

MOTIVASI KUNJUNGAN WISATAWAN KE OBJEK WISATA KELUARGA ANDALUS KABUPATEN KAMPAR PROVINSI RIAU

Oleh : Dea Marlita

Pembimbing : Andri Sulistyani

deamarlita@gmail.com , andri.sulistyani@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Ilmu Administrasi – Program Studi Usaha Perjalanan Wisata Fakultas Ilmu
Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Riau

ABSTRACT

Motivation is an important factor for prospective tourists in making decisions about tourist destinations to be visited. This research was conducted in order to determine the motivation of tourist visits to the Keluarga Andalus tourism object in Kampar Regency, Riau Province. In this study, researchers used mixed methods. Researchers collected data by means of questionnaires, interviews, observations, documentation and literature studies. The technique for determining the sample uses the Slovin formula with a measurement scale, namely the Likert scale. The samples in this study were 100 samples who were tourists from the Keluarga Andalus tourist attraction. The results of this study resulted in physical motivation getting a score of 1,925, cultural motivation getting a score of 1,058, interpersonal motivation 1.157, status and prestige motivation getting a score of 1,832. Thus, the motivation for tourist visits to Keluarga Andalus Tourism Objects in Kampar Regency, Riau Province, visits on the basis of having physical motivation, which tourists can carry out various physical activities at Keluarga Andalus attractions. This requires the manager of the Keluarga Andalus attraction to further improve the attractions that can be done by tourists at the Andalus Family attraction, so that tourists who have visited the Keluarga Andalus attraction want to make a return visit.

Keywords: Motivation, tourists, tourist motivation, Keluarga Andalus tourism

LATAR BELAKANG

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menjanjikan dan memberi peluang yang besar bagi pembangunan nasional. Pembangunan nasional yang dimaksud adalah meningkatkan pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan, dan sumber daya, memajukan kebudayaan, mengangkat citra bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa dan mempererat persahabatan antar bangsa. Hal ini sesuai dengan tujuan Undang-Undang Tahun 2009 No. 10 Pasal 4 tentang kepariwisataan.

Sejarah mencatat bahwa manusia selalu ingin berpergian karena adanya rasa ingin tahu yang sudah menjadi dasar manusia sehingga menyebabkan manusia ingin menjelajahi lingkungan baru dan mencari pengalaman baru. Rasa ingin tahu tersebut merupakan salah satu penyebab dasar mengapa orang ingin bepergian. Sehingga banyak alasan mengapa orang melakukan perjalanan wisata. Wisatawan yang berkunjung ke suatu daerah biasanya benar-benar menghabiskan waktunya untuk bersantai, menyegarkan pikiran dan benar-benar ingin melepaskan diri dari rutinitas kehidupan sehari-hari.

Kabupaten Kampar memiliki objek wisata yang beranekaragam yang bisa menarik wisatawan untuk mengunjungi objek-objek tersebut. Salah satunya objek yang banyak dikunjungi

wisatawan adalah wisata keluarga. Berikut daftar objek wisata keluarga yang ada di Kabupaten Kampar:

Tabel 1.1
Objek Wisata Keluarga di
Kabupaten Kampar

No	Nama Obyek Wisata	Lokasi
1.	Wisata Keluarga Andalus	Kuok
2.	Taman Rekreasi Stanum	Bangkinang Kota
3.	Agro Wisata Nadin	Tambang
4.	Ekowisata Go Green	Tambang
5.	Kebun Binatang Kasang Kulim	Siak Hulu
6.	Water Park Bombara	Siak Hulu

Sumber: "Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab.Kampar Tahun 2021"

Dari tabel diatas tujuan objek wisata keluarga yang ada di Kabupaten Kampar salah satunya wisata Keluarga Andalus yang terletak di Desa Silam, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Wisata Kelurga Andalus ini dibuka pada tanggal 16 Desember 2017 dan diresmikan secara sah pada awal tahun 2018. Nama Andalus diambil dari kata Andalusia, yaitu dari salah satu kota yang ada di Spanyol. Andalusia merupakan sejarah perkembangan islam di Spanyol. Karena Wisata Andalusia sedikit sulit dalam pengucapannya, maka pemilik dari Wisata Andalus mempersingkat penyebutannya menjadi Andalus, yang dimana pada awalnya Andalus memiliki tag line "wisata berkuda" dirubah menjadi Andalus "Wisata Keluarga".

