

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA
DALAM MEMANFAATKAN WAKTU LUANGNYA UNTUK MENONTON TEATER
DI KOTA BANDUNG
(Studi Kasus: Mahasiswa UPI Bandung)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pariwisata Program
Studi Manajemen Resort dan Leisure



Oleh:

Ricilia Ryan Putri

1205906

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN RESORT & LEISURE
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2017**

Ricilia Ryan Putri, 2017

*ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA DALAM MEMANFAATKAN WAKTU
LUANGNYA UNTUK MENONTON TEATER DI KOTA BANDUNG*

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

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA
DALAM MEMANFAATKAN WAKTU LUANGNYA UNTUK MENONTON TEATER DI
KOTA BANDUNG (STUDI KASUS: MAHASISWA UPI BANDUNG)**

Oleh

Ricilia Ryan Putri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pariwisata
pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Ricilia Ryan Putri 2017

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2017

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Ricilia Ryan Putri, 2017

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA DALAM MEMANFAATKAN WAKTU
LUANGNYA UNTUK MENONTON TEATER DI KOTA BANDUNG**

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

LEMBAR PENGESAHAN

Ricilia Ryan Putri

1205906

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA
DALAM MEMANFAATKAN WAKTU LUANGNYA UNTUK MENONTON TEATER DI
KOTA BANDUNG (STUDI KASUS: MAHASISWA UPI BANDUNG)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Prof. Dr. Wanjat Kastolani, M. Pd.

NIP. 196205121987031002

Pembimbing II



Fitri Rahmafitria, SP., M.Si

NIP. 197410182008122001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Manajemen Resort & Leisure



Fitri Rahmafitria, SP., M.Si

NIP. 197410182008122001

**ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MOTIVASI MAHASISWA
DALAM MEMANFAATKAN WAKTU LUANGNYA UNTUK MENONTON TEATER DI
KOTA BANDUNG
(Studi Kasus: Mahasiswa UPI Bandung)**

**Ricilia Ryan Putri
1205906**

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis faktor-faktor mengenai motivasi mahasiswa dalam memanfaatkan waktu luangnya untuk menonton teater di kota Bandung, selain itu juga mencari faktor-faktor dominan apa saja yang akan terbentuk. Mahasiswa dikenal sebagai *Agent of Change* atau penggerak yang mengajak seluruh masyarakat untuk bergerak dalam melakukan perubahan ke arah yang lebih baik lagi, dengan melalui berbagai ilmu, gagasan, serta pengetahuan yang mereka miliki. Dengan kesibukan yang mahasiswa miliki tentunya pemanfaatan waktu luang mereka pun perlu dipikirkan. Sedapat mungkin mahasiswa harus bisa memanfaatkan waktu luangnya dengan kegiatan-kegiatan yang positif. Salah satu hal yang dapat menghibur dan memiliki nilai positif adalah dengan menonton teater. Selain fungsinya sebagai media hiburan teater juga merupakan media pendidikan bagi semua kalangan. Penelitian ini mengambil studi kasus pada mahasiswa UPI Bandung yang pernah menonton teater dengan mengambil 100 orang responden. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode analisis faktor. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, terdapat 4 faktor dominan yang muncul dari hasil analisis yaitu Faktor Eksternal, Faktor Internal, Faktor Fisik dan Faktor Sosial. Dari hasil penelitian tersebut peneliti dapat memberikan rekomendasi pada pihak pemerintah maupun pelaku seni untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa untuk menonton teater di kota Bandung.

Kata Kunci :

Mahasiswa, Motivasi, Waktu luang, Teater, Analisis Faktor

**FACTORS ANALYSIS THAT AFFECT THE MOTIVATION OF STUDENTS IN
UTILIZING THEIR LEISURE TIME TO WATCH THE THEATRE IN BANDUNG
(Case Study: UPI Bandung)**

**Ricilia Ryan Putri
1205906**

ABSTRACT

This research analyzed the factors about the motivation of students in utilizing their leisure time to watch theatre in Bandung, in addition it's also looking for the dominant factors will be formed. Student is known as an Agent of Change or a drive to invites the entire community to move in making a change to a better way, with through a variety of knowledge, ideas, and knowledge they have. With the busyness that students have, the use of the free time they need to think about. As much as possible the student should be able to utilize their leisure time with positive activities. One of the things that can be entertaining and have a positive value is to watch theatre. Besides for entertain, theater also have a function to educated for a lot of people. This research takes a case study of the students in UPI Bandung who has ever watched the theater by taking 100 respondents. This research uses descriptive quantitative method by using the method of factor analysis. Based on the results of the research conducted, there are 4 dominant factors that emerged from the results of the analysis, namely External Factors, Internal Factors, Physical Factors and Social Factors. And the results, the researchers can suggest a recommendations for the government and actors of the art to increase the participation of students to watch the theatre in Bandung.

