

MEMBANGUN DAYA SAING WISATA SEJARAH, BUDAYA DAN RELIGI DENGAN MENINGKATKAN MOTIVASI WISATAWAN BERKUNJUNG KE PULAU PENYENGAT KEPULAUAN RIAU

Mulia Sosiady^{1(a)}, Ermansyah^{2(b)}

¹Program Studi Akuntansi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim

²Program Studi Manajemen, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim

^{a)}ermansyah@uin-suska.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Article History:

Dikirim:

20-05-2025

Diterbitkan Online:

30-09-2025

Kata Kunci:

Motivasi Wisatawan, Pulau
Penyengat, Wisata Sejarah,
Wisata Religi, Wisata Budaya

Keywords:

Tourist Motivation, Penyengat
Island, Historical Tourism,
Religious Tourism, Cultural
Tourism

Corresponding Author:

ermansyah@uin-suska.ac.id

DOI:

<https://doi.org/10.24036/publicness.v4i3.285>

PENDAHULUAN

Pulau Penyengat terletak di Tanjung Pinang Kepulauan Riau, yang terkenal sebagai pusat kerajaan Melayu Lingga pada abad ke-18 dan

ABSTRAK

Salah satu tujuan wisata sejarah dan budaya adalah Potensi Budaya Pulau Penyengat. Pulau ini terkenal dengan warisannya, menawarkan keunikan budaya dari berbagai situs yang terletak di sana. Kombinasi dari tiga jenis pariwisata membuat pulau ini menjadi tujuan yang menarik untuk dikunjungi. Penelitian ini dilakukan di Pulau Penyengat dan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjung Pinang, serta di situs wisata sejarah, budaya, dan religius di Pulau Penyengat. Populasi dalam penelitian ini adalah wisatawan yang mengunjungi kawasan wisata Pulau Penyengat yang jumlahnya tidak diketahui secara pasti, untuk menentukan sampel, peneliti menggunakan rumus Lameshow, yang menghasilkan sampel penelitian sebanyak 96 orang wisatawan. Kontribusi variabel Motivasi Psikologis, Budaya, Sosial, dan Fantasi memiliki pengaruh sebesar 60,4%, sementara sisa 39,6% disebabkan oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam studi ini. Sedangkan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata sedang mengembangkan objek wisata di kawasan Pulau Penyengat lebih menarik dengan merivitalisasi beberapa objek wisata sejarah, religi dan budaya supaya lebih menarik oleh wisatawan.

ABSTRACT

One of the historical and cultural tourism destinations is the Cultural Potential of Penyengat Island. The island is renowned for its heritage, offering cultural uniqueness from the various sites located there. The combination of three types of tourism makes this island an attractive destination to visit. This research was conducted on Penyengat Island and at the Department of Culture and Tourism of Tanjung Pinang City, as well as at historical, cultural, and religious tourism sites on Penyengat Island. The population in this study consists of tourists visiting the Penyengat Island tourist area, the exact number of whom is unknown. To determine the sample size, the researcher used the Lameshow formula, resulting in a research sample of 96 tourists. The contribution of the psychological, cultural, social, and fantasy variables has an influence of 60.4%, while the remaining 39.6% is caused by other variables not examined in this study. Meanwhile, the Department of Culture and Tourism is developing tourist attractions in the Penyengat Island area to be more appealing by revitalising several historical, religious, and cultural tourist sites to make them more attractive to tourists.

ke-19 Masehi. Pulau Penyengat terkenal dengan Masjid Pulau Penyengat dan makam Raja Ali Haji, penyair Gurindam Dua Belas (Dinas

Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjung Pinang).

Pulau ini dikenal karena warisan budayanya yang kaya, yang sangat kental dengan aroma dan adat Melayu, yang memainkan peran penting dalam perkembangan kehidupan Melayu di Kepulauan Riau. Dalam Catatan Sita van Bemmelen dan Remco Raben Sejarah Daerah Tahun 1950-an dan Dekonstruksi Narasi Besar. Integrasi Nasional Di sinilah orang Melayu pernah menjadi kekuatan budaya nasional. Ketika orang mendengar kata "Melayu," mereka selalu menyebut Riau. Sebelum menjadi Provinsi Kepulauan Riau secara administratif, Riau awalnya dieja Riouw dan berpusat di Tanjung Pinang sebelum pindah ke Pekanbaru sebagai ibu kota provinsi.

