

BAB I

PENDAHULUAN

A. Gagasan Awal

Pada Kabupaten Bintan, industri pariwisata berkontribusi terhadap pembangunan daerah karena dianggap memiliki dampak positif terhadap kesempatan kerja dan kemampuan daerah setempat untuk memerangi kemiskinan (Bip.bintankab.go.id, n.d.). Peningkatan jumlah lapangan kerja yang tersedia di lokasi-lokasi wisata, baik secara langsung maupun tidak langsung dan itu merupakan keuntungan utama pariwisata dalam mendorong pertumbuhan ekonomi (Bunghez, 2016). Kabupaten Bintan memberikan Wisatawan akses ke hiburan kota, budaya, dan keajaiban alam. Ada tiga kategori tempat wisata: alam, budaya, dan buatan manusia dan atraksi wisata adalah hal yang menarik orang ke suatu tempat untuk dikunjungi (C. P. Cooper *et al.*, 2008).

Meskipun Kabupaten Bintan memiliki banyak tempat wisata alam dan budaya, namun tidak banyak wisata buatan. Kawasan wisata buatan saat ini di Kabupaten Bintan masih sebatas, terdapat dua objek wisata buatan di Kabupaten Bintan; Treasure Bay dan Bintan Indrasakti Bay. Melihat peluang tersebut, akan sangat bagus untuk memulai perusahaan taman rekreasi di Kabupaten Bintan. Pertama mengambil nilai ciri khas Kabupaten Bintan yang mana kuat akan wisata alam lautnya karena berdasarkan aspek geologinya, Kabupaten Bintan berada di Kepulauan Riau serta disini terkenal akan kehidupan suku laut yang ada sejak lama (Ppk-kp3k.kkp.go.id, 2012).

Berdasarkan hal tersebut taman rekreasi yang bertemakan laut menjadi nilai lebih dari konsep perencanaan bisnis taman rekreasi ini. Target utama dari Bintan Magical Sea adalah wisatawan nusantara. Walau demikian, wisatawan mancanegara juga menjadi target pasar bagi industri taman rekreasi ini. Hal ini disebabkan oleh kedekatan Kabupaten Bintan dengan Batam, sebuah pasar Internasional yang sibuk (Oktaranda, 2018). Pembangunan taman rekreasi ini diperuntukan guna meningkatkan industri pariwisata Kabupaten Bintan maka diperlukan perencanaan untuk taman rekreasi ini, pertama target pasar dari rekreasi ini adalah anak-anak yang mana di rentang usia 5-14 tahun. Sebagaimana pertumbuhan penduduk di Kabupaten Bintan berikut ini (Bintankab.bps.co.id, 2021):

TABEL 1
Pengelompokan penduduk di Bintan berdasarkan umur dan gender

Kelompok Umur	Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur dan Jenis Kelamin (Jiwa)					
	Laki-laki		Perempuan		Laki + Perempuan	
	2020	2021	2020	2021	2020	2021
0-4	7.052	7.048	6.905	6.900	13.957	13.948
5-9	7.225	7.234	6.819	6.828	14.044	14.062
10-14	6.866	6.875	6.503	6.539	13.369	13.414
15-19	7.370	7.418	6.902	6.874	14.272	14.292
20-24	6.815	7.146	6.197	6.490	13.012	13.636
25-29	6.148	6.244	5.975	6.044	12.123	12.288

Sumber: Bintankab.bps.co.id (2021)

Pada Tabel menjelaskan bahwa pertumbuhan pada usia 3-14 di Bintan memiliki nilai yang baik. Hal itu berarti potensi target pasar sangat memenuhi dalam membuat taman rekreasi dengan target pasarnya adalah anak-anak. Oleh karena taman rekreasi ini target pasarnya berfokusnya pada anak-anak maka taman

ini memiliki konsep bermain sambil belajar. Berikutnya melihat contoh taman rekreasi di tempat-tempat diluar Indonesia seperti Disneyland di Hong Kong atau California, The Wizarding World of Harry Potter di Universal Studio Jepang, Universal Studio di Singapore, dan Legoland di Malaysia. Nama taman rekreasi tersebut ini setiap tahunnya ramai dikunjungi wisatawan. Hal tersebut diperkuat dengan data 2018 untuk Universal Studio di Singapore ini setiap tahunnya 20 juta Wisatawan bermain disana. Itu dikunjungi berbagai wisatawan dari seluruh, begitu juga wisatawan Indonesia (Farhan, 2018).

Tidak hanya itu, salah satu taman rekreasi terkenal di Indonesia seperti Dufan yang berada di kawasan Ancol ini pun mengusung tema Fantasi Keliling Dunia (Ancol.com, n.d.). Melihat hal tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa taman rekreasi yang menarik itu adalah taman rekreasi yang ada temanya, dengan ada temanya membuat taman rekreasi ini menjadi banyak eksplorasi seputar tema tersebut. Contoh misalkan tadi Dufan, dengan temanya Fantasi Keliling Dunia maka semua yang ada di Dufan ini adalah pikiran dan impian-impian anak kecil yang berkeliling dunia, itu lah mengapa berpengaruh pada nama wahananya. Contoh Kereta Misteri, Baling-Baling, Kontiki, Ontang-Anting, Rumah Miring, dan lainnya. Konsep ide awal ini menjadi dasar dari nantinya objek wahana di perancangan taman bermain. Konsep ide taman rekreasi ini pun sejalan dengan rata-rata-rata minatan wisatawan terhadap taman rekreasi sebagai kunjungan wisatawan. Terlihat pada tabel dibawah ini menunjukkan bahwa objek wisata buatan ini memiliki jumlah kunjungan yang sangat baik. Pada Tabel 2 ini memperlihatkan bahwa dari tahun 2020-2022, pertumbuhan jumlah kunjungan ke taman rekreasi pasca pandemi mengalami peningkatan.