Keywords :

Students, Motivation, Leisure Time, Theater, Factor Analysis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1. Manfaat Akademik	6
2. Manfaat Praktis.....	7
1.5 Sistematika Penulisan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
1. Mahasiswa.....	9
2. Motivasi	11
3. Waktu Luang	15
4. Teater	23
2.2 Kerangka Pemikiran	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Lokasi Penelitian	30
3.2 Populasi dan Sampel.....	30

1. Populasi	30
2. Sampel.....	31
3.3 Definisi Operasional	33
3.4 Operasional Variabel	33
3.5 Uji Instrumen	35
1. Uji Validitas	36
1. Uji Validitas <i>Push Factors</i>	36
2. Uji Validitas <i>Pull Factors</i>	37
2. Uji Reliabilitas.....	38
3. Metode <i>Method Success Interval</i> (MSI)	40
4. <i>Software</i> SPSS 24	40
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	41
1. Observasi.....	41
2. Studi Literatur.....	41
3. Kuesioner / Instrumen.....	41
3.7 Teknik Analisis Data	41
1. Definisi Analisis Faktor	42
2. Tujuan dan Fungsi Analisis Faktor.....	42
3. Asumsi Analisis Faktor.....	43
4. Model Analisis Faktor.....	43
5. Tahap Analisis Faktor	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
1. Lokasi Penelitian	46
2. Sejarah Singkat Universitas Pendidikan Indonesia	47
3. Visi & Misi UPI.....	51
4.2 Karakteristik Mahasiswa UPI	52
1. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Jenis Kelamin	52
2. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Usia.....	53
3. Profil mahasiswa UPI Berdasarkan Fakultasnya.....	54

4. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Pendapatan, Asal Pendapatan	55
5. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Waktu Luang yg dimiliki	56
6. Profil mahasiswa UPI Berdasarkan Banyaknya Menonton Teater & Akan Menonton Teater Kembali	57
4.3 Tanggapan Responden Mengenai <i>Push Factors</i>	59
1. Faktor <i>Escape</i>	59
2. Faktor <i>Relaxation</i>	61
3. Faktor <i>Play</i>	62
4. Faktor <i>Strengthening Family Bonds</i>	64
5. Faktor <i>Prestige</i>	65
6. Faktor <i>Social Interaction</i>	67
7. Faktor <i>Romance</i>	68
8. Faktor <i>Educational Opportunity</i>	70
9. Faktor <i>Self-fulfilment</i>	72
10. Faktor <i>Wish-fulfilment</i>	74
11. Rekapitulasi Motivasi <i>Push Factors</i>	75
4.4 Tanggapan Responden Mengenai <i>Pull Factors</i>	78
1. Faktor <i>Physiological Motivation</i>	78
2. Faktor <i>Cultural Motivation</i>	80
3. Faktor <i>Social Motivation/ Interpersonal</i>	82
4. Faktor <i>Fantasy Motivation</i>	84
5. Faktor <i>Attraction</i>	86
6. Faktor <i>Accessibility</i>	89
7. Faktor <i>Amenities</i>	92
8. Faktor <i>Ancillary</i>	95
9. Rekapitulasi Motivasi <i>Pull Factors</i>	96
4.5 Hasil Analisis Faktor	98
1. Uji KMO & Bartlett	98
2. Ekstraksi Variabel	100
3. Menentukan Jumlah Faktor	101