Salah satu destinasi wisata sejarah dan budaya adalah Potensi Budaya Pulau Penyengat. Pulau ini terkenal dengan peninggalannya yang menawarkan keunikan budaya dari berbagai objek yang ditemukan di sana. Kombinasi dari tiga jenis pariwisata membuat pulau ini menjadi tempat yang menarik untuk dikunjungi. Tidak ada tujuan wisata di Indonesia yang secara langsung menawarkan tiga jenis konsep pariwisata yang terletak di pulau-pulau yang memerlukan pengorbanan untuk mencapainya.

Objek wisata di Pulau Penyengat yang dapat dijelajahi pengunjung termasuk Masjid Raya Sultan Riau, yang konon dibangun menggunakan campuran putih telur, sebuah cerita yang diturunkan dari generasi ke generasi dan diajarkan di sekolah-sekolah. Selain itu, ada Kompleks Makam Raja Ali Haji dan Pahlawan Nasional, yang dikenal dengan Gurindam Dua Belas dan Tunfat Annafis, serta Rumah Bubuk Mesiu, Balai Adat Indra Perkasa, Istana Kantor, Gedung Tengku Bilik, dan Bukit Kursi.

Menurut Kepala Divisi Destinasi dan Pariwisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kepulauan Riau, jumlah wisatawan yang mengunjungi Pulau Penyengat mencapai 18.810 orang selama liburan Idul Fitri 2023. Kunjungan wisatawan ke Pulau Penyengat tercatat pada tahun 2021, dengan jumlah pengunjung mencapai 16.167. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau mencatat 33.872 pengunjung sebelum pandemi Covid-19.

Kita dapat menganalisis bahwa wisatawan yang mengunjungi objek wisata Sejarah, Budaya, dan Agama mendapatkan manfaat dari

pariwisata semacam itu, seperti mengatasi dahaga spiritual mereka.

Mengunjungi objek wisata lainnya, kita hanya mendapatkan kesenangan fisik, tetapi ketika kita mengunjungi situs wisata sejarah, budaya, dan religius secara langsung, kita mencapai pencerahan spiritual dan menemukan kenyamanan di hati kita dari kunjungan tersebut.

Selain mendapatkan pencerahan spiritual, mengunjungi situs Pariwisata Sejarah, Budaya, dan Agama dapat memperluas wawasan kita karena kita tahu bahwa atraksi-atraksi ini sangat terkait dengan sejarah daerah, kearifan lokal, dan nilai-nilai agama yang telah dilestarikan oleh masyarakat setempat selama beberapa generasi. Manfaat terbesar yang bisa didapatkan oleh wisatawan adalah mendekatkan diri kepada Allah SWT. Ketika kita mengunjungi makam-makam bersejarah Selain sejarah orang-orang yang dimakamkan di sana, kita menerima pesan bahwa kita harus selalu mendekatkan diri kepada Allah SWT, Ketiga, wisata religi pada dasarnya dimaksudkan untuk mendekatkan umat manusia kepada Sang Pencipta. Dengan mendekatkan diri kepada Sang Pencipta, manusia dapat mencapai pencerahan hati dan merasakan kebahagiaan sejati, karena perjalanan ziarah ini dapat membangun hubungan vertikal dengan Sang Pencipta dunia, Allah SWT.

Wisatawan yang mengunjungi Situs Sejarah, Budaya, dan Agama biasanya memiliki prinsip wisata spiritual, melihat bangunan tua yang telah bertahan dari ujian waktu, mengunjungi makam tokoh terkenal dan bahkan pahlawan nasional dari berbagai era, melihat Al-Qur'an kuno yang tidak biasa terlihat dalam kehidupan sehari-hari. Ada rasa kepuasan batin dalam menyaksikan peninggalan yang masih ada hingga hari ini, menjadikan Pariwisata Sejarah, Budaya, dan Agama sebagai tujuan yang menarik bagi wisatawan lokal maupun internasional.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kota Tanjung Pinang di Tempat Wisata Sejarah, Budaya dan Religi di Pulau Penyengat dan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjung Pinang

