

**ATRAKSI WISATA SEBAGAI MEDIA DALAM MEMBANGUN
REPUTASI EDUKASI- REKREASI BERBASIS BUDAYA KELUARGA:
STUDI KASUS PADA WISATA INTAN ABATANI, TAMAN ABHIRAMA,
DAN ISTANA GEBANG**

Faellen Yuan Dias Cercio

Ilmu Komunikasi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

faellenyuandiasrcr18@gmail.com

Syifa Naila Aura Purwantyas

Ilmu Komunikasi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

syifanailaap@gmail.com

Fifi Laili Chamidah

Ilmu Komunikasi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

fifilaili12@gmail.com

Mohammad Insan Romadhan

Ilmu Komunikasi

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

insanromadhan@untag-sby.ac.id

ABSTRACT

This research discusses the role of tourist attractions as a medium in building the reputation of education-based destinations and family cultural recreation. This study was conducted on three destinations, namely Intan Abatani, Abhirama Park, and Gebang Palace. The three destinations combine elements of education, recreation, and culture to create a meaningful tourist experience for families. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The results showed that tourist attractions designed with a cultural and educational approach not only increased visitor satisfaction, but also built a positive reputation for the destination. The involvement of local communities, the delivery of authentic cultural narratives, and the utilization of technology are key factors in creating competitive and sustainable tourist destinations.

Keywords: *Tourism Attractions, Destination Reputation, Educational Tourism, Family Culture, Tourism Communication*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas peran atraksi wisata sebagai media dalam membangun reputasi destinasi berbasis edukasi dan rekreasi budaya keluarga. Studi ini dilakukan pada tiga destinasi, yaitu Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang. Ketiga destinasi tersebut memadukan unsur edukasi, rekreasi, dan budaya untuk menciptakan pengalaman wisata yang bermakna bagi keluarga. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa atraksi wisata yang dirancang dengan pendekatan budaya dan edukatif tidak hanya meningkatkan kepuasan pengunjung, tetapi juga membangun reputasi positif destinasi. Keterlibatan masyarakat lokal, penyampaian narasi budaya yang autentik, serta pemanfaatan teknologi menjadi faktor kunci dalam menciptakan destinasi wisata yang berdaya saing dan berkelanjutan.

Kata Kunci: *Atraksi Wisata, Reputasi Destinasi, Wisata Edukasi, Budaya Keluarga, Komunikasi Pariwisata*

A. PENDAHULUAN

Atraksi wisata memainkan peran sentral dalam menarik wisatawan sekaligus membentuk citra positif destinasi. Melalui penyajian atraksi yang khas dan bervariasi, destinasi dapat menciptakan pengalaman berkesan yang bersifat edukatif, terutama bagi keluarga yang mencari hiburan yang mengandung nilai budaya. Keunikan dan keberagaman atraksi ini tidak hanya menambah daya tarik, tetapi juga memperkuat identitas budaya setempat, yang menjadi nilai jual utama suatu daerah (Smith, 2017)

Jenis wisata yang menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan kini semakin relevan sebagai sarana pengenalan budaya serta nilai-nilai lokal kepada masyarakat, khususnya bagi keluarga. Atraksi edukatif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya pelestarian budaya dan alam. Tren ini juga mendukung pengembangan destinasi wisata edukatif di Indonesia, negara yang dikenal kaya akan warisan budaya dan kekayaan alam (Wijayanti, 2019)

Keberadaan atraksi wisata yang menarik perlu didukung oleh pemandu wisata lokal yang memiliki keterampilan komunikasi dan pengetahuan yang baik. Pemandu yang informatif dan atraktif akan menciptakan pengalaman positif bagi wisatawan, yang secara tidak langsung akan meningkatkan citra dan reputasi destinasi tersebut. Oleh karena itu, program pelatihan pemandu wisata menjadi unsur krusial dalam membangun daya tarik dan kepercayaan wisatawan terhadap destinasi budaya yang menyasar segmen keluarga (Panda.id, 2024)

