



# **GAMBARAN *SENSATION SEEKING* PENDAKI GUNUNG**

## **PADA GENERASI Y**

### **SKRIPSI**

disajikan sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

oleh

Andi Rais

1511413095

**JURUSAN PSIKOLOGI**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

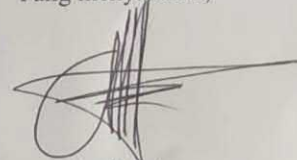
**2019**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi dengan judul "Gambaran *Sensation Seeking* Pendaki Gunung pada Generasi Y" ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 16 Agustus 2019

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Andi Rais


NIM. 1511413095

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "*Gambaran Sensation Seeking Pendaki Gunung pada Generasi Y*" telah diujikan pada hari Rabu, 11 September 2019 dan telah dilakukan perbaikan oleh pengusul.

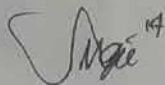


Ketua

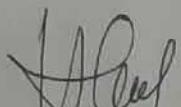
  
Dra. Sinta Saraswati, M.Pd., Kons  
NIP. 196006051999032001

Panitia

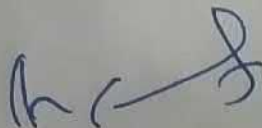
Sekretaris

  
Sugiariyanti, S.Psi. M.A  
NIP. 197804192003122001

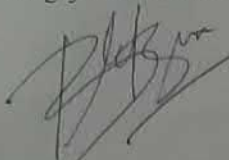
Penguji I

  
Moh. Iqbal Maburri, S.Psi., M.Si.  
NIP. 197503092008011008

Penguji II

  
Amri Hana Muhammad, S.Psi., M.A.  
NIP. 197810072005011003

Penguji III/Pembimbing

  
Binta Mu'tiya Rizki, S.Psi, M.A  
NIP. 198508252014042002

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Motto :**

خَيْرُ النَّاسِ أَنْفَعُهُمْ لِلنَّاسِ

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (HR. Ahmad, ath- Thabrani, ad-Daruqutni)

**Persembahan :**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada Ibu Arsiati, Bapak Untung, adiku Kamdan, kakakku Eko, dan Galuh yang tak henti-hentinya mengiringi doa dan semangat di setiap langkahku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia yang telah diberikan selama menjalani proses pembuatan skripsi yang berjudul “Gambaran *Sensation Seeking* Pendaki Gunung pada Generasi Y” sampai dengan selesai.

Penyusunan skripsi ini sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Sugeng Hariyadi, S.Psi., M.S., Ketua Jurusan Psikologi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Binta Mu'tiya Rizki, S.Psi., M.A., Dosen pembimbing I atas perhatian dan kesabarannya membimbing serta memberi saran dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Moh. Iqbal Mabururi, S.Psi., M.Si., Penguji I yang telah memberikan saran dan berbagi ilmu sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Amri Hana Muhammad, S.Psi., M.A., Penguji II yang telah memberi masukan dan saran sehingga skripsi ini menjadi lebih baik.

6. Semua dosen Psikologi FIP UNNES yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Psikologi FIP UNNES.
7. Teman-teman seperjuangan Psikologi angkatan 2013 yang telah memberi motivasi dan dukungan.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis mengucapkan terima kasih setulus hati kepada semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini memberikan manfaat dan kontribusi untuk perkembangan ilmu khususnya psikologi.

Semarang, 16 Agustus 2019

Penulis

## ABSTRAK

Rais, Andi. 2019. Gambaran *Sensation Seeking* Pendaki Gunung pada Generasi Y. Skripsi. Jurusan Psikologi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Bunda Mu'tiya Rizki, S.Psi., M.A.