Defenisi Konsep Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Skala
Motivasi Wisatawan (X)	Keadaan internal (psikologis) atau kebutuhan dan keinginan seseorang yang mendorong mereka untuk melakukan perjalanan	1. Faktor Internal 2. Faktor Eksternal	Likert
Motivasi Psikologi (X1)	Faktor internal yang mendorong seseorang untuk bepergian adalah keinginan untuk memenuhi kebutuhan fisik dan relaksasi mereka	1. Relaksasi dan Rekreasi 2. Pengalaman Baru dan Petualangan 3. Pengembangan Diri dan Rohani 4. Kebutuhan Sosial 5. Bangga akan budaya	Likert
Motivasi Budaya (X2)	keinginan atau dorongan internal seseorang untuk melakukan perjalanan wisata dengan tujuan untuk mengenal, mempelajari, dan memahami budaya, adat istiadat, kesenian, sejarah, dan gaya hidup masyarakat di suatu daerah	1. Tradisi dan Kebiasaan 2. Keunikan sejaran dan arsitektur 3. Seni pertunjukan dan Festival 4. Cerita rakyat dan adat istiadat	
Motivasi Sosial (X3)	Dorongan batin yang membuat seseorang ingin bepergian untuk meningkatkan dan memperkuat hubungan sosial	1.Keinginan bersosialisasi 2. Mengunjungi teman dan keluarga 3.Koneksi Sosial 4. Status sosial	
Motivasi Fantasy (X4)	Seseorang ingin berwisata karena adanya fantasi bahwa di tempat lain seseorang bisa lepas dari rutinitas keseharian yang menjemukan dan menemukan pengalaman berbeda dari yang biasanya.	1. Kesenangan 2. Emosional 3. Stres Kehidup 4. Stres Pekerja	

Populasi dalam penelitian ini Keadaan umum yang diperoleh dari objek penelitian

(Sugiyono, 2017). Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah wisatawan yang mengunjungi situs wisata sejarah, budaya, dan keagamaan di Pulau Penyengat Kota Tanjung Pinang.

Sampel adalah sekumpulan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh sampel yang mewakili populasi. Jika populasinya besar, peneliti dapat mempelajari setiap Karakteristik yang berada dalam populasi penelitian . Untuk menentukan jumlah sampel dalam penelitian ini digunakan metode Teknik Non-Probability Sampling (Sugiyono, 2017).

Untuk menentukan jumlah sampel peneliti menggunakan Rumus Lameshow karena dianggap Populasi sebenarnya Wisatawan ke Pulau Penyengat Tanjung Pinang tidak diketahui secara pasti jumlahnya dari data terbaru.

$$n = \frac{z^2 P(1-P)}{d^2}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned} n &= \text{Jumlah sampel} \\ z &= \text{Nilai Standart} = 1.96 \\ p &= \text{Maksimal estimasi} = 50\% = 0.5 \\ d &= \text{Alpha (0.10) atau} \\ &\quad \text{sampling error} = 10 \end{aligned}$$

Dengan rumus diatas, maka jumlah sampel yang diteliti adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{1,96^2 \times 0.5 (1-0.5)}{0.1^2}$$

Maka diperoleh jumlah = 96.04 , jadi Sampel dalam Penelitian ini adalah 96 orang Wisatawan yang Berkunjung ke Pulau Penyengat.

Pelaksanaan Penelitian dilaksanakan dengan melakukan Wawancara kepada Pihak Berwenang yaitu Pengelola Kawasan Wisata Pulau Penyengat yaitu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjung Pinang , Kemudian Menyebarkan Kueisoner Penelitian Kepada para Wisatawan yang berada di Objek Wisata Sejarah, Budaya dan Religi di Pulau Penyengat.

Hasil dari Wawancara yang dilakukan dengan Pimpinan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjung Pinang dalam bentuk Kualitatif yaitu Bagaimana langkah Pemerintah Kota Tanjung Pinang dalam meningkatkan daya saing wisata Pulau Penyengat.