Atraksi wisata yang dirancang dengan melibatkan masyarakat lokal tidak hanya memperkuat aspek ekonomi, tetapi juga mendukung pelestarian budaya. Kegiatan wisata edukatif yang memberdayakan warga setempat dalam pengelolaan atraksi dapat meningkatkan kesejahteraan dan mempererat ikatan budaya lokal. Selain itu, keterlibatan masyarakat menambah nilai keaslian dan memperkaya konten wisata, yang menjadi daya tarik bagi keluarga yang mencari

pengalaman rekreasi berbasis budaya (Mauludin, 2017)

Destinasi yang memiliki reputasi kuat cenderung lebih kompetitif di tengah persaingan industri pariwisata. Integrasi yang harmonis antara atraksi edukatif, rekreatif, dan nilai-nilai budaya keluarga mampu menarik minat kunjungan secara berkelanjutan. Dukungan teknologi serta penggunaan narasi otentik yang sesuai dengan karakter lokal juga dapat memperkuat citra destinasi di mata pengunjung, sekaligus membangun reputasi jangka panjang yang mendukung pariwisata berbasis budaya (Jones, 2019; Smith, 2017)

B. TINJAUAN PUSTAKA

Teori Atraksi Wisata

Gunn, Clare A. (1997). *Vacationscape: Developing Tourist Areas*.

Buku ini menjelaskan konsep dasar atraksi wisata sebagai daya tarik utama yang mendorong motivasi kunjungan wisatawan. Gunn mengemukakan bahwa atraksi tidak hanya berupa objek fisik, namun juga bisa berbentuk pengalaman, aktivitas, dan nilai budaya yang ditawarkan. Konsep ini mendukung pendekatan bahwa wisata edukatif dan berbasis budaya keluarga dapat dibentuk melalui desain dan pengelolaan atraksi yang strategis.

Wisata Edukasi dan Rekreasi

Hamzah, Budiyanto (2019). *Pengembangan Pariwisata Edukasi di Indonesia*.

Dalam buku ini dijelaskan bahwa wisata edukasi merupakan bentuk pariwisata yang bertujuan memberikan pengalaman belajar melalui interaksi langsung di tempat wisata. Unsur rekreasi tetap dikombinasikan agar menarik bagi keluarga, khususnya anak-anak. Referensi ini penting untuk mendasari konsep "edukasi-rekreasi" sebagai fondasi reputasi destinasi wisata.

Budaya sebagai Daya Tarik Wisata

Smith, Melanie K. (2003). *Issues in Cultural Tourism Studies*.

Smith membahas bagaimana budaya lokal menjadi nilai tambah dalam pengembangan pariwisata. Identitas budaya yang ditampilkan dalam bentuk pertunjukan, arsitektur, atau kegiatan interaktif mampu membentuk pengalaman unik dan meningkatkan citra destinasi. Hal ini mendukung gagasan bahwa destinasi seperti Istana Gebang dan Taman Abhirama bisa membangun reputasi melalui budaya lokal.

Reputasi Destinasi Pariwisata

Govers, R., Go, F. M., & Kumar, K. (2007). *Virtual destination image – A new measurement approach*.

Penelitian ini memperkenalkan pentingnya reputasi destinasi yang dibangun melalui persepsi publik, baik secara offline maupun online. Reputasi tidak hanya dibangun dari fasilitas, tetapi juga dari nilai edukatif, keaslian budaya, dan kepuasan pengalaman keluarga. Studi ini relevan untuk menjelaskan peran atraksi wisata sebagai media dalam membentuk persepsi dan reputasi.

Peran Keluarga dalam Wisata Berbasis Nilai Holloway, J. C. (2004). *The Business of Tourism*.

Holloway menjelaskan bagaimana segmen keluarga menjadi target penting dalam industri pariwisata, khususnya dalam wisata berbasis nilai seperti edukasi dan budaya. Atraksi yang dirancang untuk seluruh anggota keluarga cenderung