Kata Kunci: *Sensation Seeking, Pendaki Gunung, Generasi Y*

Kegiatan mendaki gunung memiliki banyak resiko dan rintangan dalam kegiatannya. Seseorang yang cenderung mencari resikodan mencari berbagai macam sensasi dan pengalaman baru yang luar biasa kompleks, serta bersedia mengambil resiko fisik, sosial, hukum, dan finansial demi memperoleh pengalaman baru disebut *sensation seeking*. Pengalaman, gender, dan kontrol diri menurut teori merupakan beberapa hal yang mempengaruhi *sensation seeking*. Selain itu, usia menjadi salah satu hal yang berpengaruh terhadap *sensation seeking* seseorang. Salah satu generasi usia yang paling mencolok karena terkenal dengan keragaman yang berada di dalamnya adalah generasi Y atau yang biasa dikenal dengan *echo boomers* atau *millennials*. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa olah raga beresiko (*extreme sports*) sangat populer di kalangan generasi Y. Kegiatan mendaki gunung merupakan salah satu olahraga beresiko tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran *sensation seeking* pendaki gunung pada generasi Y (*millennial*). Jumlah sampel penelitian sebanyak 423 subjek. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah skala *Zuckerman Kuhlman Aluja Personality Questionnaire (ZKA PQ)* yang telah dimodifikasi. Skala terdiri dari 40 aitem, dengan koefisien validitas memiliki rentang 0,302 sampai dengan 0,545 dan koefisien reliabilitas sebesar 0,784.

Hasil penelitian mengungkap bahwa 71,87% pendaki gunung generasi Y memiliki skor *sensation seeking* yang sedang. Temuan lain dari penelitian ini adalah skor *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y pada jenis kelamin perempuan lebih tinggi daripada laki-laki. Penelitian ini juga mengungkapkan bahwa skor *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y yang termasuk dalam kelompok usia dewasa awal (26-37 tahun) lebih tinggi dari pada kelompok usia *emerging adulthood* (19-25 tahun). Selain itu, dalam penelitian ini menunjukan bahwa skor *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y yang berpendidikan SMA lebih tinggi dari pada kelompok berpendidikan lainnya. Temuan terakhir dalam penelitian ini adalah skor *sensation seeking* pendaki gunung yang pernah menerima materi dasar pendakian lebih tinggi dari yang tidak pernah menerima materi dasar pendakian.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB	
1. PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Penelitian .....	9
1.4 Manfaat Penelitian .....	9
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis .....	10



2	LANDASAN TEORI .....	11
2.1	<i>Sensation Seeking</i> .....	11
2.1.1	Pengertian <i>Sensation Seeking</i> .....	11
2.1.2	Faktor- Faktor yang Mempengaruhi <i>Sensation Seeking</i> .....	13
2.1.3	Dimensi <i>Sensation Seeking</i> .....	14
2.1.4	Karakteristik Individu dengan <i>Sensation Seeking</i> .....	15
2.1.5	Sejarah Perkembangan Skala <i>Sensation Seeking</i> .....	16
2.2	Pendaki Gunung.....	17
2.2.1	Pengertian Pendaki Gunung .....	17
2.2.2	<i>Sensation Seeking</i> pada Pendaki Gunung .....	18
2.3	Generasi Y ( <i>Millennial</i> ) .....	19
2.3.1	Definisi Generasi Y .....	19
2.3.2	Karakteristik Generasi Y .....	19
2.4	Kerangka Berfikir .....	22
3	METODE PENELITIAN .....	24
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	24
3.2	Identifikasi Variabel Penelitian.....	25
3.2.1	Variabel Penelitian.....	25
3.2.2	Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	25
3.3	Subjek Penelitian.....	26
3.3.1	Populasi.....	26
3.3.2	Sampel .....	26
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel .....	27

3.4 Metode Pengumpulan Data.....	27
3.4.1 Skala <i>Sensation Seeking</i> .....	27
3.4.2 Validitas dan Reliabilitas.....	31
3.5 Metode Analisis Data.....	34
4 HASIL DAN PEMBAHASAN .....	38
4.1 Persiapan Penelitian .....	38
4.1.1 Orientasi Kancuh Penelitian .....	38
4.1.2 Penentuan Subjek Penelitian.....	38
4.2 Pelaksanaan Penelitian.....	39
4.2.1 Pengumpulan Data.....	39
4.2.2 Pelaksanaan Skoring.....	41
4.3 Analisis Deskriptif .....	41
4.3.1 Gambaran Data Demografi.....	42
4.3.2 Gambaran <i>Sensation Seeking</i> .....	44
4.3.2.1 Gambaran Umum <i>Sensation Seeking</i> .....	44
4.3.2.2 Gambaran Khusus <i>Sensation Seeking</i> .....	47
4.4 Pembahasan.....	70
4.4.1 Analisis Deskriptif Gambaran <i>Sensation Seeking Secara</i> Umum .....	70
4.4.2 Analisis Deskriptif Gambaran <i>Sensation Seeking Secara</i> Khusus .....	77
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	81
5 PENUTUP .....	82
5.1 Simpulan .....	82