Hasil Kuesioner akan di jelaskan dalam bentuk Kuantitatif dengan melihat Faktor

apakah yang memotivasi Wisatawan berkunjung ke Objek Wisata Sejarah, Budaya dan Religi di Pulau Penyengat, Apakah Faktor Psikologis, Sosial, Pribadi atau Fantasi Motivasi mempengaruhi Kunjungan Wisatawan ke Pulau Penyengat atau ada Faktor lain yang mempengaruhi wisatawan berkunjung ke Pulau Penyengat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Responden

Dari hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh gambaran identitas responden yang menjadi sampel penelitian meliputi jenis kelamin, usia, pendidikan terakhir dan status/pekerjaan :

Tabel 1. Identitas Responden

No	JenisKelamin	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Laki-laki	16	16%
2	Perempuan	80	84%
	Jumlah	96	100%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa yang banyak wisatawan berkunjung ke pulau penyengat adalah responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 80 orang atau 76,8% dan kemudian disusul oleh yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 16 orang atau 23,2%.

Tabel 2. Tingkat Pekerjaan Wisatawan ke Pulau Penyengat

No	Status/Pekerjaan	Jumlah (Orang)	Persentase (%)
1	Wiraswasta	16	16%
2	PNS	14	14%
3	Guru	13	13%
4	Karyawan	10	10%
5	Pelajar/Mahasiswa	43	47%
	Jumlah	96	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat responden dari status / pekerjaan sebagai wiraswasta sebanyak 16 orang atau 16,7 % selanjutnya untuk responden status / pekerjaannya sebagai PNS sebanyak 14 orang atau 14,5%, untuk responden status / pekerjaannya sebagai guru berjumlah Guru sebanyak 13 orang atau 13,5%, untuk responden status / pekerjaannya sebagai karyawan berjumlah 10 orang atau 10,4% dan Pelajar/Mahasiswa sebanyak 43 orang atau

44,7% dari seluruh jumlah responden yang ada yaitu sebanyak 96 orang responden.

Analisis Data

Penelitian ini mengukur regresi berganda antar empat variable bebas yaitu psikologi (X₁), budaya (X₂), sosial (X₃) danfantasi l(X₄) terhadap satu variable terikat yaitu motivasi berwisata (Y).Hasil dari analisis data dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Analisis Regresi Berganda

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		T	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1 (Constant)	4.745	2.052			.363	.717		
psikologi	.351	.080	.335		4.400	.000	.719	1.390
Budava	.418	.077	.418		5.414	.000	.700	1.429
sosial	.212	.073	.211		2.161	.003	.764	1.037
fantasi	.223	.080	.213		2.789	.006	.713	1.403

a. Dependent Variable: motivasi berwisata

Bedasarkan tabel diatas dapat diketahui persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + e$$

$$\text{Keputusan Pembelian} = 4,745 + 0,351X_1 + 0,418X_2 + 0,212X_3 + 0,223X_4 + e$$

Arti angka-angka dalam persamaan regresi diatas adalah:

- 1) Konstanta untuk 245 mempunyai arti apabila keseluruhan variabel bebas bernilai=0, maka motivasi berwisata itu nilainya sebesar =4,745.
- 2) Setiap terjadi penambahan 1 satuan variabel psikologi akan meningkatkan sebesar 0,351 satuan motivasi berwisata.
- 3) Setiap terjadi penambahan 1 satuan variabel budaya akan meningkatkan motivasi berwisata sebesar 0,418 satuan.
- 4) Setiap terjadi penambahan 1 satuan variabel sosial akan meningkatkan motivasi berwisata sebesar 0,212 satuan.
- 5) Setiap terjadi penambahan 1 satuan variabel label fantasi meningkatkan kep sebesar 0,223 satuan.

Uji Hipotesis

Tabel 4. Uji Signifikansi Secara Parsial (Uji-t)

Model	Coefficients ^a						
	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	4.745	2.052		.363	.717		
psikologi	.351	.080	.335	4.400	.000	.719	1.390
Budaya	.418	.077	.418	5.414	.000	.700	1.429
Sosial	.212	.073	.211	2.161	.003	.764	1.037
fantasi	.223	.080	.213	2.789	.006	.713	1.403

a. Dependent Variable: motivasi berwisata

Berdasarkan analisis uji t diatas dapat diketahui bahwa variabel budaya (X_2) mempunyai pengaruh yang dominan terhadap variabel motivasi berwisata (Y) karena t hitung yang diperoleh paling besar. Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa koefisien variabel budaya yang diperoleh sebesar 0,418 mengandung arti jika variabel faktor budaya (X_2) naik sebesar 1, maka motivasi berwisata (Y) akan meningkat sebesar 0,458 (lebih besar dari variabel psikologi, budaya, sosial dan fantasi).

Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Uji secara simultan (Uji F) digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel independen (psikologi, budaya, sosial, fantasi) secara bersama-sama berpengaruh terhadap variabel dependen (motivasi berwisata). Analisa Uji F dilakukan dengan membandingkan F hitung dan F tabel.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi Simultan (Uji F)

Model	ANOVA ^b				
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	190.654	4	47.663	36.208	.000 ^a
Residual	125.056	95	1.316		
Total	315.710	99			

a. Predictors: (Constant), psikologi, budaya, sosial, fantasi

b. Dependent Variable: motivasi berwisata

Nilai F tabel dengan tingkat signifikan $\alpha = 5\%$ dan *Degrees of Freedom* (df) sebesar 95 ; 4 adalah sebesar 2,47. Hasil pengolahan data (lihat Tabel 5.15) diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 36,208 dan nilai F hitung tersebut lebih

besar dari pada F tabel, maka keputusan yang dapat diambil adalah H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima, artinya variabel psikologi (X_1), variabel budaya (X_2), variabel sosial (X_3) dan variabel fantasi (X_4) secara keseluruhan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel motivasi berwisata (Y).

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui persentase variabel independen secara bersama-sama dapat menjelaskan variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah di antara nol dan satu. Jika koefisien determinasi (R^2).

Tabel 6. Hasil Koefisien Determinasi

Model	Model Summary ^b				
	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.777 ^a	.604	.587	1.14734	2.018

a. Predictors: (Constant), psikologi, budaya, sosial, fantasi

b. Dependent Variable: motivasi berwisata

Nilai R^2 atau R Square dapat dilihat pada Tabel 5.17, bagian *Model Summary*. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa nilai R^2 sebesar 0,604. Nilai tersebut menggambarkan bahwa sumbangan variabel independen kepada variabel dependen adalah sebesar 60,4% dan sisanya sebesar 39,6% merupakan sumbangan dari variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model yang diajukan dalam penelitian tersebut.

Secara parsial variabel Psikologi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berwisata pulau penyengat karena t hitung $4,400 > t$ tabel 1,985. Dalam teori dikemukakan bahwa seseorang melakukan perjalanan wisata berdasarkan motivasi psikologi karena keinginan kuat untuk mencapai tujuan lokasi wisata tersebut, ada tantangan yang ingin dicapai apalagi kalau sudah mencapainya ada kepuasan yang maksimal pada dirinya.

Begitu juga wisatawan ke Pulau Penyengat ada tantangan psikologi pada dirinya, Perjalanan Menuju Pulau Penyengat tidaklah mudah harus menempuh perjalanan Laut ke Kota Tanjung Pinang dari Kota Batam yang berjarak sekitar 35 km setelah itu dilanjutkan menggunakan Pompong, sebuah Kapal Kecil menuju ke Pulau tersebut menempuh sekitar 10 sampai 15 Menit Perjalanan sepanjang perjalanan di temani ayunan ombak yang

membuat adrenalin wisatawan meningkat, tapi disinilah menariknya perjalanan menuju ke lokasi wisata bersejarah, Budaya dan religi , wisatawan harus berjuang untuk melihatnya secara langsung , sesampai di pulau ini wisatawan harus menaiki angkutan becak motor untuk mengelilingi pulau penyengat mulai dari Masjid Raya Sultan riau sampai ke benteng Bukit Kursi. Di pulau penyengat ada 46 peninggalan berstatus cagar budaya yang wajib dikunjungi dengan mengelilingi pulau tersebut.

Motivasi Budaya

Salah satu motivasi oleh wisatawan dalam melakukan perjalanan adalah Motivasi Budaya dimana ada rasa keinginan untuk mengetahui lebih jauh tentang budaya, adat istiadat, tradisi, dan kesenian daerah lain, serta objek peninggalan budaya atau sejarah disuatu tempat. Menurut Harsono (2017) menyatakan bahwa alasan utama mengunjungi destinasi wisata budaya adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang budaya, adat istiadat, tradisi, dan kesenian negara lain, termasuk objek peninggalan budaya atau sejarah.