Wisata Keluarga Andalus ini terletak di daerah yang strategis yang tidak jauh dari Kota Bangkinang dan Pekanbaru.

Adapun yang menjadi alasan pengunjung untuk datang ke objek wisata Keluarga Andalus ini adalah atraksi yang dikelola oleh pihak objek wisata Keluarga Andalus diantaranya, berkuda, memanah, berenang, ATV / Motocross, bersampan & sepeda air, memancing, mini zoo dan spot foto underwater, flaying fox.

Karena adanya atraksi yang dikelola dengan baik tersebut sangat mempengaruhi jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Keluarga Andalus. Beberapa wisatawan yang berkunjung memberikan ulasan atau penilaian digoogle tentang motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar Provinsi Riau. Adapun ulasan tersebut sebagai berikut:



Gambar 1.1 Ulasan Pengunjung digoogle

Berdasarkan gambar 1.1 yang berisi ulasan pengunjung di google maka dapat diketahui bahwa mayoritas wisatawan memberikan penilaian baik pada objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata Keluarga Andalus ini dan menuangkannya dalam bentuk tulisan dan mengangkat judul **“Motivasi Kunjungan Wisatawan ke Objek Wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar Provinsi Riau”**.

RUMUSAN MASALAH

Dari latar belakang di atas dapat diketahui rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Bagaimana motivasi wisatawan pada objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar Provinsi Riau?
2. Apa saja motivasi yang paling dominan yang menjadi motivasi wisatawan pada objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar, Provinsi Riau?

BATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan dibahas, yaitu tentang motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

TUJUAN PENELITIAN

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar Provinsi Riau.
2. Untuk mengetahui motivasi yang paling dominan yang menjadi motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

MANFAAT PENELITIAN

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mencapai manfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dapat menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang faktor pendorong dan penarik wisatawan untuk mengunjungi objek wisata

khususnya di objek wisata Keluarga Andalus.

2. Bagi akademisi, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lebih lanjut guna menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana cara meningkatkan motivasi wisatawan untuk mengunjungi objek wisata khususnya di objek wisata Keluarga Andalus.
3. Bagi peneliti berikutnya, dapat dijadikan sebagai bahan informasi untuk topik yang sama pada masa yang akan datang.
4. Bagi Objek wisata, dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan ke objek wisata khususnya di objek wisata Keluarga Andalus.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Motivasi

Motivasi adalah kecenderungan yang timbul pada diri seseorang secara sadar maupun tidak sadar melakukan tindakan dengan tujuan tertentu atau usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau kelompok orang tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki. Sedangkan motivasi wisata adalah faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan perjalanan wisata ke daerah tujuan wisata (Poerwadarminto, 2006).

Motivasi adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut bertindak melakukan sesuatu tanpa disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar dia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu

sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu (Sudirman, 2001). Lebih lanjut Uno (2013) mendefinisikan motivasi sebagai suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu yang lebih baik dari keadaan sebelumnya.

2. Wisatawan

Menurut Richardson (2004) Wisatawan merupakan seseorang atau perilaku yang berkaitan dengan seseorang yang melakukan kunjungan keluar dari kediamannya untuk waktu selama kurang lebih satu malam, untuk mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dalam interaksi dengan keunikan di tempat yang mereka kunjungi. Sedangkan Menurut Soekadijo dalam Suryadana dan Octavia (2015) wisatawan yaitu melakukan perjalanan tanpa bermukim di tempat yang dikunjunginya alias tinggal untuk sementara waktu.