TABEL 2
Jumlah Wisatawan taman rekreasi dari 2020-2022

No.	Objek Taman Rekreasi	Jumlah Kunjungan Wisatawan		
		2020	2021	2022
1	Taman Impian Jaya Ancol	2.351.961	3,248.408	13.012.020
2	TMII	1.123.542	889.993	1.057.316
3	Monumen Nasional	443.034	-	5.007.359
4	Jatim Park I	45.387	170.339	234.533
5	Jatim Park III	13.434	250.209	319.473
6	Museum Angkut	66.168	145.382	234.829

Sumber: Jakarta.bps.go.id, batukota.bps.go.id (2023)

Pada data bahwa pada tahun 2020 hingga 2021 di beberapa lokasi mengalami penurunan, hal tersebut dikarenakan kondisi masih masa pandemi dan masalah regulasi pemerintah untuk menutup beberapa kali akses kunjungan. Tetapi saat masuk tahun 2022, beberapa lokasi mengalami kenaikan yang cukup signifikan, terutama seperti di Ancol dan Monas yang mengalami kenaikan hampir 100% lebih. Selain itu untuk taman rekreasi seperti TMII, Jatim Park dan lainnya mengalami kenaikan hingga 45%. Hal tersebut menunjukkan tren positif akan pertumbuhan taman rekreasi yang menjadi objek wisatawan yang dipilih oleh wisatawan. Sampai sini, peneliti melakukan klasifikasi data.

Sampai sini peneliti perlu melakukan analisa penjabaran sementara, sebelumnya setelah mengklasifikasi target pasar berdasarkan umur dan menentukan konsep ide yang sesuai dengan target pasar berdasarkan umur. Berikutnya adalah target pasar berdasarkan lokasinya. Pilihan lokasi adalah Kabupaten Bintan. Berdasarkan lokasi yang telah ditentukan, itu berarti harus melihat prospek wisatawan yang berkunjung di Kabupaten Bintan. Berikut ini data tabel yang membandingkan wisatawan nusantara dan mancanegara yang berkunjung di Kabupaten Bintan pada periode 2021-2023:

TABEL 3
Jumlah kunjungan wisatawan periode 2021-2023

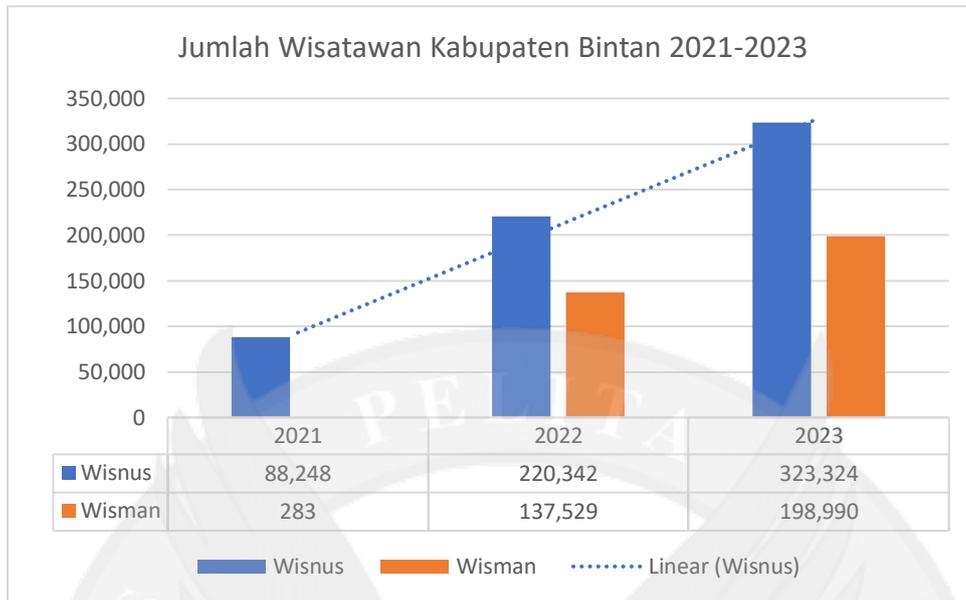
Bulan	Tahun					
	2021		2022		2023	
	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus	Wisman	Wisnus
Januari	0	8.990	88	17.738	14.988	36.428
Februari	0	9.466	31	14.758	11.285	21.523
Maret	81	5.723	367	7.168	19.018	16.033
April	34	3.848	2.998	6.286	18.547	36.866
Mei	20	7.004	5.281	40.182	15.001	27.546
Juni	20	5.703	12.509	22.548	26.345	32.458
Juli	0	1.933	16.988	25.426	17.619	31.661
Agustus	0	1.225	13.277	13.016	19.237	21.482
September	0	3.189	18.218	12.071	20.542	17.640
Oktober	0	9.731	19.932	15.763	16.932	17.703
November	51	11.269	16.473	12.698	16.476	17.827
Desember	77	20.167	31.367	32.688	TBA	46.157
Total	283	88.248	137.529	220.342	198.990	323.324

Sumber: Bintantourism.com (2023)

Melihat tabel diatas terlihat bahwa pertumbuhan akan kunjungan baik wisatawan nusantara dengan wisatawan mancanegara mengalami tren yang positif per tahunnya. Agar dapat melihat lebih detail pertumbuhannya, berikut ini adalah tampilan grafik pertumbuhan tren positif kunjungan wisatawan Kabupaten Bintan berdasarkan data tabel diatas. Pada gambar terlihat bahwa target utama dari taman rekreasi sudah sesuai, hal tersebut dikarenakan pertumbuhan wisatawan nusantara lebih tumbuh pesat bila dibandingkan wisatawan mancanegara. Maka didapatkan target utama dari taman rekreasi ini adalah wisatawan nusantara berusia 3-14 tahun. Itu berarti taman rekreasi ini tergolong taman rekreasi keluarga. Walau fokus utama adalah wisatawan nusantara target utamanya tetapi wisatawan mancanegara tetap perlu ditimbangkan. Alasannya apabila taman rekreasi ini “*happening*” atau viral di wisatawan mancanegara maka skala taman rekreasi ini adalah internasional. Hal tersebut membuat pertumbuhan dari taman rekreasi ini akan jauh lebih luas lagi.

