

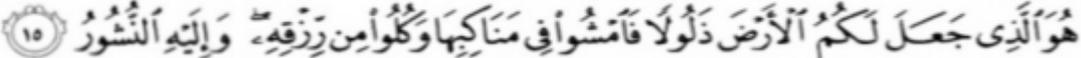
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan Pemerintah Daerah (Undang-Undang RI No.10 Tahun 2009). Pengertian pariwisata menurut (Kodhyat, 1983 dalam Janianton Damanik, 2013), pariwisata yaitu perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Untuk mencapai keserasian dan kebahagiaan tersebut manusia melakukan perjalanan dan mencari suasana serta pengalaman yang baru, sehingga dapat melepas penat saat dituntut untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

Melakukan kegiatan wisata atau bisa dikatakan melakukan perjalanan ke tempat lain untuk memperoleh pengalaman baru tercantum dalam Al-Qur'an Surat Al-Mulk Ayat 15. Manusia dianjurkan untuk melakukan perjalanan ke penjuru wilayah untuk memperoleh rizki dari Allah, maka Allah akan mempermudah perjalanan tersebut. Berikut bunyi Surat Al-Mulk Ayat 15:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِن رِّزْقِهِ ۗ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ ﴿١٥﴾

Artinya:

"Dialah yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah

sebahagian dari rezki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan."

(Q.S. Al-Mulk: 15)

Salah satu pilihan wisatawan untuk berwisata yaitu terletak pada kawasan perkotaan. Pariwisata kota (*Urban Tourism*) merupakan produk wisata yang dalamnya terdapat atraksi, amenities dan kemudahan aksesibilitas yang dapat menarik pengunjung baik dari dalam negeri maupun mancanegara, termasuk wisatawan dan para pelaku bisnis dan konferensi (Yesser Priono, 2012).

Banyak kota-kota yang mengunggulkan pariwisata perkotaan sebagai daya tarik wisata, salah satunya adalah Kota Semarang. Pada tahun 2005 telah dibuka Taman Rekreasi Wonderia di Kota Semarang, yang diresmikan pada 9 Agustus 2007 oleh mantan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono. Taman rekreasi yang didirikan oleh PT. Semarang Arsana Rekreasi Trusta ini menjadi tujuan utama baik warga dari Kota Semarang maupun sekitarnya untuk berlibur bersama keluarga. Ada 15 wahana permainan yang ditawarkan di Taman Rekreasi Wonderia. Lahan yang digunakan Wonderia seluas 3 hektar dan lokasinya strategis berada di jantung kota, tepatnya di Jalan Sriwijaya No. 29 Semarang.

Taman rekreasi yang sempat menjadi kebanggaan Kota Semarang, sekarang ini terlihat sepi pengunjung. Hal tersebut terjadi setelah terjadinya kecelakaan jatuhnya wahana permainan yang menelan korban sebanyak 16 orang pada 15 November 2007. Pengunjung meragukan kualitas dan jaminan keamanan yang diberikan oleh pengelola, sehingga enggan untuk berwisata kembali. *Sumber: detiknews.com, November 2007*

Taman Rekreasi Wonderia sempat ditutup pada bulan November 2007 kemudian di buka kembali pada April 2008

setelah mengantongi sertifikat kelayakan dari Fakultas Teknik Universitas Diponegoro Semarang. Untuk menarik kembali minat pengunjung, pengelola objek wisata menawarkan tiket gratis selama dua hari setelah dibukanya kembali taman rekreasi ini, tetapi wisatawan tetap tidak tertarik. *Sumber: KOMPAS.com, April 2008*

Berdasarkan data Kota Semarang Dalam Angka, menjelaskan bahwa pada setiap tahunnya jumlah pengunjung Taman Rekreasi Wonderia mengalami penurunan. Pada tahun 2005 jumlah wisatawan mencapai 594.108 orang pengunjung. Mengalami penurunan jumlah pengunjung yang signifikan pada tahun 2008, sehingga pada tahun 2008 jumlah pengunjung hanya sebesar 270.460 orang pengunjung. Pada tahun-tahun berikutnya jumlah pengunjung Taman Rekreasi Wonderia terus mengalami penurunan, sehingga pada tahun 2016 wisatawan yang berkunjung hanya sebesar 101.322 orang pengunjung.

Berdasarkan uraian tersebut, Taman Rekreasi Wonderia yang pernah menjadi pariwisata unggulan Kota Semarang telah mengalami kemunduran yang signifikan dalam eksistensinya, hal ini ditandai dengan berkurangnya minat masyarakat untuk berwisata karena berbagai alasan. Oleh karena itu perlu dilakukan penyusunan penelitian tentang "Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia."

1.2 Alasan Pemilihan Judul

Wonderia merupakan taman rekreasi keluarga yang sempat dijuluki "Dufannya Kota Semarang" karena hampir mirip dengan Dufan, Ancol, Jakarta. Kemiripan tersebut ditandai dengan banyaknya jenis wahana permainan dan atraksi wisata yang ditawarkan. Lokasi wonderia cukup luas yaitu 3 hektar dan mampu menampung banyak

pengunjung, sehingga pada awal Pada awal dibukanya Taman Rekreasi Wonderia mulai dari tahun 2005-2007 jumlah pengunjung sangat besar dan terus meningkat. Akan tetapi pada tahun 2008 Taman Rekreasi Wonderia justru mengalami penurunan jumlah pengunjung yang signifikan hingga tahun 2016. Salah satu penyebab kemerosotan jumlah pengunjung tersebut karena pernah terjadi kecelakaan jatuhnya wahana permainan Plane Tower pada November 2007, sehingga masyarakat mulai meragukan jaminan keselamatan yang diberikan oleh pihak Wonderia. Kondisi Wonderia sekarang ini tidak terawat, sebagian besar atraksi rusak dan tidak dapat dioperasikan, dan semakin sepi pengunjung. Berdasarkan uraian di atas, alasan pemilihan judul ini adalah *ingin mengetahui Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia*.

1.3 Rumusan Masalah

Taman Rekreasi Wonderia yang pernah menjadi *icon* pariwisata Kota Semarang sudah tidak dapat menunjukkan eksistensinya lagi karena mengalami kemerosotan jumlah pengunjung. Beberapa permasalahan muncul sehingga wisatawan kurang tertarik untuk berkunjung.

1.3.1 Permasalahan Fenomena (*Problem Area*)

Permintaan wisata (*demand*) dan penawaran wisata (*supply*) wisata, keduanya memiliki hubungan erat dalam kegiatan pariwisata. Kesenambungan keduanya diperlukan untuk menciptakan kegiatan berwisata yang sesuai dan agar tetap diminati. Keseluruhan komponen yang terdapat didalam penawaran harus saling terkait dan harus dalam keadaan seimbang. Ketidakseimbangan atau perubahan dalam salah satu komponen dapat mempengaruhi komponen lainnya. Namun dalam penerapannya di lapangan, dinamisme atau

keseimbangan yang diharapkan masih sulit dilakukan dan belum sepenuhnya dimengerti karena beberapa alasan tertentu (Gunn A. Clare, 1988).

Dinamisme atau keseimbangan tersebut juga sulit dilakukan dalam kegiatan wisata di Objek Wisata Wonderia. Ketidaksesuaian antara permintaan dan penawaran menjadikan sepinya objek wisata yang pernah dijuluki sebagai "Dufan-nya Kota Semarang" ini. Pada kondisi sekarang, objek wisata yang mengusung tema taman rekreasi yang diperuntukkan untuk anak-anak dan remaja ini tidak dapat mempertahankan eksistensinya dan tidak dapat menarik minat pengunjung untuk kembali berwisata. Terlihat tidak beroprasinya lagi wahana permainan, parkir sepi, para petugas juga terlihat tidak bersemangat dan hanya duduk bersantai. Terkadang diselenggarakan event seperti bazar, distro maupun show musik koes plus dan show musik dangdut, tetapi peminatnya hanya sebagian dari kalangan remaja dan dewasa. Kalangan usia anak-anak, terutama anak TK hanya terlihat berkunjung pada hari Minggu saja, itupun petugas operasional wahana hanya mengoperasikan 1-2 wahana. Hal tersebut dikarenakan sudah tidak berfungsinya wahana yang lain karena tidak pernah dipergunakan lagi, terlihat lapuk dan usang. Selain itu, sewa lahan yang sekarang dibangun Taman Rekreasi Wonderia baru akan berakhir pada tahun 2027, kontrak selama 25 tahun terhitung sejak 2002 dengan nilai sewa Rp. 265 juta per tahun.

1.3.2 Temuan Masalah (*Problem Finding*)

Temuan masalah berisikan fenomena-fenomena atau permasalahan yang terdapat di Objek Wisata Wonderia, antara lain:

- Pernah terjadi insiden kecelakaan jatuhnya wahana permainan Plane Tower pada tahun 2007, hal ini menandakan bahwa tidak maksimalnya pengoprasian wahana permainan dan jaminan keselamatan pada Objek Wisata Wonderia.
- Penurunan jumlah pengunjung dari tahun 2005-2016.
- Kondisi wahana permainan sebagian besar sudah tidak dapat beroperasi dan terlihat lapuk serta usang.
- Sewa lahan baru berakhir tahun 2027, pada kondisi eksisting Taman Rekreasi Wonderia sepi pengunjung. Banyak kerugian yang dialami, pihak pengelola tidak dapat memprediksi kondisinya kedepan.

1.3.3 Pernyataan Masalah (*Problem Statement/ Research Question*)

Pernyataan masalah (*problem statement/research question*) penulisan laporan penelitian "Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia" diambil dari permasalahan tersebut.

- Pada kegiatan pariwisata di Taman Rekreasi Wonderia belum bisa mencapai dinamisme/kesinambungan antara permintaan (*demand*) dan penawaran (*supply*)
- Pihak pengelola objek wisata tidak dapat memenuhi permintaan wisatawan, sehingga masyarakat kurang berminat untuk berwisata.
- Penawaran yang diberikan pihak pengelola tidak maksimal, belum sesuai dengan 4 komponen penawaran wisata yaitu transportasi, daya

tarik/atraksi wisata, jasa, dan informasi/promosi.

Menurut Gunn Clare (1988), permintaan (*demand*) bergantung pada populasi. Ketertarikan dalam bepergian dan kemampuan untuk bepergian menjadi faktor penentu permintaan pariwisata. Selain itu, kedatangan wisatawan ke suatu tempat sangat ditentukan oleh motivasi dan keinginannya serta segmentasi pasar. Sedangkan penawaran (*supply*) terdapat 4 komponen utama yaitu transportasi, daya tarik/atraksi wisata, jasa dan informasi/promosi (Gunn Clare, 1988).

Berdasarkan latar belakang dan uraian permasalahan diatas dapat dirumuskan suatu pertanyaan (*Research Question*), ***bagaimana Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia?***

1.4 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dan sasaran dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan

Tujuan Tugas Akhir ini yaitu mengetahui Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia.

1.4.2 Sasaran

Sasaran yang perlu dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut antara lain :

1. Mengkaji Zona Peruntukan Taman Rekreasi Wonderia
2. Menganalisis permintaan wisata (*demand*) dan penawaran wisata (*supply*) pada Taman Rekreasi Wonderia

3. Mengetahui Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan meliputi ruang lingkup wilayah dan ruang lingkup substansi.

1.5.1 Ruang Lingkup Wilayah

Wilayah studi dalam penyusunan laporan ini yaitu terletak pada Kota Semarang. Kota Semarang memiliki luas wilayah 373,70 Km². Secara administratif Kota Semarang terbagi menjadi 16 Kecamatan dan 177 Kelurahan. Letak dan kondisi geografis, Kota Semarang memiliki posisi astronomi di antara garis 6050' - 7010' Lintang Selatan dan garis 109035' - 110050' Bujur Timur.

Batas wilayah administratif Kota Semarang adalah sebagai berikut:

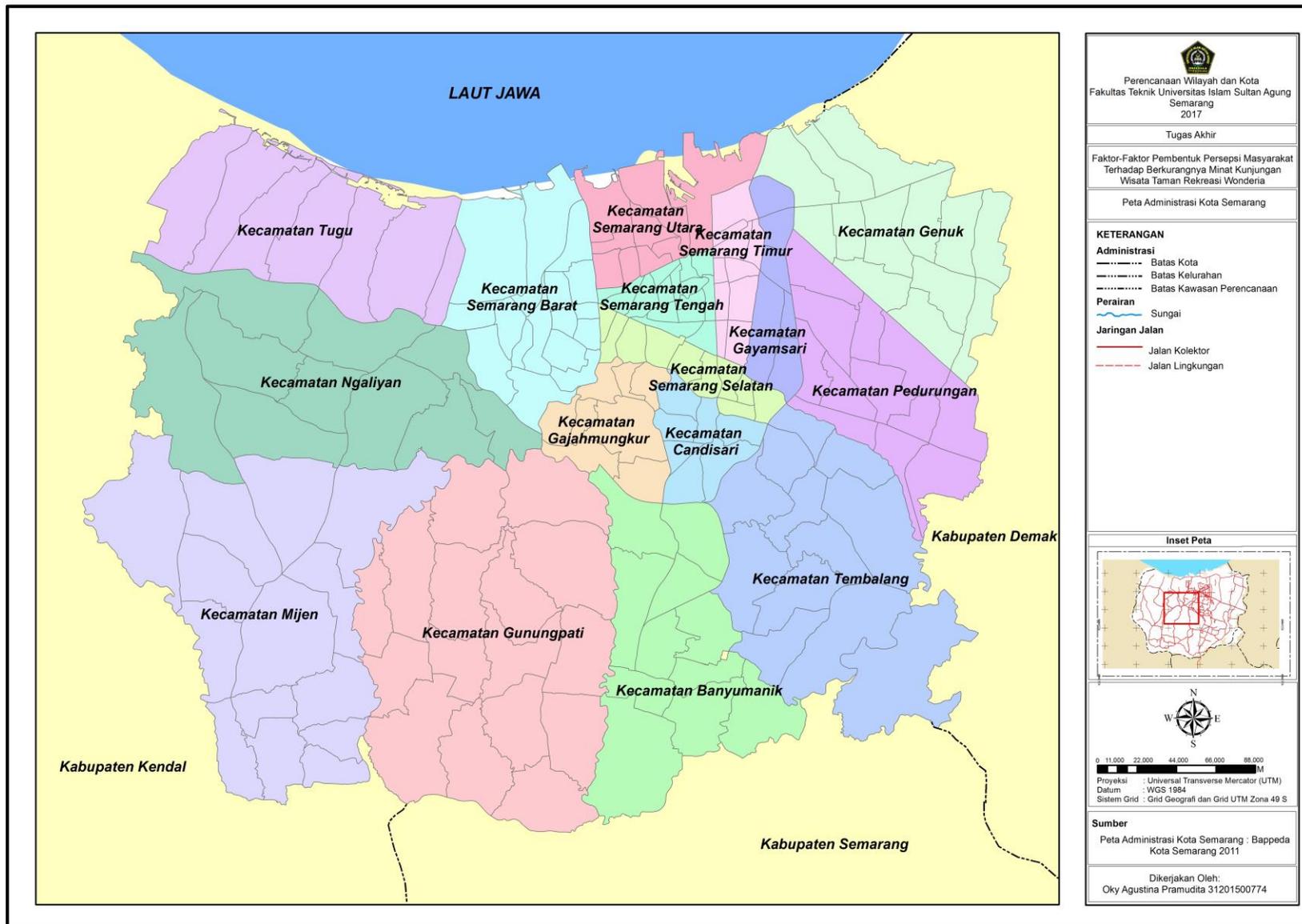
- Sebelah Utara : Laut Jawa
- Sebelah Timur : Kabupaten Demak
- Sebelah Barat : Kabupaten Kendal
- Sebelah Selatan: Kabupaten Semarang

1.5.2 Ruang Lingkup Materi

Ruang lingkup materi merupakan materi yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu berkaitan tentang Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia. Pada lingkup materi ini berisi tentang:

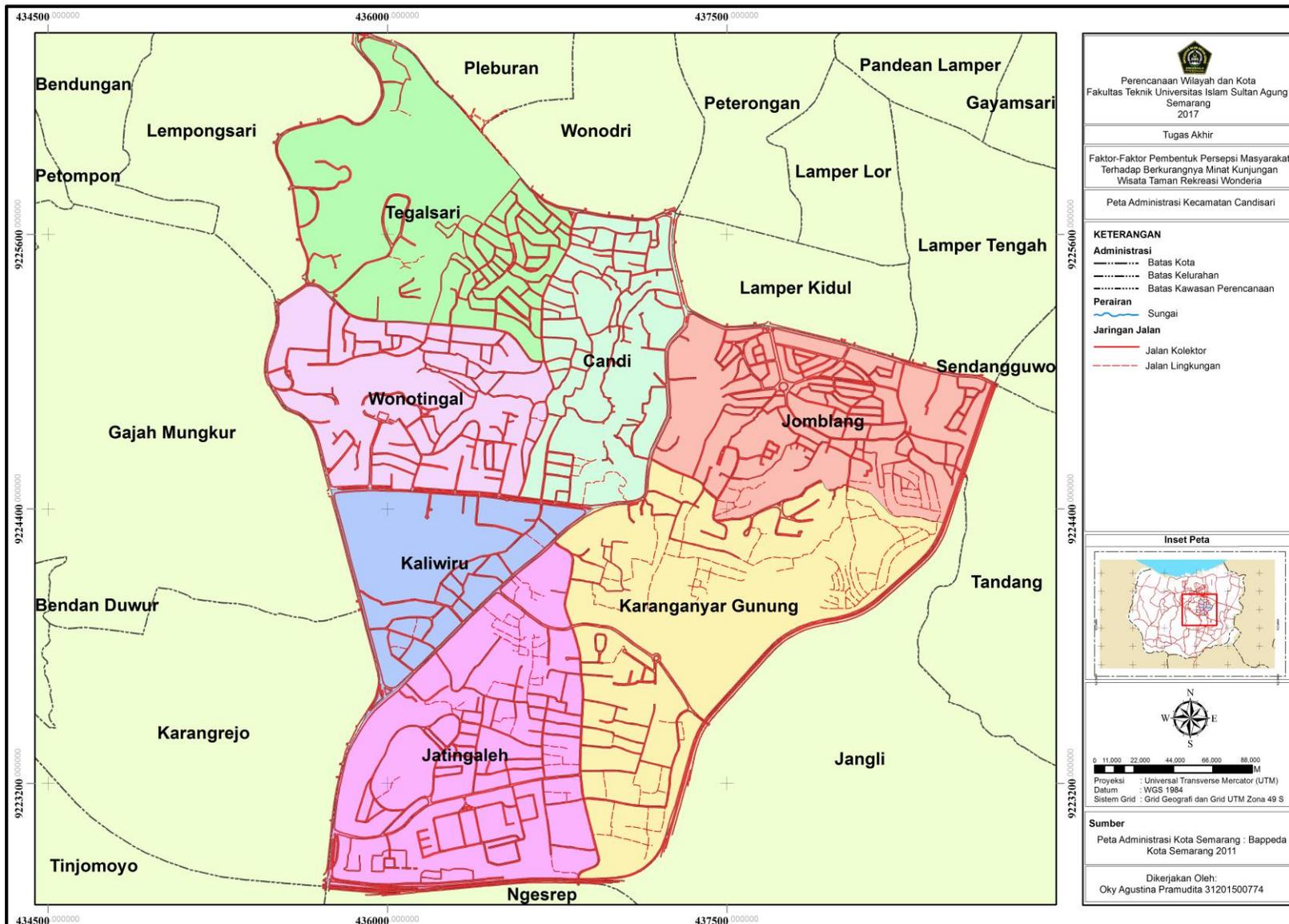
- a. Pengertian wisatawan, pariwisata, sejarah dan pengertian pariwisata kota (*urban tourism*), konsep pariwisata kota, bentuk dan jenis pariwisata, daerah tujuan wisata, dan komponen wisata

- b. Aspek penawaran wisata (*supply*) dan Aspek permintaan wisata (*demand*)
- c. Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia.



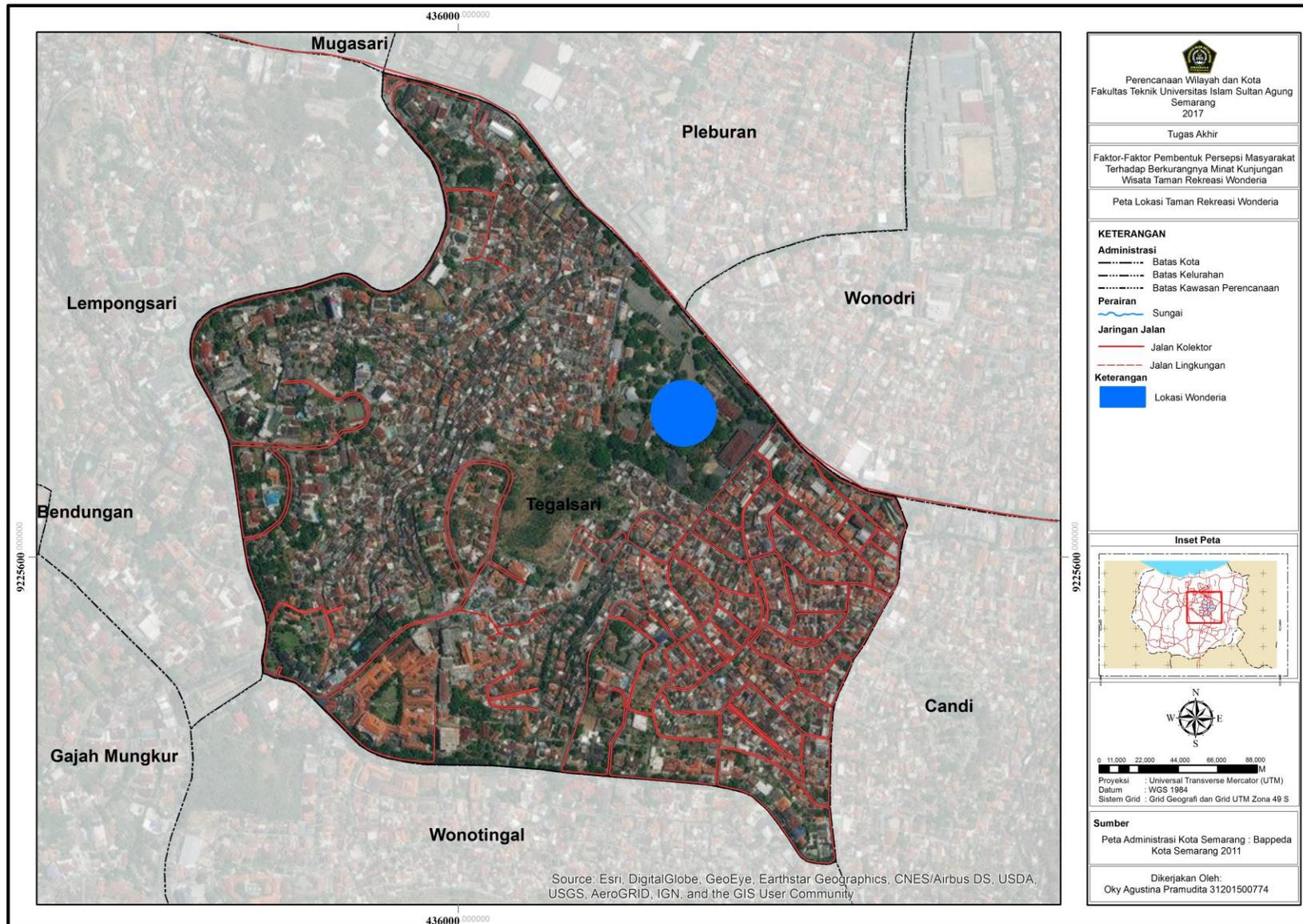
Sumber: Hasil Analisis, 2017

Gambar 1.1
Peta Administrasi Kota Semarang



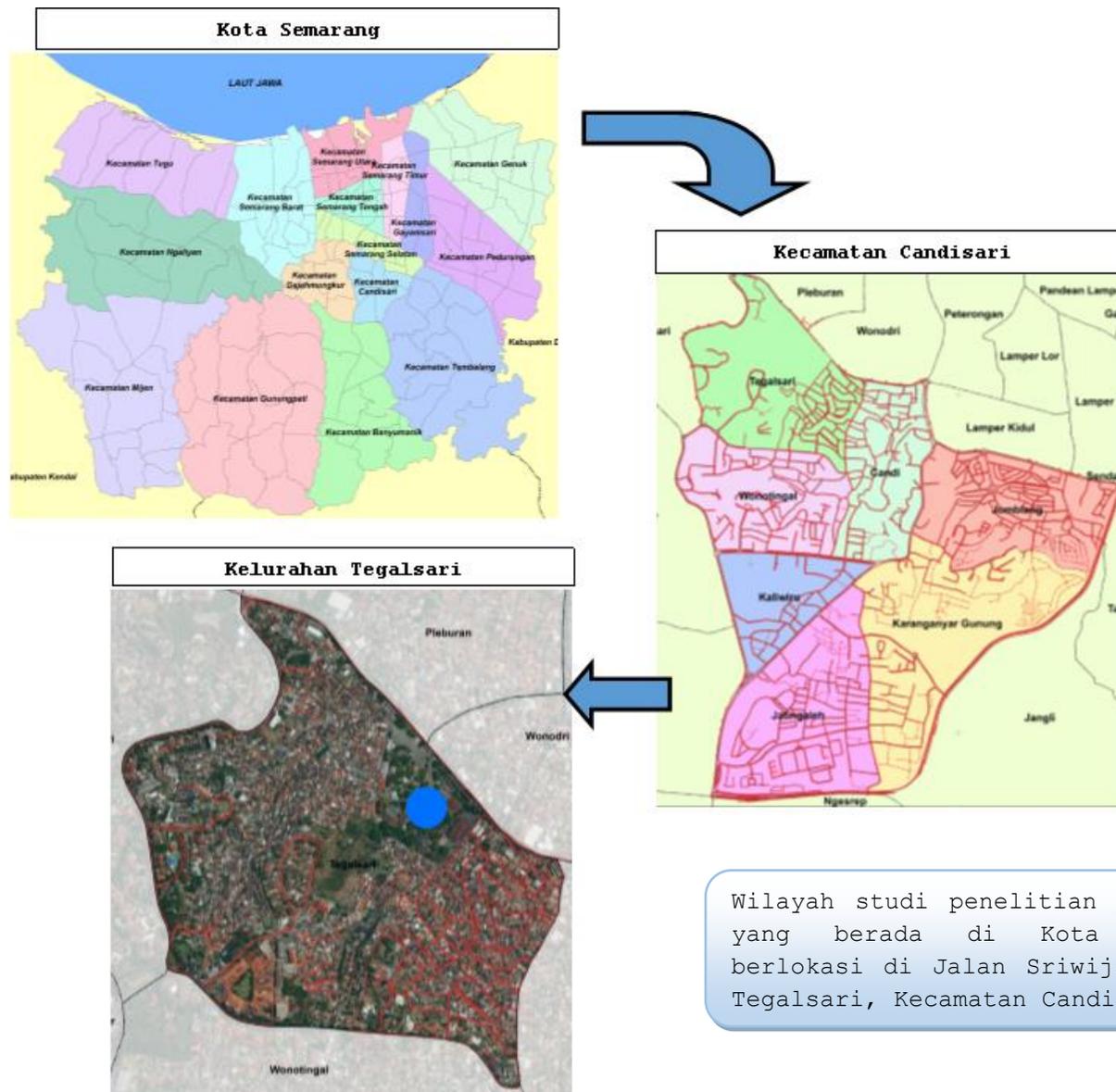
Sumber: Hasil Analisis, 2017

Gambar 1.2
Peta Administrasi Kecamatan Candisari



Sumber: Hasil Analisis, 2017

Gambar 1.3
Peta Citra Kelurahan Tegalsari

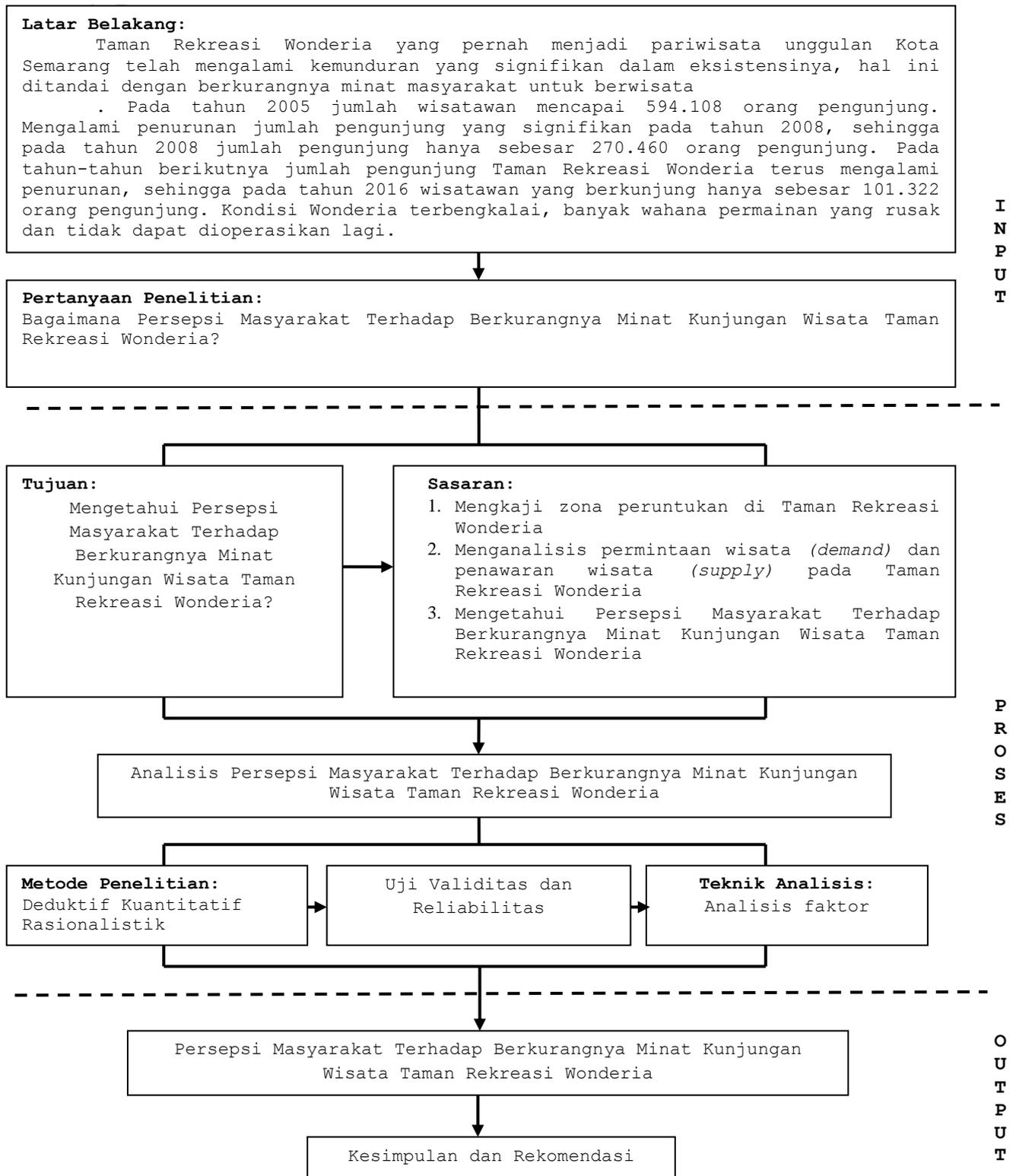


Wilayah studi penelitian pada Kawasan Wonderia yang berada di Jalan Sriwijaya No. 29, Kelurahan Tegalsari, Kecamatan Candisari, Kota Semarang.

Sumber: Hasil Analisis, 2017

Gambar 1.4
Peta Konstelasi Wilayah

1.6 Kerangka Pikir



Sumber: Hasil Analisis, 2017

Gambar 1.5
Kerangka Pikir

Tabel I.1
Keaslian Penelitian

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Lokasi dan Tahun Penelitian | Tujuan | Teknik Analisis | Hasil Penelitian |
|----|--|---|-----------------------------|--|---|--|
| 1. | Dilla Pratiyudha Sayangbatti dan M. Baiquni (Jurnal Nasional Pariwisata, Vol. 5 No. 2 Tahun 2013) | Motivasi dan Persepsi Wisatawan Tentang Daya Tarik Destinasi Terhadap Minat Kunjungan Kembali di Kota Wisata Batu | Batu, 2013 | Mengetahui motivasi dan persepsi wisatawan tentang daya tarik destinasi wisata terhadap minat kunjungan kembali di Kota wisata batu. | Metode random Sampling, Accidental Sampling | <ul style="list-style-type: none"> Motivasi wisatawan yang tertinggi adalah ingin menikmati keindahan alam dan mencari pengalaman yang baru. |
| 2. | Fikri Farobi (Jurnal Perencanaan Wilayah dan Kota A SAPPK Vol.1 No.1 Tahun 2012) | Persepsi dan Sikap Masyarakat terhadap Kegiatan Pariwisata di Kota Bandung (Studi Kasus: Kebun Binatang Bandung dan Trans Studio Bandung) | Bandung, 2012 | Mengidentifikasi persepsi dan sikap masyarakat sekitar objek wisata terhadap kegiatan pariwisata di Kota Bandung | Analisis deskriptif | <ul style="list-style-type: none"> Persepsi masyarakat sekitar objek wisata di Kota Bandung adalah positif pada sektor ekonomi dan sosial-budaya, sedangkan persepsi negatif pada sektor lingkungan. |
| 3. | Sriyanti Andayani, M.Ruslin Anwar, dan Antariksa. (Jurnal | Pengembangan Kawasan Wisata Balekambang Kabupaten Malang | Malang, 2012 | Mengidentifikasi karakteristik pantai balekambang, mengetahui potensi dan masalah serta menyusun strategi pengembangan wisata | Deskriptif evaluatif dan perspektif | Posisi strategi pengembangan kawasan wisata Balekambang pada kuadran I dengan konsep Rapid Growth Strategy, merupakan strategi pertumbuhan aliran cepat untuk diperhatikan pengembangan secara maksimal untuk target |

| No | Nama Peneliti | Judul Penelitian | Lokasi dan Tahun Penelitian | Tujuan | Teknik Analisis | Hasil Penelitian |
|----|---|---|-----------------------------|--|-----------------------|--|
| | Rekayasa Sipil, Vol.6 No. 2 Tahun 2012) | | | Pantai Balekambang | | tertentu dan dalam waktu singkat. |
| 4. | M. Aeiza Eka Yusendra (Jurnal Magister Manajemen, Vol. 1, No. 1 Tahun 2015) | Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keputusan Pemilihan Destinasi Wisata Bagi Wisatawan Domestik Nusantara | 2015 | Menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan pemilihan destinasi wisata bagi wisatawan domestic nusantara di Indonesia. | Metode iterasi Q Test | Terdapat 15 faktor dominan yang mempengaruhi wisatawan domestic nusantara dalam menentukan destinasi wisata, antara lain: motivasi personal, ketersediaan objek dan produk wisata, rekomendasi kerabat, kondisi politik dan keamanan, kondisi kebersihan, cuaca dan iklim, sikap dan opini masyarakat, pengetahuan tentang destinasi wisata, hobi dan ketertarikan, tingkat pendapatan, kepribadian, transportasi dan akses, fasilitas pendukung, serta event/hiburan. |
| 5. | Eko Syamsul Ma'rif Tahajuddin (Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Diponegoro Tahun 2011) Sumber: eprints.undip.ac.id | Pengembangan Objek Wisata Wonderia di Kota Semarang | Semarang, 2011 | Menganalisis strategi pengembangan yang harus diprioritaskan oleh pengelola Wonderia guna meningkatkan jumlah pengunjung ke Wonderia | Analisis SWOT | Alternatif kebijakan yang seharusnya menjadi prioritas pengelola Wonderia adalah alternatif standarisasi karena alternatif ini memperoleh nilai tertinggi dibandingkan alternatif-alternatif yang lain. |

Sumber : Hasil Analisis, 2017

1.7 Metodologi Penelitian

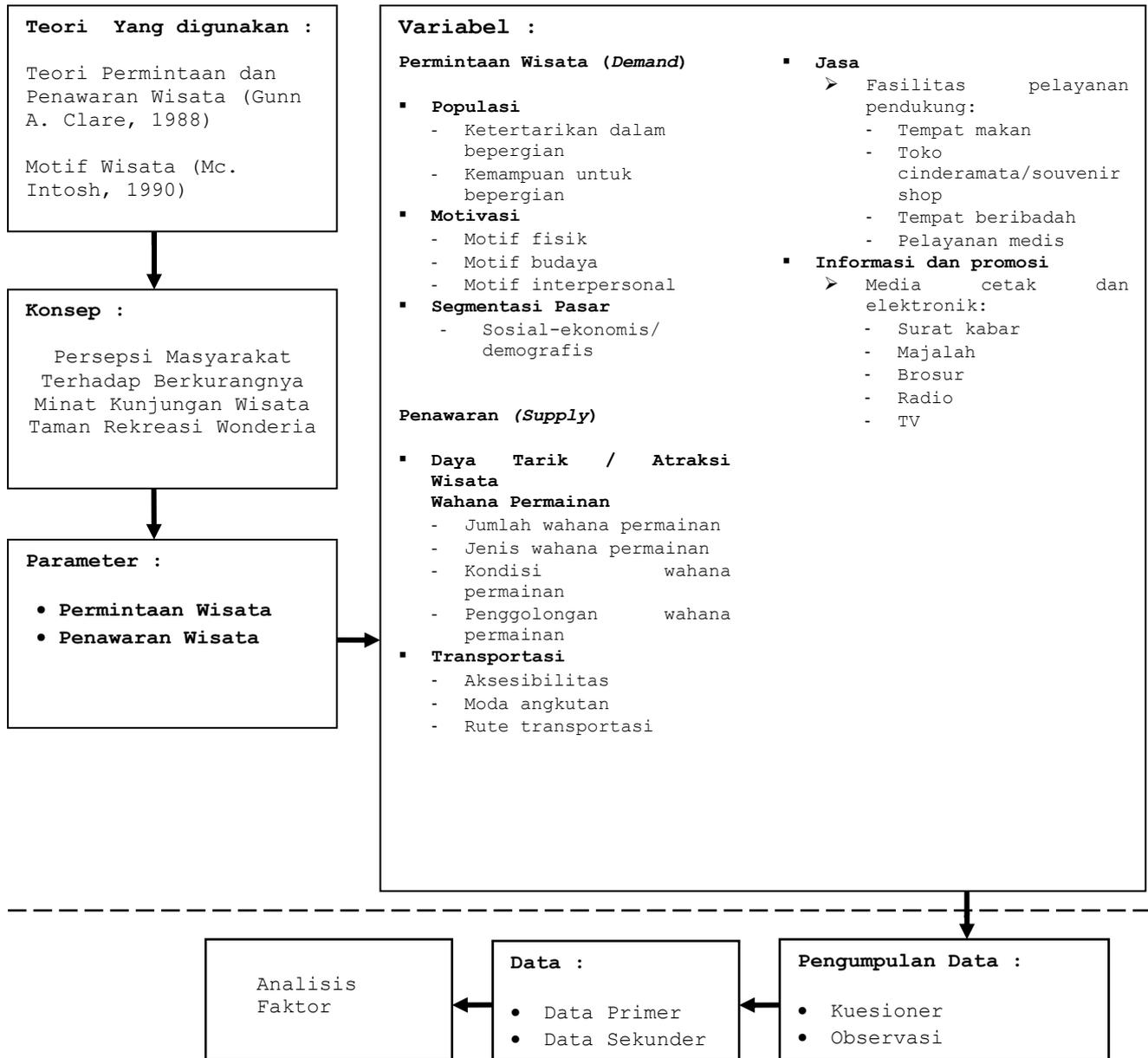
1.7.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam laporan yang berjudul "*Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia*" adalah metode deduktif yang dijelaskan melalui deskriptif kuantitatif rasionalistik.

Penelitian deduktif merupakan penelitian yang mempunyai sifat umum menjadi khusus. Dalam penelitian ini terdapat teori yang sudah ada, kemudian dilakukan penelitian untuk membuktikan teori tersebut.

Analisis deskriptif merupakan suatu analisis yang menggambarkan kondisi di Taman Rekreasi Wonderia Kota Semarang. Sedangkan pengertian metode deskriptif menurut Moh. Nazir (2005: 54) yaitu suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Metode penelitian kuantitatif merupakan cara untuk memperoleh ilmu pengetahuan atau memecahkan masalah yang dihadapi dan dilakukan secara hati-hati dan sistematis, dan data-data yang dikumpulkan berupa rangkaian atau kumpulan angka-angka. Walaupun uraiannya juga mengandung narasi atau bersifat deskriptif, sebagai penelitian korelasional (hubungan), fokusnya terletak pada penjelasan hubungan-hubungan antarvariabel (Toto Syatori, 2012: 68).



Sumber : Hasil Analisis Penyusun, 2017

Gambar 1.6
Diagram Alir Analisis
Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat
Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data yaitu suatu prosedur sistematis dan standar untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Dalam tahapan pengumpulan data bertujuan mendapatkan gambaran mengenai kondisi eksisting Taman Rekreasi Wonderia. Teknik pengumpulan data terbagi atas 4 macam cara pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, kuesioner dan telaah dokumen.

Data primer diperoleh dari survey lapangan melalui kuesioner yang ditujukan kepada masyarakat Kota Semarang, observasi lapangan dengan melihat kondisi Taman Rekreasi Wonderia, serta melakukan wawancara terhadap pengelola Taman Rekreasi Wonderia. Tahapan pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Pengumpulan Data Sekunder (Telaah Dokumen)

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung atau bisa dikatakan diperoleh dari sumber data yang telah dicatat oleh pihak instansi terkait, buku, internet maupun literatur.

b) Pengumpulan Data Primer

- **Observasi**

Pengumpulan data primer yang pertama yaitu dengan melakukan observasi lapangan. Dengan melakukan observasi lapangan maka akan diperoleh informasi yang sebenarnya, serta mengetahui secara langsung kondisi Taman Rekreasi Wonderia.

- **Kuesioner**

Kuesioner merupakan proses pengumpulan data dan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis kepada responden. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui

Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia dilihat berdasarkan kesesuaian antara penawaran dan permintaan. Dalam penelitian ini, metode kuesioner yang digunakan adalah metode *random sampling*. Jumlah pengambilan sampel diambil secara acak kepada 100 orang responden masyarakat Kota Semarang yang mewakili keseluruhan penduduk Kota Semarang yaitu 1.595.267 orang.

Tabel I.2
Sampel Responden

| No. | Responden | Populasi | Sampel Responden |
|-----|--------------------------|-----------------|------------------|
| 1 | Masyarakat Kota Semarang | 1.595.267 orang | 100 orang |

Sumber: Hasil Analisis Penyusun, 2016

Perhitungan sampel dilakukan dengan menggunakan Rumus Slovin sebagai berikut :

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

Keterangan:

n = ukuran sampel;

N = ukuran populasi;

a = taraf signifikansi, yang digunakan adalah 10%

Perhitungan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{1.595.267}{1 + (1.595.267 \times 0,1^2)}$$

$$n = \frac{1.595.267}{15.953,67}$$

$$n = 99,99$$

Sampel responden sebanyak 100 orang yang terdiri dari masyarakat Kota Semarang.

Dalam pengumpulan data melalui kuesioner, digunakan pendekatan Skala Likert. Pendekatan Skala Likert digunakan untuk menilai setiap sikap dalam penelitian, yang berisikan pengaruh atau penolakan, penilaian, kepositifan atau kenegatifan terhadap suatu obyek psikologis. Skala Likert terdapat 5 penggolongan mulai dari yang paling negatif, netral sampai ke yang paling positif. Pada penelitian ini, digunakan pertanyaan tertutup dengan rentang skala penilaian sebagai berikut:

Tabel I.3
Model Skala Likert

| | | | | |
|---------------|------------|---------------|--------------|---------------------|
| Sangat Setuju | Setuju | Kurang Setuju | Tidak Setuju | Sangat Tidak Setuju |
| (SS) | (S) | (KS) | (TS) | (STS) |
| 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Sumber: Freddy Rangkuti, 2005:66

Selanjutnya, untuk mengetahui jumlah jawaban dari para responden dengan rumus sebagai berikut:

T x Pn

Keterangan:

T : Total jumlah responden yang memilih

Pn : Pilihan angka Skor likert

- **Wawancara**

Teknik wawancara dalam penyusunan laporan ini adalah wawancara terstruktur (*structured interview*). Teknik sampling yang digunakan dalam kegiatan wawancara yaitu teknik purposive sampling. Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel secara sengaja dengan pertimbangan tertentu. Narasumber yang diwawancarai dianggap paling paham dengan apa yang akan diteliti serta memberikan informasi yang valid yaitu ditujukan kepada pihak pengelola Taman Rekreasi Wonderia.

1.7.3 Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan dan penyajian data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Pengolahan Data

- *Skoring*, yaitu memberikan nilai atau skor terhadap data yang telah diperoleh
- *Analisis*, yaitu melakukan perhitungan terhadap data yang telah diperoleh menggunakan Teknik analisis yang sesuai. Dalam penelitian ini, analisis yang digunakan adalah analisis faktor.

2) Penyajian Data

Data-data yang telah diperoleh kemudian disajikan ke dalam bentuk narasi, tabel, diagram/grafik, peta dan foto.

- *Deskriptif*, menarasikan data yang bersifat kualitatif.
- *Tabel*, menyajikan data secara sederhana dengan menggunakan tabel yang lebih didominasi oleh data numerik/angka.

- *Diagram/Grafik*, penyajian data secara sederhana yang lebih sistematis menggunakan pola-pola, diagram, serta grafik
- *Peta*, penyajian data dan informasi menggunakan sketsa/bentukan keruangan kota yang terstruktur dan terukur.
- *Foto*, menampilkan gambaran kondisi eksisting Taman Rekreasi Wonderia

Kebutuhan data terbagi menjadi data primer dan data sekunder. Pada penelitian ini kebutuhan data yang harus diperoleh dapat dilihat pada Tabel I.4:

Tabel I.4
Tabel Kebutuhan Data

| No . | Sasaran | Jenis Data | Nama Data | Sumber Data | Teknik Pengumpulan Data |
|------|---|-------------------------------|---|---|----------------------------|
| 1. | Mengkaji kondisi eksisting Taman Rekreasi Wonderia dan zona peruntukannya | Data Primer | <ul style="list-style-type: none"> - Kondisi Objek Wisata Wonderia - Kondisi wahana permainan - Kondisi sarana dan prasarana - Letak zona peruntukan | Pengamatan langsung pada objek wisata Wonderia | Observasi/ dokumentasi |
| 2. | Menganalisis permintaan wisata (<i>demand</i>) dan penawaran wisata (<i>supply</i>) | Data Primer dan data sekunder | Permintaan wisata (<i>demand</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Populasi - Motivasi Penawaran wisata (<i>supply</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Segmentasi Pasar - Atraksi Wisata - Transportasi - Jasa - Informasi dan Promosi | <ul style="list-style-type: none"> - Masyarakat Kota Semarang - Pengelola Taman Rekreasi Wonderia | Kuesioner dan wawancara |
| 3 | Menganalisis Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia | Data Primer dan data sekunder | <ul style="list-style-type: none"> - Hasil olah kuesioner - Literatur terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kunjungan wisatawan - Metodologi Penelitian - Teknik Analisis | <ul style="list-style-type: none"> - Masyarakat Kota Semarang - buku - jurnal - tesis - internet | Telaah dokumen / olah data |

Sumber : Hasil Analisis, 2017

1.7.4 Teknik Analisis

Penelitian terkait Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia menggunakan Teknik analisis sebagai berikut:

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas berasal dari kata *Validity*, yang berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2008:172). Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa valid dan kondisten/reliabel variabel yang digunakan dalam analisis. Dalam penelitian ini rumus yang digunakan adalah:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum x^2 - (\sum x)^2}(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}$$

Dimana:

X = pertanyaan nomor tertentu

Y = skor total

N = jumlah responden

Dengan tingkat signifikansi 5%, dengan $R_{hasil} \leq R_{table}$ = maka H_0 tidak ditolak, sedangkan jika $R_{hasil} \geq R_{table}$ = maka H_1 butir pertanyaan valid.

Reabilitas menunjukkan adanya korelasi konsistensu nilai hasil skala pengukuran tertentu, reliabilitas berkonsentrasi pada masalah akurasi pengukuran dan hasilnya (Jonathan Sarwono, 2006:218). Uji reabilitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$R_n = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum ob^2}{o^2} \right)$$

Dimana:

R_n = Relatif instrument

K = Banyaknya pertanyaan

Σo_b^2 = Jumlah varians

o^2 = Varians total

Dalam penelitian ini menggunakan analisis faktor, analisis faktor digunakan untuk mengetahui Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia.

2. Analisis Faktor

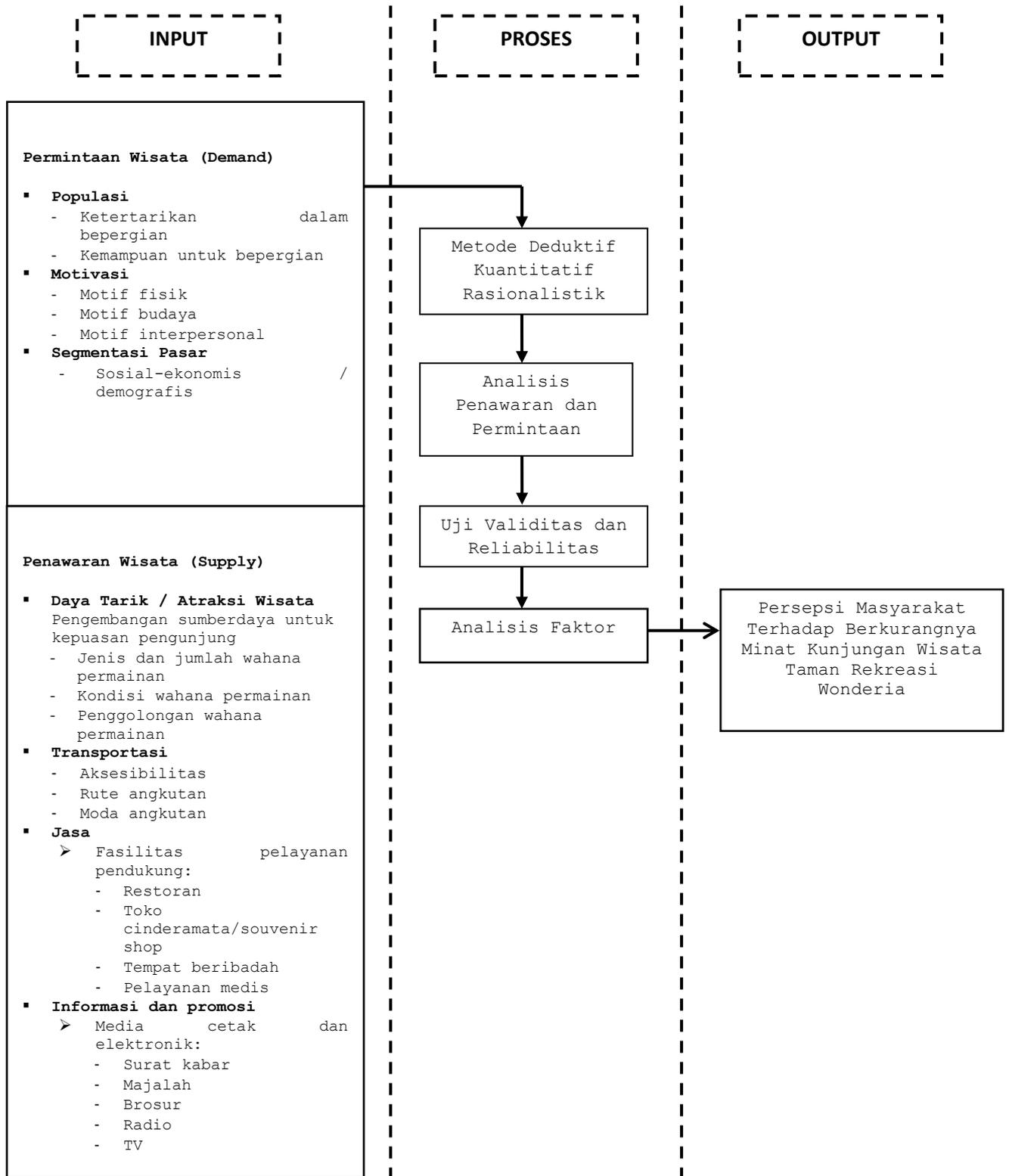
Analisis ini termasuk ke dalam analisis statistik yang digunakan dalam penelitian dengan paradigma kuantitatif, khususnya dalam rangka mencari nilai sebuah variabel yang dianggap layak untuk dimasukkan dalam analisis selanjutnya. Logikanya bahwa jika suatu variabel penelitian ternyata mempunyai kecenderungan mengelompok dan membentuk suatu faktor, dapat diartikan variabel penelitian tersebut selanjutnya akan memiliki korelasi yang tinggi dengan variabel penelitian lainnya. Dalam analisis faktor, menemukan hubungan antara sejumlah variabel yang saling independen. Selanjutnya dilakukan pembuatan variabel set baru untuk menggantikan variabel tertentu, hasilnya disebut dengan data *reduction*. Serangkaian tahap analisis faktor pada akhirnya akan diperoleh faktor yang paling dominan, selanjutnya diberi penamaan faktor baru dan digolongkan sesuai kriterianya.

Persamaan atau rumus analisis faktor adalah sebagai berikut:

$$X_i = A_{i1} F_1 + A_{i2} F_2 + A_{i3} F_3 + A_{i4} F_4 + \dots + V_i U_i$$

Dimana:

- F_1 = variable terstandar ke-I
- A_{i1} = koefisien regresi dari variable ke I pada common factor I
- V_i = koefisien regresi terstandar dari variable I pada factor unik ke I
- F = Common factor
- U_i = Variabel unik untuk variable ke I
- M = jumlah common factor



Sumber : Hasil Analisis, 2017

Gambar 1.7
Kerangka Analisis

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini berisi 5 bab yang berisikan tahapan-tahapan pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, alasan pemilihan studi, tujuan dan sasaran, ruang lingkup baik ruang lingkup wilayah maupun ruang lingkup materi, keaslian penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI TENTANG WISATAWAN DAN PARIWISATA

Pada bab ini berisi tentang studi pustaka atau kajian teori yang menjadi acuan dari penyusunan laporan Studi Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia.

BAB III GAMBARAN UMUM TAMAN REKREASI WONDERIA

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran secara umum kondisi wilayah studi Taman Rekreasi Wonderia, meliputi data-data pendukung yang selanjutnya digunakan untuk analisis penelitian ini.

BAB IV ANALISIS PERSEPSI MASYARAKAT TERHADAP BERKURANGNYA MINAT KUNJUNGAN WISATA TAMAN REKREASI WONDERIA

Pada bab ini membahas tentang penerapan analisis dan hasil analisis Persepsi Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan Wisata Taman Rekreasi Wonderia.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan rekomendasi terhadap penelitian tentang Persepsi

Masyarakat Terhadap Berkurangnya Minat Kunjungan
Wisata Taman Rekreasi Wonderia.