

MOTIVASI WISATAWAN BERKUNJUNG PADA EVENT WISATA CIAN CUI DI SELATPANJANG KABUPATEN KEPULAUAN MERANTI PROVINSI RIAU

Oleh: **Sattaria Amalina Ulfa**

Pembimbing: **Siti Sofro Sidiq**

Program Studi Usaha Perjalanan Wisata – Jurusan Ilmu Administrasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

Abstract

Tourist motivation is very important, where tourist motivation is an encouragement in a tourist to travel to meet their needs, both biologically and psychologically. This study aims to find out about the Motivation of Tourists at the Cian Cui Tourism Event in Selatpanjang to find out the motivations of tourists visiting the Cian Cui Event in Selatpanjang Meranti Islands Riau Province, to find out the constraints of cian cui event organizers, this research uses descriptive quantitative methods, to describe the problem in tourist visits the sample used was 100 respondents, data collection techniques in this study used observation, interviews, questionnaires and documentation. The results of the study show that Tourist Motivation towards the Cian Cui Event in range score 2598 - 3398

Keywords: *Tourist Motivation, Event Cian Cui*

Motivasi Wisatawan Brkunjung Pada Event Cian Cui

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata global berkembang sangat pesat. Organisasi Pariwisata Dunia (WTO) meramalkan bahwa jumlah orang yang berwisata keluar negeri akan meningkat dari 613 juta pada tahun 1997 menjadi 1,6 miliar pada tahun 2020. Peningkatan ini disertai dengan peningkatan serupa dalam jumlah bisnis, resor (tempat rekreasi), dan negara yang menyediakan fasilitas bagi para turis.

Jumlah kunjungan wisatawan asing ke Indonesia tiap tahunnya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari adanya lonjakan penerimaan devisa dari sektor pariwisata yang juga terus mengalami peningkatan. Menurut

laporan Akuntabilitas Kinerja kementerian Pariwisata Indonesia tercatat pada tahun 2013 devisa dari kunjungan wisatawan ke Indonesia mencapai angka US\$10,05 Miliar, pada tahun 2014 meningkat menjadi US\$11,17 Miliar, pada tahun 2015 devisa dari sektor pariwisata mencapai US\$12,23 Miliar. Hal tersebut sangat jelas menunjukkan pariwisata tidak bisa di pandang sebelah mata.

Tidak hanya pariwisata Indonesia, pariwisata di Riau pun terus berkembang secara positif, destinasi dan acara pariwisata berskala nasional maupun internasional juga terus dimaksimalkan untuk menarik lebih banyak turis. Selain itu, pemerintah setempat juga berupaya memperbaiki infrastruktur seperti jalan dan jembatan agar destinasi wisata dapat mudah dan cepat di jangkau.

Untuk mendukung target pariwisata nasional, Provinsi Riau memiliki agenda *Event* pariwisata tahunan. Adapun *Event* unggulan pariwisata Riau yakni, *Event* Cian Cui Meranti, *Event* Pacu Jalur Kuansing, *Event* Bakudo Bono Pelalawan, *Event* Bakar Tongkang Indragili Hilir.

Kabupaten Kepulauan Meranti merupakan salah satu kabupaten yang terdapat di Provinsi Riau dan merupakan pemekaran dari Kabupaten Bengkalis, Kabupaten ini di bentuk pada tanggal 19 desember 2008. Dasar hukum berdirinya Kabupaten Kepulauan Meranti adalah Undang-undang Nomor 12 Tahun 2009 tanggal 16 Januari. Kabupaten Kepulauan Meranti ini merupakan kabupaten yang paling muda di Provinsi Riau.

Sebagai kabupaten yang baru di bentuk, tentunya potensi-potensi yang terdapat di Kabupaten Kepulauan Meranti akan lebih di tingkatkan, salah satunya dalam sektor pariwisata yang mulai di perhatikan. Banyak pula objek wisata yang menghasilkan potensi untuk menjadi prioritas agar lebih dikembangkan. Berikut beberapa data objek wisata yang diprioritaskan di Kabupaten Kepulauan Meranti, sebagai berikut:

Tabel 1.1
Nama Objek Wisata Yang Diprioritaskan di Kabupaten Kepulauan Meranti

No	Nama Objek Wisata
1.	Wisata <i>Mangrove</i> Desa Bokor
2.	Desa Wisata Sungai Tohor
3.	Pantai Dorak
4.	Pantai Beting Beras
5.	Pantai Motong
6.	Tasik Nambus
7.	Tasik Air Putih
8.	Tasik Putri Puyu