GAMBAR 1

Pertumbuhan kunjungan wisatawan Kabupaten Bintan 2021-2023



Sumber: Bintantourism.com (2023)

Berdasarkan analisa dan pertimbangan tersebut. Taman rekreasi ini berada di Kabupaten Bintan, yang mana secara geopolitik tidak terlalu jauh dari pusat perekonomian Indonesia saat ini yaitu Jakarta. Maka segala sesuatu seperti *supplier/vendor/developer* menjadi tidak terlalu sulit, setelah itu Kabupaten Bintan dengan Kota Batam yang mana itu berarti hubungan internasional pun tidak sulit. Kesimpulan analisa tersebut sangat cocok untuk membuat perancangan taman rekreasi ini. Menurut BPS mencatat bahwa total keseluruhan wisman yang datang ke Kabupaten Bintan selama Juli 2023 tercatat 121.100 orang yang mana itu turun 29,37% dari jumlah kunjungan wisman pada bulan sebelumnya yang mencapai 171.453 wisman (BPS Kabupaten Bintan, 2022b). Walau demikian, menurut kepala BPS Kepulauan Riau, apabila dibandingkan pada tahun sebelumnya di bulan yang sama maka mengalami peningkatan sebanyak 50,97% (Budiman, 2023). Pada bulan Juli 2023 ini, wisman dari Singapura menjadi yang terbanyak, yaitu 64.795 kunjungan. Sebagaimana penjabaran tabel berikut ini:

TABEL 4
Jumlah kunjungan wisman ke Kabupaten Bintan pada bulan Juli 2023

No.	Daerah Domisili Wisman	Jumlah Kunjungan
1	Singapura	64.795
2	Malaysia	17.991
3	Tiongkok	6.051
4	India	4.670
5	Filipina	2.940
6	Australia	2.010
7	Kora Selatan	1.503
8	Inggris	1.340
9	Amerika Serikat	1.313
10	Jepang	1.244
11	Lainnya	17.243
Total Keseluruhan Kunjungan		121.100

Sumber: Bintankab.bps.co.id (2023)

Maka apabila dihitung dari rentang bulan Januari sampai Juli 2023 ini maka keseluruhan kunjungan wisman ini mencapai 849.979 kunjungan yang mana itu naik 384,63% bila dibandingkan dengan tahun sebelumnya di periode yang sama yang hanya 175.388 kunjungan (Budiman, 2023). Berdasarkan pemaparan data-data tabel dan grafik diatas, menunjukkan bahwa pada taman rekreasi yang dibuat ini tentu perlu adanya konsep yang matang guna dapat menarik Wisatawan untuk berkunjung, maka taman rekreasi yang dibuat ini tidak hanya wahana bermain tapi juga memiliki nilai edukasi. Taman rekreasi ini memiliki pesan untuk dapat menjaga lingkungan khususnya laut.

Berdasarkan konsep tersebut digabung dengan temanya maka ide bisnis menjadi berbagai atraksi dan edukasi yang berhubungan dengan kehidupan laut. Sebagai contohnya dekorasi mengandung unsur putri duyung, bajak laut, dan lainnya. Adanya daya tarik wisata seperti pertunjukan opera yang bercerita tentang kehidupan laut. Selain itu adanya salah satu wahana yang menjadi daya tariknya adalah edukasi tentang sejarah Kabupaten Bintan dengan kondisi geografinya yang

mana sebuah kepulauan dengan sekelilingnya adalah lautan. Selain pilihan objek wisata dari wahana-wahana diatas, adapun aquarium yang menjelaskan biota hidup di laut yang mana menjadi pilihan daya tarik di taman rekreasi ini. Semua materi ide bisnis tersebut dikemas didalam taman rekreasi yang bernama “**Bintan Magical Sea**”.

B. Tujuan Studi Kelayakan

Sebagaimana gagasan awal yang disampaikan di awal, tujuan dari Studi Kelayakan Bisnis ini dibagi menjadi dua tujuan; secara utama (*major objective*) dan juga sub utama atau sub tujuan (*minor objective*). Penjabaran tujuan sebagai berikut:

1. Tujuan Utama (*Major Objective*)

Perlunya mempersiapkan dalam menghadapi potensi risiko di masa depan dan memanfaatkan peluang yang terkait dengan taman rekreasi sebagai pilihan wisata buatan, Bintan Magical Sea melakukan studi kelayakan bisnis pada topik yang relevan. Elemen-elemen tersebut dijabarkan sebagai berikut ini:

a. Elemen Pasar dan Pemasaran

Studi kelayakan bisnis taman rekreasi ini pertama perlu dievaluasi terlebih dahulu guna melihat cakupannya seperti pemeriksaan penawaran dan permintaan, menganalisis strategi pemasaran potensial, menganalisis akan bauran pemasaran atau 8P (produk, harga, distribusi, SDM, pengemasan, pemrograman, promosi dan kerja sama) serta menganalisa SWOT.

b. Elemen Operasional

Salah satu elemen yang dapat menjadi faktor penting adalah menganalisis akan jaringan aktivitas dengan periode harian, kelengkapan fasilitas, pemilihan titik lokasi dan bentukan produk yang ditawarkan Bintang Magical Sea pada target pasarnya.

c. Elemen Organisasi dan Sumber Daya Manusia

Selanjutnya dalam elemen organisasi dan sumber daya manusia (SDM), diperlukannya menganalisis akan kondisi setiap level organisasi seperti struktur organisasi, sistem rekrutasi tenaga kerja, detail setiap daftar pekerjaan, program pelatihan dan pengembangan guna menjadi standar akan pelayanan, dan hal lain yang berhubungan dengan SDM.

d. Elemen Keuangan

Elemen keuangan menjadi poros akan roda dari sebuah bisnis, maka diperlukannya perhatian khusus pada elemen ini. Pertama adalah menganalisis akan keseluruhan kebutuhan dan sumber dana, langkah kedua adalah memperhitungkan detail akan biaya keseluruhan operasional, langkah ketiga adalah estimasi pendapatan, keempat itu proyeksi neraca, kelima itu proyeksi kerugian dan keuntungan, keenam adalah proyeksi arus kas, berikutnya menganalisis titik impas, selanjutnya format laporan keuangan dan terakhir manajemen risiko.

2. Sub Tujuan (*Minor Objective*)

Setelah tujuan utama di atas, berikutnya adalah sub tujuan yang didasari gagasan awal Bintang Magical Sea. Berikut ini poin pada sub tujuan:

- a. Membangun sebuah area rekreasi di Kabupaten Bintan untuk menjadi tujuan wisata baru.
- b. Mendongkrak jumlah wisatawan untuk datang ke Kabupaten Bintan pasca pandemi COVID 19.
- c. Menyediakan area untuk anak-anak bermain sambil edukasi tentang kehidupan laut dan tata cara melestarikannya.
- d. Menawarkan sentuhan baru dan pilihan pada atraksi wisata buatan di Kabupaten Bintan.

