut

harus dipisahkan kandangnya dengan kelinci lainnya. Lalu kelinci tersebut diberi obat khusus untuk *scabies* setiap hari. Untuk mencegah terjadinya penyakit maka kandang kelinci harus dijaga kebersihannya serta jangan sampai lembab karena kelinci tidak dapat bertahan hidup pada cuaca dingin dan udara yang lembab. Untuk itu kelinci di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru yang di letakkan di dalam kandang pameran kelinci hanya di letakkan sebanyak 9 ekor saja.

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan penulis dan terurai secara tertib mengenai pengelolaan objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengelolaan objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru

Perencanaan yang dilakukan oleh pengelola objek wisata *kampoeng rabbit's* Kota Pekanbaru adalah menjadikan objek wisata ini sebagai wisata edukasi mengenai kelinci dengan cara menyediakan fasilitas yang berkaitan dengan kelinci serta membuat paket edukasi kelinci. Selain itu di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru juga menyediakan kuliner berbahan dasar kelinci pada hari sabtu dan minggu karena terbatasnya kelinci yang bisa dijadikan bahan masakan.

Pengorganisasian yang dilakukan oleh pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru ini tidak menyangkut pihak manapun karena objek

wisata ini milik pribadi. Dalam melaksanakan tugas, para karyawan di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* ini mengerjakan pekerjaan masing-masing sesuai divisi.

Penggerakan yang dilakukan oleh pengelola yaitu mengelola kelinci di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru yang dilakukan dengan cara menjaga kesehatan dari kelinci. Untuk mencegah terjadinya penyebaran penyakit, kelinci yang dipamerkan hanya berjumlah 9 ekor. sedangkan selebihnya diletakkan di dalam kandang besar yang tertutup agar suhu dari kelinci tetap terjaga. Kelinci dilepaskan ke taman hanya pada hari

Sabtu dan Minggu serta ketika adanya pengunjung Rombongan. Oleh karena itu jika ingin bermain bersama kelinci sebaiknya datang pada hari tersebut.

Pengawasan di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* dilakukan oleh *Owner*. Pengawasan ini meliputi kinerja dan pengelolaan di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru. Pengawasan ini bertujuan agar tidak terjadinya hal yang melenceng dalam pengelolaan di objek wisata *Kampoeng Rabbit's*.

2. Dalam pengelolaan objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru, terdapat beberapa kendala yang dapat menghambat pengelolaan. Yaitu:
 - a. Pandemi Covid 19
 - b. Promosi
 - c. Kekurangan Karyawan
 - d. Kesehatan kelinci
3. Agar pengelolaan berjalan dengan baik, maka diperlukan upaya dalam mengatasi kendala yang ada

di objek wisata ini. Adapun upaya yang dilakukan oleh pengelola dalam mengatasi kendala yang ada di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru adalah:

- a. Pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru memberikan potongan harga setelah PPKM berakhir sampai saat ini namun dengan syarat mengikuti akun instagram dari objek wisata *Kampoeng Rabbit's*. Selain itu di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru juga menerapkan protokol kesehatan yaitu dengan cara mencuci tangan sebelum memasuki Objek wisata ini, menjaga jarak dan juga mengenakan masker. Jumlah kunjunganpun dibatasi perhari agar tidak terjadinya kerumunan.
- b. Pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru terus aktif membuat konten-konten yang menarik dan viral. Kemudian konten-konten tersebut di unggah ke instagram *reels*, tiktok dan facebook. saat ini fitur *reels* dan tiktok memudahkan para pengusaha karena video yang diunggah tidak hanya dapat ditonton oleh pengikut akun.
- c. Setiap karyawan diberi tugas lebih saat ada acara. Selain itu di Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru ini juga menerima siswa maupun mahasiswa praktek kerja lapangan. Namun saat ini pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru juga sedang mencari karyawan baru.
- d. Kelinci yang terkena penyakit harus dipisahkan dengan kelinci lain, disuntikkan dengan obat dan diberi salep khusus untuk *scabies* setiap hari. Untuk mencegah

terjadinya penyakit maka kandang kelinci harus dijaga kebersihannya serta jangan sampai lembab oleh karena itu kelinci di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru yang di letakkan di dalam kandang pameran kelinci hanya di letakkan sebanyak 9 ekor saja, selebihnyaa diletakkan dalam kandang besar.