menciptakan loyalitas dan meningkatkan citra positif destinasi. Konsep ini mendukung orientasi artikel terhadap wisata berbasis budaya keluarga.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif dengan tujuan menyajikan gambaran yang sistematis, objektif, dan tepat mengenai peran atraksi wisata dalam membentuk reputasi destinasi berbasis edukasi dan budaya keluarga. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada fokus utama penelitian, yaitu mengidentifikasi karakteristik atraksi wisata serta mengevaluasi kontribusinya terhadap citra destinasi di tiga lokasi studi, yakni Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang. Sesuai dengan penjelasan Sugiyono (2017), pendekatan deskriptif ideal untuk mengkaji objek penelitian secara mendalam tanpa adanya perlakuan atau perubahan terhadap variabel yang diamati.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara mendalam dengan pengelola dan pengunjung, serta dokumentasi aktivitas yang berkaitan dengan atraksi wisata berbasis edukasi dan budaya keluarga di ketiga lokasi tersebut. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan tujuan memahami kontribusi atraksi terhadap pembangunan reputasi destinasi. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Creswell (2014) yang menekankan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan menggali konteks sosial dan budaya secara mendalam melalui pengumpulan data yang detail, sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh terhadap fenomena yang sedang dikaji.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik dokumentasi digunakan sebagai salah satu metode pengumpulan data yang bersumber dari berbagai materi tertulis, visual, arsip, atau dokumen lain yang relevan dengan objek kajian. Metode ini berperan sebagai pelengkap terhadap observasi dan wawancara, sehingga membantu memberikan informasi yang lebih menyeluruh dan valid mengenai fenomena yang sedang dikaji. Menurut Sugiyono (2017), dokumentasi merupakan proses pengumpulan data melalui catatan kejadian masa lalu yang dapat berupa teks, gambar, maupun karya bersejarah yang berkaitan dengan topik penelitian.

Selain menjadi pelengkap, teknik dokumentasi juga berfungsi penting dalam menggali informasi historis serta menganalisis latar sosial dan budaya dalam suatu penelitian. Melalui dokumentasi, peneliti dapat memperoleh data yang tidak selalu bisa diakses secara langsung melalui observasi atau wawancara, seperti dokumen arsip, laporan resmi, atau foto kegiatan. Hal ini membantu peneliti menyelami konteks penelitian secara lebih mendalam dan menyusun laporan yang menyeluruh. Vocasia (2022) menyebutkan bahwa dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang paling mandiri dan krusial dalam penelitian kualitatif karena kemampuannya menyediakan bukti yang valid serta mendukung interpretasi hasil penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil Dan Deskripsi Wisata

Saat ini, fungsi pariwisata telah bergeser dari sekadar hiburan menjadi sarana edukasi dan pelestarian budaya, terutama bagi keluarga. Artikel ini

membahas bagaimana tiga destinasi, yaitu Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang, mengembangkan konsep wisata berbasis pendidikan dan budaya yang menyasar keluarga. Ketiganya dipilih karena memiliki ciri khas dalam menggabungkan unsur belajar, rekreasi, dan budaya lokal. Dengan pendekatan yang menyeimbangkan hiburan dan pembelajaran, destinasi ini mampu membangun citra positif sebagai tempat wisata keluarga. Aktivitas yang disuguhkan bukan hanya menyenangkan, tetapi juga menambah pengetahuan. Pembelajaran melalui pengalaman dan interaksi langsung dengan budaya membuat pengunjung mendapat kesan mendalam. Selain itu, pendekatan ini mendukung upaya pelestarian nilai budaya yang semakin terpinggirkan. Ketiga tempat ini menunjukkan bahwa edukasi tidak harus selalu dilakukan di ruang kelas, melainkan bisa diwujudkan melalui aktivitas wisata yang menyenangkan.

Intan Abatani merupakan agrowisata edukatif yang mengusung konsep pertanian terpadu. Terletak di area yang subur, tempat ini memberikan pengalaman belajar langsung tentang dunia pertanian kepada anak-anak dan keluarga. Pengunjung dapat melihat dan mencoba proses bertani, mulai dari menanam, merawat, hingga memanen tanaman hortikultura. Selain itu, tersedia pula peternakan kecil yang memungkinkan anak-anak memberi makan hewan seperti ayam, kambing, dan kelinci. Tidak hanya sebagai tempat wisata, Intan Abatani juga berfungsi sebagai lokasi belajar luar kelas bagi sekolah-sekolah. Program yang disediakan disesuaikan dengan kelompok usia, mulai dari taman kanak-kanak hingga pelajar SMA. Suasana alam yang tenang dan asri menjadikan tempat ini cocok untuk belajar dan rekreasi. Kombinasi unsur pendidikan dan relaksasi menjadi daya tarik utama bagi keluarga.