C. Metodologi

Pengumpulan data diperlukan saat mengembangkan strategi pemasaran agar implementasi perusahaan dapat berjalan sesuai rencana. Teknik pengumpulan data yang dipilih penulis meliputi teknik pengumpulan data primer dan sekunder. Teknik ini dilakukan karena pertama pengumpulan data primer menurut Sugiyono 2018, sumber yang memberikan pengumpul data akses ke data secara langsung (Sugiyono, 2018). Pertama peneliti mengumpulkan informasi langsung dari sumber utama atau area tempat penelitian dilakukan. Kedua data sekunder itu berarti sumber data yang melalui perantara seperti orang lain atau dokumen dan memberikan data kepada pengumpul data tetapi tidak secara langsung. Berdasarkan penjelasan ahli maka prosedur pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang berisi informasi terkait dari pengumpulan data. Metode pengumpulan data primer dilakukan dengan

berbagai cara dengan salah satunya adalah kuesioner ataupun survei langsung target pasar (Sekaran & Bougie, 2016). Berikut ini metode yang digunakan dalam mendapatkan data primer:

a. Metode Survei atau Kuesioner

Berdasarkan pendapat Sugiyono 2018, salah satu metode untuk mengumpulkan data primer adalah dengan menggunakan kuesioner, yang terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis untuk calon responden(Sugiyono, 2018). Maka dari itu bentuk kuesioner yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kuesioner *electronic and online questionnaires*. Ini adalah cara yang paling efisien dan cepat untuk menyebarkan survei. Melalui saluran elektronik termasuk situs *web*, *blog*, *email*, dan media sosial lainnya. Google Form adalah salah satu *platform* survei yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data dan respon dari calon responden (Batubara, 2016). Selain itu metode penyebaran kuesioner ini memudahkan peneliti dalam pengumpulan data primer karena kondisi dan posisi peneliti berada di Tangerang, bukan di Kabupaten Bintan.

b. Observasi

Pada hal observasi memungkinkan untuk mengamati hal-hal selain manusia atau makhluk hidup lainnya (Sugiyono, 2018). Berdasarkan cara penerapannya, observasi dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) *Participant observation*
- 2) *Non-Participant observation*

Sugiyono 2018, menyatakan bahwa observasi dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori tergantung pada instrumennya, antara lain (Sugiyono, 2018):

- 1) Observasi terperinci
- 2) Observasi tidak terperinci

Berdasarkan cara penerapannya, maka cara peneliti mengimplementasi tahapan observasi akan kebutuhan Bintang Magical Sea dengan cara *Participant observation*. Hal tersebut dikarenakan pada saat observasi, peneliti terlibat langsung dengan melakukan wawancara pada pihak-pihak yang terkait dengan taman rekreasi dan melakukan pengamatan wisata buatan dengan tema taman rekreasi dengan aspek pasar yang mirip dan khususnya berada di Kabupaten Bintang. Setelah itu apabila dilihat dari segi instrumennya, peneliti mencoba bagaimana cara penerapan dari hasil observasi secara terperinci guna dapat mendetailkan daftar dan aspek apa saja yang dapat didetailkan dan disesuaikan dengan kebutuhan dan aspek-aspek yang ingin di implementasikan pada Bintang Magical Sea.

c. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan penelitian dengan menggunakan metode wawancara terbuka, metode ini dipilih peneliti karena memberikan kebebasan penuh kepada responden untuk berbicara tentang topik dengan sedikit atau tanpa panduan pertanyaan. Hal ini dapat membuka ruang untuk ide-ide dan informasi yang mungkin tidak tercakup dalam kerangka pertanyaan yang lebih

terstruktur. Salah satu alat yang digunakan dalam teknik kualitatif untuk mengumpulkan data adalah wawancara, yang dapat dilakukan dalam konferensi, kelompok, atau empat mata (Nazir & Sikumbang, 2013). Secara teknis peneliti melakukan wawancara dengan cara mengajukan pertanyaan kepada narasumber atau informan dengan metode wawancara terbuka dan kemudian narasumber memberikan jawaban. Narasumber yang dipilih untuk menjadi informan kunci harus memenuhi persyaratan tertentu dan memiliki pemahaman yang mendalam tentang subjek dan masalah yang diteliti (Arifin, 2012).

2. Data Sekunder

Sumber data sekunder dapat diperoleh dari berbagai aspek lainnya, salah satunya adalah melalui data pihak yang masih berkorelasi dengan penelitian dan dokumen sekunder dapat melengkapi sumber data primer dalam mendukung proses penelitian. Sumber berasal dari jurnal ilmiah, buku, materi resmi di internet, publikasi oleh organisasi dan pemerintah, dan sumber data lainnya digunakan dalam pengumpulan data untuk analisis. Informasi yang terkumpul dikonsultasikan dan didukung dalam pembuatan Studi Kelayakan Bisnis Bintang Magical Sea.

D. Tinjauan Konseptual Mengenai Bisnis Terkait

Rancangan strategi yang di konsep pada pemasaran ini didesain guna mendapatkan semua gambaran baik secara ide, gagasan, tujuan sampai dengan tinjauan. Hal tersebut membuat semua konsep perencanaan memiliki dasar yang jelas. Apabila adanya salah satu aspek atau parameter hilang atau kurang pada

konsep tersebut maka bisnis bisa menjadi tidak memiliki karakter atau pembeda dengan pesaingnya. Apalagi pada bisnis sektor industri perjalanan wisata yang mana dalam sebuah perjalanan haruslah memiliki aspek-aspek khusus penunjangnya, salah satunya adalah memperhatikan apa saja kegiatan yang dilakukan dalam proses wisatanya. Menurut Nurita 2019, definisi perjalanan wisata adalah sesuatu yang dapat dilihat dari sudut pandang perjalanan dan produk. Berdasarkan hal tersebut itu berarti dalam proses perjalanan wisata adalah suatu barang atau produk jadi dengan keberangkatan yang sudah terjadwal dari satu atau beberapa titik lokasi persinggahan dan kembali ke titik lokasi awal dengan berbagai aksesoris perjalanan yang diperlukan selama proses kegiatan perjalanan tersebut (Nurita, 2019). Sebagaimana pendapat ahli tersebut maka tinjauan konseptual dibagi beberapa poin berikut ini diantaranya:

1. **Kepariwisataan**

Salah satu industri kunci yang mendorong perekonomian Indonesia dan berkontribusi terhadap perekonomian global adalah pariwisata. Berdasarkan hal tersebut, munculnya konsep Revolusi 3T yang mana itu terdiri dari transportasi, telekomunikasi, dan tourism atau pariwisata. Ini pun menggambarkan bagaimana industri perjalanan dan pariwisata telah berevolusi menjadi salah satu faktor yang dapat mempercepat integrasi ekonomi dunia dan pergerakan orang lintas negara dan wilayah (Heriawan, 2004). Untuk melakukan perjalanan wisata dan bukan untuk bekerja atau mencari uang di tempat tujuan, individu, keluarga, atau kelompok harus melakukan perjalanan dari tempat asal mereka ke berbagai lokasi yang berbeda (Soedarso *et al.*, 2014).