Sumber: *Dispora Kabupaten Kepulauan Meranti, 2018*

Selain objek wisatanya, Kabupaten Kepulauan Meranti juga memiliki *Event* yang tak kalah menarik

yang juga menjadi daya tarik wisatawan untuk berkunjung. Berikut daftar beberapa *Event* Pariwisata yang ada di Kabupaten Kepulauan Meranti:

Tabel 1.2
Nama *Event* Pariwisata Yang Ada di Kabupaten Kepulauan Meranti

No	Nama <i>Event</i>
1.	<i>Event</i> cian cui (perang air)
2.	<i>Event</i> pesta sungai bokor
3.	<i>Event</i> sagu
4.	<i>Event</i> pantai beting beras
5.	<i>Event</i> selat air hitam

Sumber: *Disparpora Kabupaten Kepulauan Meranti, 2018*

Berdasarkan tabel di atas, Kabupaten Kepulauan Meranti memiliki 5 *Event* kepariwisataan yang di adakan setiap tahun nya oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kepulauan Meranti maupun pihak umum dan swasta, *Event* cian cui merupakan salah satu *Event* yang rutin diadakan setiap tahunnya. *Event* Cian Cui adalah tradisi dalam perayaan Imlek yang di adakan di kota Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti.

Cian Cui berasal dari bahasa Mandarin yang artinya pertarungan air, dimana untuk menyambut kegembiraan pada perayaan imlek dengan cara menyiram air antara satu dengan yang lainnya dengan makna mensucikan diri dan membuang sial sehingga kedepannya mereka dilindungi oleh Dewa-nya, dan di beri kelancaran selama menjalani hidup, *event* ini berlangsung selama 6 hari terhitung sejak imlek hari pertama. Motivasi merupakan faktor penting bagi wisatawan yang didalam mengambil keputusan mengenai daerah tujuan wisata yang akan di kunjungi. Wisatawan akan mempersepsi daerah tujuan wisata yang memungkinkan, dimana persepsi ini dihasilkan oleh preferensi individual, pengalaman sebelumnya, dan informasi yang di dapatkan.

Tabel 1.3
Data Jumlah Kunjung Pada Event Cian Cui

No.	Tahun	Jumlah Kunjungan Pada Event Cian Cui
1.	2014	1.152 orang
2.	2015	3.503 orang
3.	2016	17.359 orang
4.	2017	20.836 orang
5.	2018	22.380 orang

Sumber: *Dispora Kabupaten Kepulauan Meranti, 2018*

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa jumlah wisatawan *Event Cian Cui* dari tahun ketahun mengalami peningkatan, motivasi wisatawan yang berkunjung pada event cian cui ini perlu di ketahui, hal ini membuat peneliti merasa tertarik untuk meneliti event cian cui dengan tujuan agar mengetahui faktor apa yang menjadi motivasi wisatawan berkunjung pada event cian cui.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian lebih lanjut dengan judul **Motivasi Wisatawan Berkunjung Pada Event Cian Cui Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau**

1.2 Rumusan Masalah

Dari beberapa permasalahan yang telah dipaparkan di latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa yang menjadi motivasi wisatawan dalam berkunjung ke *Event Cian Cui* Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau
2. Motivasi apa yang paling dominan pada *Event Cian Cui* Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul penelitian di atas agar penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan yang akan diteliti oleh penulis hanya membatasi pada Motivasi Wisatawan Berkunjung Pada *Event Cian Cui* Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau saja.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apa saja motivasi wisatawan berkunjung ke *Event Cian Cui* Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau
2. Untuk mengetahui motivasi apa yang paling dominan dalam berkunjung ke *Event Cian Cui* Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis diharapkan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan yang berguna di lapangan pekerjaan, serta bisa menerapkan ilmu yang telah didapatkan di bangku perkuliahan.
2. Bagi Akademisi diharapkan dapat menjadi sumber informasi pada penelitian selanjutnya.
3. Bagi Event Wisata diharapkan dari hasil penelitian ini pengunjung *event Cian Cui* meningkat *event* ini agar menjadi lebih baik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Pariwisata

Dalam buku kepariwisataan dan perjalanan (Muljadi dan Andri Warman, 2009) istilah *tourism* atau pariwisata muncul di masyarakat sekitar abad ke-18, khususnya sesudah Revolusi Industri di Inggris. Istilah pariwisata berasal dari dilaksanakannya kegiatan wisata atau *tour* yaitu suatu aktivitas perubahan tempat

tinggal sementara seseorang, ke luar tempat tinggalnya sehari-hari bersifat sementara dengan suatu alasan apa pun kecuali melakukan kegiatan yang bisa menghasilkan upah atau gaji.