Tujuan wisatawan melakukan aktivitas pariwisata ini adalah untuk memperoleh kesenangan hidup dengan cara menikmati atau mengerjakan sesuatu yang ada di tempat yang dikunjunginya yang membuatnya senang tanpa memikirkan imbalan atau bersifat sukarela. Untuk kepentingan tersebut, wisatawan meninggalkan tempat tinggalnya menuju tempat lain dalam waktu sementara (Wardiayanto, 2011).

3. Motivasi Wisatawan

Motivasi merupakan faktor penting bagi wisatawan di dalam mengambil keputusan mengenai daerah tujuan wisata yang akan dikunjungi. Wisatawan akan mempersepsi daerah tujuan wisata yang memungkinkan, di mana

persepsi ini dihasilkan oleh preferensi individual, pengalaman sebelumnya dan informasi yang didapatkannya.

Gary dalam Zhang (2006) mengemukakan bahwa ada dua keinginan dalam melakukan perjalanan motivasi wisatawan yaitu, keinginan untuk mengetahui daerah lain, mengunjungi bangunan-bangunan bersejarah dan keinginan mendapat sinar matahari perjalanan ini tergantung karena bagaimana tempat itu yakni tempat yang menyenangkan, menonjolkan kegiatan-kegiatan tertentu seperti olahraga.

McIntosh dan Goeldner (1995) dalam I Made Sendra, dkk (2019), membagi motivasi menjadi 4 (empat) kelompok besar yaitu:

1. Motivasi Fisik (*Physical Motivation*) adalah motivasi yang berkaitan dengan penyegaran tubuh dan pikiran, tujuan kesehatan, olahraga dan kesenangan. Disini aktivitas yang dilakukan lebih mengarah pada aktivitas yang mengurangi tekanan yang dihadapi sehari-hari.
2. Motivasi Budaya (*Cultural Motivation*) yaitu motivasi yang diidentifikasi oleh keinginan untuk melihat dan tahu lebih banyak tentang budaya lain, untuk mencari tahu tentang penduduk asli suatu negara, gaya hidup mereka, musik, seni, cerita rakyat, tari, dll. Keinginan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi, dan kesenian daerah lain.
3. Motivasi Interpersonal (*Interpersonal Motivation*) adalah motivasi keinginan

seseorang melakukan perjalanan untuk bertemu orang baru, mengunjungi teman atau kerabat, dan mencari pengalaman baru dan berbeda. Keinginan untuk relax dari rutinitas mencari suasana baru atau mengunjungi beberapa kerabat.

4. Motivasi Status dan prestise (*Status and Prestise Motivation*) adalah motivasi yang bertujuan menunjukkan siapa dirinya dihadapan orang lain, motivasi ini adalah suatu *show* dimana seseorang bermaksud memperlihatkan siapa dirinya kedudukannya, status dalam masyarakat tertentu demi suatu prestise pribadinya. Jadi sifat perjalanan ini sangat emosional dan ada kalanya dihubungkan dengan perjalanan bisnis, dinas, pendidikan, menghadiri konferensi dan seminar, dan menyalurkan hobi.

4. Objek Wisata

Objek wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Menurut Ridwan (2012), objek wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan.

Wardiyanta (2006) memberikan penjelasan tentang yang dimaksud dengan objek wisata adalah sesuatu yang menjadi pusat daya tarik wisatawan dan dapat memberikan kepuasan pada wisatawan. Hal yang dimaksud berupa:

1. Berasal dari alam, misalnya pantai, pemandangan alam, pegunungan, hutan, dan lain-lain.
2. Merupakan hasil budaya, misalnya museum, candi, dan galeri.
3. Merupakan kegiatan masyarakat keseharian, misalnya tarian, karnaval, dan lain-lain.