Istilah kata kepariwisataan juga merujuk pada keseluruhan kegiatan yang bersifat multidimensi dan multidisiplin serta muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah, dan pengusaha, sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata (Undang-Undang Nomor 10 Tentang Kepariwisata, 2009). Berdasarkan hal tersebut, ada berbagai jenis pariwisata dengan macam-macam kepentingannya terdiri dari (Adisasmita, 2010): a) Pariwisata etnik: wisata etnik adalah perjalanan untuk melihat bagaimana budaya dan cara hidup suatu masyarakat diwakili oleh mereka yang dianggap menarik (eksotis), b) Pariwisata budaya: perjalanan untuk menyaksikan cara hidup yang telah hilang dari ingatan manusia dikenal sebagai wisata budaya, c) Pariwisata rekreasi: wisata rekreasi adalah jenis wisata yang berfokus pada bersosialisasi, bersantai, dan berolahraga di lingkungan yang santai, d) Pariwisata alam: bepergian dengan tujuan mempelajari, menghargai, dan menikmati lingkungan alam, flora dan fauna liar, serta ekspresi budaya lokal itu merupakan wisata alam, e) Pariwisata pantai: infrastruktur dan fasilitas untuk berenang, memancing, menyelam, dan aktivitas air lainnya meningkatkan pariwisata pantai. Selain itu lebih banyak aktivitas air, serta infrastruktur untuk penginapan, makan, dan minum. dan minum, f) Pariwisata argo: sebuah perjalanan untuk melihat dan belajar tentang operasi pertanian, perkebunan, hewan, dan hutan dikenal sebagai agrowisata. Jenis wisata ini mencoba mengajak Wisatawan untuk berdiskusi tentang keberlanjutan sumber daya alam, g) Pariwisata perkotaan:

wisata perkotaan adalah jenis wisata yang populer di kota-kota besar di mana perjalanan merupakan kegiatan yang penting tetapi bukan kegiatan utama. penting tetapi bukan kegiatan utama kota, g) Pariwisata alternatif: wisata alternatif adalah jenis wisata yang sengaja dilakukan dalam skala kecil dan menyoroti keberlanjutan sosial dan lingkungan, h) Pariwisata sosial: sebuah strategi untuk merencanakan liburan bagi kelompok berpenghasilan rendah dan individu yang kurang memiliki inisiatif dan pengetahuan untuk merencanakan perjalanan disebut pariwisata sosial.

Sebagaimana menurut Cooper 2010, menjelaskan bahwa industri pariwisata memiliki aspek yang disebut dengan 4A dan itu terdiri dari (H. Cooper, 2010):

a. Atraksi

Ini adalah bagian dari daya tarik yang menyelenggarakan acara atau kegiatan untuk menarik Wisatawan. Sebuah lokasi yang digunakan sebagai tujuan wisata adalah lokasi yang memiliki kondisi ideal dan dapat dikembangkan menjadi modal dan sumber bagi industri pariwisata.

b. Amenitas

Amenitas adalah fasilitas dan infrastruktur, seperti hotel, tempat makan, dan transportasi, yang diperlukan untuk membantu Wisatawan saat mereka berada di wilayah lokasi wisata. Jalan raya, jalan tol, pasokan air, energi, bandara, tempat pembuangan sampah, pelabuhan, sistem komunikasi, dan infrastruktur lainnya dibuat untuk memfasilitasi pariwisata.

c. Aksesibilitas

Pada aspek akses, hal ini memainkan peran penting dalam setiap kegiatan yang dilakukan dan berhubungan dengan industri pariwisata. Sebagaimana dari kata akses, itu berarti mengacu pada kemudahan yang didapat pada saat berpindah dari satu titik tempat ke titik tempat lain. Sederhananya, sebuah tempat tersebut dapat menjadi mudah berkembang dengan baik dan sukses jika mudah diakses bagi Wisatawannya. Akan menjadi sulit apabila memiliki produk yang baik atau memiliki potensi yang baik tetapi akses untuk para target pasar mendapatkan produk tersebut sulit. Jadi jika sebuah lokasi mudah diakses dan memadai, maka lokasi tersebut bisa dapat dianggap memiliki potensi wisata.

d. Pelayanan Tambahan

Pelayanan tambahan adalah layanan yang dapat membantu industri pariwisata, seperti organisasi manajemen, informasi pariwisata, biro perjalanan, dan pemangku kepentingan industri. Pemerintah daerah diharuskan atau memiliki wewenang untuk menawarkan jasa-jasa ini; hal ini termasuk pemasaran, pembangunan fisik, dan jasa yang mengontrol segala bentuk kegiatan sesuai dengan semua penerapan aturan dan regulasi di lokasi pariwisata.

2. Daya Tarik Wisata

Menurut Undang-Undang No. 10 Tahun 2009, objek wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran atau lokasi kunjungan wisatawan yang memiliki keunikan, daya tarik, dan nilai yang berupa keanekaragaman

kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia. Pada UU tersebut juga menjelaskan akan daya tarik wisata yang mana bagian dari usaha dalam kepariwisataan. Sebagaimana pada Pasal 14 dijelaskan akan daftar usaha pariwisata terdiri dari (Undang-Undang Nomor 10 Tentang Kepariwisata, 2009):

- a. Daya tarik wisata
- b. Kawasan pariwisata
- c. Jasa transportasi wisata
- d. Jasa perjalanan wisata seperti pemandu wisata, konsultasi pariwisata, dan layanan informasi
- e. Jasa makanan dan minuman
- f. Penyedia akomodasi
- g. Perencanaan kegiatan hiburan dan rekreasi
- h. Perencanaan pertemuan, jarak tempuh, konferensi, dan pameran
- i. Jasa konsultasi pariwisata
- j. Jasa layanan informasi
- k. Jasa pramuwisata
- l. Wisata air atau tirta
- m. Wisata spa dan kesehatan

Ada beberapa elemen yang membentuk industri pariwisata. Setiap wisatawan memiliki hak untuk mendapatkan informasi yang benar tentang lokasi wisata sehingga mereka dapat lebih memahami tempat-tempat yang mereka kunjungi dan tidak akan merasa dikecewakan karena mereka

mengetahui kebenarannya. Selain itu Wisatawan memiliki hak untuk menerima layanan wisata yang mematuhi norma-norma seperti perlindungan hukum, perlindungan hak-hak pribadi, akses ke perawatan kesehatan, dan perlindungan asuransi untuk kegiatan wisata yang berisiko.

