JRT
Journal Of Responsible Tourism
Vol.6, No.2, Nopember 2026

Pengembangan Atraksi Wisata Edukasi Kerajinan Tenun Desa Sukarara

Gilang Aditia Reza Pratama[1]
[1]Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram
E-mail: [1]gilangaditiareza46@gmail.com

Article History:
Received: 08-09-2026
Revised: 09-10-2026
Accepted: 12-10-2026

Keywords: *wisata edukasi, kerajinan tenun, atraksi wisata, pengalaman wisata, SWOT*

Abstract: *Desa Sukarara merupakan salah satu sentra kerajinan tenun di Kabupaten Lombok Tengah yang masih mempertahankan proses produksi secara tradisional. Potensi tersebut telah dimanfaatkan dalam aktivitas kunjungan wisata melalui kegiatan melihat proses menenun, memperoleh penjelasan dari pemandu, dan mencoba menenun. Namun, pelaksanaan wisata edukasi masih sederhana, berdurasi singkat, belum dikemas dalam paket yang terstruktur, dan belum mengoptimalkan seluruh tahapan produksi sebagai pengalaman belajar. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi proses pembuatan kerajinan tenun, menganalisis pelaksanaan wisata edukasi, dan merumuskan strategi pengembangan atraksi wisata edukasi kerajinan tenun di Desa Sukarara. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data diperoleh melalui observasi partisipasi pasif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi terhadap 16 informan. Data kualitatif dianalisis dengan analisis SWOT melalui IFAS, EFAS, Diagram Kartesius, dan Matriks SWOT. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses tenun memiliki nilai edukatif melalui penjelasan, pengamatan, dan praktik, tetapi belum terstruktur. Hasil SWOT menghasilkan koordinat (1,551; 0,745) pada Kuadran I (SO). Empat strategi prioritas ialah pengembangan paket atraksi berbasis pengalaman, penguatan interpretasi budaya, pengembangan media edukasi digital, dan penguatan kolaborasi masyarakat.*

PENDAHULUAN

Desa Sukarara, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, merupakan salah satu desa yang masih mempertahankan kerajinan tenun sebagai bagian dari kehidupan budaya masyarakat Sasak. Kegiatan menenun atau nyensek diwariskan secara turun-temurun dan menjadi keterampilan yang dipelajari sejak usia dini. Desa ini juga dikenal sebagai salah satu sentra kerajinan tenun dan tempat kunjungan wisatawan yang mencari produk kerajinan khas Lombok Tengah [1]. Keberadaan tradisi tersebut memberi Sukarara sumber daya budaya yang tidak hanya bernilai ekonomi, tetapi juga memiliki nilai edukatif karena proses pembuatannya menyimpan pengetahuan, keterampilan, filosofi motif, dan praktik budaya yang masih dijalankan oleh masyarakat.

Proses produksi tenun di Sukarara masih mempertahankan penggunaan alat dan teknik tradisional. Rangkaian kegiatan meliputi persiapan bahan dan benang, ekstraksi bahan pewarna alami, pewarnaan, pengeringan, penyusunan benang, berbagai tahap persiapan sebelum menenun, proses menenun, hingga penyelesaian kain. Keberlangsungan proses tersebut menjadikan kerajinan tenun sebagai bentuk budaya hidup yang dapat diamati secara langsung. Dari perspektif pariwisata, kondisi tersebut penting karena atraksi wisata dapat bersumber dari aktivitas masyarakat yang autentik, bukan hanya dari objek

fisik yang sengaja dibangun untuk wisata.

Potensi tersebut telah mulai dimanfaatkan dalam aktivitas kunjungan wisatawan. Di sejumlah art shop, wisatawan dapat melihat penenun yang sedang bekerja, memperoleh penjelasan mengenai sejarah, motif, dan proses pembuatan tenun, kemudian mencoba menenun secara langsung. Kegiatan ini menunjukkan adanya unsur pembelajaran dalam pengalaman wisata. Ritchie menjelaskan bahwa wisata edukasi dapat berlangsung ketika perjalanan memberikan pengalaman belajar melalui pengamatan, interaksi, maupun keterlibatan langsung dengan objek dan masyarakat lokal [2]. Dengan demikian, kegiatan yang telah berlangsung di Sukarara mempunyai dasar untuk dikembangkan menjadi atraksi wisata edukasi yang lebih kuat.

Masalahnya, proses edukasi yang berjalan belum sebanding dengan potensi proses kerajinan yang tersedia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penjelasan pemandu masih singkat, praktik wisatawan masih berupa demonstrasi sederhana, dan belum tersedia paket wisata edukasi yang terstruktur. Darma, salah satu pemandu wisata, menjelaskan bahwa belum terdapat paket khusus dan kegiatan edukasi yang dilakukan masih mengandalkan pemberian tips dari wisatawan. Temuan wawancara juga menunjukkan bahwa penenun memiliki pengetahuan praktis yang kuat, tetapi sebagian masih menghadapi keterbatasan komunikasi ketika berhadapan dengan wisatawan asing. Pada saat yang sama, wisatawan menunjukkan ketertarikan terhadap proses yang lebih lengkap, termasuk pewarnaan alami dan bahan-bahan yang digunakan.