Adapun di dalam buku Pariwisata Dalam Tata Ruang Wilayah (dalam Warpani,2007), dijelaskan bahwa daya tarik wisata yang dimiliki suatu destinasi pariwisata atau daerah tujuan wisata (DTW), yakni sesuatu yang dapat dilihat, misalnya pemandangan alam, peninggalan purbakala, pertunjukan; atau sesuatu yang dapat dilakukan, misalnya rekreasi, olahraga, meneliti, atau sesuatu yang dapat dibeli, yakni barang-barang unik atau cenderamata. Selain itu dapat pula sesuatu yang dinikmati, misalnya udara sejuk bebas pencemaran, pelayanan istimewa; atau sesuatu yang dapat dimakan, misalnya makanan atau minuman khas daerah/negara. Artinya, daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memicu seseorang atau sekelompok orang mengunjungi suatu tempat karena sesuatu itu memiliki makna tertentu

5. Wisata Keluarga

Menurut Spilliane (1994), ada beberapa jenis pariwisata yang dibedakan dari motif tujuan pariwisata, salah satunya adalah wisata untuk rekreasi wisata yang dilakukan oleh orang-orang yang menghendaki pemanfaatan hari-hari liburnya untuk beristirahat untuk memulihkan kembali kesegaran jasmani dan rohaninya,

dalam hal ini rekreasi bisa bersama keluarga.

Rekreasi keluarga dipandang memiliki banyak manfaat, bagi pribadi maupun bagi keluarga. Bagi pribadi, rekreasi berguna untuk menghabiskan waktu dari tuntutan pekerjaan, sedangkan bagi keluarga, rekreasi keluarga menjadi salah satu sarana yang digunakan untuk memperkuat ikatan keluarga dan sebagai sarana pendidikan anak (Schanzel et al., 2012).

Jadi, wisata keluarga merupakan sebuah perjalanan wisata yang dilakukan oleh rombongan keluarga yang terdiri dari ayah, ibu, anak dan lainlain yang masih memiliki hubungan kekerabatan satu sama lain.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Menurut Sumarni dan Wahyuni (2006) desain penelitian merupakan perencanaan, struktur, dan strategi penelitian dalam rangka menjawab pertanyaan dan mengendalikan penyimpangan yang mungkin terjadi.

Adapun metode yang penulis gunakan dalam penelitian adalah metode campuran (*mixed method*). Dimana pendekatan kuantitatif menjadi data pembuka dan berfungsi untuk menopang/menguatkan data dan informasi yang diperoleh dengan pendekatan kualitatif (Brannen, 2005).

Dengan ini penulis melakukan penelitian *mixed method* supaya kombinasi antara pendekatan kuantitatif dengan kuantitatif akan menghasilkan pemahaman yang lebih baik terhadap masalah penelitian jika dibandingkan menggunakan salah satu metode saja. Harapannya

adalah mengurangi masalah penelitian secara lebih komprehensif, sehingga dapat mengasilkkan berbagai formula solusi dalam mengatasi masalah tersebut.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di objek wisata Keluarga Andalus bertempat di Jalan Pulau Gadang Baru, Desa Silam, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau. Dan penulis akan melakukan penelitian ini di mulai dari bulan Januari hingga bulan April tahun 2021.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Menurut Sugiyono (2012:90) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini populasi yang dimaksudkan adalah wisatawan yang sudah pernah berkunjung dan yang sedang berkunjung di objek wisata Keluarga Andalus tersebut serta pengelola objek wisata Keluarga Andalus.

Adapun populasi pada penelitian ini yaitu jumlah seluruh wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Keluarga Andalus pada tahun 2020.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi tersebut. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena

keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang di ambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang di ambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili). Maka dari itu peneliti menentukan jumlah sampel yang akan di teliti melalui perhitungan menggunakan rumus Slovin (Sugiyono, 2016):

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

keterangan :

n = Ukuran sampel
N = Ukuran populasi
E =Persen

kelonggaran ketidaktelitian, misalnya 10% atau 0,1

Sampel dalam penelitian ini adalah 100 orang wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Keluarga Andalus yang diambil secara acak berdasarkan perhitungan rumus Sloven di atas.