2.2. Sarana dan prasarana kepariwisataan

Sarana kepariwisataan adalah semua perusahaan yang memberikan pelayanan secara langsung atau tidak langsung kepada wisatawan, jenisnya yaitu usaha perjalanan wisata, usaha jasa transportasi wisata, usaha penyediaan akomodasi, usaha jasa makanan dan minuman, usaha daya tarik wisata, usaha wisata tirta dan lain lain.

Sedangkan prasarana kepariwisataan adalah semua fasilitas yang mendukung sarana kepariwisataan yang dapat memberikan pelayanan kepada wisatawan dalam memenuhi kebutuhan mereka, antara lain:

- a. Prasarana perhubungan, seperti jaringan jalan raya dan jaringan rel kereta api, Bandar udara (airport), pelabuhan laut (seaport), terminal angkutan darat, dan stasiun kereta api.
- b. Instalasi tenaga listrik dan instalasi air bersih.
- c. Sistem perbankan dan moneter.
- d. Sistem telekomunikasi.

2.3. Jenis-jenis pariwisata

Menurut Gamal Suwantora (2004:14) ada berbagai macam perjalanan wisata bila di tinjau dari berbagai macam segi di antaranya

a. Dari segi jumlahnya, wisatawan di bedakan

- 1) Individual tour (wisatawan perorangan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh satu orang atau sepasang suami isteri.
- 2) Family group tour (wisata keluarga), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan oleh

serombongan keluarga yang masih mempunyai hubungan kekerabatan satu sama lain.

- 3) Group tour (wisata rombongan), yaitu suatu perjalanan wisata yang dilakukan bersama-sama dengan dipimpin oleh seorang yang bertanggung jawab atas keselamatan dan kebutuhan seluruh anggota, biasanya berkisar paling sedikit 10 orang.

b. Dari segi kepengaturan, wisata dibedakan atas.

- 1) Pre-arranged tour (wisata berencana), yaitu suatu perjalanan wisata yang jauh dari sebelumnya telah diatur segala sesuatunya, baik transportasi, akomodasi maupun objek-objek yang di kunjungi. Biasanya wisata ini diatur oleh suatu lembaga yang khusus mengurus, mengatur maupun menyelenggarakan perjalanan wisata dengan bekerja sama dengan semua instansi atau lembaga yang terkait.
- 2) Package tour (paket wisata), yaitu suatu produk perjalanan wisata yang di jual oleh suatu perusahaan biro perjalanan atau perusahaan transport yang bekerja sama dengannya dimana harga paket wisata tersebut telah mencakup biaya perjalanan.
- 3) Coach tour (wisata terpimpin), yaitu suatu paket perjalanan eksekursi yang dijual oleh biro perjalanan dengan dipimpin oleh seorang pemandu wisata dan merupakan perjalanan wisata yang diselenggarakan secara rutin, dalam jangka yang di tetapkan dan dengan rute perjalanan yang tertentu pula.
- 4) Special arranged tour (wisata khusus), yaitu suatu perjalanan wisata yang disusun secara khusus guna memenuhi permintaan seseorang langganan

atau lebih sesuai dengan kepentingannya.

- 5) Optional tour (wisata tambahan), yaitu suatu perjalanan wisata tambahan diluar pengaturan yang telah disusun dan diperjanjikan pelaksanaannya, yang dilakukan atas permintaan pelanggan.

c. Dari segi penyelenggaraan, wisata di bedakan atas:

- 1) Ekskursion (exscursion), yaitu suatu perjalanan wisata jarak pendek yang di tempuh kurang dari 24 jam guna mengunjungi suatu atau lebih objek wisata.
- 2) Safari tour, perjalanan wisata yang diselenggarakan secara khusus dengan perlengkapan maupun objek nya bukan merupakan objek kunjungan wisata pada umumnya. Misalnya perjalanan wisata safari tour ke pulau komodo di Nusa Tenggara Timur.
- 3) Cruise tour, yaitu perjalanan wisata dengan menggunakan kapal pesiar mengunjungi objek-objek wisata bahari dan objek wisata di darat tetapi menggunakan kapal pesiar sebagai basis pemberangkatannya.
- 4) Youth tour (wisata remaja), yaitu kunjungi wisata yang penyelenggaraannya khusus di peruntukkan bagi para remaja menurut golongan umur yang diterapkan oleh hukum negara masing-masing. Di Indonesia umumnya pendidikan sekolah menengah atas, belum duduk dibangku perguruan tinggi, atau mereka yang usia masih dibawah 21 tahun, dan belum kawin
- 5) Marine tour (wisata bahari), yaitu suatu kunjungan kelautan, menyelam dengan perlengkapan lengkap

2.4 Wisata budaya

Wisata budaya adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari daya tarik budaya dengan memanfaatkan potensi budaya dari tempat yang di kunjungi tersebut (*Wikipedia*).