5.2 Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN.....	92

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Studi Pendahuluan .....	6
Tabel 1.2	Hasil Studi Pendahuluan Dilihat dari Aitem .....	7
Tabel 2.1	Perkembangan Skala <i>Sensation Seeking</i> .....	17
Tabel 3.1	<i>Blue Print</i> Skala <i>Sensation Seeking</i> .....	30
Tabel 3.2	Hasil Validitas Aitem Skala .....	32
Tabel 3.3	Interpretasi Reliabilitas Guilford.....	34
Tabel 3.4	Penggolongan Kategorisasi Analisis Berdasarkan Mean Teoritik .....	36
Tabel 4.1	Data Demografi Subjek Penelitian .....	43
Tabel 4.2	Gambaran Umum Kategorisasi <i>Sensation Seeking</i> .....	46
Tabel 4.3	Statistik Deskriptif Berdasarkan Dimensi TAS ( <i>Thrill and Adventure Seeking</i> ).....	47
Tabel 4.4	Gambaran Umum Kategorisasi Pada Dimensi TAS ( <i>Thrill and Adventure Seeking</i> ).....	49
Tabel 4.5	Perbandingan Mean Teoritik dan Mean Empirik <i>Thrill and Adventure Seeking</i> .....	50
Tabel 4.6	Statistik Deskriptif Berdasarkan Dimensi ES ( <i>Experience Seeking</i> ).....	50
Tabel 4.7	Gambaran Umum Kategorisasi Pada Dimensi ES ( <i>Experience Seeking</i> .....	52
Tabel 4.8	Perbandingan Mean Teoritik dan Mean Empirik Dimensi ES ( <i>Experience Seeking</i> ).....	53
Tabel 4.9	Statistik Deskriptif Berdasarkan Dimensi DIS ( <i>Disinhibition</i> ).....	53
Tabel 4.10	Gambaran Umum Kategorisasi Pada Dimensi DIS ( <i>Disinhibition</i> ).....	55
Tabel 4.11	Perbandingan Mean Teoritik dan Mean Empirik Dimensi DIS ( <i>Disinhibition</i> ).....	56

Tabel 4.12 Statistik Deskriptif Berdasarkan Dimensi BS ( <i>Boredom Suceptibility</i> ).....	56
Tabel 4.13 Gambaran Umum Kategorisasi pada Dimensi BS ( <i>Boredom Suceptibility</i> ).....	58
Tabel 4.14 Perbandingan Mean Teoritik dan Mean Empirik Dimensi BS ( <i>Boredom Suceptibility</i> ).....	59
Tabel 4.15 Ringkasan Deskriptif Tiap Dimensi.....	59
Tabel 4.16 Perbandingan Mean Empirik Tiap Dimensi.....	60
Tabel 4.17 Demografi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	62
Tabel 4.18 <i>Sensation Seeking</i> Berdasarkan Jenis Kelamin.....	62
Tabel 4.19 Demografi Berdasarkan Usia.....	64
Tabel 4.20 <i>Sensation Seeking</i> Berdasarkan Usia.....	64
Tabel 4.21 Demografi Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	66
Tabel 4.22 <i>Sensation Seeking</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	67
Tabel 4.23 <i>Sensation Seeking</i> Berdasarkan Pernah Tidaknya Menerima Materi Dasar Kegiatan Mendaki Gunung.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berpikir .....	23
Gambar 4.1	Diagram Skor <i>Sensation Seeking</i> .....	46
Gambar 4.2	Diagram Skor TAS ( <i>Thrill and Adventure Seeking</i> ) .....	49
Gambar 4.3	Diagram Skor ES ( <i>Experience Seeking</i> ).....	52
Gambar 4.4	Diagram Skor DIS ( <i>Disinhibition</i> ) .....	55
Gambar 4.5	Diagram Skor BS ( <i>Boredom Suceptibility</i> ) .....	58
Gambar 4.6	Diagram Gambaran Dimensi <i>Sensation Seeking</i> .....	60
Gambar 4.7	Diagram Perbandingan Mean Empirik tiap Komponen .....	61
Gambar 4.8	Diagram Perbandingan <i>Sensation Seeking</i> berdasarkan Jenis Kelamin .....	63
Gambar 4.9	Diagram Perbandingan <i>Sensation Seeking</i> berdasarkan Usia .....	65
Gambar 4.10	Diagram Perbandingan <i>Sensation Seeking</i> berdasarkan Tingkat Pendidikan .....	68
Gambar 4.11	Diagram Perbandingan <i>Sensation Seeking</i> berdasarkan pernah tidaknya menerima materi pendakian.....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Hasil Olah Data Studi Pendahuluan .....	93
Lampiran 2.	<i>Blueprint</i> Studi Pendahuluan Skala <i>Sensation Seeking</i> .....	95
Lampiran 3.	Validitas Skala Penelitian .....	98
Lampiran 4.	Uji Reliabilitas Skala .....	100
Lampiran 5.	Skala Penelitian .....	101
Lampiran 6.	Tabulasi Data Penelitian .....	98
Lampiran 7.	Tabulasi Dimensi <i>Thrill and Adventure Seeking</i> .....	113
Lampiran 8.	Tabulasi Dimensi <i>Experience Seeking</i> .....	123
Lampiran 9.	Tabulasi Dimensi <i>Disinhibition</i> .....	133
Lampiran 10.	Tabulasi Dimensi <i>Boredom Suceptibility</i> .....	143
Lampiran 11.	Hasil Olah Data .....	153