Kondisi tersebut menjadi penting karena penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa proses tenun mempunyai peluang untuk dikembangkan menjadi produk wisata. Karyasa, Wijaya, dan Astawa mengembangkan paket wisata edukasi tenun endek dari hulu hingga hilir dan menunjukkan nilai edukatif proses produksi tenun [3]. Joseph, Edison, dan Kartika menemukan bahwa aktivitas interaktif dapat memperkuat daya tarik wisata edukasi [4]. Gandur menunjukkan bahwa potensi lokal dapat dikembangkan sebagai atraksi wisata berbasis edukasi [5]. Penelitian Sari, Triana, dan Wahyudi memperlihatkan bahwa keterlibatan langsung wisatawan dapat menghasilkan pengalaman wisata yang lebih interaktif [6]. Sementara itu, penelitian Sugiarti dkk. menempatkan wisata edukasi sebagai bagian dari pengembangan daya tarik melalui pengalaman belajar [7].

Walaupun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum sepenuhnya menjelaskan bagaimana keseluruhan tahapan produksi kerajinan tenun tradisional di satu desa dapat diolah menjadi atraksi edukasi yang terstruktur, partisipatif, dan diarahkan pada peningkatan daya tarik wisata. Kesenjangan tersebut terutama terletak pada hubungan antara proses produksi yang masih berlangsung secara autentik, bentuk edukasi yang saat ini berjalan, dan strategi pengembangannya berdasarkan kondisi internal serta eksternal destinasi. Penelitian ini karena itu tidak hanya mengidentifikasi potensi tenun, tetapi menempatkan proses kerajinan sebagai sumber pengalaman belajar dan menghubungkannya dengan strategi pengembangan atraksi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi proses pembuatan kerajinan tenun di Desa Sukarara sebagai potensi wisata edukasi, mengidentifikasi dan menganalisis proses wisata edukasi yang berlangsung, serta menyusun strategi pengembangan atraksi wisata edukasi berbasis kerajinan tenun. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi pada pengembangan wisata budaya dan edukasi sekaligus menjadi masukan praktis bagi pengelola, masyarakat, dan pemangku kepentingan Desa Sukarara.

LANDASAN TEORI

Sistem Pariwisata dan Atraksi

Gunn memandang pariwisata sebagai suatu sistem yang mempertemukan permintaan wisatawan dengan penawaran destinasi, dengan atraksi sebagai salah satu komponen inti yang mendorong kunjungan [9]. Mill dan Morrison juga melihat pariwisata sebagai sistem yang menghubungkan pasar, perjalanan, destinasi, dan pemasaran [10]. Perspektif sistem digunakan dalam penelitian ini untuk memahami bahwa pengembangan proses tenun sebagai atraksi tidak dapat dipisahkan dari wisatawan, pemandu, penenun, art shop, masyarakat, informasi, dan pengelolaan destinasi.

Soekadijo menjelaskan bahwa atraksi wisata mencakup sesuatu yang mampu menarik perhatian wisatawan, termasuk aktivitas masyarakat, budaya, seni, adat, dan pengalaman yang dapat dilihat atau diikuti [11]. Dalam penelitian ini, proses menenun dipandang sebagai aktivitas budaya yang mempunyai nilai atraktif karena berlangsung secara nyata dalam kehidupan masyarakat. Keaslian, keberlanjutan aktivitas, dan kesempatan untuk berinteraksi menjadi dasar penting dalam menilai potensinya sebagai atraksi.

Wisata Edukasi

Ritchie mendefinisikan wisata edukasi sebagai perjalanan yang memiliki tujuan utama atau sekunder untuk memperoleh pengalaman belajar [2]. Pengalaman belajar dapat muncul melalui pengamatan, partisipasi, interaksi, dan aktivitas yang disediakan destinasi. Dalam spektrum Ritchie, wisata edukasi dapat berorientasi pada Education First maupun Tourism First. Kunjungan ke Sukarara cenderung berada pada Tourism First karena wisatawan datang untuk menikmati perjalanan dan budaya, tetapi memperoleh pengalaman belajar mengenai sejarah, motif, proses produksi, dan nilai budaya tenun.

Teori tersebut menjadi dasar untuk melihat apakah kegiatan yang berlangsung sudah memenuhi unsur pembelajaran. Penelitian tidak hanya menilai ada atau tidaknya informasi, tetapi juga melihat keterlibatan wisatawan, kesempatan mencoba, interaksi dengan pelaku budaya, dan kualitas pengalaman belajar.