Berikut ada beberapa tujuan wisata budaya, yaitu:

- a. Melestarikan alam, lingkungan dan sumber daya
- b. Memajukan kebudayaan
- c. Mengangkat citra bangsa
- d. Memupuk rasa cinta tanah air
- e. Memperkukuh jati diri dan kesatuan bangsa
- f. Mempererat persahabatan antar bangsa

Objek wisata budaya adalah suatu perwujudan dari ciptaan manusia, tata hidup seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam ciptaan Tuhan yang mempunyai daya tarik yang dikunjungi wisatawan. Objek wisata budaya diantaranya ada dua diantaranya (chafid fandeli, 2002:199):

- a. Benda atau objek peninggalan sejarah (*heritage*)

Objek wisata yang berupa bangunan dengan arsitek khas atau peninggalan heritage, antara lain: kraton, candi, benteng, makam, situs, petilasan, monument dan tempat kejadian bersejarah

- b. Seni budaya yang masih tetap hidup (*living culture*)

Seni dan budaya yang masih tetap hidup adalah kesenian, sikap perilaku masyarakat dan adat istiadat. Seluruh sikap, perilaku dan adat istiadat masyarakat dari penduduk ciri-ciri etnis tertentu biasanya digemari wisatawan. Upacara-upacara adat yang hanya di laksanakan pada waktu tertentu sangat menarik bagi wisatawan minat khusus.

2.5 Daya Tarik

Daya tarik wisata budaya adalah daya tarik wisata yang dikembangkan

dengan lebih banyak berbasis pada hasil karya dan hasil cipta manusia, baik yang berupa peninggalan (*situs/heritage*) maupun yang nilai budaya yang masih hidup (*the living culture*) dalam kehidupan di suatu masyarakat, yang dapat berupa upacara atau ritual, adat istiadat, seni pertunjukan, seni kriya, seni sastra, seni rupa maupun keunikan kehidupan sehari-hari yang dipunyai oleh suatu masyarakat.

Sedangkan menurut (Ismayanti, 2010) daya tarik wisata merupakan unsur terpenting dalam pengembangan dunia kepariwisataan yang keberadaannya akan mendorong para wisatawan untuk mengunjunginya, selain itu daya tarik juga mensukseskan program pemerintah dalam melestarikan adat dan budaya bangsa sebagai aset yang dijual kepada wisatawan. Kegiatan wisata di suatu wilayah tidak lengkap tanpa adanya daya tarik wisata, daya tarik wisata merupakan fokus utama penggerak pariwisata disebuah destinasi. Dalam arti daya tarik wisata sebagai penggerak utama memotivasi wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat, contoh wisatawan akan mendatangi pesisir pantai yang di mana pantai itu memiliki ombak yang tinggi, pasir putih, air biru sebagai daya tarik. Pariwisata terjadi karena adanya daya tarik wisata di destinasi wisata, baik berupa daya tarik alam maupun daya tarik budaya yang memiliki nilai jual untuk di kunjungi ataupun di nikmati oleh wisatawan sekaligus merupakan saran utama dalam mrngunjungi suatu daerah atau negara, kejelian melihat potensi wisata ini penting untuk terciptanya keragaman usaha dari daya tarik wisata.

Wisatawan berkunjung kesuatu tempat karena tertarik oleh sesuatu hal atau sesuatu yang menyebabkan wisatawan datang ke suatu tempat di sebut daya tarik atau atraksi wisata. Prinsip daya tarik wisata harus memenuhi tiga persyaratan, yaitu:

- a. *Something to see* (ada yang dilihat)
- b. *Something to do* (ada yang dilakukan)

- c. *Something to buy* (ada yang dibeli)
(Bayono, 2014)

2.6 Atraksi Wisata

Menurut undang undang RI NO. 10 tahun 2009 tentang kepariwisataan, atraksi wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan hal lain yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Menurut Pendit (2003) atraksi merupakan segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat. Atraksi wisata adalah segala sesuatu (tempat, fasilitas wisata, aktivitas wisata, fenomena pariwisata) yang dimiliki suatu karakteristik tertentu yang dapat menarik atau ditujukan untuk menarik orang sebagai para pengunjung atau wisatawan untuk dikunjungi, disaksikan, dilakukan, atau dinikmati di suatu daerah tujuan wisata.

Atraksi wisata adalah sesuatu yang menjadi daya tarik dan dapat membuat wisatawan terkesan yang berupa rasa puas, rasa nyaman, dan rasa nikmat pada wisatawan yang melihatnya atau melaksanakannya. Atraksi wisata dapat berupa daya tarik wisata serta suatu kegiatan yang ditunjukkan secara khusus untuk memperkaya serta meningkatkan kualitas atraksi wisata yang telah ada.

