

**PENGARUH TAYANGAN MY TRIP MY ADVENTURE TERHADAP
MINAT BERWISATA REMAJA KARANG TARUNA KELURAHAN
AIRPUTIH KECAMATAN TAMPAN**

Oleh : Didik Syahputra

Email : Didiksyahputra14@gmail.com

Pembimbing : Dr. Suyanto, S.Sos, M.Sc

Konsentrasi Manajemen Komunikasi - Jurusan Ilmu Komunikasi

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

The development of the mass media both print and electronic media will bring many changes in society. The most dominant media is television. Private television stations compete to present the best show for the audience. One of them is a documentary program travel and lifestyle My Trip My Adventure served TransTV. The method used in this research is quantitative descriptive. Data collection techniques in this study using a questionnaire. The sample for this study as many as 96 respondents and using purposive sampling techniques with the unknow population formula. Data analysis techniques used is a simple linear regression analysis by using SPSS 23. The theory used in this study is S-O-R Theory, (Stimulus, Organism, Response), show that communication is a process of action-reaction which causes directional effect, immediately and directly to the communicant. The result of research show that the $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,723 > 1,985$) with significance 0,05, means that H_a is accepted and H_o is rejected, meaning that there is the influence of My Trip My Adventure impressions on Teenage's interest traveling in Youth Organization Airputih Village on Tampan Subdistrict, with a coefficient of determination 19,2%, meaning that variable My Trip My Adventure impressions can only affect variable teenage's interest traveling 19,2% and the rest is influenced by other variable which was not included in this study.

PENDAHULUAN

Media massa merupakan salah satu factor penting dalam

keikutsertaannya mendorong transformasi sosial, yaitu melalui kemampuannya menyebarkan informasi seragam ke masyarakat luas dalam waktu bersamaan tanpa dibatasi jarak. Televisi memang sudah sangat melekat di kehidupan kita sehari-hari. Televisi pun juga menimbulkan pengaruh terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Sudah banyak yang mengetahui dan merasakan pengaruh dari televisi, karena dari televisi kita banyak belajar tentang kehidupan dan budaya. Televisi mampu menarik perhatian pemirsa sedemikian rupa sehingga khalayak tidak mempunyai kesempatan untuk melakukan pendalaman terhadap apa yang diterimanya secara kritis. Tayangan dengan kategori travel and lifestyle merupakan tayangan yang cukup menarik perhatian pemirsa, karena menayangkan berbagai keindahan, kekayaan dan budaya dari suatu daerah.

Dalam Effendy (2003) teori Stimulus Response Theory (S-R theory) menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya model ini berasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, symbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Asumsi dasar dari model ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikasi. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif, Artinya, televisi yang merupakan sumber informasi dan pembelajaran masyarakat dapat memberikan pengaruh yang positif maupun negatif, dan pengaruh tersebut dapat mungkin diterima dan mungkin ditolak.

Pada dasarnya asumsi-asumsi mengenai teori S-O-R sama-sama mengatakan bahwa lingkungan yang mengandung stimulus menyebabkan respon-respon berupa penerimaan atau penolakan. Sehingga komponen respon (R) merupakan sikap-sikap penerimaan dan penolakan jadi, unsur-unsur dalam model komunikasi ini adalah pesan (*Stimulus* atau S), komunikan (*Organism* atau O), dan efek (*Respon* atau R). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teori S-O-R karena peneliti hendak mengetahui respon penonton terhadap suatu tayangan televisi yaitu Tayangan *My Trip My Adventure* di TransTV. Berdasarkan penjelasan teori S-O-R diatas,, maka Stimulus pada penelitian ini adalah tayangan *My Trip My Adventure* di TransTV, Organism pada penelitian ini adalah remaja Karang Taruna Kelurahan Airputih Kecamatan Tampan, dan Respon adalah sikap remaja pada tayangan *My Trip My Adventure*. Adapun sikap yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah sikap yang berupa minat berwisata remaja setelah menonton tayangan *My Trip My Adventure*.

Beberapa peneliti telah berhasil membuktikan bahwa televisi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap khalayak penelitian yang di lakukan oleh Dede Ismunandar (2017) dengan judul “Pengaruh Program MTMA Terhadap Minat Berpetualang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UNSYIAH”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh program MTMA terhadap minat berpetualang mahasiswa program studi ilmu komunikasi UNSYIAH. Program MTMA di televisi memberikan pengaruh sebesar 58,30% masuk kedalam

katagori cukup, sedangkan sisanya 41,70% di pengaruhi oleh faktor-faktor lain dari luar tayangan *My trip my adventure* Trans Tv. ini menandakan bahwa tayangan MTMA memiliki pengaruh terhadap minat berpetualang mahasiswa program studi ilmu komunikasi sebesar 58,30%, artinya menonton tayangan MTMA berpengaruh positif terhadap minat berpetualang mahasiswa.

Penelitian yang dilakan oleh Novia Friska (2017) dengan judul pengaruh program *My Trip My Adventure* Trans Tv terhadap pengetahuan wisata dikalangan mahasiswa Program Studi Usaha Perjalanan Wisata (UPW) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang besar antara program *My trip My Adventure* terhadap tingkat pengetahuan wisata mahasiswa Usaha Perjalanan Wisata (UPW) yaitu sebesar 58,8%.

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas yang memperoleh hasil penelitian yang berpengaruh cukup besar yaitu di atas 50% atau dapat dikategorikan dalam kriteria berpengaruh **sedang**, maka peneliti tertarik untuk meneliti kembali penelitian tersebut, namun dengan objek yang berbeda yaitu pada kalangan remaja. Peneliti ingin menguji kembali apakah benar bahwa tayangan *My Trip My Adventure* memiliki pengaruh yang besar terhadap minat berwisata kalangan remaja. Dimana seperti yang kita ketahui bahwa kehidupan masyarakat saat ini lebih didominasi oleh penggunaan *handphone*, yang mana penggunaan *handphone* sudah sangat melekat dalam keseharian masyarakat khususnya remaja yang

lebih banyak menghabiskan waktunya menggunakan *handphone* untuk mengakses segala hal dibandingkan menonton televisi. Sehingga peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian kembali dengan tema yang sama.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Tayangan *My Trip My Adventure* Terhadap Minat Berwisata Remaja Karang Taruna Kelurahan Airputih Kecamatan Tampan”. Dari kegiatan menonton tayangan *My Trip My Adventure* di Trans Tv, ingin diketahui apakah aspek tayangan yakni: frekuensi, durasi, daya tarik dan pembawa acara dapat mempengaruhi Minat Berwisata Remaja Karang Taruna yang menonton tayangan tersebut.

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi sebagai tindakan satu arah (linier), yaitu proses dimana pesan diibaratkan mengalir dari sumber dengan melalui beberapa komponen menuju kepada komunikan. Definisi tersebut sesuai dengan pendapat Rogers yang mengatakan “Komunikasi adalah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada suatu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka”.

Komunikasi massa didefinisikan sebagai penggunaan teknologi yang dapat mendesiminasikan pesan secara luas, sangat beragam, tersebar luas kepada para penerima. Pesan-pesan media, secara khusus dapat disampaikan lewat teknologi, dimana pengaruh tampilan dan gambar pesan dapat dimodifikasi lewat kecanggihan teknologi tanpa mengenal ruang dan waktu. Konsep

komunikasi massa mengandung pengertian suatu proses dimana organisasi media. Memproduksi dan menyebarkan pesan kepada publik secara luas dan pada sisi lain merupakan proses dimana pesan tersebut dicari, digunakan, dan dikonsumsi oleh audiens.

Komunikasi massa erat kaitannya dengan media massa, karena penyampaian pesan yang dilakukan menggunakan alat bantu berupa media elektronik dan media cetak. Media massa, seperti halnya pesan lisan dan isyarat, sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari komunikasi manusia. Pada hakikatnya media adalah perpanjangan lidah dan tangan yang berjasa meningkatkan kapasitas manusia untuk mengembangkan struktur sosialnya. Media massa merupakan teknologi komunikasi, yang secara tidak langsung manusia dikelilingi teknologi dan hampir di setiap lini kehidupannya sehingga menjadikan manusia secara sadar maupun tidak sadar manusia menjadi ketergantungan akan teknologi.

Komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, tidaklah salah karena komunikasi massa memang memerlukan media massa seperti surat kabar, majalah, radio atau televisi. Yang lebih spesifik menekankan penggunaan media massa dikemukakan oleh Bittner dalam Isti Nursih Wahyuni (2014:2) bahwa komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Sedangkan menurut De Fleur dan Dennis dalam Isti Nursih Wahyuni (2014:3) perbedaan terjadi dalam hal konsekuensi menggunakan media, konsekuensi memiliki

khalayak luas dan beragam, pengaruh sosial dan kultur.

Televisi adalah perpaduan antara radio (*broadcast*) dan film (*moving picture*). Di mana audiens di rumah tidak mungkin menangkap siaran televisi kalau tidak ada unsur-unsur radio, tidak mungkin juga dapat melihat gambar yang bergerak pada layar televisi jika tidak ada unsur film. "Suatu program siaran televisi dapat dilihat dan didengar karena adanya pemancar televisi yaitu program ditransmisikan oleh satelit langsung ke antena parabola." (Effendy, 2005:197).

Dalam kehidupan sehari-hari kita sering memperoleh berbagai pengalaman. Hal ini dikarenakan terintegrasinya kelima indera yang dimiliki, tetapi dengan menonton audiovisual, akan mendapatkan 10% dari informasi yang diperoleh sebelumnya. Ini sebagai akibat timbulnya pengalaman tiruan (*Stimulated Experience*) dari media audiovisual tadi (Darwanto, 2007:119). Menurut Morissan (2009) ada beberapa elemen yang menentukan keberhasilan sebuah program televisi, yaitu frekuensi, durasi, daya tarik, energi dan tren.

My Trip My Adventure merupakan acara televisi bersifat mingguan (weekly base) berdurasi 45 menit yang termasuk kedalam program *travel & life style*, ditayangkan setiap hari Sabtu dan Minggu pukul 08:30 WIB. *My Trip My Adventure* menghadirkan konsep *Travelling* dan *Adventure* yang unik dan menarik serta menginspirasi pemirsanya untuk turut mengeksplorasi keindahan alam di masing-masing daerah untuk kemudian di *upload* di sosial media dan pada akhirnya menjadi destinasi wisata baru. Acara ini benar-benar memberi

tahu tempat Indonesia, memberi tahu yang unik tentang Indonesia, yang baik tentang Indonesia dan yang ironi tentang Indonesia.

Menurut Saleh (2004:262) minat adalah suatu kecenderungan untuk memberikan perhatian dan bertindak terhadap orang, aktivitas atau situasi yang menjadi objek dari minat tersebut dengan disertai perasaan senang. Jadi, minat merupakan kecenderungan atau arah keinginan terhadap sesuatu untuk memenuhi dorongan hati, minat merupakan dorongan dari dalam diri yang mempengaruhi gerak dan kehendak terhadap sesuatu, merupakan dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya. Minat memiliki unsur-unsur antara lain: perasaan, keingintahuan, pengertian, kesiapan bertindak, dan kecenderungan untuk terlibat.

Berwisata adalah kegiatan perjalanan atau bahasa kerennya dikalangan remaja saat ini traveling untuk mengunjungi satu daerah kedaerah lain. Baik yang sudah pernah dikunjungi atau belum. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan untuk mengeksplor suatu daerah dalam menikmati keindahan alam, makanan khas daerah, mengetahui dan mengenal adat istiadat masing-masing daerah yang dikunjungi, serta mengenal sisi humanis masyarakat setempat. Latar belakang seseorang melakukan perjalanan wisata dapat dikatakan sebagai usaha melarikan diri dari lingkungan yang sifatnya rutin dan stress, kemudian mencari kesempatan mengadakan rekreasi demi kepuasan batin yang diperoleh.

Asumsi dasar dari model ini adalah media massa menimbulkan efek yang terarah, segera dan langsung terhadap komunikan. *Stimulus Response Theory* atau *S-R theory*. Model ini menunjukkan bahwa komunikasi merupakan proses aksi-reaksi. Artinya model ini berasumsi bahwa kata-kata verbal, isyarat non verbal, simbol-simbol tertentu akan merangsang orang lain memberikan respon dengan cara tertentu. Pola S-O-R ini dapat berlangsung secara positif atau negatif, misalnya jika orang tersenyum akan dibalas tersenyum ini merupakan aksi positif, namun jika tersenyum dibalas dengan palangan muka maka ini merupakan reaksi negatif. Menurut stimulasi respon ini, efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan (Effendy, 2003:255). Elemen-elemen dari model ini adalah pesan (stimulus), komunikan (organisme), efek (respon).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode riset kuantitatif. Jenis penyajian data dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan teknik rumus *unknow population* dikarenakan jumlah populasinya yang tidak diketahui seberapa banyak jumlah penonton tayangan *My Trip My Adventure*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan kepada 96 responden dari karang taruna kelurahan airputih

kecamatan tampan. Berikut hasil penelitian yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner:

a. Rekapitulasi Dan Deskripsi Karakteristik Responden

Adapun responden dalam penelitian ini diklasifikasikan dalam 3 kategori, yaitu responden berdasarkan jenis kelamin, usia, dan tingkat pendidikan. Dalam penelitian

ini responden didominasi oleh jenis kelamin laki-laki yaitu sebesar 68,75%, kemudian dalam kategori usia didominasi oleh responden berusia 21-25 tahun yaitu sebesar 39,60%, dan dalam kategori tingkat pendidikan didominasi oleh responden dengan tingkat pendidikan Perguruan Tinggi yaitu sebesar 56,25%.

b. Rekapitulasi Tanggapan Responden

No.	Indikator Variabel X	Kategori Jawaban				Jumlah
		SS	S	KS	TS	
1	Frekuensi	46 48%	50 52%	-	-	96 100%
2	Durasi	36 37,5%	59 61,46%	1 1,04	-	96 100%
3	Daya Tarik	33 34,37%	57 59,38%	6 6,25%	-	96 100%
4	Energi	29 30,2%	60 62,5%	6 6,25%	1 1,04%	96 100%
5	Tren	9 9,38%	38 39,58%	45 46,87%	4 4,17%	96 100%

No.	Indikator Variabel Y	Kategori Jawaban				Jumlah
		SS	S	KS	TS	
1	Perhatian	45 46,87%	47 48,96%	4 4,17%	-	96 100%
2	Pengetahuan	26 27,08%	61 63,54%	8 8,34%	1 1,04%	96 100%
3	Perasaan	20 20,83%	63 65,63%	12 12,5%	1 1,04%	96 100%
4	Kesiapan Bertindak	21 21,87%	68 70,83%	7 7,3%	-	96 100%
5	Kecenderungan untuk terlibat	33 34,37%	58 60,42%	5 5,21%	-	96 100%

Sumber : Data Olahan Peneliti, 2019

Secara umum penelitian ini menunjukkan hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa kondisi penilaian responden terhadap variabel-variabel penelitian ini secara umum sudah baik. Hal ini dapat ditunjukkan dari banyaknya tanggapan kesetujuan yang tinggi

dari responden terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian.

c. Analisis Data

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang menunjukkan seberapa besar item-item pernyataan mewakili konsep atau variabel yang diukur.

Untuk menentukan validitas suatu pernyataan digunakan program komputer SPSS (*Statistical Product and System Solutions*) versi 23 for windows. Dalam Azwar (2004)

mengatakan bahwa koefisien yang berkisar antara 0,30-0,50 telah dapat memberikan kontribusi yang baik terhadap efisiensi lembaga pendidikan.

Hasil Uji Validitas

Item	r_{hitung} Variabel X	r_{hitung} Variabel Y	R_{tabel}	Ket.
1	0,370	0,750	0,2006	Valid
2	0,269	0,719	0,2006	Valid
3	0,441	0,607	0,2006	Valid
4	0,327	0,564	0,2006	Valid
5	0,341	0,541	0,2006	Valid
6	0,508	0,668	0,2006	Valid
7	0,692	0,469	0,2006	Valid
8	0,679		0,2006	Valid
9	0,663		0,2006	Valid

Sumber : data olahan peneliti dengan SPSS23, 2019

1. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan ukuran suatu kestabilan dan koefisien responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam

suatu bentuk kuesioner. Variabel tersebut akan dikatakan reliabel jika Cronbach's Alpha-Nya memiliki nilai lebih besar dari 0,6 (Azwar, 2004). Adapun hasil uji reliabilitas pada penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 5.17
Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Kriteria	Keterangan
Tayangan <i>My Trip My Adventure</i> (X)	0,607	0,600	Reliabel
Minat Berwisata Remaja (Y)	0,727	0,600	Reliabel

Sumber : Data Olahan Peneliti dengan SPSS 23, 2019

Dari tabel 5.17 tersebut menunjukkan angka pada kolom Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,600 sehingga dapat disimpulkan bahwa konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi seluruh variabel adalah reliabel artinya item-item pertanyaan tersebut apabila ditanyakan kemudian hari kepada orang yang berbeda akan memiliki jawaban yang sama.

1. Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menganalisis hubungan antara Tayangan *My Trip My Adventure* (X) dengan Minat Berwisata Remaja (Y). Berdasarkan hasil olah data penelitian dengan menggunakan SPSS versi 23 diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	11.538	2.305		5.005	.000
Tayangan My Trip My Adventure	.392	.083	.438	4.723	.000

a. Dependent Variable: Minat Berwisata

Sumber : Olah Data SPSS23, 2019

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas diperoleh persamaan regresi yaitu $Y = 11,538 + 0,392X$, yang mana konstanta (α) sebesar 11,538 artinya apabila variabel Tayangan *My Trip My Adventure* (X) nilainya adalah 0, maka Minat Berwisata Remaja (Y) nilainya adalah 11,538. Koefisien regresi (b) sebesar 0,392, artinya jika variabel Tayangan *My Trip My Adventure* (X) meningkat sebesar 1 satuan maka variabel Minat Berwisata Remaja (Y) akan mengalami kenaikan sebesar 0,392. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara tayangan *My Trip My Adventure* dengan minat berwisata, apabila tayangan *My Trip My Adventure* semakin baik, maka akan

semakin menarik minat berwisata remaja.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 4,723 > t_{tabel} = 1,98552$ dengan signifikansi $0,00 < 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima, yaitu tidak terdapat pengaruh yang besar yang signifikan pada tayangan *My Trip My Adventure* di Trans Tv terhadap minat berwisata remaja Karang Taruna Kelurahan Air Putih Kecamatan Tampan. Hal ini terjadi karena kurangnya antusias kalangan remaja saat ini dalam menonton tayangan televisi, karena mayoritas dari mereka lebih menyukai mengakses segala sesuatu dari *handphone* nya.

2. Uji Koefisien Determinasi

Hasil Perhitungan Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.438 ^a	.192	.183	2.19132

a. Predictors: (Constant), Tayangan My Trip My Adventure

Sumber : Olah Data SPSS23, 2019

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh angka R^2 (R Square) sebesar 0,192 atau 19,2%. Angka ini menunjukkan bahwa Pengaruh Tayangan *My Trip My Adventure* Terhadap Minat Berwisata Remaja Karang Taruna Kelurahan Airputih adalah sebesar 19,2%. Hal ini berarti pengaruh tayangan *My Trip My Adventure* sebesar 19,2% terhadap

minat berwisata remaja dikategorikan memiliki pengaruh yang **sangat lemah**. Sementara sisanya sebesar 80,8% lagi dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Hasil yang rendah ini terjadi karena kurangnya minat kalangan remaja saat ini untuk menyaksikan tayangan televisi,

karena kehidupan mereka sudah didominasi oleh penggunaan *handphone* yang dianggap lebih membantu dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam mengakses segala informasi *terupdate*. Sehingga tayangan televisi pada saat ini sudah dianggap tidak menjadi tren seperti misalnya gaya hidup remaja yang tidak lagi dipengaruhi oleh tayangan-tayangan televisi, namun lebih dipengaruhi oleh suguhan-suguhan kecanggihan teknologi yang lebih dianggap mempermudah dalam mengakses segala hal, salah satunya *smartphone* yang rata-rata digunakan oleh kalangan remaja saat ini. Sehingga tayangan *My Trip My Adventure* hanya dapat memberikan pengaruh yang rendah terhadap minat berwisata remaja.

Hasil uji determinasi dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian Dede Ismunandar (2017) yang memperoleh hasil perhitungan angka R^2 sebesar 0,583, yang artinya adalah bahwa Tayangan *My Trip My Adventure* TransTV memiliki pengaruh kuat terhadap Minat Berpetualang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi sebesar 58,30% yang dikategorikan cukup.

Ditinjau dari penelitian terdahulu, hasil uji hipotesis penelitian ini sejalan dengan penelitian Novia Friska (2016) dengan judul “Pengaruh Program *My Trip My Adventure* TransTV Terhadap Pengetahuan Wisata Di Kalangan Mahasiswa Program Studi Usaha Perjalanan Wisata (UPW) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau” dengan hasil penelitian yaitu terdapat pengaruh yang besar antara program *My Trip My Adventure* terhadap tingkat

pengetahuan wisata mahasiswa Usaha Perjalanan Wisata (UPW) Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. Maka artinya Ha diterima dan H_0 ditolak.

Dilihat dari segi teori SOR, bahwa media secara langsung dan cepat memiliki efek yang kuat terhadap komunikasi yang terdiri dari stimulus, organism dan respon. Artinya apa yang dilihat oleh seseorang di televisi memberikan efek serta menimbulkan respon untuk mempengaruhi perilaku. Seperti pada penelitian ini yang membahas tentang pengaruh tayangan *My Trip My Adventure* yang memberi informasi tentang wisata dan kekayaan alam serta mempengaruhi minat berwisata alam pada remaja, akan tetapi tidak semua orang yang menonton tayangan tersebut menerapkan pesan yang disampaikan karena faktor faktor lainnya.

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tayangan *My Trip My Adventure* terhadap minat berwisata remaja Karang Taruna Kelurahan Air Putih Kecamatan Tampan, dimana berdasarkan hasil perhitungan uji determinasi memperoleh nilai R^2 sebesar 0,192, artinya terdapat pengaruh sebesar 19,2% antara Tayangan *My Trip My Adventure* terhadap Minat Berwisata Remaja Karang Taruna Kelurahan Airputih Kecamatan Tampan dan sisanya yaitu sebesar 80,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini, sehingga dikategorikan sebagai berpengaruh **sangat lemah**. Hal ini terjadi dikarenakan banyaknya jawaban kurang setuju pada salah satu indikator dalam variabel X yaitu

indikator tren, dimana rata-rata menurut responden bahwa tayangan MTMA tidak selalu sesuai dengan tren remaja khususnya remaja karang taruna kelurahan Airputih pada masa kini yaitu dari segi *travel and lifestyle*. Artinya, banyak responden yang tidak merasa dipengaruhi gaya hidupnya oleh tayangan televisi, karena remaja saat ini lebih banyak dipengaruhi oleh social media yang dianggap lebih mudah diakses dan lebih dominan digunakan oleh kaum remaja setiap saat. Demikian pula dalam hal minat berwisata, mereka cenderung lebih dipengaruhi oleh hal-hal yang ditampilkan di social media.

Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh peneliti berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

Untuk tayangan *My Trip My Adventure* diharapkan dapat menampilkan tayangan-tayangan yang mengedukasi namun tidak membosankan, serta agar dapat memberikan inovasi pada tayangannya, misalnya dengan mengadakan penayangan di media social, karena pada saat ini umumnya kaum remaja lebih dominan menonton menggunakan media social dibandingkan menonton televisi, sehingga diharapkan dapat lebih mudah dinikmati oleh penonton khususnya remaja.

Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh Tayangan *My Trip My Adventure* Terhadap Minat Berwisata Remaja Karang Taruna Kelurahan Airputih Kecamatan Tampan sebesar 19,2% yang termasuk dalam kategori **sangat lemah**, hal ini terjadi karena kaum remaja lebih dominan mengakses

media social melalui *handphone* dibanding menonton tayangan televisi, maka hendaknya pada penelitian selanjutnya disarankan untuk mencari faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi minat berwisata, agar terciptanya hasil penelitian yang lebih baik dan memiliki pengaruh yang lebih besar.

Daftar Pustaka

- Effendy, Onong Uchjana. 2003. *Televisi Siaran, (Teori dan Praktek)*. Bandung: Mandar Maju.
- Effendy, Onong Uchjana. 2005. *Ilmu komunikasi dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
- Darwanto. 2007. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ismunandar, Dede. 2017. *Pengaruh Tayangan Mtma Terhadap Minat Berpetualang Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Unsyiah. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fisip Unsyiah*. Vol 02 No 03.
- Morissan. 2009. *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyana, Dedi. 2003. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Saleh, Abdul Rahman & Wahab, Muhibb Abdul. 2004. *Psikologi Suatu Pengantar Dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Kencana.
- Wahyuni Isti Nursih, 2014. *Komunikasi Massa*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

