

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 109 wisatawan Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang dan dengan perhitungan menggunakan teknik analisis regresi berganda untuk mengetahui pengaruh *camping experience* terhadap *behavioral intention* di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara umum tanggapan responden terhadap *camping experience* yang terdiri dari *escape experience*, *esthetic experience*, *entertainment experience* dan *educational experience* mendapatkan penilaian sangat tinggi, dimana wisatawan merasa *esthetic experience* di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang sudah baik, wisatawan juga merasa puas dengan kondisi lingkungan dan keindahan pemandangan yang membuat wisatawan nyaman ketika mereka berkemah di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang. Dimensi yang mendapatkan nilai presentase tertinggi adalah *esthetic experience*, hal ini dikarenakan *esthetic experience* merupakan hal yang penting untuk menarik perhatian wisatawan karena aktivitas berkemah umumnya dilakukan untuk beristirahat dari ramainya perkotaan, atau dari keramaian secara umum, untuk menikmati keindahan alam, maka penting bagi wisatawan untuk mendapatkan lingkungan yang nyaman serta dapat menikmati keindahan pemandangan alam. Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang memiliki *esthetic experience* yang baik dengan memberikan lingkungan yang nyaman dan keindahan pemandangan alam yang indah dimana tempat berkemah dikelilingi kebun teh serta seperti adanya sungai jernih, yang dimana para wisatawan bisa bermain di sekitar sungai jernih. Selain itu, Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang juga memiliki fasilitas yang cukup lengkap seperti adanya wc, mushola, warung serta toko yang menyediakan penyewaan alat berkemah. Karena itulah dimensi *esthetic experience* mendapatkan persentase paling tinggi. Nilai terendah terdapat pada dimensi *educational experience*, hal ini dikarenakan banyak dari wisatawan yang melakukan aktivitas berkemah dengan tujuan liburan atau

menikmati keindahan alam, sehingga wisatawan kurang mendapatkan pengalaman edukasi saat melakukan aktivitas berkemah di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang, hal itulah yang menyebabkan persentase pada dimensi *educational experience* rendah.

2. Tanggapan responden mengenai *behavioral intention* sudah mendapatkan penilaian yang baik dari responden. Penilaian tertinggi diperoleh dari item pertanyaan tingkat kesediaan merekomendasikan kepada orang lain mengenai Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang, hal ini didasarkan karena pengalaman wisatawan yang puas karena Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang yang memiliki keindahan lanskap dan fenomena alam yang terdapat di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang yang memiliki ciri khasnya sendiri yaitu sungai jernih di sekitar daerah tempat berkemah. Konsep tersebut membuat wisatawan berniat untuk merekomendasikan tempat berkemah tersebut kepada orang lain. Sedangkan indikator pertanyaan dengan skor terendah yaitu tingkat niat untuk memprioritaskan Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang sebagai prioritas utama untuk dikunjungi kembali. Hal tersebut dikarenakan karena banyak dari wisatawan masih ingin mengeksplorasi tempat wisata berkemah lainnya.
3. Berdasarkan hasil pengolahan data secara simultan dan parsial mengenai *camping experience* terdapat 4 dimensi yaitu *escape experience*, *esthetic experience*, *entertainment experience* dan *educational experience* yang memiliki pengaruh signifikan terhadap *behavioral intention*. Hal ini berarti aktivitas berkemah yang dilakukan wisatawan mendapatkan pengalaman positif yang diterima oleh wisatawan Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang berdampak terhadap niat untuk berperilaku positif minimal dengan berniat untuk merekomendasikan Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang kepada wisatawan lain untuk merasakan pengalaman yang baik serta berbeda-beda di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil temuan yang telah dihasilkan dari penelitian ini, maka penulis merekomendasikan beberapa hal mengenai implementasi dari pengaruh

camping experience terhadap *behavioral intention* di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang sebagai berikut:

1. *Camping experience* merupakan salah satu cara agar pengelola Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang dapat meningkatkan dan mempertahankan *behavioral intention* wisatawan. Pada variabel *camping experience* sub variabel *educational experience* mendapatkan skor paling rendah dibandingkan dengan sub variabel lainnya, hal ini dikarenakan motif aktivitas wisatawan dalam berkemah yaitu untuk mendapatkan hiburan dan menikmati keindahan, sehingga banyak dari wisatawan kurang mendapatkan pengalaman dalam hal edukasi saat melakukan aktivitas berkemah di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang. Sebaiknya pengelola di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang membuat infografis tentang hal hal yang penting dilakukan saat berkemah, seperti informasi bagaimana membangun tenda, pengelola juga bisa membuat infografis edukasi tentang penanggulangan sampah kepada wisatawan saat berkemah, sehingga wisatawan yang berkemah lebih sadar untuk tidak membuang sampah sembarangan dan menjaga kelestarian lingkungan alam, yang dimana membuat Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang menjadi lebih baik dan wisatawan mendapatkan pengalaman dalam hal edukasi ketika melakukan aktivitas berkemah..
2. Berdasarkan hasil penelitian terhadap *behavioral intention* di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang, penilaian *behavioral intention* terendah terdapat pada indikator tingkat niat untuk memprioritaskan Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang. Hal ini menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang harus ditingkatkan oleh pihak Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang terutama dengan banyaknya pilihan wisata tempat berkemah yang lebih terkenal, sebaiknya pihak pengelola dapat lebih mempromosikan Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang dengan memaksimalkan berbagai media seperti sosial media dan surat kabar mengenai hal menarik yang dimiliki Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang, ataupun menyediakan rekomendasi spot untuk berfoto karena dengan

adanya tempat untuk berfoto yang unik, wisatawan akan lebih tertarik untuk mengunjungi Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang dan diharapkan wisatawan bisa menjadikan objek itu sebagai pilihan destinasi utama bagi wisatawan saat akan melakukan aktivitas berkemah kembali.

3. Berdasarkan hasil pengujian antara pengaruh *camping experience* terhadap *behavioral intention*, terdapat 4 dimensi yang memiliki pengaruh signifikan, yaitu *escape experience*, *esthetic experience*, *entertainment experience* dan *educational experience*. Dengan dimensi nilai tertinggi yaitu *esthetic experience* yang meliputi keindahan dan kenyamanan di lingkungan *campground*. Peneliti menyarankan agar pihak pengelola Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang dapat memanfaatkan peluang ini dengan mempromosikan keindahan pemandangan alam di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang, dengan keunikan yang dimiliki yaitu sungai jernih di sekitar tempat berkemah, pihak pengelola dapat memanfaatkan hal tersebut sebagai kekuatan yang dimiliki untuk menciptakan *brand identity* Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa *camping experience* yang terdiri dari *escape experience*, *esthetic experience*, *entertainment experience* dan *educational experience* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *behavioral intention* di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang. Oleh karena itu, pengelola Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang perlu mencatat adanya hubungan positif antara *camping experience* dengan *behavioral intention* ini untuk memperkuat posisi kompetitif Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang dalam industri pariwisata dan dapat terus mempertahankan dan meningkatkan *camping experience* melalui nilai *escape experience*, *esthetic experience*, *entertainment experience* dan *educational experience*. Disamping itu, dalam meningkatkan *behavioral intention* dapat diimbangi dengan program-program yang berbeda dan menarik agar wisatawan tidak merasa bosan atau monoton ketika melakukan aktivitas berkemah di Bumi Perkemahan Ranca Cangkuang. Penulis menyadari penelitian ini masih belum sempurna, terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu sebagai bahan rekomendasi

untuk penelitian selanjutnya, peneliti merekomendasikan untuk melakukan penelitian mengenai *behavioral intention* yang dipengaruhi variabel terikat *camping experience* dengan menggunakan dimensi dan teori terbaru pada metode penelitian yang berbeda, serta dapat melakukan penelitian dalam *camping experience* dengan variabel yang lainnya dengan menggunakan teori yang berbeda agar penelitian pada pembahasan ini berkembang menjadi lebih baik. Sehingga hasil temuan dari penelitian selanjutnya diharapkan bisa menjadi masukan bagi destinasi-destinasi wisata di Indonesia terutama untuk destinasi wisata berkemah dan bidang pariwisata lainnya di masa yang akan datang.