Atraksi dan Daya Tarik Wisata

Konsep daya tarik dalam penelitian ini menggunakan unsur yang dapat dilihat, dilakukan, dibeli, dan dipelajari. Yoeti menjelaskan unsur something to see, something to do, dan something to buy sebagai komponen yang mendukung daya tarik wisata; unsur something to learn digunakan dalam penelitian ini untuk menegaskan dimensi edukatif yang relevan dengan objek penelitian [12]. Something to see tercermin dari kesempatan mengamati proses tenun, something to do melalui praktik menenun, something to buy melalui produk kain tenun, dan something to learn melalui pengetahuan mengenai sejarah, motif, teknik, bahan, serta nilai budaya.

Pengembangan Atraksi dan Interpretasi

Boud-Bovy dan Lawson menempatkan riset pasar, pengamatan lokasi, program, dan perencanaan fisik sebagai bagian penting dalam pengembangan atraksi [13]. Kerangka tersebut membantu penelitian melihat bahwa potensi tenun tidak cukup hanya dikenali,

tetapi perlu diterjemahkan menjadi program aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan dan kondisi lokasi.

Tilden menekankan bahwa interpretasi bukan sekadar menyampaikan informasi, tetapi membantu pengunjung memahami makna suatu warisan [14]. Dieck dan Jung membedakan interpretasi personal dan nonpersonal; keduanya dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman pengunjung [15]. Dalam konteks Sukarara, pemandu dan penenun dapat menjadi sumber interpretasi personal, sedangkan papan informasi, booklet, video, dan QR Code dapat menjadi media nonpersonal.

Community Based Tourism

Pengembangan atraksi berbasis kerajinan juga berkaitan dengan peran masyarakat sebagai pelaku budaya. Murphy menempatkan masyarakat sebagai bagian penting dalam pengembangan pariwisata berbasis komunitas [16]. Timothy menekankan pentingnya partisipasi masyarakat dalam perencanaan pariwisata [17], sedangkan Suansri menekankan keterlibatan masyarakat dalam pengelolaan dan manfaat pariwisata [18]. Konsep ini digunakan untuk menjelaskan pentingnya kolaborasi penenun, pemandu, art shop, pemerintah desa, dan kelompok pengelola agar atraksi tidak hanya menarik, tetapi juga berkelanjutan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan tersebut dipilih karena penelitian berusaha memahami secara mendalam proses pembuatan tenun dan pelaksanaan wisata edukasi dalam konteks nyata Desa Sukarara. Studi kasus digunakan untuk memperoleh gambaran terinci mengenai aktivitas, pelaku, pengalaman wisatawan, dan kondisi pengelolaan yang membentuk fenomena wisata edukasi kerajinan tenun.

Penelitian dilaksanakan di Desa Sukarara, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah. Informan dipilih secara purposive pada tahap awal dan dikembangkan dengan snowball sampling ketika diperlukan informasi tambahan. Sebanyak 16 informan terlibat, terdiri atas dua pemilik art shop, empat penenun, tiga pemandu wisata, dua anggota/pengelola Pokdarwis, dan lima wisatawan. Kelompok informan tersebut dipilih karena masing-masing memiliki pengalaman dan posisi yang berbeda dalam proses produksi, penyampaian edukasi, pengelolaan, dan penerimaan pengalaman wisata.

Tabel1. Informan Penelitian

Informan	Jumlah	Peran dalam penelitian
Pemilik art shop	2	Mengelola usaha tenun dan aktivitas kunjungan wisata.
Penenun	4	Pelaku utama proses produksi dan sumber pengetahuan praktis.
Pemandu wisata	3	Memberikan penjelasan dan mendampingi wisatawan.
Pokdarwis	2	Memberikan informasi mengenai pengelolaan dan koordinasi pariwisata.
Wisatawan	5	Memberikan pengalaman dan penilaian terhadap kegiatan

		edukasi.
Total	16	

Data dikumpulkan melalui observasi partisipasi pasif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk melihat tahapan proses produksi, aktivitas edukasi, interaksi wisatawan dengan pemandu dan penenun, serta media yang tersedia. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman dan pandangan informan secara mendalam. Dokumentasi berupa foto, catatan lapangan, dan dokumen pendukung digunakan untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data kualitatif menggunakan analisis SWOT. Faktor internal terdiri atas Strength dan Weakness, sedangkan faktor eksternal terdiri atas Opportunity dan Threat. Penilaian faktor dilakukan oleh informan menggunakan dua aspek, yaitu tingkat kepentingan sebagai dasar bobot dan kondisi faktor sebagai dasar rating.

Bobot setiap faktor diperoleh dari rata-rata penilaian informan dan kemudian dinormalisasi sehingga total bobot faktor internal dan eksternal masing-masing bernilai 1,00. Rating menggunakan skala 1–4. Skor diperoleh melalui perkalian bobot dengan rating. Hasil tersebut disusun dalam Matriks IFAS dan EFAS [19]. Total Strength dikurangi total Weakness digunakan untuk menentukan nilai sumbu X, sedangkan total Opportunity dikurangi total Threat digunakan untuk menentukan sumbu Y. Selanjutnya posisi koordinat dipetakan pada Diagram Kartesius SWOT. Setelah posisi kuadran diketahui, Matriks SWOT digunakan untuk melakukan pencocokan faktor S-O, W-O, S-T, dan W-T sehingga diperoleh alternatif strategi. Strategi prioritas dipilih berdasarkan kesesuaian dengan posisi kuadran, fokus penelitian, tujuan penelitian, dan permasalahan empiris di lapangan.

Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan member check. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari pemilik art shop, pemandu, penenun, pengelola, dan wisatawan. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Tahapan tersebut digunakan agar strategi yang dirumuskan tidak hanya didasarkan pada pendapat satu informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Kerajinan Tenun sebagai Potensi Atraksi Wisata Edukasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa proses kerajinan tenun di Desa Sukarara masih mempertahankan teknik tradisional. Rangkaian produksi dimulai dari persiapan bahan dan benang, ekstraksi bahan pewarna alami, pewarnaan, pengeringan, penyusunan benang, tahapan persiapan seperti mengani dan memasukkan benang pada bagian alat tenun, penyusunan benang pakan, proses menenun atau nyensek, kemudian penyelesaian dan penjemuran kain. Sebagian besar tahapan dikerjakan secara manual dan membutuhkan ketelitian. Proses tersebut memperlihatkan bahwa nilai wisata tidak hanya terdapat pada kain sebagai produk akhir, tetapi juga pada pengetahuan dan keterampilan yang digunakan untuk menghasilkan kain.

Istilah lokal seperti nyensek penting dipertahankan dalam penyajian edukasi karena menunjukkan identitas bahasa dan budaya masyarakat Sasak. Demikian pula istilah teknis pada tahap persiapan benang dapat dijelaskan kepada wisatawan bersama arti dan fungsinya. Dengan demikian, penggunaan istilah lokal tidak menjadi hambatan, tetapi dapat

menjadi bagian dari interpretasi budaya apabila disertai penjelasan yang mudah dipahami.

Temuan ini menunjukkan tiga karakter utama yang mendukung proses tenun sebagai atraksi. Pertama, autentisitas karena proses masih dilakukan sebagai bagian dari kehidupan masyarakat, bukan semata-mata pertunjukan untuk wisatawan. Kedua, keberlanjutan karena aktivitas menenun berlangsung secara rutin sehingga wisatawan berpeluang menyaksikannya. Ketiga, nilai edukatif karena setiap tahap mempunyai pengetahuan yang dapat dipelajari, mulai dari bahan, teknik, warna, motif, sampai keterampilan tangan.

Jika dikaitkan dengan sistem pariwisata Gunn dan Mill-Morrison, proses tenun dapat ditempatkan sebagai bagian dari komponen atraksi yang mempertemukan kebutuhan wisatawan dengan penawaran budaya destinasi [9,10]. Sementara itu, konsep Soekadijo memperlihatkan bahwa aktivitas masyarakat dapat menjadi atraksi apabila mempunyai keunikan dan mampu menarik perhatian wisatawan [11]. Proses tenun Sukarara memenuhi kondisi tersebut karena wisatawan dapat melihat aktivitas budaya yang masih dijalankan secara nyata.

Hasil ini sejalan dengan Karyasa dkk. yang menunjukkan bahwa proses tenun dari hulu hingga hilir mempunyai nilai edukatif dan dapat dikembangkan menjadi pengalaman wisata [3]. Perbedaannya, penelitian ini menempatkan proses tersebut dalam konteks Desa Sukarara dan menghubungkannya dengan kondisi wisata edukasi yang sedang berjalan serta strategi peningkatan daya tarik melalui analisis SWOT.

Walaupun demikian, terdapat kesenjangan antara potensi dan pengalaman yang diterima wisatawan. Wisatawan umumnya lebih mudah menemukan tahap menenun di area art shop, sedangkan tahapan awal seperti pewarnaan alami, penyusunan benang, dan persiapan sebelum menenun tidak selalu dapat diamati dalam satu kunjungan. Akibatnya, pengalaman wisatawan belum menggambarkan keseluruhan proses. Temuan ini menjadi dasar penting bagi strategi pengembangan paket yang menghubungkan beberapa tahapan produksi dalam satu alur pembelajaran.

Pelaksanaan Wisata Edukasi Kerajinan Tenun

Wisata edukasi yang berlangsung di Sukarara dimulai dengan penyambutan wisatawan oleh pemandu. Pemandu memberikan penjelasan mengenai tenun, sejarah, motif, dan proses pembuatan. Wisatawan kemudian diarahkan untuk melihat aktivitas menenun dan diberi kesempatan mencoba menenun secara langsung. Setelah itu, wisatawan dapat mengunjungi galeri untuk melihat dan membeli produk tenun. Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa unsur rekreasi dan pembelajaran telah berjalan bersamaan.

Keterlibatan langsung merupakan bagian yang paling kuat dari kegiatan edukasi. Ketika wisatawan mencoba menenun, mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi mengalami secara langsung tingkat kesulitan, ketelitian, dan keterampilan yang diperlukan. Pengalaman tersebut memperkuat prinsip wisata edukasi Ritchie yang menempatkan pembelajaran melalui pengalaman sebagai bagian penting dari aktivitas wisata [2].