Pemerintah bertugas memelihara, meningkatkan, dan melestarikan aset-aset nasional yang menjadi daya tarik wisata dan aset-aset potensial yang belum dimanfaatkan. Setiap wisatawan memiliki tanggung jawab untuk menjaga daya tarik tempat wisata, berkontribusi dalam pembentukan perilaku yang aman, rapi, sopan, dan menjaga suasana tempat wisata. Destinasi wisata dapat dijaga dan dilindungi dengan cara menggunakan tempat wisata untuk membantu terciptanya suasana aman, tertib, bersih, berperilaku santun, dan menjaga kelestarian lingkungan, sehingga sampai generasi berikutnya, tempat wisata dapat diakui kelestariannya.

Sumber daya yang dapat menghasilkan rasa senang, daya tarik, kenyamanan, dan kebersihan merupakan dasar dari daya tarik objek wisata yang terkait dengan pariwisata. Memberikan kegembiraan, seperti rasa indah, nyaman, dan bersih. Ada sarana dan prasarana untuk membantu wisatawan yang hadir, aksesibilitas yang mudah dikunjungi, spesifikasi yang unik dari yang lain. Lainnya memiliki infrastruktur dan layanan pendukung untuk melayani wisatawan yang berkunjung. Ketika berbicara tentang objek wisata alam, objek wisata alam biasanya dianggap sebagai alasan utama bagi Wisatawan karena mereka menginspirasi penciptaan kegiatan baru yang santai, terapeutik, restoratif, dan berorientasi terapi.

Daya tarik wisata di Indonesia pun yang ada pada era *modern* ini sangat terkait terhadap pengembangan ekonomi kreatif atau ekraf. Sejak 2006, Bapak Susilo Bambang Yudhoyono saat menjadi presiden pada saat itu mengembangkan konsep ekraf guna mendukung pembentukan *Indonesia Design Power* (Dispar.ciamiskab.go.id, 2023). Sebagaimana informasi tersebut, berikut ini 17 subsektor ekonomi kreatif dan itu terdiri dari pengembangan permainan, kriya, desain interior, musik, seni rupa, desain produk, *fashion*, kuliner, film, animasi, dan video, fotografi, desain komunikasi visual, televisi dan radio, arsitektur, periklanan, seni pertunjukan, penerbitan dan terakhir adalah aplikasi. Melihat potensinya, pada sektor kreatif merupakan mesin penggerak ekonomi yang potensial, namun keberhasilannya sangat bergantung pada kualitas sumber daya manusianya (Kreatif, 2021).

3. Kawasan Industri

Kawasan atau zona industri yang secara khusus dibuat untuk membantu dan mempromosikan perusahaan dan kegiatan yang berhubungan dengan pariwisata dikenal sebagai kawasan industri pariwisata, atau kawasan industri pariwisata. Biasanya kawasan ini dibangun di daerah atau lokasi yang merupakan tujuan wisata terkenal atau memiliki potensi untuk menjadi pusat wisata. Tujuan utama dari kawasan industri pariwisata adalah untuk mendorong pembangunan ekonomi lokal, menciptakan lapangan kerja, dan meningkatkan industri pariwisata di wilayah tersebut secara keseluruhan (Razak & Suprihardjo, 2013). Berikut adalah beberapa karakteristik dan komponen utama dari kawasan industri pariwisata:

- a. Bisnis pariwisata yang beragam
- b. Pengembangan infrastruktur
- c. Integrasi dengan lingkungan lokal
- d. Dukungan regulasi
- e. Penciptaan lapangan kerja
- f. Promosi pariwisata
- g. Keberlanjutan
- h. Layanan Wisatawan
- i. Penelitian dan pengembangan

Kawasan industri pariwisata dibuat untuk memanfaatkan potensi ekonomi terkait pariwisata di wilayah tersebut sambil memastikan bahwa pengembangannya berkelanjutan dan meningkatkan pengalaman Wisatawan secara keseluruhan. Beberapa lokasi yang mana sektor pariwisata merupakan mesin ekonomi utama dan industrinya dapat memainkan peran besar dalam pertumbuhan lapangan kerja.

4. Rekreasi

Rekreasi berkaitan dengan melakukan sesuatu untuk bersantai dari kesibukan sehari-hari. Orang sering melakukan kegiatan rekreasi yang gratis dan menyenangkan selama waktu luang mereka, baik sendiri maupun bersama orang lain (Kurniawan, 2009). Kategori untuk pengalaman adalah rekreasi sebagaimana bermain merupakan salah satu komponen dari rekreasi. Wisatawan melakukan rekreasi dianggap sedang bermain. Saat mencari kesenangan, hiburan, dan berbagai kegiatan yang dapat memuaskan dan menggaikan fisik dan mental manusia, kegiatan rekreasi yang dilakukan

di waktu luang bertujuan untuk membentuk, meningkatkan kembali fisik, mental, pikiran, dan daya rekreasi (baik secara individu maupun kelompok) yang hilang akibat aktivitas rutin sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut maka rekreasi asas tempatnya dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. Rekreasi dalam Ruangan

Rekreasi dalam ruangan adalah sebuah kegiatan rekreasi apa pun yang dapat dilakukan di dalam ruangan yang terlindung, jauh dari elemen-elemen yang dapat mengganggu seperti aspek cuaca, keamanan, dan lainnya. Maka tipe ini tidak ada faktor eksternal yang mempengaruhi jalannya operasional.

b. Rekreasi luar ruangan

Rekreasi luar ruangan adalah salah konsep dari rekreasi yang dilakukan diluar ruangan dan tentu berbanding terbalik rekreasi dalam ruangan yang mana tidak terlindungi oleh atap dan dinding sehingga berbagai aspek akan mempengaruhi.

Adapun itu menurut Kurniasari 2019, menjelaskan bahwa apabila taman rekreasi dilihat berdasarkan titik dari lokasinya, maka konsep dari taman rekreasi dapat dibagi lagi menjadi tiga kategori, yaitu rekreasi darat, perairan dan udara sebagaimana penjelasannya dibawah ini (Kurniasari, 2019):

a. Rekreasi Darat

Kegiatan yang di luar ruangan dan didarat seperti hiking, berkemah, dan kegiatan lainnya.

b. Rekreasi Perairan

Kegiatan yang dilakukan di perairan termasuk danau, sungai, laut, dan pantai. Permainan pantai, arung jeram, olahraga air, dan aktivitas lainnya adalah beberapa contohnya.

c. Rekreasi Udara

Terakhir adalah tipe rekreasi yang dilakukan di udara seperti *sky diving*, *base jumping*, *bungee jumping*, dan lainnya. Pada kegiatan rekreasi ini berarti wisatawan melakukan aktivitasnya diluar perairan maupun darat.