Di Pulau penyengat terdapat sebuah Balai adat yang diberi nama Balai Adat Indra Perkasa, kental akan nuansa melayu syarat akan sejarah besar masa lalu. Balai adat Indra Perkasa terdapat deretan kakrya sastra berbentuk puisi yang kita kenal selama ini dengan Gurindam 12 yang disematkan di dinding pintu masuk balai adat indra perkasa karya Raja Ali Haji. Raja Ali Haji adalah Sastrawan dan pahlawan nasional dari Kepulauan Riau, Gurindam 12 selesai ditulis oleh Raja Ali Haji pada tahun 1874. Motivasi Budaya di Pulau Penyengat juga bisa dilihat oleh wisatawan yaitu prosesi tepuk tepung tawar yaitu prosesi kearifan budaya peninggalan raja-raja terdahulu yang dilakukan sebagai bentuk rasa syukur atas terkabulnya doa atas keinginan atau usaha yang diinginkan. Wisatawan juga akan melihat makam Engku Puteri Hamidah adalah Permaisuri Raja Mahmud Riayat Syah Kesultanan Riau Lingga , Makam Pahlawan Nasional Raja Ali Haji, Raja Haji Fisabilillah Raja Jaafar dan Raja Abdurrahman.

Motivasi Sosial

Motivasi sosial wisatawan" mengacu pada dorongan internal yang mendorong seseorang untuk melakukan perjalanan wisata karena keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, membangun hubungan, dan mengalami

kebersamaan. Keinginan untuk bersosialisasi, meningkatkan hubungan sosial, dan mendapatkan rasa memiliki seringkali dikaitkan dengan motivasi ini.

Wisatawan sering melakukan perjalanan secara berkelompok, biasanya dengan teman, keluarga, atau rekan kerja. liburan bersama memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan dibandingkan liburan secara sendiri. Mayoritas wisatawan yang ditemui di pulau penyengat datang secara bersama-sama atau berkelompok apalagi mahasiswa yang mengunjungi objek wisata masjid raya sultan riau bersama-sama berangkat dari batam ke pulau penyengat, dan bahkan mahasiswi sekolah STAIN Abdurrahman Kepri sebanyak tujuh orang mahasiswa kami temui di sekitar objek wisata di pulau penyengat.

Menurut keterangan salah satu mahasiswi yang kami temui lebih menarik bersama-sama datang ke objek wisata, bisa melakukan vlog bersama , bisa senang bersama-sama. Menaiki motor listrik keliling bersama-sama. Sekalipun wisatawan lokal kami juga menjumpai wisatawan asing dari malaysia, mereka datang sekitar 8 orang karena budaya di malaysia sama dengan budaya kepulauan riau sama-sama budaya melayu.

Motivasi Fantasy

Motivasi Fantasy dilakukan Ketika seseorang bosan dengan rutinitas sehari-hari dan ingin melakukan sesuatu yang berbeda, seperti melakukan perjalanan atau melakukan petualangan baru. Salah satu faktor utama yang mendorong perjalanan wisata adalah motivasi fantasi. Wisatawan mungkin memiliki fantasi tentang bagaimana mereka akan merasakan kebebasan, petualangan, atau status sosial di tempat tersebut.

Berwisata ke sebuah pulau merasakan sensasi yang berbeda dan meningkatkan adrenalin, mengunjungi pulau penyengat dengan melintasi laut dengan ditemani ombak sepanjang perjalanan adalah suatu sensasi yang berbeda, selama 15-20 menit perjalanan kita disuguhkan ombak yang menerjang alat transportasi bernama pompong. Menikmati perjalanan laut seakan melupakan rutinitas selama ini dalam bekerja, mengintari pulau Penyengat merupakan sensasi yang berbeda yang bisa berdoa di masjid bersejarah sultan riau terasa sangat sakral dibandingkan di masjid lain pada umumnya, melewati bangunan-bangunan lama yang berumur ratusan tahun

adalah pengalaman yang berbeda, puncaknya melihat laut dari benteng pulau penyekat ditemani meriam perang, mengingatkan masa lalu bagaimana Kerajaan Riau Lingga menjaga kedaulatan teritorialnya.

Menurut keterangan salah satu sampel penelitian ada kebahagiaan berbeda yang dirasakan selama ini hanya melihat bangunan-bangunan lama pulau penyekat di media sosial dan buku sekarang langsung menyaksikan dan berfoto di objek objek wisata bersejarah adalah suatu kebahagiaan yang meningkatkan status sosial pernah berkunjung ke lokasi yang pernah dibahas di buku pelajaran di sekolah-sekolah.