Taman Abhirama merupakan ruang terbuka hijau di tengah kota yang dikembangkan secara kreatif dan edukatif. Taman ini mengintegrasikan konsep ekowisata, permainan anak, dan pelestarian budaya dalam satu lokasi. Pengunjung dapat menikmati taman tematik, jalur pedestrian rindang, serta instalasi seni yang mengandung pesan lingkungan. Di panggung terbuka, secara rutin digelar pertunjukan seni seperti tari tradisional, musik daerah, dan dongeng rakyat. Adanya area bermain yang aman menjadikan taman ini tempat favorit bagi keluarga dengan anak-anak. Tidak hanya tempat bersantai, taman ini juga berfungsi sebagai wahana edukasi luar ruang yang menumbuhkan minat anak terhadap alam dan budaya. Berbagai kegiatan seperti mewarnai batik, membuat kerajinan dari barang bekas, dan permainan tradisional kerap diselenggarakan. Keberadaan Taman Abhirama memberikan kontribusi besar dalam menciptakan ruang publik yang edukatif dan ramah keluarga.

Istana Gebang yang berlokasi di Blitar merupakan bangunan bersejarah yang menyimpan kisah masa kecil Bung Karno. Kini, tempat ini telah difungsikan sebagai objek wisata sejarah dan budaya yang menyasar berbagai kalangan, termasuk keluarga. Pengunjung dapat menjelajahi rumah bergaya kolonial yang masih terawat lengkap dengan koleksi pribadi Soekarno. Beberapa ruangan seperti ruang tamu, kamar tidur, dan perpustakaan masih dipertahankan seperti aslinya, memberikan nuansa sejarah yang kuat. Melalui panduan wisata, pengunjung diajak memahami kehidupan awal Bung Karno dari sudut pandang keluarga dan budaya. Istana ini juga memiliki fasilitas pendukung seperti galeri foto, ruang

audio visual, serta zona pembelajaran interaktif. Nilai-nilai nasionalisme yang diangkat menjadi sarana edukatif bagi anak-anak dan generasi muda. Dengan pendekatan yang menyentuh sisi emosional, Istana Gebang berhasil menyajikan sejarah sebagai pengalaman yang hidup dan bermakna.

Masing-masing tempat wisata menyediakan fasilitas dan atraksi utama yang memperkuat perannya sebagai destinasi edukatif dan rekreatif. Di Intan Abatani, tersedia rumah jamur, kebun herbal, saung edukatif, serta lahan pertanian organik yang digunakan untuk kegiatan belajar langsung. Gazebo-gazebo juga disediakan sebagai ruang diskusi atau kelas alam. Di sisi lain, Taman Abhirama menawarkan taman bunga tematik, permainan tradisional, dan panggung terbuka untuk pertunjukan seni dan budaya. Instalasi edukasi dan papan informasi tentang lingkungan tersebar di seluruh area taman sebagai sarana belajar visual. Sementara itu, Istana Gebang menyediakan ruang pameran sejarah, teater mini untuk pemutaran film dokumenter, dan ruang diskusi budaya. Semua fasilitas ini dirancang untuk mendukung pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi keluarga.

Kegiatan edukatif di Intan Abatani disusun agar pengunjung, khususnya anak-anak, dapat belajar melalui praktik langsung. Salah satu program unggulan yaitu “petani cilik”, yang mengajak anak menanam bibit, memanen sayur, dan membawa hasilnya pulang. Selain itu, terdapat sesi pengenalan tentang limbah organik, daur ulang pertanian, dan jenis pupuk alami. Anak-anak juga dikenalkan dengan alat-alat pertanian modern maupun tradisional. Dalam kegiatan ini, orang tua dan anak dapat bekerja sama, membangun ikatan emosional yang kuat. Pengunjung juga bisa memberi makan ternak sambil belajar merawat hewan. Model pembelajaran berbasis pengalaman ini efektif dalam membentuk karakter dan kepedulian terhadap lingkungan. Intan Abatani menghadirkan pertanian sebagai sesuatu yang seru dan mendidik.