Temuan lapangan juga menunjukkan adanya minat wisatawan terhadap pengalaman yang lebih lengkap. Salah satu wisatawan yang diwawancarai menyatakan kesediaannya membayar workshop apabila prosesnya diorganisasikan dengan baik dan secara khusus tertarik pada proses pewarnaan alami. Hal tersebut menunjukkan bahwa proses produksi yang selama ini belum dikemas dapat memiliki nilai produk wisata apabila dirancang menjadi pengalaman yang jelas.

Namun, pelaksanaan saat ini masih menghadapi beberapa keterbatasan. Pertama, belum tersedia paket wisata edukasi yang sistematis. Kedua, durasi kegiatan relatif singkat. Ketiga, penjelasan masih sangat bergantung pada pemandu. Keempat, penenun belum optimal sebagai sumber edukasi meskipun memiliki pengetahuan praktis yang mendalam. Kelima, media interpretasi nonpersonal masih terbatas. Kondisi tersebut diperkuat oleh pernyataan Darma bahwa kegiatan belum tersedia sebagai paket khusus dan belum dikenakan biaya secara terstruktur.

Dari perspektif interpretasi, pemandu telah menjalankan interpretasi personal, tetapi belum ditopang secara memadai oleh media nonpersonal. Kondisi ini sejalan dengan konsep Dieck dan Jung bahwa interpretasi dapat dilakukan melalui komunikasi langsung maupun media pendukung [15]. Pengembangan media tidak dimaksudkan menggantikan pemandu, tetapi membantu menyamakan informasi dasar, memperjelas tahapan produksi, dan memberi kesempatan wisatawan belajar secara mandiri.

Jika dikaitkan dengan indikator daya tarik, Sukarara telah memiliki something to see melalui proses tenun yang dapat diamati, something to do melalui praktik menenun, something to buy melalui produk tenun, dan something to learn melalui informasi budaya serta pengalaman belajar. Persoalan utama bukan ketiadaan unsur daya tarik, melainkan belum optimalnya pengemasan keempat unsur tersebut menjadi satu pengalaman wisata yang terstruktur.

Analisis SWOT dan Posisi Strategis

Identifikasi faktor strategis menghasilkan empat kekuatan, tiga kelemahan, tiga peluang, dan empat ancaman. Kekuatan utama berasal dari proses produksi tradisional, kesempatan wisatawan melihat dan mencoba menenun, keberadaan pemandu yang telah memberikan penjelasan, serta aktivitas menenun yang berlangsung setiap hari. Kelemahan utama berkaitan dengan belum adanya paket wisata edukasi yang terstruktur, belum dilibatkannya wisatawan dalam seluruh tahapan, dan keterbatasan media interpretasi. Faktor peluang meliputi meningkatnya minat terhadap wisata edukasi budaya, berkembangnya experiential tourism, dan perkembangan teknologi digital. Faktor ancaman meliputi persaingan dengan destinasi budaya lain, perubahan tren dan minat wisatawan, berkurangnya regenerasi penenun, serta munculnya produk tenun tiruan.

Tabel 2. Matriks IFAS

Faktor	Bobot	Rating	Skor
S1. Proses tenun masih tradisional	0,146	3,86	0,563
S2. Wisatawan dapat melihat dan mencoba	0,142	3,71	0,526
S3. Pemandu memberikan penjelasan	0,146	3,57	0,521
S4. Aktivitas berlangsung setiap hari	0,146	4,00	0,583
Total Strength			2,193
W1. Belum ada paket terstruktur	0,146	1,57	0,229
W2. Belum seluruh tahapan dilibatkan	0,138	1,86	0,255

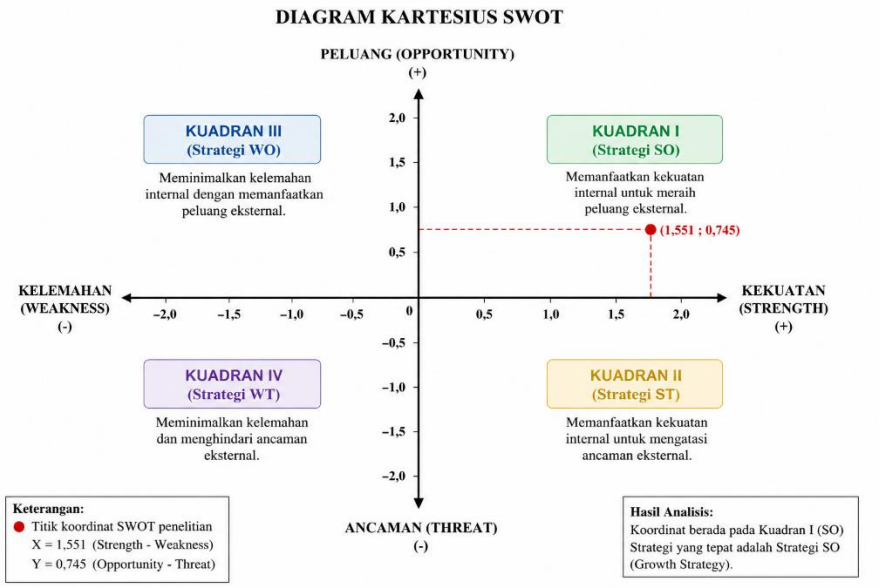
W3. Media interpretasi terbatas	0,138	1,14	0,157
Total Weakness			0,642
TOTAL IFAS	1,000		2,835

Total Strength sebesar 2,193 lebih tinggi daripada total Weakness sebesar 0,642, dengan total IFAS 2,835. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kondisi internal mendukung pengembangan karena kekuatan yang tersedia lebih dominan daripada kelemahan.