4. Jenis dan Sumber Data

a. Data Primer

Data primer menurut Kuncoro (2009) ialah data yang di dapat di kumpulkan dari sumber – sumber asli untuk tujuan tertentu. Menurut Sanusi, (2012) data primer ialah data yang pertama kali dicatat dan di kumpulkan oleh peneliti. Jadi dapat kita simpulkan dari pendapat para ahli diatas bahwa data primer ialah data yang pertama kali dicatat dan diperoleh langsung dari sumbernya aslinya dengan tujuan tertentu.

b. Data Sekunder

Data sekunder ialah data pendukung yang di peroleh dari sumber lain yang atau lewat perantara lain yang berkaitan dengan penelitian Sugiyono, (2014) dan Kuncoro, (2009) menyatakan bahwa data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain, peneliti dapat mencari sumber data ini melalui sumber data lain yang berkaitan dengan data yang ingin dicari. Jadi data sekunder ialah data pendukung yang di peroleh bukan dari sumber aslinya yang telah tersedia dan di kumpulkan oleh pihak lain di luar instansi tersebut.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Pengertian Observasi menurut Supriyati (2011) adalah suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian dengan mempunyai sifat dasar naturalistik yang berlangsung dalam konteks natural, pelakunya berpartisipasi secara wajar dalam interaksi. Sedangkan menurut Widoyoko (2014) observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian.

Observasi dalam penelitian ini dimaksudkan agar mendapat informasi mengenai motivasi wisatawan dalam mengunjungi objek wisata Keluarga Andalus.

b. Kuisisioner

Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan kepada responden dengan

harapan memberikan respon atas daftar pertanyaan tersebut (Juliansyah Noor, 2012). Peneliti menyampaikan angket tersebut kepada responden dan disioleh respondennya. Dalam penelitian ini peneliti menyebarkan kuisisioner dengan menyebarkan langsung kepada para wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Keluarga Andalus dan juga penyebaran kuesioner dengan metode online menggunakan google form. Yang mana dalam penyebaran kuesioner dengan metode online tersebut tertulis keterangan bahwa yang dapat mengisi kuisisioner adalah oarng yang pernah berkunjung ke objek wisata Keluarga Andalus. Penyebaran kuisisioner dengan metode online ini disebarkan oleh peneliti melalui berbagai media sosial yaitu Facebook dan juga grup Whatsapp.

c. Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) wawancara adalah pertemuan yang dilakukan oleh dua orang untuk bertukar informasi mupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Adapun teknik ini dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada beberapa wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Keluarga Andalus. Dengan menanyakan beberapa pertanyaan yang telah disiapkan. Lalu jawaban dari pengunjung ditulis kedalam hasil penelitian.

d. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2015) dokumentasi merupakan catatan peristiwa pada waktu yang lalu, dan dapat berbentuk tulisan, gambar, maupun karya – karya monumental dari seseorang. Dalam hal ini teknik yang dilakukan dengan mengambil gambar sebagai dokumentasi penelitian.

e. Studi Literatur

Menurut Abrimanto (2017) studi literatur dilakukan dengan mempelajari dan mengkaji buku-buku, majalah, surat kabar dan bacaan lainnya untuk mendapatkan data atau informasi teoritis yang ada hubungannya dengan masalah yang dibahas. Studi literatur sangat penting untuk dilakukan dalam penelitian guna memperoleh dan menggali informasi sebanyak-banyaknya suatu teori yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan, agar selanjutnya dapat dibandingkan oleh peneliti antara teori yang ditemukan dalam kepustakaan dengan hal yang terjadi sebenarnya dilapangan.