Adapula berdasarkan jenis kegiatannya, menurut Kurniasari dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

a. Rekreasi Aktif

Pada rekreasi aktif, seseorang melakukan kegiatan seperti berkemah, piknik, atau berolahraga yang membutuhkan keterlibatan aktif dan keterlibatan dengan hal tersebut.

b. Rekreasi Pasif

Pada rekreasi pasif, kegiatan seperti menonton film dan menikmati lingkungan sekitar adalah contoh aktivitas pasif yang mana seseorang tidak peduli dengan barang dan aktivitas aktif di mana mereka berada.

Sebagaimana penjabaran taman rekreasi berdasarkan lokasinya, berikutnya adalah penjabaran taman rekreasi berdasarkan objeknya. Menurut

Kurniasari 2009, taman rekreasi dibagi menjadi tiga bagian yaitu (Kurniasari, 2019):

a. Rekreasi Budaya

Rekreasi ini segala yang berkaitan dengan sifatnya kebudayaan seperti pertunjukan tari jaipong, permainan alat musik tradisional dan lainnya

b. Rekreasi Buatan

Rekreasi ini adalah sebuah atraksi yang dibuat oleh manusia dan berbeda dengan rekreasi budaya, seperti contohnya adalah kolam renang Waterboom, taman hiburan, dan lainnya.

c. Rekreasi Alam

Rekreasi ini adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan lingkungan dan hasil yang disediakan oleh alam seperti keindahan dan keunikan. Contohnya pada rekreasi ini adalah seperti *camping*, *hiking*, *outbound* dan lainnya.

Sebagaimana pada penjelasan diatas dengan berbagai kategori rekreasi, taman rekreasi pun memiliki karakter seperti berikut ini (Kusuma *et al.*, 2017):

a. Terletak di area utama yang dapat diakses dan dijangkau oleh semua komunitas.

b. Mengadopsi desain universal yang mempertimbangkan kebutuhan penyandang disabilitas.

- c. Melakukan tugas-tugas ekologi, sosial, dan ekonomi termasuk meningkatkan resapan air, menurunkan tingkat polusi udara, meningkatkan pendapatan masyarakat dan keterlibatan sosial, di antara tugas-tugas ekologi, sosial, dan ekonomi lainnya.
 - d. Memiliki nilai estetika yang dapat meningkatkan daya tarik bangunan di area tempat taman rekreasi berada.
 - e. Dapat digunakan oleh semua kalangan sebagai tempat bersantai.
5. Taman Rekreasi atau Hiburan

Taman hiburan dapat mengambil berbagai bentuk, termasuk literatur, film, video game, dan lingkungan virtual lainnya selain sebagai tempat arsitektural atau fisik (Lukas, 2010). Menurut Suyono menjelaskan bahwa taman hiburan adalah jenis fasilitas rekreasi di mana seluruh ruang rekreasi dicirikan oleh satu tema sentral (Extrada *et al.*, 2014). Maka dari itu, taman hiburan adalah fasilitas rekreasi yang menggunakan satu konsep inti untuk mendefinisikan seluruh area rekreasi. Taman hiburan berbeda dari jenis taman lainnya dalam beberapa hal.

Hal tersebut dikarenakan untuk kualitas dari setiap taman tidak sama dengan taman lainnya, namun karakteristik taman disesuaikan dengan tema taman hiburan yang digunakan. Taman hiburan bukan hanya sebuah area nyata atau arsitektur, tetapi juga sebuah tempat di media lain, seperti novel, fitur film, video game, dan lingkungan virtual lainnya. Begitu banyaknya spesifikasi yang diperhatikan pada taman rekreasi, selanjutnya menurut Lukas 2010, taman hiburan memiliki enam karakteristik diantaranya:(Lukas, 2010):

a. *Theme Park as Oasis*

Konsep pada taman rekreasi adalah konsep dasarnya membawa wisatawan yang datang merasa serta seolah-olah berada di dunia indah dan berbeda dari sebelumnya.

b. *Theme Park as Land*

Sebuah taman rekreasi yang konsepnya terinspirasi oleh lokasi yang ada di dunia. Sebagai contoh taman rekreasi yang bertemakan lokasi yang identik dan spesifik seperti bertema mesir, hutan amazon, dan lainnya

c. *Theme Park as Machine*

Sebuah taman dengan tema mesin raksasa yang terbuat dari beragam kendaraan, peralatan mekanis, subsistem, proses dan pertunjukan yang menjadikannya sebuah sistem yang bekerja.

d. *Theme Park as Show*

Pada taman rekreasi ini memiliki tema atau konsep yang berfokus kepada arsitektur dan pertunjukan yang diberikan pada permainan. Pada kedua faktor tersebut saling mendukung, terutama dalam hal konten yang diselenggarakan atau daya tarik pertunjukannya, hal tersebut memiliki peranan penting.

e. *Theme Park as Brand*

Pergeseran yang paling besar di taman hiburan saat ini terkait dengan branding. Seperti halnya Jatim Park atau Dufan yang brandingnya sangat kuat sebagai taman hiburan untuk anak-anak.

f. *Theme Park as Text*

Taman hiburan berubah menjadi sebuah bacaan, kisahnya meningkat, dan penulis tidak lagi menjadi bos dan fokus perhatian seperti dulu, tetapi taman hiburan itu sendiri.

Adapun menurut Clave, 2007 menjelaskan bahwa taman hiburan sebagai pusat wahana, pertunjukan, dan bentuk hiburan lainnya dengan karakteristik sebagai berikut (Clave, 2007):

- a. Memiliki identitas tematik yang mendefinisikan pilihan rekreasi.
- b. Memiliki setidaknya satu area bertema.
- c. Dibuat sebagai tempat tertutup atau dengan akses terbatas.
- d. Memiliki potensi tinggi untuk menarik keluarga.
- e. Menyediakan wahana, pertunjukan, dan sistem pergerakan yang cukup untuk membuat kunjungan bertahan sekitar 5-7 jam.
- f. Termasuk jenis hiburan yang bersifat atmosfer (musisi, karakter, atau aktor yang bermain “gratis” di jalanan).
- g. Memiliki lapangan kerja komersial yang signifikan (sebagian besar makanan dan minuman dan ritel).
- h. Membutuhkan pengeluaran yang signifikan per unit perjalanan atau kapasitas pertunjukan.
- i. Mempertahankan standar kualitas yang tinggi dalam hal barang, layanan, pemeliharaan, dan kebersihan.
- j. Mengelola operasi produksi dan Wisatawan secara terpusat.
- k. Memasukkan teknologi ke dalam proses produksi dan konsumsi.

Maka dalam membangun taman rekreasi, beberapa standar harus diikuti untuk memberikan kenyamanan bagi para wisatawan. Berikut ini persyaratannya:

a. Persyaratan Umum

1) Lokasi

Lokasi mudah dijangkau oleh kendaraan bermotor, sebagaimana telah disesuaikan dengan perencanaan dari induk tata kota dan pengembangan pariwisata daerah haruslah terbebas dari banjir, aroma tidak sedap, debu dan asap, serta air yang terkontaminasi.

2) Bangunan

Sebagaimana aturan pemerintah terkait bentuk dan struktur bangunan wisata yang harus memiliki standar baik secara nilai dan keamanan. Pemilihan dari struktur bangunan, bahan bangunan, dan hal-hal lainnya menjadi faktor penting dalam pembangunan.

3) Luas dan Penataan Lahan

Harus diatur dan dibagi sesuai dengan kebutuhan dengan tetap mengutamakan kenyamanan wisatawan.

4) Pintu Gerbang

Taman rekreasi harus memiliki pintu masuk dan keluar yang berbeda. Hal ini membuat wisatawan tidak akan saling

berdasarkan antara yang masuk dan yang keluar dari area taman rekreasi.

5) Tempat Parkir

Taman rekreasi harus memiliki luas lahan yang cukup dan kondisi yang sesuai untuk menerima setiap bentuk kendaraan yang digunakan oleh para wisatawan.

b. Fasilitas

1) Instansi Teknik

Harus ada catu daya yang sesuai dan listrik cadangan, seperti generator, ruang penyimpanan, alat pemadam kebakaran, saluran pembuangan limbah dan *septic tank*, saluran air, dan sistem suara yang baik untuk membuat pemberitahuan, dan sebagainya.

2) Wahana Permainan

Harus ada wahana atau tempat bermain yang aman, menyenangkan dan mudah untuk diakses bagi setiap Wisatawan yang datang. Menjadi nilai tambah apabila adanya faktor seperti komponen pendidikan, budaya, atau hiburan.

3) Fasilitas Kantor

Terdapat kantor pengelola, pusat informasi, pos keamanan dan karyawannya, peralatan P3K, tempat sampah dan petugas kebersihan dalam jumlah yang memadai, serta toilet yang terpisah

untuk pria dan wanita dengan jumlah yang cukup dan sesuai dengan kondisi wisatawan.

4) Pertamanan

Adanya pertamanan menjadi aspek yang diharuskan. Hal tersebut selain sebagai pertumbuhan ekosistem alam secara luas juga menjadi keberlangsungan hidup manusianya itu sendiri. Begitu pentingnya peranan akan adanya taman ini maka diharuskannya suatu lokasi yang sifatnya adalah area publik seperti taman rekreasi perlu adanya tanah terbuka dengan rumput, tanaman yang menarik atau tanaman bunga, pepohonan untuk peneduh, dan jalan setapak taman dengan tempat duduk wisatawan.

c. Fasilitas Pelengkap

- 1) Adanya penyediaan makanan dan minuman.
- 2) Fasilitas akomodasi, seperti hotel atau tempat penginapan.
- 3) Lain-lain seperti tempat penjualan souvenir, barang keperluan lainnya, tempat ibadah, angkutan dalam tempat rekreasi, dan pramuwisata.

6. Konsep Bisnis Bintang Magical Sea

Berdasarkan penjelasan dan penjabaran poin-poin di atas menjadi gambaran akan konsep dan bentuk aktivitas dari Bintang Magical Sea. Bintang Magical Sea merupakan sebuah daya tarik wisata buatan berupa taman rekreasi yang bertemakan alam khususnya laut yang memiliki daya tarik

wisatanya berupa wahana dan atraksi pertunjukan yang berunsurkan edukasi. Taman rekreasi ini berlokasi di Kabupaten Bintan. Bintan Magical Sea ini target pasarnya adalah anak-anak maka dari itu tema yang disajikan dan wahana pun yang aman anak-anak. Walau demikian tempat wisata yang dapat dikunjungi oleh seluruh kalangan umur. Kegiatan wisata yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Bermain dengan wahana yang tematik, aman dan menyenangkan
- b. Menikmati pertunjukan opera yang menghibur dan mengedukasi
- c. Menikmati dan belajar wisata edukasi biota dan lingkungan laut
- d. Menikmati makanan khas nusantara, khususnya menu-menu khas Kabupaten Bintan.

Wisatawan akan mendapatkan pengalaman yang menarik dan berbeda dari tempat wisata di Kabupaten Bintan. Seperti adanya melibatkan para UMKM dan seniman, hal tersebut sejalan dengan Bintan Magical Sea mendukung akan penyerapan potensi SDM yang ada di Kabupaten Bintan. Total ada sekitar enam titik daya tarik atau produk yang ditawarkan oleh taman rekreasi Bintan Magical Sea ini. Konsep dasar dari desain taman rekreasi Bintan Magical Sea dibuat sangat menarik untuk anak-anak agar saat anak-anak bermain, mereka merasa nyaman dan didesain aman selama mereka beraktivitas. Selain itu konsep bermain sambil belajar membuat apabila di desain menarik maka pesan pembelajaran pun dapat mudah diterima oleh mereka.

Selanjutnya pada saat ini, pemanfaatan digital marketing seperti media sosial mempunyai peranan sangat penting untuk bagian promosi wisata, hal

tersebut dikarenakan ruang lingkungannya yang luas dan mudah diakses oleh siapa saja dan dimanapun. Salah satu strategi yang akan diterapkan oleh taman rekreasi Bintang Magical Sea untuk mendukung media promosinya dengan membuat beberapa titik lokasi foto yang menarik dan *photobooth* bagi Wisatawan agar dapat mengambil foto yang *instagramable*, dengan begitu maka wisatawan dapat membagikan momen bermain di Bintang Magical Sea di kanal media sosial masing-masing. Bintang Magical Sea diharapkan dapat menjadi percontohan bagi taman rekreasi lainnya di Kabupaten Bintan dan memiliki konsep pembeda dari taman rekreasi yang lainnya.