Sensasi lain akan meningkat ketika pemandu wisata mengatakan bahwa pulau ini adalah mas kawin dan hadiah pernikahan dari Sultan Mahmud Syah III ketika menikahi Engku Puteri hamidah dan bahkan Engku Puteri Hamidah dimakamkan di pulau penyekat ini. ada sisi pemerintahan daerah dalam mengembangkan objek wisata pulau penyekat yaitu poin penting Strategi Pemerintah Kota Tanjung Pinang lewat dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu :

- a) Dinas Pariwisata membangun rute jalur objek wisata di kawasan Pulau Penyekat Sehingga wisatawan yang memilih untuk berjalan kaki mengelilingi objek wisata di pulau penyekat tidak tersesat dan rute tersebut terintegrasi ke semua objek wisata bersejarah.
- b) Dinas Pariwisata memberikan Becak Motor Listrik kepada masyarakat untuk mengantar wisatawan berkeliling di kawasan Pulau Penyekat, becak diberikan kepada masyarakat yang sudah lama mengantarkan wisatawan berkeliling di pulau penyekat.
- c) Pemerintah Mempercantik objek wisata bersejarah tanpa merubah bentuk aslinya, Objek wisata berstatus cagar budaya hanya di dipercantik dan dibersihkan oleh pemerintah setempat tidak mengganti atau merubah bentuk aslinya.
- d) Memberikan keterangan di setiap objek wisata bersejarah di Pulau Penyekat, Karena tidak semua objek bersejarah ada pemandu wisata, pemandu wisata hanya berada di komplek makam.

PENUTUP

Berdasarkan pada hasil analisis regresi linear berganda yang telah dilakukan pada penelitian ini, di dapat persamaan regresi sebagai beBerdasarkan uji F diperoleh nilai F hitung

36,208 > F tabel 2,47. Ini berarti variabel bebas yang meliputi motivasi psikologi, , budaya, sosial dan fantasi secara bersama-sama atau secara simultan berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat atau motivasi berwisata.

Secara parsial variabel psikologi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berwisata ke pulau penyekat karena t hitung 4,400 > t tabel 1,985. Secara parsial variabel budaya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berwisata ke pulau penyekat karena t hitung 5,414 > t tabel 1,985. Secara parsial variabel sosial terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi berwisata ke pulau penyekat karena t hitung 2,161 > t tabel 1,985. Secara parsial variabel fantasi terdapat pengaruh yang signifikan terhadap variable motivasi berwisata karena t hitung 2,789 > t tabel 1,985. Pengujian koefisien determinasi (R^2) menunjukkan bahwa kemampuan variabel psikologi, budaya, sosial dan fantasi dalam menjelaskan naik turunnya atau variasi variabel dependen (variabel motivasi berwisata) sebesar 60,4% dan sisanya sebesar 39,6% merupakan sumbangan dari variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model yang diajukan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil uji statistik di sarankan untuk berdasarkan hasil svariabel bebas psikologi maka untuk meningkatkan motivasi wisatawan ke pulau penyekat maka fasilitas yang berhubungan dengan pembentukan emosi wisatawan harus di perbaiki seperti fasilitas penyebaran yang aman. Pengamanan petugas, dan pelabuhan yang memadai hal ini akan mengubah perilaku seseorang sehingga berani dan nyaman menyeberang ke pulau penyekat.

Berdasarkan variabel budaya yang berpengaruh terhadap motivasi berwisata maka di sarankan supaya maka disarankan untuk meningkatkan kunjungan perlu adanya orang atau guide yang bertugas atau mempunyai kemampuan dalam menjelaskan aspek aspek budaya, sejarah tentang wisata ke pulau penyekat.

Berdasarkan variabel sosial yang berpengaruh terhadap motivasi berwisata maka apabila ingin meningkatkan kunjungan wisata ke pulau penyekat maka di sarankan untuk tempat wisata di lengkapi sarana prasarana tempat berkumpul wisatawan untuk lebih dekat secara emosional dengan sesama wisatawan seperti tempat diskusi, fasilitas makan bersama

, ataupun penginapan yang menyediakan fasilitas outbound ataupun family gathering.