Tabel 3. Matriks EFAS

Faktor	Bobot	Rating	Skor
O1. Minat wisata edukasi budaya meningkat	0,168	4,00	0,672
O2. Tren experiential tourism berkembang	0,168	3,29	0,553
O3.Perkembangan teknologi digital	0,158	3,71	0,586
Total Opportunity			1,811
T1. Persaingan destinasi budaya	0,066	1,29	0,085
T2. Perubahan tren/minat wisatawan	0,138	1,29	0,178
T3. Regenerasi penenun berkurang	0,168	3,43	0,576
T4. Produk tenun tiruan	0,133	1,71	0,227
Total Threat			1,066
TOTAL EFAS	1,000		2,877

Total Opportunity sebesar 1,811 dan Threat sebesar 1,066, dengan total EFAS 2,877. Peluang eksternal lebih besar daripada ancaman. Koordinat SWOT dihitung dengan X = Strength – Weakness dan Y = Opportunity – Threat. X = 2,193 – 0,642 = 1,551; Y = 1,811 – 1,066 = 0,745. Koordinat (1,551; 0,745) menempatkan pengembangan pada Kuadran I (SO), sehingga arah strateginya adalah Growth Strategy: memanfaatkan kekuatan internal untuk menangkap peluang eksternal [19].



Gambar 1. Diagram Kartesus SWOT

Matriks SWOT dan Strategi Prioritas

Matriks SWOT disusun setelah IFAS, EFAS, dan Diagram Kartesius dengan mencocokkan faktor internal dan eksternal yang memiliki hubungan substantif. Penggabungan S-O, W-O, S-T, dan W-T bukan sekadar penggabungan mekanis, tetapi menggunakan pertimbangan analitis berdasarkan temuan lapangan, tujuan penelitian, dan arah kuadran. Dari beberapa alternatif yang dihasilkan, penelitian memprioritaskan empat strategi yang paling langsung menjawab persoalan pengembangan atraksi wisata edukasi.

Tabel 4. Matriks SWOT

IFAS / EFAS	**Strength (S)** **S1.** Proses pembuatan tenun masih dilakukan secara tradisional. **S2.** Wisatawan dapat melihat dan mencoba proses menenun secara langsung. **S3.** Pemandu wisata telah memberikan penjelasan mengenai proses dan makna tenun. **S4.** Aktivitas menenun berlangsung setiap hari sehingga mudah disaksikan wisatawan.	**Weakness (W)** **W1.** Belum tersedia paket wisata edukasi yang terstruktur. **W2.** Wisatawan belum dilibatkan dalam seluruh tahapan proses pembuatan tenun. **W3.** Media interpretasi dan edukasi masih terbatas.
Opportunities (O) **O1.** Meningkatnya minat terhadap wisata edukasi budaya. **O2.** Tren *experiential tourism* semakin berkembang.	**Strategi SO** **SO1.** Mengembangkan paket atraksi wisata edukasi berbasis pengalaman dengan mengoptimalkan seluruh proses pembuatan kerajinan tenun.	**Strategi WO** **WO1.** Menyusun paket wisata edukasi yang terstruktur dengan memanfaatkan meningkatnya minat wisata edukasi budaya.

O3. Perkembangan teknologi digital untuk mendukung promosi dan interpretasi wisata.	**SO2.** Memperkuat interpretasi budaya melalui peningkatan peran pemandu wisata dan penenun dalam menyampaikan nilai budaya tenun kepada wisatawan. **SO3.** Mengembangkan media interpretasi dan edukasi berbasis digital untuk memperkaya informasi dan promosi atraksi wisata. **SO4.** Penguatan kolaborasi masyarakat dalam pengembangan paket wisata edukasi.	**WO2.** Memanfaatkan teknologi digital sebagai media interpretasi untuk mengatasi keterbatasan informasi kepada wisatawan.
Threats (T) **T1.** Persaingan dengan destinasi wisata budaya lainnya. **T2.** Perubahan tren dan minat wisatawan. **T3.** Berkurangnya regenerasi penenun. **T4.** Munculnya produk tenun tiruan.	**Strategi ST** **ST1.** Menciptakan atraksi wisata edukasi yang memiliki keunikan melalui pengalaman langsung dalam setiap tahapan proses pembuatan tenun sehingga memiliki daya saing dibandingkan destinasi lain. **ST2.** Memperkuat nilai autentisitas dan interpretasi budaya sebagai pembeda terhadap produk tenun tiruan dan perubahan tren wisata.	**Strategi WT** **WT2.** Mendorong regenerasi penenun melalui pelibatan generasi muda dalam kegiatan wisata edukasi sehingga keberlanjutan atraksi tetap terjaga.