4. <i>Scree Plot</i>	104
5. <i>Component Matrix</i>	105
6. Matriks Rotasi Faktor	106
7. <i>Component Transformation Matrix</i>	108
8. Faktor Dominan yang Terbentuk	109
4.6 Upaya yang Dapat Dilakukan Pemerinah dan Pelaku Seni dalam Meningkatkan Partisipasi Mahasiswa untuk Menonton Teater	110
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Rekomendasi	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	117
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Data Mahasiswa S1 Kampus Utama UPI Tahun 2016	31
Tabel 3.2. Operasional Variabel.....	34
Tabel 3.3. Alternatif Jawaban Berdasarkan Pengukuran Skala Likert.....	36
Tabel 3.4. Validitas Faktor Pendorong (<i>Pull Factors</i>).....	36
Tabel 3.5. Validitas Faktor Penarik (<i>Push Factors</i>).....	37
Tabel 3.6. <i>Case Processing Summary</i>	39
Tabel 3.7. <i>Reliability Statistics</i>	39
Tabel 4.1. Faktor <i>Escape</i>	59
Tabel 4.2. Faktor <i>Relaxation</i>	61
Tabel 4.3. Faktor <i>Play</i>	62
Tabel 4.4. Faktor <i>Strengthening Family Bonds</i>	64
Tabel 4.5. Faktor <i>Prestige</i>	65
Tabel 4.6. Faktor <i>Social Interaction</i>	67
Tabel 4.7. Faktor <i>Romance</i>	68
Tabel 4.8. Faktor <i>Educational Opportunity</i>	70
Tabel 4.9. Faktor <i>Self-fulfilment</i>	72
Tabel 4.10. Faktor <i>Wish-fulfilment</i>	74
Tabel 4.11. Rekapitulasi Motivasi <i>Push Factors</i>	75
Tabel 4.12. Faktor <i>Physiological Motivation</i>	78
Tabel 4.13. Faktor <i>Cultural Motivation</i>	80
Tabel 4.14. Faktor <i>Social Motivation</i>	82
Tabel 4.15. Faktor <i>Fantasy Motivation</i>	84
Tabel 4.16. Faktor <i>Attraction</i>	86
Tabel 4.17. Faktor <i>Accesibility</i>	89
Tabel 4.18. Faktor <i>Amenitiest</i>	92
Tabel 4.19. Faktor <i>Ancillary</i>	95
Tabel 4.20. Rekapitulasi Motivasi <i>Pull Factors</i>	96
Tabel 4.21. <i>KMO & Bartlett's Test</i>	98

Tabel 4.22. <i>Anti-image Matrices Output (MSA)</i>	99
Tabel 4.23. <i>Communalities</i>	100
Tabel 4.24. <i>Total Variance Explained</i>	102
Tabel 4.25. <i>Component Matrix</i>	105
Tabel 4.26. <i>Rotated Component Matrix</i>	106
Tabel 4.27. 4 Faktor Dominan yang Terbentuk	108
Tabel 4.28. <i>Component Transformation Matrix</i>	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Aktivitas Pada Waktu Luang	2
Gambar 2.1. Kerangka Pemikiran.....	29
Gambar 3.1. Peta Lokasi Universitas Pendidikan Indonesia.....	30
Gambar 4.1. Peta Lokasi UPI	46
Gambar 4.2. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Jenis Kelamin	50
Gambar 4.3. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Usia	52
Gambar 4.4. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Fakultasnya	53
Gambar 4.5. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Pendapatan/ Bulan	54
Gambar 4.6. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Asal Pendapatan	55
Gambar 4.7. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Waktu Luang yang Dimiliki.....	56
Gambar 4.8. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan Banyaknya Menonton Teater	57
Gambar 4.9. Profil Mahasiswa UPI Berdasarkan akan Menonton Teater Kembali	57
Gambar 4.10. Garis Kontinum <i>Escape</i>	60
Gambar 4.11. Garis Kontinum <i>Relaxation</i>	62
Gambar 4.12. Garis Kontinum <i>Play</i>	63
Gambar 4.13. Garis Kontinum <i>Strengthening Family Bonds</i>	65
Gambar 4.14. Garis Kontinum <i>Prestige</i>	66
Gambar 4.15. Garis Kontinum <i>Social Interaction</i>	68
Gambar 4.16. Garis Kontinum <i>Romance</i>	69
Gambar 4.17. Garis Kontinum <i>Educational Opportunity</i>	71
Gambar 4.18. Garis Kontinum <i>Self-fulfilment</i>	73
Gambar 4.19. Garis Kontinum <i>Wish-fulfilment</i>	74
Gambar 4.20. Garis Kontinum <i>Push Factors</i>	76
Gambar 4.21. Garis Kontinum <i>Physiological Motivation</i>	79
Gambar 4.22. Garis Kontinum <i>Cultural Motivation</i>	81
Gambar 4.23. Garis Kontinum <i>Social Motivation/ Interpersonal</i>	83
Gambar 4.24. Garis Kontinum <i>Fantasy Motivation</i>	85
Gambar 4.25. Garis Kontinum <i>Attraction</i>	89

