

***MOTIVATION TO VISIT THE TOURIST ATTRACTION MEDUYAN LAKE
INDRAGIRI HULU REGENCY***

By: Arum Dwi Larasati
aumlarasati@gmail.com

Advisor: Mariaty Ibrahim
Mariaty.ibrahim@lecturer.unri.ac.id

*Department of Administration - Tourism Study Program Faculty of Social and Political Science
Riau University*

ABSTRACT

This research using descriptive quantitative research method, there is a purpose to analyze problem in a Tourist Attraction Meduyan Lake Indragiri Hulu Regency. In addition, to find out the motivation to visit the tourist attraction Meduyan lake. The sample of data collection techniques on this research the writer using liker scale as an instrument to measuring the length of intervals that can be used to find quantitative data. The sample of this research was 100 respondent taken by using accidental sampling. Based on the research are the influence of the phusical motivation get 1.274 with scores with a very high category, fantasy motivation get 1.227 scores with a very high category, social motivation get 1.140 scores with a high category, and cultural motivation get 759 scores with a high category.

Keyword: Motivation, Danau Meduyan, Visit

LATAR BELAKANG

Indonesia adalah Negara kepulauan yang memiliki potensi alam yang beragam yang tersebar dari Sabang sampai merauke yang mempesona dengan potensi alam dan budaya. Banyaknya objek wisata yang terdapat di Sumatera merupakan potensi yang penting untuk dikembangkan dengan baik. Segala upaya dalam meningkatkan pengembangan pariwisata saat ini mulai gencar dilakukan pemerintah yang mempunyai objek wisata yang potensial dikembangkan. Dikarenakan pariwisata adalah sektor yang sangat potensial untuk mendukung pembangunan nasional dan pengembangan daerah, terbukti dengan meningkatnya devisa Negara, khususnya di Indonesia yang merupakan salah satu Negara tujuan bagi wisatawan mancanegara.

Pariwisata sendiri tidak bisa dipisahkan dengan kehidupan manusia terutama hal yang mencakup kegiatan sosial dan ekonomi. Perkembangan pariwisata ini dilihat dari sebagai suatu cara yang tepat dan efisien dalam penggerak ekonomi rakyat karena sektor ini paling dianggap siap dari segi fasilitas, sarana, prasana dibandingkan sektor lainnya

Provinsi Riau adalah salah satu provinsi di Indonesia yang terbagi dari 12 Kabupaten dan kota, dimana salah satu kabupaten yaitu Kabupaten Indragiri Hulu merupakan kabupaten yang memiliki banyak kekayaan. Kekayaan yang bukan semata-mata karena potensi sumber daya alam yang berlimpah, melainkan juga aneka ragam adat istiadat, budaya dan keindahan semua potensi tersebut mempunyai peranan yang amat penting bagi alamnya. Bahkan, Indragiri Hulu merupakan salah satu daerah yang memiliki keanekaragaman hayati yang sangat tinggi, baik di daratan maupun perairan. Dimana potensi tersebut berupa keanekaragaman hayati, keunikan dan keaslian budaya tradisional, keindahan

bentang alam, gejala alam yang spesifik, peninggalan sejarah dan budaya.

Kabupaten Indragiri Hulu memiliki tempat wisata yang menarik dan tercatat dengan jumlah tempat wisata yang cukup banyak di Kabupaten Indragiri Hulu. Berikut merupakan data objek wisata yang ada di Kabupaten Indragiri Hulu, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Table I.1

Objek Wisata di Kabupaten Indragiri Hulu

No	Nama Objek Wisata	Lokasi
1.	Danau Raja	Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu
2.	Danau Meduyan	Kota Lama, Rengat Barat, Kabupaten Indragiri Hulu
3.	Taman Nasional Bukit Tiga Puluh	Rantau Langsat, Kecamatan Batang Gansal, Kabupaten Indragiri Hulu
4.	Danau Biru	Dusun Sei Bangkar, Kabupaten Indragiri Hulu
5.	Danau Pasir Sembilan	Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu
6.	Danau Komang	Desa Redang, Kec Rengat Barat, Kabupaten Indragiri Hulu
7.	Danau Batang Pahit	Desa Redang, Kec Rengat Barat, Kabupaten Indragiri Hulu
8.	Sungai Mengkuang	Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu
9.	Air Terjun tembulun berasap	Kabupaten Indragiri Hulu
10.	Air Terjun Denalo	Kabupaten Indragiri Hulu