Berdasarkan hasil statistik variabel fantasi berpengaruh terhadap motivasi berwisata makan di satrakan untuk meningkatkan kunjungan ke pariwisata pulau penyengat adanya penambahan fasilitas lain yang menunjang sarana dan prasarana seperti tempat hiburan ,restoran,atau sarana tempat permainan yang menarik khususnya bagi anak-anak sehingga orang tua termotivasi membawa anaknya ke tempat wisata pulau penyengat bukan fokus pada wisata spritual saja .

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah cenderung terfokus pada konteks sejarah dan budaya seperti Istana Sultan Riau atau Masjid Raya dan kurang mendalami aspek seperti ekologi, sosial ekonomi masyarakat lokal, atau pengembangan pariwisata berkelanjutan yang dapat dijadikan sebagai penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Eryanti, Mariati Ibrahim, Andi M. (2014). Riffiyani, Analisis Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Wisatawan Berkunjung ke Objek Wisata Istana Siak di Provinsi Riau. JOM FISIP : Universitas Riau.
- Bologlu dan Uysal dalam Gunasekaran, Ahmad Kumar , dalam Anshoer (2021). *Ekonomi Pariwisata*. Yayasan Kita Menulis: Medan.
- Corry Liana, Sri Mastuti. (2015). *Management Wisata Budaya* , Unesa University Press, Surabaya, hal 45.
- Cohen, C dalam Saptono Nugroho. (2017). *Trend Pariwisata Milenial*, Pustaka Larasan Universitas Udayana , Bali hal 141.
- Christina Desty Ambarwati. (2016). *Analisis Motivasi Wisatawan Mancanegara berwisata ke Objek Wisata Candi Borobudur Magelang Jawa Tengah*, Universitas Sanata Dharma : Yogyakarta.
- Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjung Pinang <https://www.tanjungpinangkota.go.id/> diakses 20 November 2023.
- Dinas Pariwisata Provinsi Kepulauan Riau <https://kepritourism.kepriprov.go.id/> diakses 20 November 2023.
- Dinas Kebudayaan Provinsi Kepulauan Riau <https://disbud.kepriprov.go.id/> diakses 20 November 2023.
- Dirjen Pariwisata Kemenperakref. (2009). *Pengantar Pariwisata di Indonesia* , dalam Mulyadi A.J Jakarta : PT Raja Grafindo Pustaka Utama.
- Emi Hayati dalam Murphy. (2016). *Faktor – Faktor yang mempengaruhi Motivasi Berkunjung ke Objek Wisata Candi Muara Takus di XIII Kota Kampar* Jurnal Online Mahasiswa UNRI.
- Hikmah Rahmawati, Muhammad Rasyid Ridho. (2016). *Motivasi Wisatawan dan Daya Tarik Wisata Religi Astana Mangadek*, Jurnal DILEMA, Vol 31, No 01.
- Hanif Fauziah. (2021). *Strategi Pengembangan Objek Wisata Religi Makam Maulana Malik Ibrahim dan Makam Sunan Giri*, Praja Obsever. Jurnal Penelitian Administrasi Publik Vol 01 No 1.
- Hardianti, Syahdunir, Kamar Zaman. (2020). *Analisis Keputusan Wisatawan Mengunjungi Objek Wisata Taman Nasional Tesso Nilo Kabupaten Pelalawan Riau*, Jurnal Ekonomi KIAT Universitas Islam Riau, Vol 29 No 2.
- Hermantoro, (2011) , *Creative Based Tourism Dari Wisata Rekreatif Menuju Wisata Kreatif* , Yogyakarta.
- Pitana, I Gde, Surya Diarta, I Ketut. (2009). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Riyanto. S, Hatmawan A.A (2020), *Metode Riset Penelitian Kualitatif* , Deepublish : Sleman
- Undang Undang No 10 tahun (2009) *Tentang Kepariwisata* diakses 20 November 2023.

Spillane. (2015). *Pengembangan Pariwisata Dalam Konteks Pembangunan Wilayah*

Spillane, JJ. (2014). *Ekonomi Pariwisata Sejarah dan Prospeknya*. Yogyakarta. Kanisius hal 10-11

Swarbrooke and Horner. (2016). *Consumer Behavior in Tourism*, Newyork, Routledge

Sugiyono, (2018). *Metedologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*, Alfabeta : Bandung