Menurut Bambang Sunaryo (2012) atraksi dan daya tarik wisata seringkali diklasifikasikan mendasarkan pada jenis dan temanya, yaitu biasanya dibagi menjadi tiga jenis tema daya tarik wisata sebagai berikut: daya tarik wisata alam, daya tarik wisata budaya, dan daya tarik wisata minat khusus. Berbagai jenis atraksi dan daya tarik wisata tadi mempunyai kedudukan yang sangat penting pada sisi produk wisata, terutama dalam rangka menarik kunjungan wisatawan ke destinasi. Ketiga jenis daya tarik wisata tadi secara singkat dapat dijelaskan salah satunya daya tarik wisata budaya.

2.7 Event Wisata

Johnny Allen (dalam Abdullah, 2009 : 47) mendefinisikan *Event* sebagai ritual istimewa, pertunjukan, penampilan, perayaan yang pasti direncanakan dan dapat dibuat untuk acara khusus, atau untuk mencapai tujuan sosial, budaya atau tujuan bersama. Noor (2009 : 7) mendefinisikan *Event* sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting, baik secara individu atau kelompok.

Abdullah (2009 : 146) menyatakan bahwa dalam perencanaan *event*, hal yang penting dan paling mendasar adalah harus mengandung unsur "5W+1H" (*what, when, where, why, dan how*) yakni apa nama dan maksud diadakan *event*, kapan dan dimana akan diadakan, mengapa diadakan, siapa yang terlibat dan dituju, dan bagaimana menyelenggarakannya.

Sedangkan menurut Any Noor (2009:2) *Event* didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi, dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu.

2.8. Motivasi Wisatawan

Motivasi adalah pemberian daya penggerak yang menciptakan kegairahan kerja seseorang agar mereka mau bekerja sama, bekerja efektif, dan terintegrasi dengan segala daya upayanya untuk mencapai kepuasan (Hasibuan, 2005).

Motivasi merupakan suatu kondisi yang terbentuk dari berbagai tenaga pendorong yang berupa desakan, motif, kebutuhan dan keinginan. Motivasi berupa proses psikologis yang mencerminkan interaksi antara jiwa, sikap, kebutuhan, persepsi dan keputusan dalam diri seseorang (Sukmadinata, 2003). Sedangkan menurut Suryabrata (2010) juga berpendapat bahwa motif adalah

keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai sesuatu tujuan. Dengan kata lain, motivasi adalah keadaan jiwa dan sikap mental yang memberikan energi dan mendorong manusia untuk melakukan suatu kegiatan.

Menurut Nawawi (2005) bahwa motivasi merupakan proses psikologis yang berlangsung dalam interaksi antar kepribadian yang berbeda-beda untuk memenuhi kebutuhan sebagai manusia. Proses ini menghasilkan dorongan (motif) berupa kehendak, kemauan dan keinginan untuk bertindak atau berbuat melalui pengambilan keputusan.

Motivasi menurut Mangkuprawira (2007), merupakan dorongan yang membuat karyawan melakukan sesuatu dengan cara dan untuk mencapai tujuan tertentu, motivasi itu timbul tidak saja karena ada unsur di dalam dirinya, tetapi juga karena adanya stimulus dari luar, seberapa pun tingkat kemampuan yang dimiliki seseorang pasti butuh motivasi, dengan perkataan lain potensi daya manusia adalah sesuatu yang terbatas, dengan demikian kinerja seseorang merupakan fungsi dari faktor faktor kemampuan dan motivasi dirinya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian secara luas adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam konteks ini komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian yang diawali sejak di temukan ide sampai di peroleh hasil penelitian (Sukardi, 2004:183). Sedangkan dalam arti sempit desain penelitian merupakan penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, yang di maksud pengumpulan data dan analisis data, sehingga dengan desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana

keterkaitan antara variabel, bagaimana mengukurnya (Sukardi, 2004:184).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Deskriptif Kuantitatif.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada *Event Cian Cui* di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti. Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-Mei 2019

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terjadi atas subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015 : 80).

Dalam penelitian ini, yang akan menjadi populasi penelitian adalah wisatawan yang berkunjung pada *event cian cui*

3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan penelitian tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Oleh karena itu peneliti menetapkan jumlah sampel penelitian ini dengan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2016):

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dimana:

- n = ukuran sampel
- N = ukuran populasi
- E = persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel yang masih dapat ditolerir atau diinginkan, misalnya 10% atau 0,1.

Berdasarkan data kunjungan tahun 2018 sebanyak 22.380 orang, maka peneliti dapat memperoleh sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{22.380}{1 + (22.380) \cdot 0,1^2}$$

$$n = \frac{22.380}{224,8}$$

$$n = 99,55$$

$$n = 100 \text{ responden}$$

Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 100 orang wisatawan pada *Event Cian Cui* yang diambil secara acak.

3.4 Jenis dan Sumber Data

3.4.1 Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, kelompok fokus, dan panel, atau juga data hasil wawancara peneliti dengan narasumber. Data yang diperoleh dari data primer ini harus diolah lagi. Sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Wiratna, 2014)

Jadi dalam penelitian ini, data primer yang didapatkan adalah hasil dari data-data pada saat peneliti melakukan observasi, dokumentasi, wawancara di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau.

3.4.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang dapat diperoleh dari catatan, buku, majalah berupa laporan keuangan publikasi perusahaan, laporan pemerintah, artikel, buku-buku sebagai teori, majalah dan lain sebagainya. Data yang diperoleh dari data sekunder ini tidak perlu diolah lagi. Sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpulan data (Wiratna, 2014)

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian

3.5.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari dan mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen, rapot, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2006:206). Dokumentasi bisa dalam bentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang.

3.5.3 Kuesioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada para responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan instrument pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa di harapkan dari para responden

3.6 Operasional Variabel

Tabel 3.1
Operasional Variabel

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Pengumpulan Data
Motivasi Wisatawan pada Event Cian Cui di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti	Motivasi Yang Bersifat Fisik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relaksasi 2. Kesehatan 3. Kenyamanan 	Observasi Dokumentasi Dan Kuisisioner
	Motivasi Yang Bersifat Budaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. keinginan untuk mengetahui budaya 2. keinginan untuk mengetahui adat 3. keinginan untuk menge 	

Provisi Riau		<ol style="list-style-type: none"> 4. keinginan untuk mengetahui kesenian daerah 	
	Motivasi Yang Bersifat Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. mengunjungi mitra kerja 2. mengunjungi teman 3. mengunjungi keluarga 4. melakukan ziarah 	
	Motivasi Karena Fantasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. melepaskan dari rutinitas keseharian 2. memberikan kepuasan psikologi 	

Sumber: Pitana dan Gayatri, 2005

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4. 1 Gambaran Umum CV. Bilava Tour Riau Pekanbaru

4. 1. 1 Event-Event Wisata di Kabupaten Kepulauan Meranti

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Riau telah *Launching Calender of Event* Riau 2017. Sebanyak 37 Event unggulan pariwisata dalam *Calender*

of Event Riau 2017 tersebut menampilkan berbagai wisata seperti daya tarik alam, budaya dan daya tarik wisata buatan yang terdapat di 12 kabupaten kota yang ada di bumi lancing kuning ini.

Di kepulauan meranti sendiri terdapat tiga event pariwisata dimasukkan di dalam kalender pariwisata, yaitu:

1. Cian Cui

Cian cui biasa di sebut dengan perang air yang di lakukan pada saat perayaan Imlek pada tanggal 5 Februari. Meskipun event ini di lakukan pada saat perayaan Imlek akan tetapi event cian cui ini bukan lah event budaya. Event Cian Cui ini menarik banyak wisatawan baik dari dalam negeri maupun luar negeri, event ini dilakukan dengan cara berkeliling kota Selatpanjang menggunakan becak.

2. Festival Sagu

Festival ini di laksanakan pada bulan April di Desa Sungai Tohor Kecamatan Tebingtinggi Timur, festival ini menampilkan seluruh permainan dan makanan yang berkaitan dengan sagu seperti menggolek tual sagu, lari di atas tual sagu, membuat atap dari tual sagu, serta pernak pernik dari pohon sagu dan juga wisata edukasi cara pengolahan sagu di pabrik.

3. Pesta Sungai Bokor

Festival ini di laksanakan pada bulan Juli yang menampilkan berbagai kegiatan seperti wisata sungai yakni mengarungi sungai menggunakan sampan sambil menikmati keindahan hutan mangrove dan pesta buah durian, manggis, cempedak, rambutan dan lainnya dimana pengunjung dapat memetik buah langsung dari kebunnya.

4. 1. 2 Gambaran Umum Event Cian Cui

Perang air atau disebut dengan cian cui berawal dari kebiasaan anak muda yang sebelumnya diawali dengan melakukan perang menggunakan senapan atau pistol yang berisikan peluru plastik warna warni namun karena dirasa bisa menimbulkan bahaya, di karenakan efek bahaya menggunakan peluru plastik

banyak orang tua yang melarang anak nya untuk memainkan pistol tersebut. Akhirnya perluru plastik di ganti dengan air. Karena dengan alasan di larang dan takut di marahi oleh orang tua akhirnya perang-perangan dengan pistol plastik pun terhenti dengan sendirinya. Dengan antusias peserta yang mengikuti tiap tahunnya semakin bertambah jadi dikemaslah secara baik agar pemainnya yang mengikuti merasa aman dan nyaman karena dahulunya banyak sarana yang digunakan tidak sesuai dan bisa menyakiti badan seseorang seperti air bungkusan, botol mineral dan lainnya serta sampah yang dihasilkan, serta becak dan pengendara lainnya juga di tertibkan dan mobil-mobil dilarang lewat sepanjang jalur festival cian cui, dan selama 3 tahun terakhir merupakan suatu ajang promosi besar-besaran dengan menggelar festival perang air dan nama cian cui ini baru dikenal dikalangan masyarakat pada tahun 2016 yang berasal dari bahasa mandarin dan festival ini sangat menjunjung kearifan lokal maka festival ini sangat dinantikan tiap tahunnya.

4.2 Tanggapan Wisatawan Tentang Motivasi Wisatawan Pada Event Wisata Cian Cui Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau

4.2.1 Profil Responden

Responden dalam penelitian ini adalah wisatawan yang berkunjung ke Event Cian Cui Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau, wisatawan dipilih oleh penulis sebagai responden karena penulis ingin mengetahui apa motivasi wisatwan berkunjung ke Event Cian Cui Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau. Untuk lebih lanjut akan diklasifikasi berdasarkan beberapa kategori yaitu sebagai berikut:

4.2.1.1 Jenis Kelamin Responden

Dari hasil yang didapat diketahui bahwa jumlah terbanyak dari responden

adalah berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 52 responden.

4.2.1.2 Umur Responden

Dari hasil yang didapat umur responden yang menempati presentase tertinggi adalah golongan usia 15-24 sebanyak 83 Responden

4.2.1.3 Jenis Pekerjaan Responden

Dari hasil yang didapat diketahui bahwa jenis pekerjaan responden yang berkunjung pada *event Cian Cui* di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau jenis pekerjaan yang paling mendonasi yaitu pelajar/mahasiswa sebanyak 83 Responden

4.2.2 Deskripsi Tanggapan Responden Terhadap Motivasi Wisatawan Berkunjung Pada Event Cian Cui di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau

4.2.2.1 Tanggapan Responden Tentang Motivasi Fisik

Yang terdiri dari tiga indikator mendapat perolehan total skor 843, pada rentang skor 778 – 1018 dalam kategori Cukup Setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa wisatawan cukup setuju dengan sub variabel motivasi fisik pada *event Cian Cui*

4.2.2.2 Tanggapan Responden Tentang Motivasi Budaya

Yang terdiri dari dua indikator mendapat perolehan total skor 764, pada rentang skor 679 – 839 dengan kategori Setuju. Sehingga dapat di simpulkan bahwa wisatawan setuju dengan sub variabel motivasi budaya pada *event Cian Cui*

4.2.2.3 Tanggapan Responden Tentang Motivasi Sosial

Yang terdiri dari dua indikator mendapat perolehan total skor 607, pada rentang skor 518 – 678 dengan kategori Cukup Setuju. Sehingga dapat di simpulkan bahwa wisatawan cukup setuju dengan sub variabel motivasi sosial pada *event Cian Cui*.

4.3.2.4 Tanggapan Responden Tentang Motivasi Fantasi

Yang terdiri dari tiga indikator mendapat perolehan total skor 939, pada rentang skor

778 – 1018 dengan kategori Cukup Setuju. Sehingga dapat di simpulkan bahwa wisatawan cukup setuju dengan sub variabel motivasi fantasi pada *event Cian Cui*

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari uraian hasil penelitian mengenai Motivasi Wisatawan Pada Event Wisata Cian Cui Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa Motivasi Wisatawan Pada Event Wisata Cian Cui Di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti Provinsi Riau pada rentang skor 2598 - 3398

Wisatawan berkunjung ke Event Cian Cui mempunyai motivasi yang berbeda tergantung pada keinginan wisata yang ingin di capai. Adapun yang menjadi motivasi pada penelitian ini adalah motivasi fisik, motivasi budaya, motivasi sosial dan motivasi fantasi.