Aktivitas di Taman Abhirama memadukan seni, budaya, dan isu lingkungan sebagai materi pembelajaran. Anak-anak bisa mengikuti berbagai kelas kreatif seperti melukis, membatik, dan membuat mainan tradisional. Ada juga sesi mendongeng yang mengangkat cerita rakyat sebagai bentuk pelestarian budaya. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan di panggung terbuka, menarik perhatian anak dan orang tua. Selain itu, pengunjung dewasa juga dilibatkan dalam workshop daur ulang dan kerajinan tangan dari bahan ramah lingkungan. Taman ini juga memberi edukasi tentang flora lokal melalui pemandu dan papan informasi. Semua aktivitas ini dirancang untuk menumbuhkan kreativitas serta kesadaran budaya dan lingkungan sejak usia dini. Taman Abhirama memperlihatkan bahwa ruang publik bisa dimanfaatkan sebagai sarana belajar keluarga yang efektif dan menyenangkan.

Di Istana Gebang, edukasi sejarah dikemas dengan pendekatan interaktif agar lebih mudah dicerna oleh anak-anak. Pemandu wisata menyampaikan kisah Bung Karno dengan gaya naratif, membangun kedekatan emosional dengan pengunjung. Anak-anak bisa mengikuti kuis sejarah, mengenal tokoh pahlawan melalui media visual, serta ikut serta dalam lomba menggambar dan menulis puisi bertema nasionalisme. Film dokumenter pendek tentang kehidupan Bung Karno juga diputar secara berkala sebagai bagian dari pembelajaran visual. Aktivitas ini

bertujuan agar sejarah tidak hanya dihafal, tapi dipahami dan dirasakan. Keluarga bisa berdiskusi setelah mengikuti kegiatan, memperkuat nilai-nilai kebangsaan dalam suasana yang hangat. Dengan demikian, Istana Gebang menghadirkan sejarah sebagai bagian dari wisata keluarga yang edukatif.

Ketiga destinasi tersebut memainkan peran penting dalam membentuk reputasi positif sebagai wisata edukasi berbasis budaya yang ramah keluarga. Mereka menunjukkan bahwa proses belajar dapat dilakukan melalui pengalaman rekreatif yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan semacam ini, pesan-pesan edukatif seperti pentingnya menjaga alam, mengenal budaya lokal, dan memahami sejarah dapat lebih mudah diterima oleh pengunjung. Atraksi wisata menjadi sarana strategis untuk menyampaikan nilai-nilai tersebut. Ketika pengunjung merasa terlibat secara emosional dan intelektual, citra positif destinasi akan terbentuk secara alami. Hal ini menunjukkan bahwa reputasi pariwisata tidak hanya dibangun dari promosi, melainkan dari kualitas pengalaman yang diberikan.

Melalui atraksi yang menarik dan bernilai edukatif, Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang telah membuktikan bahwa wisata keluarga dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan. Ketiga tempat ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga membentuk karakter dan memperkuat kesadaran budaya serta lingkungan. Pendekatan ini membuat wisata tidak sekadar dikunjungi, tetapi juga dikenang dan direkomendasikan. Artikel ini menyimpulkan bahwa pembangunan citra wisata edukatif berbasis budaya memerlukan konsistensi dalam pengelolaan atraksi yang berkualitas. Ketiganya dapat dijadikan model pengembangan wisata serupa di berbagai daerah lain di Indonesia. Dengan begitu, pariwisata lokal dapat menjadi bagian penting dalam mendukung pendidikan, pelestarian budaya, dan keharmonisan keluarga.

Analisis Atraksi Wisata Sebagai Media Membangun Reputasi

Atraksi wisata memainkan peran penting dalam membentuk citra positif suatu destinasi, terutama ketika mampu menyatukan unsur edukasi, hiburan, dan budaya secara seimbang. Di tiga lokasi studi—Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang—atraksi dikembangkan tidak hanya untuk memberikan kesenangan, tetapi juga menghadirkan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi keluarga. Pendekatan ini terbukti efektif karena keluarga sebagai kelompok pengunjung utama sering mencari tempat yang tidak hanya menghibur, tetapi juga memberi nilai edukatif. Oleh sebab itu, atraksi yang memadukan ketiga unsur tersebut mampu menarik perhatian dan menciptakan pengalaman bermakna.