6. Teknik Analisa Data

Adapun teknik analisa data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2012) pengertian dari metode penelitian adalah sebagai berikut: “Metode penelitian bisa berarti sebagai cara ilmiah dalam mendapat data yang valid dengan tujuan bisa ditemui, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami,

memecahkan dan mengantisipasi masalah”. Perhitungan dilakukan dengan deskriptif kuantitatif ialah yang berfungsi untuk mendeskripsikan ataupun memberikan suatu gambaran terhadap suatu obyek dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

7. Operasional Variabel

Tabel 3.1
Operasional Variabel

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Alat/Ukur
Motivasi Kunjungan Wisatawan	Motivasi fisik	<ol style="list-style-type: none"> Menyegarkan kembali tubuh dan pikiran Menjaga kesehatan Olahraga bersama keluarga Mendapat kesenangan diri Keinginan untuk rileks dari rutinitas keseharian 	Kuisisioner Observasi Wawancara Dokumentasi
	Motivasi Budaya	<ol style="list-style-type: none"> Mengenal kegiatan berkuda Mengenal kegiatan memanah Mengenal kegiatan berenang 	
	Motivasi Interpersonal	<ol style="list-style-type: none"> Bertemu orang baru Mempererat hubungan dengan teman/kerabat Mencari pengalaman baru dan berbeda 	
	Motivasi Status dan Prestise	<ol style="list-style-type: none"> Menyalurkan hobi Mengikuti tren berwisata baru Mendapatkan pengetahuan kegiatan wisata baru Mempelajari keahlian baru Meningkatkan kepuasan telah menjalankan tren wisata 	

Sumber : Olahan Data Penulis 2021

8. Teknik Pengukuran Data

Menurut Sugiyono (2011) analisis deskriptif merupakan analisis yang mengemukakan tentang data diri responden, yang diperoleh dari jawaban responden melalui kuesioner. Lalu, data yang diperoleh dari jawaban responden tersebut dihitung persentasinya.

Analisis deskriptif adalah analisis yang didasarkan pada data yang diperoleh dari para responden dan dinyatakan dalam bentuk tabulasi data dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi. Dalam penelitian ini analisis berdasarkan uraian hasil jawaban dari kuesioner yang telah disebarkan baik secara langsung maupun disebarkan melalui google form.

Dalam kuisisioner ini menggunakan skala likert sebagai pengukuran variabelnya. Dengan skala likert, maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variable. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang bisa berupa pertanyaan ataupun pernyataan (Sugiyono, 2012). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka bisa diberi skor dari skala likert, yaitu:

Tabel 3.2
Skor Skala Likert

Skor	Jawaban
1	Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber: Sugiyono (2012:133)

Pengukuran indikator variabel dari kualitas pelayanan di objek wisata Keluarga Andalus yakni sebagai berikut: sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang

setuju, dan tidak setuju. Adapun indikator-indikator dari motivasi kunjungan wisatawan ke objek wisata Keluarga Andalus terdiri dari berikut:

1. Motivasi Fisik dengan 5 indikator
2. Motivasi Budaya dengan 3 indikator
3. Motivasi Interpersonal dengan 3 indikator
4. Motivasi Status dan Prestise dengan 5 indikator

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

GAMBARAN UMUM

1. Sejarah Objek Wisata

Keluarga Andalus

Objek Wisata Keluarga Andalus merupakan sebuah objek wisata milik pribadi atau perorangan seluas 3 hektar yang beralokasi di Desa Silam, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar. Nama Andalus ini diambil dari kata Andalusia, yaitu nama dari salah satu kota ternama yang ada di Spanyol.

Objek wisata ini pada awalnya bukanlah kawasan objek wisata, melainkan usaha perkebunan kelapa sawit dan juga perkebunan karet milik bapak Erisman, S.pd. Usaha perkebunan ini sudah ada sejak tahun 2000. Dengan luas lahan lebih kurang 25 hektar, pemanfaatan lahan ini dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin sehingga mendapatkan penghasilan yang diinginkan.

Pada tanggal 16 Desember 2017, objek wisata Keluarga

Andalus dibuka dan diresmikan secara sah pada awal tahun 2018 menjadi salah satu objek wisata yang ada di Kabupaten Kampar. Pada awalnya objek wisata Keluarga Andalus ini merupakan wisata sunnah, yang mana memiliki konsep wisata olahraga yang disunnahkan rasul oleh agama islam yaitu berkuda, memanah dan berenang. Namun seiring berjalannya waktu objek wisata ini memadukan konsep antara olahraga yang disunnahkan dengan konsep wisata kekinian yang dapat dilakukan di objek wisata Keluarga Andalus tersebut seperti berfoto, ATV, memancing, bersampan dan sebagainya.

2. Lokasi dan Akses Objek

Wisata Keluarga Andalus

Objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar beroperasi setiap hari dari pukul 09.00-17.30 WIB. Objek wisata Keluarga Andalus ini berlokasi di Jalan Pulau Gadang Baru, Desa Silam, Kecamatan Kuok, Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

Untuk menuju objek wisata Keluarga Andalus dapat diakses melalui jalur darat dari kota Pekanbaru ibukota Provinsi Riau yang berjarak sekitar 80 km dapat ditempuh dalam kurun waktu sekitar 2 jam perjalanan. Dari Bangkinang Kota ibukota Kabupaten Kampar berjarak 30 km yang dapat ditempuh dalam kurun waktu sekitar 40 menit perjalanan darat. Dari Simpang Rantau Berangin yang berada di jalan lintas Riau-Sumatera Barat dapat ditempuh dengan jarak sekitar 7,5 km dan dari Simpang silam dapat ditempuh dengan jarak sekitar 1,5 km perjalanan darat.

3. Atraksi Wisata di Objek Wisata Keluarga Andalas

Objek wisata Keluarga Andalas merupakan salah satu objek wisata tujuan bagi wisatawan yang ingin merasakan berwisata bersama keluarga. Objek wisata Keluarga Andalas memiliki berbagai macam atraksi atau wahana wisata yang dapat dinikmati oleh wisatawan dari berbagai usia. Adapun atraksi wisata yang tersedia di objek Wisata Keluarga Andalas sebagai berikut :

- Berkuda
- Memanah
- Berenang
- Memancing
- Bersampan
- Sepeda Air
- ATV
- Mini Moto Cross
- Falying Fox
- Taman Hewan (Mini Zoo)
- Spot Foto Underwater

REKAPITULASI HASIL

Sesuai dengan hasil masing-masing indikator maka untuk lebih jelasnya dibuatkan rekapitulasi sebagai berikut:

Table 4.22
Rekapitulasi Hasil

Sub-Variabel	Indikator	Skor	Kategori
<i>Motivasi Fisik</i>	Menyegarkan kembali tubuh dan pikiran	395	Setuju 1699 - 2099
	Menjaga kesehatan	352	
	Olahraga bersama keluarga	362	
	Mendapatkan kesenangan diri	403	
	Keinginan untuk rileks dari rutinitas keseharian	413	
	Total Skor	1.925	
<i>Motivasi Budaya</i>	Mengenal kegiatan berkuda	349	Setuju 1019– 1259
	Mengenal kegiatan memanah	351	
	Mengenal kegiatan berenang	358	
	Total Skor	1.058	
<i>Motivasi Interpersonal</i>	Bertemu orang baru	360	Setuju 1019 – 1259
	Mempererat hubungan dengan teman/ kerabat	405	
	Mencari pengalaman baru dan berbeda	392	
	Total Skor	1.157	
<i>Motivasi Status dan Prestise</i>	Menyalurkan hobi	373	Setuju 1699 – 2099
	Mengikuti tren berwisata baru	363	
	Mendapatkan pengetahuan kegiatan wisata baru	371	
	Meningkatkan kepuasan telah menjalankan tren wisata	365	
	Mempelajari keahlian baru	360	
	Total Skor	1.832	
Total Rekapitulasi keseluruhan Sub-variabel		5.972	Setuju 5439 – 6719

Sumber: Olahan Data Tahun 2021

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di Objek Wisata Keluarga Andalas tentang motivasi kunjungan wisatawan ke Objek Wisata Keluarga Andalas Kabupaten Kampar Provinsi Riau, maka dapat

diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa setiap masing-masing individu mempunyai motivasi perjalanan yang berbeda tergantung pada keinginan wisata yang ingin dicapai dan setiap destinasi memiliki ketertarikan sendiri bagi pengunjung. Jika suatu objek wisata dapat memenuhi kriteria yang diinginkan oleh pengunjung, maka objek wisata tersebut akan menjadi pilihan, berarti pengunjung mengharapkan bahwa objek wisata yang mereka kunjungi dapat memenuhi keinginannya. Adapun yang menjadi motivasi pada penelitian ini adalah motivasi fisik, motivasi budaya, motivasi interpersonal dan motivasi sosial dan prestise. Tersedianya tempat dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan maka tempat tersebut akan menjadi motivasi bagi wisatawan untuk dikunjungi.
2. Motivasi yang paling dominan diantara keempat motivasi di atas adalah motivasi fisik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis dapat memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada pengelola objek wisata Keluarga Andalus untuk dapat mengetahui tentang motivasi kunjungan pengunjung ke objek wisata Keluarga Andalus. Hal ini sangat penting untuk diketahui oleh

pengelola objek wisata Keluarga Andalus itu sendiri. Karena dengan mengetahui motif-motif kunjungan, maka sebagai pengelola untuk dapat lebih mempersiapkan diri dan dapat memberikan pelayanan yang terbaik sesuai dengan harapan pengunjung. Jika pengunjung merasa harapan yang ingin dicapai dan merasa puas, maka besar kemungkinan pengunjung tersebut untuk datang kembali ke objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar.

2. Diharapkan pengelola objek wisata Keluarga Andalus selalu memperhatikan atraksi objek wisata tersebut, yang mana atraksi tersebut harus terus dikembangkan agar wisatawan yang ingin berkunjung selalu mendapat motivasi yang kuat untuk mengunjungi objek wisata Keluarga Andalus Kabupaten Kampar.

Daftar Pustaka

- A.Hari Karyono. 1997. *Kepariwisataaan*. Jakarta: Grasindo.
- A.J., Muljadi, 2012, *Kepariwisataaan dan Perjalanan*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- A.M. Sardiman. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta:Rajawali Pers.
- A.M., Sardiman. 2008.*Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.Raja GrafindoPersada: Jakarta.
- Abdurrahmat,Fathoni. 2006. *Metodologi Penelitian & Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Anwar Sanusi. 2012. *Metode Penelitian Bisnis*. Jakarta: PT. Salemba Empat.
- Brannen, Julia. (2005). *Memadu Metode Penelitian: Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah IAIN Antasari Samarinda & Pustaka Pelajar.
- Damanik, Janianton dan Weber, Helmut. (2006). *Perencanaan Ekowisata Dari Teori ke Aplikasi*.Yogyakarta:PUSPAR UGM dan Andi.
- Elliot, J. (2010). *Linking Family Leisure and Family Function: A Literature Review*. US: University of Wisconsin-Stout.
- Gunn, Clare A. (1994). *Tourism Planning: Basic, Concepts and Cases*. Taylor&Francis:Washington Dc.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno dan Masri Kudrat Umar.2010. *Mengelola Keserdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M. Iqbal, *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2002.
- Hasibuan, Malayu S.P, 2013. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi, PT.Bumi Aksara Jakarta.
- <https://disparbud.kamparkab.go.id/>
<https://kamparkab.bps.go.id/>
- Husein, Umar (2007). *Riset Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Kuncoro, Mudrajad. 2009. *Metode Riset untuk Bisnis dan Ekonomi*. Edisi 3. Penerbit Erlangga.
- Margono, 2004, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta :Rineka Cipta.
- Marpaung, Happy (2002). *Pengetahuan Kepariwisataaan*. Bandung: Alfabeta.
- Mill Robert Christie and Morrison. 1985. *TheTourism System*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pendit, Nyoman S. 2006. *Ilmu Pariwisata*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Pitana, I Gede. 2009. *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Pitana, I. Gede dan Gayatri, Putu G. (2005).*Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: Andi.
- Poerwadarminta.(2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.Jakarta : Balai Pustaka.