Gambar 4.26. Garis Kontinum <i>Accesibility</i>	91
Gambar 4.27. Garis Kontinum <i>Amenities</i>	93
Gambar 4.28. Garis Kontinum <i>Ancillary</i>	96
Gambar 4.29. Garis Kontinum <i>Pull Factors</i>	97
Gambar 4.30. <i>Scree Plot</i>	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Foto-Foto Penelitian	117
Lampiran 2	Kuesioner Penelitian.....	119
Lampiran 3	Tabel Tabulasi Identitas Responden	122
Lampiran 4	Tabel Tabulasi Hasil Kuesioner Motivasi Waktu Luang	125
Lampiran 5	Uji Validitas.....	129
Lampiran 6	Uji Reliabilitas	136
Lampiran 7	Tabel Hasil MSI Motivasi Waktu Luang	137
Lampiran 8	Tabel Uji Normalitas	141
Lampiran 9	Hasil Uji <i>KMO and Bartlett's Test</i>	142
Lampiran 10	Hasil Uji <i>Anti-image Matrices</i>	143
Lampiran 11	Hasil Uji <i>Communalities</i>	146
Lampiran 12	Hasil Uji <i>Total Variances Explained</i>	147
Lampiran 13	Hasil Gambar <i>Scree Plot</i>	148
Lampiran 14	Hasil Uji <i>Component Matrix</i>	149
Lampiran 15	Hasil Uji <i>Rotated Component Matrix</i>	150
Lampiran 16	Hasil <i>Component Transformation Matrix</i>	151
Lampiran 17	SK Prosal Skripsi.....	152
Lampiran 18	Buku Bimbingan	154

DAFTAR PUSTAKA

- Cordes, Kathleen A dan Ibrahim, Hilmi M. (1999). *Applications in Recreation and Leisure for Today and The Future*. New York : WCB McGraw – Hill.
- Djahjoko. 1995. *Iman, Mahasiswa dan Perubahan Sosial*. Jurnal Pelita Zaman. Vol-X No.1.
- Effendi (1993) *Motivasi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT. Angkasa
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21*. Semarang : Penerbit Universitas Diponegoro..
- Ismayanti. (2010). *Pengantar Pariwisata*. Jakarta : PT. GramediaWidisarana.
- Lakein, Alan. 2007. *Manajemen Waktu*. Jakarta: Mata Katulistiwa
- Noer, C. Arifin. (2005). *Teater Tanpa Masa Silam*. Jakarta.
- Pendit, Nyoman S. (2000). *Ilmu Pariwisata*. Jakarta : PT. Pradnya Paramita.
- Pitana, I Gede dan Gayatri. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta : CV. Andi. Offset.
- Richardson, John and Martin Fluker. (2004). *Understanding and Managing Tourism*. Australia : Pearson Education
- Santoso, Singgih. (2006). *Seri Solusi Bisnis Berbasis TI: Menggunakan SPSS untuk Statistik Multivariat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Satoto, Soediro. (1994). *Teater sebagai Sistem Tanda dalam Seni Pertunjukan Indonesia*. Jakarta: MSPI dan Gramedia.
- S.J, Page and C.M Hall. (1999). *The Geography of Tourism and Recreation. Environment, Place and Space*. London: Routledge
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Administrasi : Dilengkapi Metode R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Administrasi: Dilengkapi Metode R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinsasi*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Torkildsen, George. (2005). *Leisure and Recreation Management (Fifth Edition)*. London: Routledge.

- Torkildsen, George. (2010). *Torkildsen's Sport and Leisure Management (Sixth Edition)*. London: Routledge.
- Umar, Husein. 2007. *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata
- Wibisono, Darmawan. (2003). *Riset Bisnis Panduan Bagi Praktisi dan Akademisi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wijaya, Putu. (2009). *Teater: Buku Pelajaran Seni Budaya*. Jakarta: Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.
- Wijaya, Tony. (2010). *Analisis Multivariat : Teknik Olah Data Untuk Skripsi, Tesis, dan Disertasi Menggunakan SPSS*. Yogyakarta : Universitas Atma Jaya.
- <http://www.gurupendidikan.com/pengertian-mahasiswa-menurut-para-ahli-beserta-peran-dan-fungsinya> (diakses pada bulan Mei 2017)
- Yoeti, Oka A. (1987). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.