11.	Air Terjun Sultan Limpayang	Kecamatan Batang Gansal, Kabupaten Indragiri Hulu
12.	Goa Pintu Tujuh	Rantau Langsung, Kecamatan Batang Gansal, Kabupaten Indragiri Hulu
13.	Goa Sei. Keruh	Kecamatan Sungai Keruh, Kabupaten Indragiri Hulu
14.	Goa Kasih	Batu Sawar, Rakit Kulim, Kabupaten Indragiri Hulu
15.	Goa Layang-layang	Kecamatan Batang Gansal, Kabupaten Indragiri Hulu
16.	Arena Camping Ground	Kecamatan Batang Gansal, Kabupaten Indragiri Hulu
17.	Danau Merapi Pulau Sengkilo	Kelayang, Kabupaten Indragiri Hulu
18.	Tanjung Danau	Sungai Lala, Kabupaten Indragiri Hulu

Sumber: Dinas Pemuda, olahraga dan pariwisata Kab. Indragiri Hulu. Tahun 2018.

Berdasarkan tabel I.1, bahwa begitu banyak potensi wisata yang ada di Kabupaten Indragiri Hulu dengan memiliki 18 objek tujuan wisata. Kabupaten Indragiri Hulu merupakan daerah yang banyak memiliki beragam keunikan tujuan wisata yang dapat dikunjungi baik itu wisata alam, wisata air, wisata sejarah serta wisata religi. Salah satu objek wisata yang memiliki potensi besar adalah Danau Menduyan Kecamatan. Rengat Barat, selain sebagai salah satu upaya meningkatkan jumlah wisatawan, Danau Menduyan juga tempat wisata khusus yang menarik dan nyaman bagi wisatawan untuk menikmati alam setelah jenuh dengan padatnya rutinitas sehari-hari. Perkembangan kunjungan

wisatawan ke Danau Menduyan selama lima tahun terakhir terus mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Jumlah pengunjung yang ada di Danau Menduyan dapat dilihat sebagai berikut:

Table I.2

Jumlah Pengunjung Danau Menduyan Tahun 2015 Sampai 2019

No.	Tahun	Jumlah (Orang)
1.	2015	2.880
2.	2016	3.750
3.	2017	4.290
4.	2018	4.690
5.	2019	8.879
Total		24.489

Sumber: Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kab. Indragiri Hulu

Berdasarkan data tabel I.2, dapat diuraikan jumlah kunjungan yang datang ke Objek Wisata Danau Menduyan yang mengalami peningkatan yaitu terjadi pada tahun 2019 yaitu berjumlah 8.879 orang dan jumlah kunjungan paling sedikit yaitu pada tahun 2015 sebanyak 2.880. Namun motivasi wisatawan untuk berkunjung ke objek wisata Danau Menduyan perlu diketahui, serta berbagai alasan, pendapat dan apa yang menyebabkan wisatawan memilih berkunjung ke Objek Wisata Menduyan sebagai sarana rekreasi dan liburan.