Motivasi yang paling dominan di antara empat motivasi di atas adalah motivasi budaya, hal ini dapat di lihat dari hasil penelitian yang menunjukkan penilaian untuk motivasi budaya mendapatkana skor yang tinggi dari responden. Hal ini menjelaskan bahwa wisatawan yang berkunjung pada Event Cian Cui ini menganggap bahwa event cian cui ini merupakan suatu event budaya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka penulis akan mencoba memberikan saran-saran yang bisa dipergunakan untuk sebagai bahan evaluasi agar event cian cui ini lebih berkembang di masa yang akan datang, yaitu :

1. Untuk Pengelola dan panitia pada Event Cian Cui di Selatpanjang Kabupaten Kepulauan Meranti agar bisa meningkatkan promosi event cian cui di selatpanjang ini agar lebih di kenal di wisatawan lokal maupun mancanegara.

2. Untuk masyarakat agar lebih terlibat dalam pengembangan event cian cui di Selatpanjang.
3. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pengelola untuk dapat mengembangkan Event Cian Cui di Selatpanjang kedepannya.

Fakultas Kehutanan UGM
Buluksumur

Fahmi Irham. 2016. *Perilaku Konsumen Teori dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabet

Getz, Donald. 2008. "Event Tourism: Definition, evolution, and research", *Tourism Management Vol29, hal. 403-428*

Harsono, Nanang. 2016. *Motivasi Wisatawan Mengunjungi Objek Wisata di Desa Pawan Kabupaten Rokan Hulu*. Universitas Riau

Hasibuan, Malayu S.P. 2005. *Manajemen Sumber Daya Manusia, Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara

Hasibuan, H. Malayu SP. 2005. *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara

Ismayanti. 2010. *Pengantar Pariwisata*. Jakarta: PT. Gramedia

Muljadi, Andri Warna. 2009. *Kepariwisata dan Perjalanan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Iqbal Alan. 2009. *Manajemen Konferensi dan Event*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press

Arikunto. S. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*. Jakarta. PT. Rineka Cipta

Bagyono. 2014. *Parwisata dan Perhotelan*. Bandung: Penerbit CV.Alfabeta

Damanik, Janianton dan Helmut F. Weber, 2006. *Perencanaan Ekowisata Dari Teori ke Aplikasi*. Yogyakarta : Andi Offset.

Dwisaputra Maihendro. 2017. *Motivasi Pengunjung Ke Kota Bukittinggi Provinsi Sumatera Barat*. Universitas Riau

Fandeli, Chafid, 2002. *Perencanaan Kepariwisata*. Yogyakarta:

- Mangkuprawira, TB Sjafrri dan Aida Vitayala Hubeis. 2007. *Manajemen Mutu Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Penerbit Ghalia Indonesia
- Mankunegara, A. Anwar Prabua. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rasdakarya.
- Noor, Any. 2009. *Manajemen Event*. Bandung: Alfabet
- Nuansya. Ardi. 2017. *Daya Tarik Wisata Budaya Festival Cian Cui di Kota Selatpanjang Provinsi Riau*. Universitas Riau
- Nurfitriana. 2016. *Motivasi Pengunjung di Pusat Latihan Gajah (PLG) Minas Kabupaten Siak*. Universitas Riau
- Pendit, I Nyaman, S. 2003. *Pengantar ilmu pariwisata*. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Pitana, I Gede dan Diarta, I Ketut Surya. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi
- Pendit, S Nyoman. 2006. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradya Paramita
- Pitana, Gayatri. 2005. *Psikologi Pariwisata*. Yogyakarta. Andi
- Rozali, Muhammad. 2013. *Kunjungan Wisatawan Pada Event Wisata Bakar Tongkang di Kabupaten Rokan Hilir Provinsi Riau*. Universitas Riau
- Sedarmayanti, Dr. Hj. 2014. *Membangun dan Mengembangkan Kebudayaan dan Industri Pariwisata*. Jakarta: PT. Revika Utama.
- Setiadi, Elly M. 2011. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sukardi. 2004. *Metodologi penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Sinar Grafika Offset
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Penerbit CV.Alfabeta: Bandung

- Sujarweni Wiratna. 2014. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sujarweni Wiratna. 2015. *Metodologi Penelitian Bisnis dan Ekonomi*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press
- Sunaryo Bambang. 2013. *Kebijakan Pembangunan Destinasi Pariwisata Konsep Dan Aplikasinya di Indonesia*. Yogyakarta: Gaya Media
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2003. *Landasan Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surahman. 2016. *Motivasi Wisatawan Pada Taman Nasional Tesso Nilo di Kabupaten Pelelawan Provinsi Riau*. Universitas Riau
- Suryabrata, Sumadi. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Suwantoro, Gamal. 1997. *Dasar Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi
- Shone, A and Parry, B. 2002. *Successful Events Management, A Practical Handbook*. London: Continuum