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan mendaki identik dengan kegiatan menaiki atau memanjat bukit atau gunung. Sumitro (1997) memaparkan bahwa mendaki gunung adalah suatu aktivitas bertualang di alam terbuka menuju ke suatu tempat yang lebih tinggi yaitu puncak gunung Mendaki gunung dapat dipahami sebagai aktivitas menambah ketinggian dalam menjejak daerah pegunungan dengan berjalan kaki menuju tempat tertentu yang telah direncanakan sebelumnya.

Pedersen (1997) menyatakan bahwa mendaki gunung adalah salah satu olah raga beresiko tinggi. Mendaki gunung menjadi salah satu olah raga beresiko tinggi karena dalam proses mencapai puncak gunung akan ada banyak rintangan yang akan dihadapi seorang pendaki, mulai dari badai, jalur pendakian yang sulit, kelelahan, kemungkinan kehabisan perbekalan dan masih banyak lagi. Selain itu menurut Ramadhan (2016) keadaan seperti hipotermia, terjatuh ke jurang, tersesat ke dalam hutan rimba, bertemu dengan hewan buas, menghirup gas beracun, kelaparan dalam situasi kritis, memakan tumbuhan beracun saat survival adalah serentetan resiko yang harus dihadapi saat mendaki gunung.

Menurut Priyasidharta (2017) setidaknya ada 28 korban meninggal saat melakukan pendakian Gunung Semeru sejak tahun 1969 sampai 2017 yang terdata di pos pendakian Ranupane. Berdasarkan penelusuran penulis di berbagai web yang



cukup kredibel (detik.com; tempo.co; liputan6.com; kompas.com; republika.co.id), setidaknya penulis menemukan ada 83 kasus kematian yang terjadi di seluruh gunung di Indonesia sejak Juli 2013 sampai Mei 2017, bahkan dalam kurun waktu Mei 2016 sampai Mei 2017 telah meninggal 22 orang. Hal itu berarti ada 2 orang yang meninggal setiap bulannya dalam kegiatan mendaki gunung.

Beberapa kasus meninggal dalam kegiatan mendaki gunung diantaranya adalah kasus yang menimpa seorang pendaki Gunung Semeru, Zimam Arofik, warga Jalan WR Supratman 123, RT 005 RW 012, Kelurahan Panjang Wetan, Kecamatan Pekalongan Utara, Kota Pekalongan, yang meninggal dunia saat mendaki puncak Semeru (Istiawan, 2016). Masih di gunung yang sama, Chandra Hasan, pendaki gunung dari Cakung, Jakarta Timur, meninggal di Kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru (TNBTS) pada Senin petang, 3 Oktober 2016 (Purmono, 2016).

Kegiatan mendaki gunung yang memiliki banyak resiko dan rintangan, namun masih banyak orang yang melakukan kegiatan mendaki gunung. Menurut Zuckerman (1994) seseorang yang cenderung untuk mencari berbagai macam sensasi dan pengalaman baru yang luar biasa kompleks, serta bersedia mengambil resiko fisik, sosial, hukum, dan finansial demi memperoleh pengalaman baru disebut *sensation seeking*.