1. Pengembangan Paket Atraksi Wisata Edukasi Berbasis Pengalaman

Strategi pertama menjadi inti pengembangan karena persoalan utama yang ditemukan bukan tidak adanya aktivitas, melainkan belum terstrukturnya aktivitas yang sudah tersedia. Paket dapat disusun dari pengenalan sejarah dan bahan baku, pengamatan proses pewarnaan, pengenalan tahap persiapan benang, pengamatan proses menenun, praktik menenun, dan penjelasan nilai budaya serta filosofi motif. Rangkaian tersebut menjadikan wisatawan berpindah dari sekadar melihat produk menjadi mengikuti alur pembelajaran. Strategi ini sesuai dengan prinsip wisata edukasi karena pembelajaran berlangsung melalui pengalaman langsung [2] dan memperkuat temuan Karyasa dkk. [3].

2. Penguatan Interpretasi Budaya

Strategi kedua diarahkan pada kualitas informasi dan makna budaya. Pemandu sudah berperan sebagai penyampai informasi, tetapi durasi dan kedalaman penjelasan masih terbatas. Penenun memiliki pengetahuan praktis yang lebih dekat dengan proses produksi, tetapi belum seluruhnya dilibatkan sebagai edukator. Pemandu dapat mengatur alur komunikasi, sedangkan penenun menjelaskan teknik dan pengetahuan yang diperoleh melalui proses pewarisan. Pendekatan ini sesuai dengan Tilden yang menekankan bahwa interpretasi membantu pengunjung memahami makna, bukan sekadar menerima fakta [14].

3. Pengembangan Media Interpretasi dan Edukasi Digital

Strategi ketiga muncul karena kegiatan edukasi masih sangat bergantung pada penjelasan lisan. Media seperti papan interpretasi, booklet, video pendek, diagram tahapan, dan QR Code dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman. Media ditempatkan pada titik proses yang relevan agar wisatawan memperoleh informasi sebelum atau sesudah penjelasan pemandu. Media digital berfungsi sebagai pendukung, bukan pengganti interaksi manusia.

4. Penguatan Kolaborasi Masyarakat

Strategi keempat dipilih karena hasil lapangan menunjukkan kegiatan masih cenderung berjalan sendiri-sendiri. Kolaborasi diperlukan agar paket wisata dikelola bersama, dengan pembagian peran antara penenun, pemandu, art shop, pemerintah desa, dan kelompok pengelola. Strategi ini tetap relevan dalam Kuadran I karena kekuatan masyarakat sebagai pemilik pengetahuan dan praktik budaya dapat diorganisasikan untuk menangkap peluang pengembangan wisata edukasi. Konsep ini sejalan dengan prinsip Community Based Tourism [16–18].

Keempat strategi tersebut membentuk satu rangkaian. Paket wisata menjadi produk atraksi; interpretasi memperkuat makna; media digital mendukung proses belajar dan promosi; sedangkan kolaborasi memastikan produk dapat dikelola secara bersama. Peningkatan daya tarik dengan demikian tidak hanya dilakukan dengan menambah aktivitas baru, tetapi dengan mengoptimalkan aktivitas budaya yang sudah ada dan meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan.

KESIMPULAN

Proses kerajinan tenun di Desa Sukarara masih mempertahankan teknik tradisional dan diwariskan melalui lingkungan keluarga serta masyarakat. Tahapan produksi, penggunaan pengetahuan lokal, nilai budaya, dan keberlangsungan aktivitas menjadikan proses tenun mempunyai potensi kuat sebagai atraksi wisata edukasi. Istilah dan tahapan lokal seperti nyensek serta berbagai proses persiapan benang juga dapat menjadi materi interpretasi apabila dijelaskan secara sistematis.

Wisata edukasi telah berlangsung melalui penyambutan, penjelasan sejarah dan motif, pengamatan proses menenun, praktik langsung, serta kunjungan ke galeri. Aktivitas tersebut telah memenuhi unsur melihat, melakukan, membeli, dan belajar. Namun kegiatan masih sederhana, durasinya relatif singkat, belum memiliki paket edukasi terstruktur, belum melibatkan penenun secara optimal sebagai edukator, dan belum didukung media interpretasi yang memadai.

Analisis SWOT menghasilkan total IFAS sebesar 2,835 dan EFAS sebesar 2,877. Selisih Strength–Weakness menghasilkan X sebesar 1,551, sedangkan selisih Opportunity–Threat menghasilkan Y sebesar 0,745. Koordinat (1,551; 0,745) menempatkan pengembangan pada Kuadran I (SO), sehingga arah strategi adalah pertumbuhan dengan memanfaatkan kekuatan untuk menangkap peluang.