5. Saran

Saran merupakan sebuah pendapat ataupun usulan, anjuran yang dikemukakan oleh seseorang untuk mempertimbangkan suatu hal. Adapun saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah:

1. Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru merupakan satu-satunya objek wisata edukasi mengenai kelinci di Kota Pekanbaru. Untuk itu pihak pengelola objek wisata ini sebaiknya lebih memperhatikan fasilitas yang ada terlebih lagi mengenai edukasi kelinci agar pengunjung dapat menambah pengetahuan mengenai kelinci setelah berwisata dari objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru.
2. Sebaiknya pengelola Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru menambah lagi fasilitas-fasilitas pendukung agar menambah daya tarik bagi pengunjung, seperti spot foto karena di objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru ini tidak memiliki spot foto.
3. Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru merupakan wisata edukasi, sebaiknya pengelola Objek wisata *Kampoeng Rabbit's* melakukan promosi lebih banyak baik itu promosi melalui media sosial maupun promosi secara langsung.
4. Pengelola objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru sebaiknya

menyediakan pemandu setiap hari dikarenakan tidak menutup kemungkinan pengunjung datang di hari-hari biasa. Sehingga pengunjung yang datang di hari-hari biasa dapat mengetahui lebih banyak lagi mengenai kelinci yang ada di Objek Wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru.

5. Konten video ataupun foto yang dibuat untuk mempromosikan objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru agar dibuat lebih bagus serta direkam menggunakan kamera yang stabil dan dengan resolusi yang tinggi.

6. Selain konten mengenai objek wisata *Kampoeng Rabbit's*, sebaiknya admin media sosial menambahkan konten mengenai kelinci, baik itu jenis-jenis kelinci, manfaat daging kelinci dan sebagainya agar menjadi lebih menarik.

7. Sebaiknya objek wisata *Kampoeng Rabbit's* Kota Pekanbaru menyediakan juru parkir untuk menjaga keamanan kendaraan pengunjung. Walaupun parkir di objek wisata ini sudah dilengkapi CCTV tidak dapat menjamin keselamatan kendaraan pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Basrowi Dan Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Dowling, R. K., & Fennel D.A. 2003. *The Context Of Ecotourism Policy And Planning*. Ecotourism Policy And Planning. Ontario.
- Fandeli, Chafid dan mukhlisom. 2000. *Pengusaha Ekowisata*. Yogyakarta. Fakultas Kehutanan Gajah Mada.

- H. Kodhyat.1983. *Sejarah Pariwisata Dan Perkembangannya Di Indonesia*.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2009. *Manajemen Sumberdaya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Marnis.2006. *Pengantar Manajemen*. Pekanbaru. Unri Press.
- Marpaung, H. 2002. *Pengetahuan Kepariwisataan*. Bandung. Penerbit Alfabet.
- Miles, Matthew, Dan A. Michael Hubberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Ui Press.
- Moleong, Lexy, J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pitana, Gede I Dan Diarta, Surya Ketut I. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Ritchie, J.R . Brent Dan Geoferry Ian Couch. 2003. *The Competitive Destination; A Sustainable Tourism Perspective*. Cabi.
- Rodger. D. 1998. *Leisure, Learning And Travel*. *Journal Of Physical Education, Research And Dance*, 69(4)Pp, 28-31.
- Sammeng, Andi Mappi. 2001. *Cakrawala Pariwisata*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Saryono.2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Pt. Alfabeta.
- Seowadji, Jusuf. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni Dan Wahyuni. 2006. *Metodologi Penelitian Dan Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sutrisno, Hadi. 2004. *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suwantoro, Gamal. 1997. *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Terry, George R. 2000. *Prinsip-prinsip Manajemen* (edisi bahasa Indonesia). Bandung: PT. Bumi Aksara.
- Yoeti, Oka. A. 1996. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.
- Dokumen Resmi:
SK. MENPARPOSTEL No.: KM. 98 / PW.102 / MPPT-87. Tentang Ketentuan Usaha Obyek Wisata
Jurnal :
- Kusharyadi, Jeffry. 2018. *Pengelolaan Objek Wisata Sejarah Kerajaan Siak Di Kabupaten Siak*. Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau
- Monika, Tia. 2020. *Fasilitas Ekowisata Bukit Suligi Desa Aliantan Kecamatan Kabun Kabupaten Rokan Hulu*. Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau.
- Priyanto, Rahmat dkk. 2018. *Perancangan Model Wisata Edukasi di Objek Wisata Kampung Tulip*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
- Rafi, Rahmad. 2020. *Pengelolaan Objek Wisata Pantai Puak Kota Dumai*. Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau
- Yurita, Marini. 2020. *Pengelolaan Objek Wisata Hapanasan Di Desa Rambah Tengah Hulu Kecamatan Rambah*. Program Studi Usaha Perjalanan Wisata, Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Riau