Komponen budaya dalam atraksi wisata, seperti seni pertunjukan, musik tradisional, dan upacara adat, menjadi elemen utama dalam memperkuat karakter destinasi. Atraksi semacam ini tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi medium penyampaian nilai dan narasi budaya lokal kepada wisatawan. Dengan menyuguhkan pengalaman budaya yang asli dan otentik, destinasi wisata semakin mampu mempertahankan ketertarikan dari keluarga yang ingin memperkenalkan warisan budaya kepada anak-anak mereka secara langsung dan interaktif.

Pengaruh atraksi wisata terhadap peningkatan reputasi destinasi cukup besar. Ketika atraksi berhasil menyuguhkan kegiatan yang mendidik sekaligus menghibur, wisatawan cenderung merasa puas dan menyampaikan ulasan positif,

bahkan merekomendasikannya ke orang lain. Citra positif ini menjadi aset penting dalam pembangunan pariwisata jangka panjang, baik secara sosial maupun ekonomi. Selain itu, reputasi yang terbentuk dengan baik turut mendukung posisi kompetitif destinasi di tengah persaingan dengan tempat wisata lain, terutama dalam menarik segmen keluarga yang peduli pada unsur pendidikan dan budaya.

Peran aktif masyarakat lokal dalam pengembangan atraksi wisata menjadi aspek krusial dalam menjaga orisinalitas dan kelestarian destinasi. Masyarakat tidak hanya dijadikan sebagai objek, tetapi juga berperan sebagai penggerak dalam pelestarian budaya dan pengelolaan wisata. Keterlibatan ini menumbuhkan rasa kepemilikan dan tanggung jawab kolektif terhadap keberlangsungan atraksi. Di sisi lain, kontribusi mereka juga membawa dampak ekonomi positif yang meningkatkan taraf hidup masyarakat, sehingga terbentuk hubungan timbal balik yang saling mendukung antara pariwisata dan komunitas lokal.

Melalui atraksi berbasis budaya, masyarakat dapat menyampaikan tradisi dan cerita leluhur secara langsung kepada wisatawan. Hal ini memperkaya pengalaman pengunjung dan pada saat yang sama memperkuat jati diri budaya lokal yang berpotensi tergerus oleh perkembangan zaman. Dengan demikian, atraksi wisata berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana pelestarian nilai-nilai budaya. Pendekatan seperti ini menjadi sangat penting agar warisan lokal tetap relevan dan terus diwariskan di tengah derasnya arus globalisasi.

Namun demikian, menjaga keseimbangan antara unsur edukatif dan rekreatif dalam atraksi wisata tidak selalu mudah. Jika aspek edukasi terlalu dominan, pengunjung bisa merasa jenuh; sebaliknya, jika terlalu fokus pada hiburan, pesan budaya dan pendidikan bisa tersisih. Oleh karena itu, pengelola wisata perlu merancang atraksi yang mampu menyampaikan informasi secara menarik dan menyenangkan, agar semua kalangan keluarga dapat menikmatinya tanpa merasa terbebani.

Penggunaan teknologi dalam atraksi wisata juga menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan. Penggunaan alat bantu seperti media interaktif, augmented reality, atau aplikasi digital dapat menyampaikan informasi budaya secara lebih menarik dan mudah dipahami. Selain memperkaya pembelajaran, teknologi mampu menjangkau lebih banyak audiens dan meningkatkan daya tarik destinasi di era digital, tanpa mengurangi nilai edukatif yang ingin disampaikan.

Secara keseluruhan, atraksi wisata yang mampu memadukan unsur pendidikan, hiburan, dan budaya secara harmonis akan memperkuat reputasi destinasi sebagai tempat liburan keluarga yang unggul. Keberhasilan ini tidak hanya ditentukan oleh mutu atraksinya, tetapi juga oleh peran aktif masyarakat serta inovasi dalam penyampaian pengalaman. Jika pendekatan ini diterapkan secara konsisten, destinasi seperti Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang berpotensi menjadi model pengembangan pariwisata berbasis budaya yang berkelanjutan serta memberikan manfaat jangka panjang bagi pengunjung dan komunitas lokal.

Diskusi

Tiga destinasi wisata yang menjadi fokus studi—Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang—menunjukkan tingkat keberhasilan yang berbeda dalam membentuk reputasi sebagai tempat wisata keluarga yang menggabungkan edukasi, budaya, dan rekreasi. Intan Abatani unggul dalam menawarkan pengalaman pembelajaran berbasis alam dan pertanian yang bersifat langsung dan interaktif. Sebaliknya, Taman Abhirama lebih mengedepankan fasilitas rekreasi yang ramah keluarga, meskipun unsur edukasinya disampaikan secara tidak langsung melalui pengenalan nilai-nilai budaya. Sementara itu, Istana Gebang berfokus pada aspek sejarah dan kebudayaan yang dikemas melalui narasi dan pertunjukan mendalam, menjadikannya sangat efektif dalam membangun identitas sebagai destinasi edukatif. Perbedaan pendekatan tersebut menunjukkan bahwa integrasi antara unsur budaya, edukasi, dan hiburan harus disesuaikan dengan karakteristik dan potensi unik setiap lokasi.

Pengalaman dari ketiga destinasi tersebut memberikan wawasan berharga untuk pengembangan wisata budaya dan edukasi di wilayah lain. Salah satu poin penting adalah pentingnya menyelaraskan atraksi wisata dengan kekayaan lokal agar tercipta pengalaman yang autentik dan kontekstual. Selain itu, penyediaan sarana yang mendukung kenyamanan keluarga serta aktivitas yang melibatkan pengunjung secara langsung terbukti mampu meningkatkan interaksi dan daya tarik destinasi. Wilayah lain dapat menerapkan prinsip serupa dengan merancang atraksi yang menyenangkan sekaligus mendidik, sehingga wisata menjadi wahana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi keluarga.

Di era digital saat ini, peran media sosial dan platform online dalam memperkuat reputasi destinasi sangatlah besar. Ulasan dari pengunjung dan konten visual yang dibagikan secara daring menjadi referensi utama bagi calon wisatawan. Oleh karena itu, pengelola destinasi perlu aktif mengelola kehadiran digital mereka dengan membuat konten yang menarik, membangun komunikasi yang positif dengan pengunjung, serta memanfaatkan teknologi untuk menceritakan kekhasan atraksi secara kreatif. Dengan strategi ini, reputasi destinasi dapat tumbuh secara alami dan menjangkau khalayak yang lebih luas.

Peran serta masyarakat lokal dalam pengembangan atraksi wisata sangat penting untuk memastikan kelestarian nilai budaya dan keberlanjutan destinasi. Ketika masyarakat terlibat sebagai pelaku aktif—baik sebagai seniman, pemandu, maupun pengelola—mereka tidak hanya memperoleh keuntungan ekonomi, tetapi juga merasa memiliki dan bertanggung jawab atas keberlangsungan budaya. Keterlibatan ini membangun sinergi antara sektor pariwisata dan komunitas lokal, menciptakan hubungan yang saling menguntungkan dan mendukung kelangsungan atraksi.

Strategi diversifikasi produk wisata edukasi menjadi langkah penting untuk memperluas jangkauan pasar dan memperkuat daya tarik destinasi. Misalnya, menambahkan kegiatan seperti pelatihan seni tradisional, permainan berbasis edukasi, atau aktivitas alam yang dapat diikuti oleh seluruh anggota keluarga. Variasi ini memperkaya pengalaman wisatawan dan membuka peluang menarik berbagai segmen pengunjung, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan jumlah kunjungan dan penguatan citra destinasi.

Peningkatan fasilitas pendukung juga menjadi aspek krusial dalam menciptakan kenyamanan pengunjung, khususnya keluarga. Ketersediaan fasilitas seperti taman bermain, toilet bersih, jalur yang mudah diakses, dan keamanan yang memadai sangat memengaruhi persepsi wisatawan terhadap kualitas destinasi. Lingkungan yang nyaman akan mendorong kepuasan pengunjung dan memberikan kontribusi langsung terhadap penguatan reputasi destinasi secara keseluruhan.

Promosi dan strategi branding yang terintegrasi memegang peranan penting dalam membentuk citra destinasi. Pengelola perlu secara konsisten mengkomunikasikan keunikan dan kekuatan atraksi wisata melalui berbagai media, khususnya platform digital. Branding yang kuat dan konsisten membantu destinasi lebih mudah dikenali dan diingat oleh publik, sehingga meningkatkan minat kunjungan dan loyalitas pengunjung dalam jangka panjang.

Terakhir, pengelolaan wisata yang berlandaskan prinsip keberlanjutan harus menjadi prioritas utama agar reputasi destinasi dapat terus berkembang dan bertahan. Upaya pelestarian budaya, pemberdayaan komunitas lokal, serta pengelolaan sumber daya secara bijak menjadi kunci untuk menyeimbangkan aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Dengan penerapan pendekatan yang berkelanjutan, destinasi tidak hanya memperoleh manfaat jangka pendek, tetapi juga memastikan pengalaman yang bermakna dan nilai budaya yang terjaga untuk generasi mendatang.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa atraksi wisata yang memadukan unsur edukasi, rekreasi, dan budaya terbukti efektif dalam membangun reputasi destinasi yang positif, khususnya bagi segmen wisata keluarga. Ketiga destinasi yang diteliti—Intan Abatani, Taman Abhirama, dan Istana Gebang—memiliki pendekatan yang berbeda namun sama-sama mampu menghadirkan pengalaman wisata yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik. Keberhasilan dalam membangun reputasi tersebut sangat dipengaruhi oleh keterlibatan masyarakat lokal, penyampaian nilai budaya secara otentik, serta dukungan fasilitas yang ramah keluarga. Atraksi yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan kepuasan pengunjung sekaligus memperkuat citra destinasi sebagai tempat wisata edukatif yang berkualitas.

Selain itu, penerapan strategi komunikasi yang memanfaatkan media digital menjadi faktor penting dalam mendukung promosi dan penguatan reputasi destinasi. Penyebaran informasi melalui media sosial, konten visual, serta ulasan dari pengunjung berperan besar dalam menarik minat calon wisatawan. Pengelolaan wisata yang berkelanjutan, yang melibatkan pelestarian budaya, pemberdayaan komunitas, serta inovasi dalam penyampaian atraksi, menjadi kunci untuk menjaga daya saing destinasi di tengah perubahan tren pariwisata. Dengan pendekatan yang konsisten dan berkelanjutan, destinasi wisata tidak hanya menjadi tempat rekreasi, tetapi juga sarana pendidikan dan pelestarian budaya yang memberikan manfaat jangka panjang bagi masyarakat dan pengunjung.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Govers, R., Go, F. M., & Kumar, K. (2007). Virtual destination image – A new measurement approach. *Annals of Tourism Research*, 34(4), 977–997. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2007.06.001>
- Gunn, C. A. (1997). *Vacationscape: Developing tourist areas* (2nd ed.). Taylor & Francis.
- Hamzah, B. (2019). *Pengembangan pariwisata edukasi di Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Holloway, J. C. (2004). *The business of tourism* (7th ed.). Pearson Education.
- Jones, M. (2019). *Sustainable tourism management: Principles and practice*. Goodfellow Publishers.
- Mauludin, M. (2017). Peran masyarakat lokal dalam pengembangan pariwisata budaya. *Jurnal Pariwisata Nusantara*, 9(2), 123–135.
- Panda.id. (2024). Peran pemandu wisata dalam membangun citra destinasi budaya. *Panda.id Magazine*. Retrieved from <https://www.panda.id>
- Smith, M. K. (2003). *Issues in cultural tourism studies*. Routledge.
- Smith, M. K. (2017). *Cultural tourism: An introduction to theory and practice* (2nd ed.). Routledge.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vocasias. (2022). Teknik dokumentasi dalam penelitian kualitatif. *Vocasias.com*. Retrieved from <https://www.vocasias.com>
- Wijayanti, R. (2019). Tren wisata edukasi di Indonesia: Antara kebutuhan dan peluang. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 12(1), 45–56.
- Wahyuni, S. (2021). Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan destinasi wisata budaya. *Jurnal Teknologi Pariwisata*, 5(2), 67–78.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2020). *Pedoman pengembangan destinasi wisata berbasis budaya dan edukasi*. Jakarta: Kemenparekraf.