Empat strategi prioritas yang dirumuskan adalah: pengembangan paket atraksi wisata edukasi berbasis pengalaman melalui optimalisasi proses kerajinan tenun; penguatan interpretasi budaya melalui peningkatan peran pemandu wisata dan penenun; pengembangan media interpretasi dan edukasi berbasis digital; dan penguatan kolaborasi

masyarakat dalam pengelolaan atraksi wisata edukasi. Keempat strategi saling melengkapi untuk mengubah potensi proses tenun menjadi pengalaman wisata yang lebih terstruktur, partisipatif, dan bermakna.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Sekolah Tinggi Pariwisata Mataram, Pemerintah Desa Sukarara, para pemilik art shop, penenun, pemandu wisata, pengelola Pokdarwis, serta wisatawan yang telah memberikan informasi dan dukungan selama penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing dan pihak-pihak yang membantu proses pengumpulan data dan penyelesaian penelitian.

DAFTAR REFERENSI

[1] Badan Pusat Statistik Kabupaten Lombok Tengah. Kabupaten Lombok Tengah dalam Angka 2022. Lombok Tengah: BPS Kabupaten Lombok Tengah, 2022.

[2] Ritchie, B. W. Managing Educational Tourism. Clevedon: Channel View Publications, 2003.

[3] Karyasa, I. W., M. A. Wijaya, and I. G. P. B. Astawa. “Pengembangan Paket Wisata Edukasi Tenun Endek dari Hulu hingga Hilir di Desa Sinabun.” Jurnal Widya Laksana 12, no. 1 (2023): 1–8.

[4] Joseph, F. S., E. Edison, and T. Kartika. “Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Science Center sebagai Wisata Edukasi di Kabupaten Bandung.” Manajemen dan Pariwisata 2, no. 1 (2023): 68–76.

[5] Gandur, C. L. “Pengembangan Atraksi Wisata Situs Prasejarah Liang Bua Berbasis Wisata Edukasi.” Jurnal Ilmiah Pariwisata dan Bisnis 2, no. 9 (2023): 2146–2152.

[6] Sari, G. A., E. Triana, and W. W. Wahyudi. “Pengembangan Atraksi Berbasis Wisata Edukasi di Objek Ekowisata dan Edukasi Green Talao Park.” Abstract of Undergraduate Research, Faculty of Civil and Planning Engineering, Bung Hatta University 2, no. 3 (2022).

[7] Sugiarti, D. P., I. G. A. O. Mahagangga, K. S. Romer, and K. K. A. Paramitha. “Potensi Wisata Edukasi Berbasis Wisata Ramah Anak di Daya Tarik Wisata Desa Coklat Bali Tabanan.” Jurnal Destinasi Pariwisata 10, no. 2 (2022): 275–282.

[8] Riadi, S., E. Normelani, A. A. Bachri, N. Hidayah, and Y. P. Sari. “Rancangan Atraksi Wisata Edukasi di Kampung Hijau Kota Banjarmasin.” Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah 5, no. 3 (2020): 183–188.

[9] Gunn, C. A. Tourism Planning. 2nd ed. New York: Taylor & Francis, 1988.

[10] Mill, R. C., and A. M. Morrison. The Tourism System: An Introductory Text. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1985.

[11] Soekadijo, R. G. Anatomi Pariwisata: Memahami Pariwisata sebagai Systemic Linkage. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1997.

[12] Wahyuni, S. Perbandingan Relatif Kualitas Atraksi Wisata Pangandaran terhadap

Destinasi Wisata Kelas Dunia. Itenas Repository, 2021.

[13] Boud-Bovy, M., and F. Lawson. Tourism and Recreation Development: A Handbook of Physical Planning. London: Architectural Press, 1977.

[14] Tilden, F. Interpreting Our Heritage. Chapel Hill: University of North Carolina Press, 1977.

[15] Dieck, M. C. T., and T. H. Jung. "Value of Augmented Reality at Cultural Heritage Sites: A Stakeholder Approach." Journal of Destination Marketing & Management 6, no. 2 (2017): 110–117.

[16] Murphy, P. E. Tourism: A Community Approach. London: Methuen, 1985.

[17] Timothy, D. J. "Participatory Planning: A View of Tourism in Indonesia." Annals of Tourism Research 26, no. 2 (1999): 371–391.

[18] Suansri, P. Community Based Tourism Handbook. Bangkok: Responsible Ecological Social Tour (REST Project), 2003.

[19] Rangkuti, F. Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2016.

[20] Sugiyono. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Edisi Kedua. Bandung: Alfabeta, 2024.

[21] Spradley, J. P. Participant Observation. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1980.

[22] Rahardjo, M. H. Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif: Konsep dan Prosedurnya. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017.

[23] Esterberg, K. G. Qualitative Methods in Social Research. New York: McGraw-Hill, 2002.

[24] Stainback, S., and W. Stainback. Understanding and Conducting Qualitative Research. Dubuque, IA: Kendall/Hunt Publishing Company, 1988.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN