

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan pariwisata banyak dilakukan oleh manusia untuk berbagai keperluan pribadi maupun kepentingan bisnis. Sektor pariwisata mampu menghidupkan sumber-sumber perekonomian salah satunya sumber devisa dan pendapatan negara. Kegiatan pariwisata dapat memberikan sumber pendapatan bagi objek wisatanya (Bulan dkk., 2021). Sektor pariwisata dapat membawa dampak besar bagi keberlangsungan pertumbuhan ekonomi, sebab kegiatan tersebut mencakup beberapa sektor dari berbagai bidang, terutama daerah-daerah tujuan wisata.

Destinasi wisata yang merupakan daerah tujuan untuk melakukan rekreasi karena memiliki keunikannya masing-masing, sehingga hal itulah yang menjadikan wisatawan tertarik mengunjungi daerah tersebut. Keunikan-keunikan tersebut meliputi keindahan alam, keanekaragaman sosial dan budaya, makanan atau minuman serta wisata buatanya. Daya tarik alam, daya tarik budaya, dan wisata minat khusus merupakan bagian dari destinasi wisata (Verawati dkk., 2022). Dengan demikian sebuah destinasi wisata memiliki keunggulannya masing-masing yang dapat dilihat oleh adanya keberadaan keunikan pada objek wisata yang ada disuatu destinasi tersebut.

Kegiatan berkunjung ke suatu destinasi, wisatawan dapat mendapatkan kebahagiaan, karena tujuan wisata sebenarnya adalah untuk mendapatkan kesenangan. Pariwisata merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mencari kebahagiaan dan keseimbangan dengan lingkungan hidup yang dilakukan oleh individu maupun kelompok (Citrawani, 2019). Maka kegiatan pariwisata berguna untuk mencari kesenangan dan kebahagiaan.

Selain itu, fasilitas penunjang pada destinasi wisata juga dapat mempengaruhi motivasi wisatawan, sebab dengan adanya fasilitas penunjang dapat memberikan kemudahan akses dan sarana prasarana bagi wisatawan selama berada di destinasi wisata tersebut. Wisatawan merasa nyaman jika destinasi wisata tersebut menyediakan fasilitas dan prasarana dengan baik (Handayani dkk., 2019). Motivasi

wisatawan juga disebabkan oleh faktor pendorong dan faktor penarik, baik itu dari dalam diri sendiri maupun dari destinasi wisata yang menawarkan atraksi menarik.

Indonesia, sektor pariwisata merupakan salah satu penyumbang devisa terbesar, karena Indonesia diberkahi oleh banyaknya keindahan dan keanekaragaman alam, dan budaya. Dari situlah muncul destinasi-destinasi unggulan yang terdiri dari wisata alam, budaya maupun buatan, dengan begitu Indonesia adalah negara yang kaya akan potensi pariwisata. Keunikan daya tarik wisata tiap daerahnya berbeda, keunikan tersebut bisa dilihat dari tradisi, sejarah, peninggalan, budaya, adat istiadat, keindahan alam, dan hal-hal menarik lainnya. Budaya, tradisi, warisan, dan alam adalah alasan wisatawan berkunjung ke suatu daerah (Rahmatin, 2023). Setiap destinasi wisata harus memiliki keunikan dan keunggulan agar memotivasi wisatawan untuk melakukan kunjungan.

Motivasi fisik, budaya, interpersonal dan fantasi merupakan bagian dari motivasi wisatawan (Tan, 2023). Dengan demikian, motivasi yang timbul akibat adanya dorongan dalam diri seseorang disebabkan oleh beberapa faktor, sehingga cenderung memberikan stimulus kepada seseorang melakukan kegiatan sama halnya dengan aktivitas wisata yang timbul karena adanya dorongan untuk berwisata.

Kegiatan rekreasi untuk melepaskan diri dari kejenuhan pekerjaan sehari-hari termasuk ke dalam faktor pendorong motivasi wisatawan yang disebabkan oleh motivasi fisik. Adapun faktor pendorong lainnya berupa relaksasi, bermain, keinginan untuk diakui (motivasi fantasi), pemenuhan keinginan, interaksi sosial, kegiatan belajar dan penemuan jati diri didapatkan dengan cara melakukan kegiatan berwisata. Orang-orang cenderung bersenang-senang untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain dengan cara berwisata ke suatu tempat wisata bergengsi. Tidak hanya itu, adapun wisatawan lainnya yang sengaja untuk mengunjungi suatu daerah dengan tradisi dan adat istiadat yang berbeda untuk mendapatkan sebuah pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi yang kuat timbul dari dalam diri sendiri dengan didampingi oleh keinginan kuat untuk mencapai tujuan tertentu.

Faktor penarik adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan perjalanan yang didasari oleh faktor dari luar dirinya seperti perbedaan iklim disuatu daerah atau negara, promosi dan iklan melalui media sosial, adanya acara *special* atau

event, mengunjungi teman dan kerabat, keunikan atraksi yang ditawarkan, budaya dan lingkungan alam. Wisatawan cenderung mendapatkan motivasi dari luar dirinya dengan melihat apa yang dilihat misalnya ketika mereka melihat konten *travel* tentang keindahan atau spot-spot foto *instagrammable* yang akhirnya memicu keinginan mereka untuk berkunjung ke destinasi wisata tersebut.

Keputusan berkunjung juga didasarkan pada indikator yaitu destinasi wisata, tipe perjalanan, waktu dan biaya, agen perjalanan dan sumber jasa. Sebelum, merencanakan kegiatan kunjungan ke suatu destinasi wisata. Wisatawan biasanya akan mempertimbangkan segala aspek, mulai dari biaya dan kebutuhan lainnya yang telah disesuaikan oleh wisatawan tersebut.

Wisatawan pada dasarnya yang berkunjung ke suatu tempat adalah wisatawan yang mendapatkan motivasi positif. Motivasi memberikan pengaruh langsung terhadap wisatawan untuk menentukan pilihan, sebab keputusan merupakan hal yang paling penting untuk mendatangkan wisatawan. Keputusan berkunjung dipengaruhi oleh beberapa hal termasuk ketika para wisatawan itu merasakan, mendapatkan, dan membagikan pengalaman mereka setelah berekreasi. Karena itu, motivasi bagi wisatawan itu sangat penting karena dengan adanya dorongan baik secara faktor pendorong ataupun faktor penarik wisatawan.

Tabel 1.1

Kunjungan Wisatawan di Museum Prabu Geusan Ulun

Tahun	Wisatawan
2019	12.489
2020	4.799
2021	2.476
2022	10.779
2023	14.368
Total Wisatawan	44.911

(Museum Prabu Geusan Ulun, 2024)

Museum Prabu Geusan Ulun adalah bangunan bersejarah yang menyimpan banyak koleksi benda-benda peninggalan dari kerajaan Sumedang Larang, dengan benda pusaka legendarisnya yaitu Mahkota Binokasih. Kunjungan yang dilakukan wisatawan ke museum ini adalah untuk mendapatkan pengalaman baru dan menelusuri sejarah dengan menggali informasi terkait benda hasil peninggalan.

Renita, 2024

PENGARUH MOTIVASI WISATAWAN TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG DI MUSEUM PRABU GEUSAN ULUN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.epi.edu | perpustakaan.upi.edu

Jumlah kunjungan ke Museum Prabu Geusan Ulun setiap tahunnya mengalami kenaikan dan penurunan yang dapat dilihat sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.1 kunjungan wisatawan di Museum Prabu Geusan Ulun sebagai berikut.

Menurut data dari Tabel 1.1 kunjungan wisatawan ke Museum Prabu Geusan Ulun pada tahun 2019 jumlah kunjungan Museum Prabu Geusan Ulun cukup tinggi namun pada tahun berikutnya terjadi penurunan kunjungan secara drastis pada tahun 2020 – 2021 karena adanya pandemi Covid-19. Sehingga pada tahun-tahun berikutnya Museum Prabu Geusan Ulun mulai berangsur-angsur pulih dan mengalami kembali kenaikan jumlah pengunjung yang sangat drastis. Oleh karena itu, kenaikan jumlah pengunjung disebabkan adanya beberapa faktor tersebut mungkin saja dipengaruhi oleh motivasi fisik, budaya, interpersonal dan fantasi.

Dengan demikian, pengaruh Museum Prabu Geusan Ulun sebagai faktor penarik wisatawan memerlukan stimulus yang baik, supaya wisatawan dapat melakukan kunjungan dan bahkan menjadi wisatawan yang loyal dengan terus menerus melakukan kunjungan. Kualitas pelayanan, sarana dan prasarana juga kemudahan dalam mengakses museum juga menjadi kunci yang penting untuk memotivasi wisatawan.

Motivasi wisatawan tidak terlepas dari kedua faktor tersebut. faktor pendorong dan penarik tidak dapat dilepaskan, karena kedua faktor tersebut pada hakikatnya saling berhubungan erat. Dengan, kata lain tidak mungkin wisatawan berwisata tanpa ada keinginan tertentu, dan tidak pula kegiatan wisata itu ada jika kedua faktor motivasi tersebut tidak saling melengkapi.

Adapun penelitian yang membahas mengenai motivasi dan layanan menurut Meiliana & Dewantara (2020) menerangkan bahwa motivasi dan layanan dapat mempengaruhi keputusan berkunjung wisatawan sebab dengan adanya motivasi dapat mempengaruhi keputusan wisatawan. Maka dari itu, pengaruh dari adanya motivasi dan layanan yang diberikan oleh destinasi wisata sangat berperan penting bagi keputusan berkunjung wisatawan. Hubungan yang kuat diantara keduanya menunjukkan bahwa peran antara motivasi dan layanan saling bergantung satu sama lain.

Kemudian, penelitian menurut Yunitasari & Sulaeman (2022) menyatakan bahwa motivasi memberikan dorongan bagi wisatawan untuk berkunjung. Selain

motivasi, persepsi dan kualitas dari destinasi wisata juga mempengaruhi keputusan wisatawan sebab dengan adanya faktor-faktor tersebut dapat menjadi pendorong maupun penarik motivasi wisatawan. Hasil penelitiannya menginformasikan bahwa terdapat kekuatan dan kontribusi positif yang dihasilkan oleh motivasi dan persepsi terhadap keputusan berkunjung wisatawan.

Selanjutnya penelitian oleh Perdhana & Sukreni (2023) membahas mengenai motivasi dan persepsi terhadap keputusan berkunjung wisatawan menunjukkan hasil positif. Motivasi mendorong wisatawan untuk berkunjung ke destinasi, selain itu keindahan dan atraksi yang ditawarkan oleh Pulau Onrust menjadi faktor penarik wisatawan. Maka dari itu, motivasi mendorong wisatawan untuk melakukan kunjungan yang didasari dari adanya faktor penarik yaitu destinasi wisata yang menawarkan atraksinya yang dapat dinikmati oleh pancera indera.

Bertitik tolak pada permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi wisatawan terhadap keputusan berkunjung, sehingga nantinya akan diketahui motivasi wisatawan apa yang paling berpengaruh terhadap keputusan berkunjung. Maka dari itu, peneliti mengambil judul penelitian “Pengaruh Motivasi Wisatawan Terhadap Keputusan Berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yakni:

- 1) Seberapa besar pengaruh motivasi fisik terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun?
- 2) Seberapa besar pengaruh motivasi budaya terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun?
- 3) Seberapa besar pengaruh motivasi interpersonal terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun?
- 4) Seberapa besar pengaruh motivasi fantasi terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun?
- 5) Seberapa besar pengaruh motivasi wisatawan terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai fokus peneliti lakukan dan rumusan masalah penelitian, maka tujuan dari peneliti ini, yakni:

- 1) Untuk mengetahui pengaruh motivasi fisik terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh motivasi budaya terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh motivasi interpersonal terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun.
- 4) Untuk mengetahui pengaruh motivasi fantasi terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun.
- 5) Untuk mengetahui pengaruh motivasi wisatawan terhadap keputusan berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terkait. Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan literatur yang tentunya bisa menjadi ilmu baru dan bahan rujukan dalam penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian dengan topik yang sama khususnya untuk di bidang Industri Pariwisata.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk memberikan masukan dalam pengembangan kebijakan formal untuk mengembangkan konsep pengaruh motivasi wisatawan terhadap keputusan berkunjung.

1.4.3 Manfaat Praktik

Penelitian ini bisa digunakan di destinasi wisata lainnya sebagai bahan masukan bagi destinasi untuk menarik perhatian wisatawan untuk berkunjung dan mempertahankan wisatawan agar jadi wisatawan yang loyal.

1.4.4 Manfaat Sosial

Sebagai media informasi yang memberikan dorongan untuk lembaga formal dan non formal. Sehingga dapat dijadikan dasar pengetahuan untuk mengembangkan destinasi sekaligus bahan acuan untuk peneliti selanjutnya.

Renita, 2024

PENGARUH MOTIVASI WISATAWAN TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG DI MUSEUM PRABU GEUSAN ULUN SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.epi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi dengan judul “Pengaruh Motivasi Wisatawan Terhadap Keputusan Berkunjung di Museum Prabu Geusan Ulun Sumedang” disusun sesuai pedoman karya tulis ilmiah UPI tahun 2024 secara sistematis. Penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu Bab I Pendahuluan memuat latar belakang sekaligus rumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

Bab II Kajian Pustaka memuat beberapa konsep dan teori yang mendukung penelitian ini berdasarkan pendapat para ahli dan penelitian terdahulu yang relevan dengan tema penelitian skripsi ini, sehingga penelitian ini diperkuat oleh adanya dasar dari peneliti terdahulu.

Bab III metode penelitian, memuat metode dan langkah-langkah penelitian yang mencakup informasi seputar lokasi, populasi dan sampel, operasional variabel, teknik pengumpulan dan cara analisis data penelitian secara detail.

Bab IV temuan dan pembahasan, memuat hasil yang sudah dideskripsikan secara statistik mengenai data hasil atau temuan yang didapat dari lapangan, sehingga dalam bab ini rumusan masalah penelitian dapat terjawab.

Bab V simpulan, implikasi dan rekomendasi, memuat keseluruhan hasil penelitian yang telah ditarik kesimpulan. Adapun implikasi yang dihasilkan dalam penelitian ini yang berdampak kepada berbagai pihak sehingga dari adanya implikasi ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak-pihak terkait. Selanjutnya terdapat rekomendasi yang diperuntukan kepada pihak-pihak yang terikat dengan penelitian ini.