Objek wisata Danau Menduyan mempunyai fasilitas sebagai prasarana kebutuhan pengunjung, fasilitas yang ada pada objek wisata Danau Menduyan dapat dilihat sebagai berikut:

Table I.3

Fasilitas yang ada di Danau Meduyan Kabupaten Indragiri Hulu

No	Fasilitas yang ada	Jumlah
1.	Gazebo	16
2.	Toilet	1
3.	Musholla	1
4.	Jembatan Penyebrangan	1
5.	Tong Sampah	6
6.	Balai Adat	1
7.	Permainan Anak	4

Sumber: *Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kab. Indragiri Hulu. 2018.*

Fasilitas yang ada di danau Menduyan berjumlah tujuh jenis diantaranya adalah gazebo yang berjumlah enam belas unit mempunyai lebar 4 x 4 meter yang dapat menampung lebih kurang 10 orang, Toilet yang berjumlah 1 buah, musholla yang berjumlah 1 buah, jembatan layang yang berjumlah 1 buah dengan panjang 20 meter, Tong sampah yang berjumlah 10 buah, dan permainan anak seperti bebek dayung yang berjumlah 6 buah dan cukup menampung 2 orang dalam 1 bebek dayung.

Dalam hal ini pemerintah bertanggung jawab terhadap perencanaan, pengembangan, pembinaan yang akan meningkatkan kunjungan wisatawan ke objek wisata Danau Menduyan di Kabupaten Indragiri Hulu. Menyadari pentingnya motivasi wisatawan yang berkunjung ke Objek wisata Menduyan yang ada di Kabupaten Indragiri Hulu maka penulis tertarik untuk membuat penelitian lebih lanjut dengan judul **“Motivasi Kunjungan pada Objek Wisata Danau Menduyan Kabupaten Indragiri Hulu”**

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas penulis mencoba merumuskan masalah yaitu: Apa Motivasi Wisatawan Berkunjung ke Objek Wisata Danau Meduyan Kabupaten Indragiri Hulu?

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui motivasi wisatawan berkunjung ke Objek Wisata danau Meduyan Kabupaten Indragiri Hulu.

MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya penelitian ini penulis berkenan agar bermanfaat untuk:

1. Sebagai penambah pola pikir dan wawasan selama penulis dalam menjalankan teori selama dalam perkuliahan
2. Penelitian yang penulis kerjakan bermanfaat sebagai acuan dan referensi bagi Dinas Pemuda, Olahraga, Budaya dan Pariwisata Kabupaten Indragiri Hulu
3. Bagi Peneliti berikutnya, diharapkan dapat dijadikan bahan referensi untuk topik yang sama pada masa yang akan datang.

TINJAUAN PUSTAKA

Motivasi merupakan faktor penting bagi calon wisatawan didalam mengambil keputusan mengenai daerah tujuan wisata yang akan dikunjungi, dimana persepsi ini dihasilkan oleh preferensi individual, pengalaman sebelumnya dan informasi yang di dapatkannya (Pitana dan Gayatri, 2005: 60) pada dasarnya seseorang melakukan perjalanan di motivasi oleh beberapa hal, dari berbagai motivasi yang mendorong perjalanan. *McIntosh* dan *Murphy* mengatakan bahwa motivasi-motivasi tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok sebagai berikut:

- a. *Physical or physiological motivation* (Motivasi yang bersifat fisik atau fisiologis).

Antara lain untuk relaksasi, kesehatan, kenyamanan, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, bersantai dan sebagainya.

- b. *Fantasy Motivation* (Motivasi karena fantasi)

Yaitu adanya fantasi bahwa di daerah lain seseorang akan bisa lepas dari rutinitas keseharian yang menjemukan dan *ego enchancement* yang memberikan kepuasan psikologis. Disebut juga sebagai status *prestige motivation* yaitu berkaitan dengan keinginan seseorang agar dihargai, dihormati dan dikagumi dalam rangka memenuhi ambisi pribadi.

- c. *Cultural Motivation* (Motivasi Budaya)

Yaitu keinginan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi, dan kesenian daerah lain. Termasuk juga ketertarikan akan berbagai objek tinggal budaya (bangunan bersejarah).

- d. *Social Motivation* atau *interpersonal motivation* (motivasi yang bersifat sosial)

Seperti mengunjungi teman dan keluarga, menemui mitra kerja, melakukan hal yang dianggap mendatangkan gengsi (nilai *prestise*), melakukan ziarah, pelarian dari situasi-situasi yang membosankan dan seterusnya.

Menurut Soekadijo (1996: 3) wisatawan itu adalah yang mengadakan perjalanan ditempat kediamannya tanpa menetap di tempat yang didatanginya atau hanya untuk sementara waktu menetap ditempat yang didatanginya. Sedangkan menurut Suwantoro (2004: 4) seseorang atau kelompok orang yang melakukan suatu

perjalanan wisata disebut dengan wisatawan (*tourist*), jika lama tinggalnya sekurang-kurangnya 24 jam di daerah atau Negara yang dikunjungi.

Apabila mereka tinggal didaerah atau Negara yang dikunjungi dengan waktu kurang dari 24 jam maka mereka disebut pelancong (*excursionist*). IUOTO (*the International Union of Official Travel Organization*) Menggunakan batasan mengenai wisatawan secara umum:

Pengunjung (*visitor*) yaitu setiap orang yang datang ke suatu Negara atau tempat tinggal lain dan biasanya dengan maksud apapun kecuali untuk melakukan pekerjaan yang menerima upah. Jadi ada dua kategori mengenai sebutan pengunjung, yakni wisatawan (*tourist*) dan pelancong (*excursionist*). (Suwantoro 2004: 4)

Menurut Bakaruddin (2009: 28) objek wisata adalah sesuatu yang dapat dilihat, dinikmati, dan menimbulkan kesan tersendiri dihitung oleh sarana dan prasarana. Menurut Sunaryo (2013: 25) objek wisata atau daya tarik wisata dibagi atas dua jenis sebagai berikut:

- a. Daya tarik wisata alam

Adalah daya tarik wisata yang dikembangkan lebih banyak berbasis pada anugrah keindahan dan keunikan yang telah tersedia di alam, seperti: pantai, laut, danau, gunung, hutan, sungai, air terjun.

- b. Daya tarik wisata budaya

Adalah daya tarik yang dikembangkan dengan lebih banyak berbasis pada hasil karya dan hasil ciptaan manusia, baik yang berupa peninggalan budaya (*situs/heritage*) maupun yang nilai budaya masih hidup (*the living culture*) dalam kehidupan di suatu masyarakat, yang dapat berupa upacara, ritual, adat, istiadat, seni pertunjukan, seni karya, seni sastra maupun seni rupa serta keunikan

kehidupan sehari-hari yang dipunyai oleh suatu masyarakat.

METODOLOGI PENELITIAN

LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di Objek Wisata Danau Meduyan yaitu tepatnya di Indragiri Hulu.

WAKTU PENELITIAN

Waktu penelitian dimulai pada bulan Agustus sampai bulan Desember 2019.

SAMPEL

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti (Arikunto, 2002:109). Dalam penelitian ini teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah sampel aksidental (*Accidental Sampel*). Sampel aksidental adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat digunakan sampel, bila dipandang orang yang kebetulan ditemui itu cocok sebagai sumber data (Sugiyono, 2006: 239).

Sampel penelitian meliputi sejumlah elemen (responden) yang lebih besar dari persyaratan minimal sebanyak 30 elemen/ responden. Menurut Guildford (1987:125) dalam (Supranto, 2006: 239), dimana semakin besar sampel (makin besar nilai n = banyaknya elemen sampel) akan memberikan hasil yang lebih akurat (Supranto, 2006: 239).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer, yaitu data yang didapat secara langsung dari objek data, serta melaporkan keadaan atau kejadian yang terjadi saat pengumpulan data, adapun cara dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Angket (*quisioner*)

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan tertulis yang disusun terkait dengan permasalahan penelitian untuk kemudian diberikan kepada responden dalam rangka pengumpulan data-data yang dibutuhkan..

b. Dokumentasi

Metode ini berkaitan dengan objek dan subjek penelitian melalui pencatatan dokumen-dokumen dan berkas-berkas dari pihak terkait yang berhubungan dengan penelitian

c. Observasi

Menurut Black and Champion (2009:285) menyebutkan bahwa pengertian observasi secara sempit adalah mengamati (*watching*) dan mendengar (*listening*) perilaku seseorang selama beberapa waktu tanpa melakukan manipulasi atau pengendalian serta mencatat penemuan yang memungkinkan atau memenuhi syarat atau untuk digunakan kedalam

SKALA PENGUKURAN

Skala pengukuran merupakan yang digunakan sebagai acuan untuk ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif (Sugiono, 2015:133). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala likert. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan *skala likert* maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variable. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa

pernyataan atau pertanyaan (Sugiono, 2015:134). Jawaban setiap item yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data pada dasarnya merupakan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis kuantitatif, yaitu menggunakan data kuantitatif atau berbentuk angka sebagai bahan analisisnya yang menggambarkan atau menjelaskan secara terperinci mengenai masalah yang akan diteliti. Analisis kuantitatif dilakukan apabila jumlah data yang dianalisis banyak dan mudah diklasifikasikan dalam kategori tertentu (Wardiyanta, 2010). Dalam penelitian ini, data dari responden akan dianalisis menggunakan *microsoft excel*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. MOTIVASI FISIK

N O	Indikator	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		STS	TS	RR	S	SS	
1	Relaksasi	0 (0)	0 (0)	7 (21)	65 (260)	28 (140)	421
2	Kenyamanan	0 (0)	0 (0)	15 (45)	55 (220)	30 (150)	415
3	Bersantai	0 (0)	0 (0)	6 (18)	50 (200)	44 (220)	438
Total		0 (0)	0 (0)	28 (84)	170 (680)	102 (510)	632
Total Skor		1274					
Persentase		84,93 %					
Kategori		Sangat Tinggi					

Sumber: Data Olahan Penelitian 2020

$$\text{Persentase} = \frac{1274}{1500} \times 100\% = 84,93\%$$

Berdasarkan kesimpulan diatas dari ketiga indikator tersebut, total keseluruhan skor adalah 1274, dengan persentase 84,93% Jadi, tanggapan pengunjung tentang Motivasi Fisik memperoleh kategori Sangat Tinggi.

2. MOTIVASI FANTASI

N O	Indikator	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		STS	TS	RR	S	SS	
1	Kepuasan Psikologis	0 (0)	0 (0)	24 (72)	50 (200)	26 (130)	402
2	Menghilangkan Kejenuhan	0 (0)	2 (4)	18 (54)	56 (224)	24 (120)	402
3	Melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari	0 (0)	0 (0)	6 (18)	65 (260)	29 (145)	423
Total		0 (0)	2 (4)	48 (144)	171 (684)	79 (395)	1227
Total Skor		1227					
Persentase		81,8%					
Kategori		Sangat Tinggi					

Sumber : Data Olahan Penelitian 2020

$$\text{Persentase} = \frac{1227}{1500} \times 100\% = 81,8\%$$

Berdasarkan kesimpulan diatas dari ketiga indikator tersebut, total keseluruhan skor adalah 1227, dengan persentase 81,8%. Jadi, tanggapan pengunjung tentang Motivasi Fantasi memperoleh kategori Sangat Tinggi.

3. MOTIVASI SOSIAL

N O	Indikator	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		STS	TS	RR	S	SS	
1	Berkumpul Bersama Keluarga atau Teman	0 (0)	0 (0)	6 (18)	30 (120)	64 (320)	458
2	Keramahan Masyarakat	0 (0)	6 (12)	64 (192)	21 (84)	9 (45)	333
3	Menambah Teman	0 (0)	6 (12)	50 (150)	33 (132)	11 (55)	349
Total		0 (0)	12 (24)	120 (360)	83 (336)	84 (420)	1140
Total Skor		1140					
Persentase		76 %					
Kategori		Tinggi					

Sumber: Data Olahan Penelitian 2020

$$\text{Persentase} = \frac{1140}{1500} \times 100\% = 76\%$$

Berdasarkan kesimpulan diatas dari ketiga indikator tersebut, total keseluruhan skor adalah 1140, dengan persentase 76%. Jadi, tanggapan pengunjung tentang Motivasi Sosial memperoleh kategori Tinggi.

4. MOTIVASI BUDAYA

N O	Indikator	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		STS	TS	RR	S	SS	
1	Tradisi	0 (0)	13 (26)	28 (84)	33 (132)	26 (130)	372
2	Sejarah	0 (0)	9 (18)	22 (66)	42 (168)	27 (135)	375
Total		0 (0)	22 (44)	50 (150)	75 (300)	53 (265)	759
Total Skor		759					
Persentase		75,9%					
Kategori		Tinggi					

Sumber: Data Olahan Penelitian 2020

$$\text{Persentase} = \frac{759}{1000} \times 100\% = 75,9\%$$

Berdasarkan kesimpulan diatas dari kedua indikator tersebut, total keseluruhan skor adalah 759, dengan persentase 75,9%. Jadi, tanggapan pengunjung tentang Motivasi Budaya memperoleh kategori Tinggi.

Rekapitulasi Motivasi Kunjungan pada Objek Wisata Danau Meduyan Kabupaten Indragiri Hulu

Sub-Variabel	Skala Penilaian					Jumlah Skor	Kategori
	STS (1)	TS (2)	RR (3)	S (4)	SS (5)		
Motivasi Fisik	0	0	84	680	510	1274	Sangat Tinggi
Motivasi Fantasi	0	4	144	684	395	1227	Sangat Tinggi
Motivasi Sosial	0	24	360	336	420	1140	Tinggi
Motivasi Budaya	0	44	159	300	265	759	Tinggi
Jumlah Total Skor						4400	Sangat Tinggi

Sumber: Data Olahan Penelitian Lapangan, 2020

Berdasarkan Tabel IV.11 dapat diketahui dari rekapitulasi data terhadap Motivasi Kunjungan pada Objek Wisata Danau Meduyan terdiri dari 4 sub variable yaitu, motivasi fisik dengan jumlah (1274), motivasi fantasi dengan jumlah (1227), motivasi sosial dengan jumlah (1140) dan motivasi budaya dengan jumlah (759).

Setiap sub variable terdapat tiga, dan dua indikator pada perkategorian dan jumlah skor yang terdapat pada hasil data rekapitulasi, terlihat bahwa nilai total dari setiap sub variable Motivasi Kunjungan pada Objek Wisata Danau Meduyan berada pada kategori sangat tinggi. Keseluruhan skor Motivasi Kunjungan pada Objek Wisata Danau Meduyan dengan 2 sub variable berada pada kategori sangat baik dan 2 sub variable berada pada kategori Tinggi.

1. Motivasi Fisik

Pada motivasi fisik adalah sub variable yang memperoleh skor tertinggi dari sub variable yang lainnya yaitu mendapatkan total skor (1274) yang berada pada rentang nilai tinggi 1500-1200 dengan kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi fisik menjadi pertimbangan pengunjung untuk berkunjung ke Danau Meduyan, adapun indikator yang paling tinggi yaitu motivasi bersantai, Hal ini disebabkan karena objek wisata danau meduyan merupakan objek wisata yang alamnya masih hijau dan asri sehingga responden nyaman bersantai di danau meduyan, lalu skor tertinggi kedua adalah relaksasi yang dimana berwisata untuk memenangkan pikiran dari kegiatan yang menumpuk, duduk dibawah pohon sembari menikmati pemandangan alam serta sepoi-an angin dapat membuat pengunjung bersemangat kembali untuk memulai hari barunya dan berkegiatan dengan semangat. Selanjutnya skor tinggi yaitu kenyamanan, kenyamanan adalah salah satu faktor penting dalam berwisata, fasilitasnya bagus dan lengkap, berfoto, berpiknik maupun bersantai merasa aman untuk berwisata bersama teman maupun keluarga serta pasangannya.

2. Motivasi Fantasi

Pada motivasi Fantasi terdiri dari tiga (3) indikator yaitu Kepuasan psikologis, menghilangkan kejenuhan, melepaskan diri

dari rutinitas sehari-hari. Motivasi fantasi mendapatkan skor (1169) yang berada pada rentang nilai 1200-1500 dengan kategori sangat tinggi/sangat setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi fantasi menjadi pertimbangan pengunjung untuk berkunjung ke Danau Meduyan, adapun indikator yang paling tinggi yaitu Melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari mendapatkan nilai skor 423 dengan kategori sangat setuju/ sangat tinggi. Ini adalah hal yang wajar karena tujuan wisata untuk melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari. Dan dengan berwisata atau meluangkan waktu untuk berlibur dapat melepaskan hormon stress dan kejenuhan oleh kegiatan yang dilakukan seperti Bekerja dan Bersekolah maka dengan berwisata adalah waktu yang tepat untuk merefleksikan diri dan hal tersebut berkaitan oleh kepuasan psikologis (skor tinggi) serta menghilangkan kejenuhan (Skor tinggi). Berdasarkan hal tersebut kita melihat bahwa motivasi fantasi lebih menunjukkan kepada kepribadian orang-orang ketika mengunjungi suatu wisata, terlebih juga faktor umur juga mempengaruhi seseorang untuk berwisata.

3. Motivasi Sosial

Motivasi sosial terdiri dari tiga (3) indikator yaitu berkumpul bersama keluarga atau teman, keramahan masyarakat dan menambah teman. Mendapatkan skor (1140) yang berada pada rentang skor 1200-1500 dengan kategori tinggi atau setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi sosial menjadi pertimbangan pengunjung untuk berkunjung ke Danau Meduyan adapun indikator yang paling tinggi yaitu indikator berkumpul bersama keluarga atau teman, responden sangat menyetujui bahwa berkumpul bersama keluarga ataupun teman sangat mempengaruhi mereka untuk berwisata. Karena memanfaatkan waktu dan moment bersama keluarga ataupun teman sangat dibutuhkan untuk mempererat jalinan antar keluarga maupun bersama teman.

Menambah teman memperoleh skor 349 dimana responden setuju jika berwisata juga dapat menambah teman, tetapi sebagian responden rata-rata menjawab ragu-ragu, peneliti melihat jika pada jawaban responden tersebut tujuan responden mengunjungi wisata tidak akan terpintas untuk berkenalan sama orang-orang baru, dikarenakan masih malu-malu bahkan tidak berani untuk berkomunikasi secara langsung dan pengunjung lebih memilih untuk *quality time* bersama keluarga atau teman mereka masing-masing. Keramahan masyarakat memperoleh skor 333 dengan kategori rendah. Dimana nilai ragu-ragu mendapat nilai skor 192 dari sini peneliti melihat bahwa, responden kurang berbaur kepada masyarakat setempat, dikarenakan masyarakat setempat tidak selalu ada di objek wisata.

4. Motivasi Budaya

Motivasi Budaya, yang terdiri dari dua (2) indikator yaitu Tradisi dan Sejarah. Mendapatkan skor (759) yang berada pada rentang nilai tinggi 600-800 dengan kategori tinggi/ setuju. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi budaya menjadi pertimbangan pengunjung untuk berkunjung ke Danau Meduyan. Adapun indikator yang paling tinggi yaitu indikator sejarah dengan skor (375) dimana skor tersebut memperoleh nilai yang sangat Tinggi, Danau ini juga bersebrangan dengan kompleks makam raja-raja. Yang mana Makam Raja Indragiri Hulu dapat menarik pengunjung karena memiliki panjang makam kurang lebih 12 meter yang memiliki sejarah terdahulu yang menggambarkan bahwa kawasan tersebut dahulunya mempunyai cerita sejarah yang sangat kental dan dengan keberadaan makam tersebut maka dahulunya Kota Lama sangat kental dengan Kerajaan Melayu. Selanjutnya skor tertinggi kedua yaitu tradisi dengan skor (372) dengan kategori skor sangat tinggi, hal ini dimana terdapat tradisi event Pacu Jalur mini setiap tahunnya untuk

meramaikan guna memperkenalkan dan meningkatkan kunjungan pada Objek Wisata Danau Meduyan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis jabarkan mengenai Motivasi Kunjungan pada Objek Wisata Danau Meduyan Kabupaten Indragiri Hulu dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Setiap masing-masing individu mempunyai motivasi perjalanan yang berbeda dan tergantung pada keinginan wisata yang ingin dicapai. Jika suatu objek wisata dapat memenuhi kriteria yang diinginkan oleh pengunjung, maka objek wisata tersebut akan menjadi pilihan, berarti pengunjung mengharapkan suatu objek wisata yang mereka kunjungi dapat memenuhi keinginan mereka. Adapun yang menjadi motivasi wisatawan di Objek Wisata Danau Meduyan pada penelitian ini adalah motivasi fisik, fantasi, sosial dan budaya.
- b. Dapat dilihat bahwa motivasi yang paling dominan dan mendorong pengunjung untuk berkunjung ke Danau Meduyan adalah motivasi Fisik. Hal ini dapat dilihat dengan hasil penelitian bahwa motivasi yang paling kuat mendorong pengunjung untuk berkunjung ke Danau Meduyan adalah untuk mendapatkan relaksasi dari suasana stress yang tinggi, setelah itu mendapatkan kenyamanan dan bersantai sehingga mereka dapat menikmati suasana dan udara yang sehat dan nyaman di Danau Meduyan.

DAFTAR PUSTAKA

- A.J, Muljadi. (2009). *Kepariwisata Dalam Perjalanan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- A. Black, J. Champion (2009). *Metode dan Masalah Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar Azrul dan Prihantono Joedo. (1986). *Metodologi Penelitian*. Salemba 4. Jakarta.
- Bakaruddin. (2009), *Permasalahan dan Pengembangan Kepariwisata*. Padang: UNP Press.
- Cooper, Donald R., dan Pamela S. Schindler. (2006). *Metode Riset Bisnis*. Volume 2, Edisi 9. Penerbit PT Media Global Edukasi. Jakarta.
- Fahmi, Irham. (2016). *Perilaku Konsumen Teori dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- G. R, Soekadijo. (1997). *Anatomi Pariwisata (Memahami Pariwisata sebagai "Sistem Linkage")*. PT Gramedia Pustaka. Jakarta.
- Ghozali, Imam. (2012). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Yogyakarta: Universitas Diponegoro.
- Hasibuan, Malayu. (2005). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusmayadi. (2004). *Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisata*. PT Gramedia Pustaka. Jakarta.

- Pitana, I Gede & Putu, Gayatri. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Andi: Yogyakarta.
- Pendit, S Nyoman, (2006). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: Pradaya Paramita.
- Soekadijo. (1997). *Anatomi Pariwisata*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Bisnis*. Cetakan Ketiga. Bandung. Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, (2015.) *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Edisibke 21. Bandung. Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2002). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit Alfabeta
- Supranto, Johannes. (2006). *Pengukuran Tingkat Kepuasan Pelanggan Untuk Meningkatkan Pangsa Pasar*. Rineka Cipta. Jakarta
- Sunarya, Bambang. (2013). *Kebijakan Pengembangan Destinasi Pariwisata*. Yogyakarta: Gava Media
- Suwantoro, Gamal. (1997). *Dasar-Dasar Pariwisata*. Yogyakarta: Andi
- Umar, Husein. (1999). *Metodologi Penelitian Aplikasi Dalam Pemasaran*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka.
- Wardiyanta. (2006). *Metode Penelitian Pariwisata*. Yogyakarta: Andi
- Yoeti, Oka A. (1996). *Pemasaran Pariwisata*. Bandung. Angkasa