Cronin (1990) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *sensation seeking* berperan aktif dalam kegiatan beresiko mendaki gunung. Penelitian tersebut menguatkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fowler *et al* di tahun 1980. Penelitian Fowler *et al* (1980) membandingkan antara skor *sensation seeking*

kelompok orang yang gemar mendaki gunung dan kelompok yang kurang tertarik dengan kegiatan mendaki gunung. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor *sensation seeking* kelompok yang gemar mendaki gunung lebih tinggi.

Berdasarkan penelitian dari Verma (2016), bahwa tingginya skor *sensation seeking* berbanding lurus dengan keterlibatan kecelakaan pada supir bus di India. Selain itu, menurut Amirfakhrei (2013) terdapat hubungan positif antara perilaku mengemudi beresiko dengan *sensation seeking*. Dalam penelitiannya Amirfakhrei juga menemukan bahwa laki-laki cenderung lebih besar memiliki perilaku mengemudi beresiko dari pada perempuan dan skor *sensation seeking* laki-laki lebih besar daripada perempuan.

Tinggi dan rendahnya skor *sensation seeking* dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Zuckerman (1991) faktor dari *sensation seeking* adalah faktor hereditas dan faktor lingkungan. Faktor hereditas diturunkan dari orang tua kepada anak dan mempengaruhi kondisi biologis individu sehingga memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi dalam hidupnya. Sedangkan faktor lingkungan salah satunya adalah belajar sosial yang merupakan faktor yang mempengaruhi individu untuk menyukai sensasi dan perilaku mencari sensasi tertentu karena hasil dari interaksinya dengan orang lain. Selain itu, menurut Dean (2012) persepsi terhadap resiko yang merupakan bagian dari *sensation seeking* seseorang sangat di pengaruhi oleh pengalaman, usia, gender, dan kontrol diri.

Pengalaman, gender, dan kontrol diri merupakan beberapa faktor yang mempengaruhi *sensation seeking*. Selain itu, faktor usia menjadi salah satu faktor

yang mempengaruhi *sensation seeking*. Salah satu generasi usia yang paling mencolok karena terkenal dengan keragaman yang berada di dalamnya adalah *generation Y* atau yang biasa dikenal dengan *echo boomers* atau *millennials* (Solomon, 2009). Untuk dapat membatasi lingkup generasi ini, terdapat pembatasan tahun kelahiran agar tetap mempunyai karakteristik yang serupa. Menurut Strauss & Howe (2000) dalam bukunya menyatakan bahwa batasan usia untuk generasi Y adalah mereka yang lahir pada tahun antara 1982-2000.

Di Amerika, generasi Y merupakan generasi terbanyak, dikarenakan lebih dari 70 juta jiwa termasuk kedalam generasi ini (DeRogatis, 2001). Sedangkan berdasarkan sensus penduduk 2010, di Indonesia terdapat sekitar 84 juta jiwa yang termasuk ke dalam generasi ini. Dari sensus tersebut diketahui umur median penduduk Indonesia adalah 27,2 tahun (bps.go.id). Berdasarkan data tersebut, banyak jumlah penduduk yang berada dalam generasi Y, sehingga sangat dimungkinkan bahwa pelaku kegiatan mendaki gunung banyak yang berasal dari kelompok usia generasi Y. Hal ini didukung oleh penelitian Burgin & Hardiman (2012), yang menyatakan bahwa olahraga ekstrem sangat populer di kalangan generasi Y. Ewert (1985) menambahkan alasan seseorang mendaki gunung adalah karena tantangan, katarsis, pengakuan, peluang kreatif, *locus of control*, dan untuk pengaturan fisik.

Menurut IIspeert (2017) dalam tesisnya tentang karakteristik wisatawan olahraga aktif (*active sports*) antara *millennials* dan *baby boomers* menyatakan, bahwa terdapat perbedaan motivasi yang signifikan pada kedua generasi tersebut dalam *active sports*. Motivasi tersebut diantaranya, motivasi untuk keluar dari

rutinitas pekerjaan, motivasi *thrill and sensation*, motivasi untuk mengatasi tantangan tertentu. IJspeert juga menyatakan bahwa terdapat beberapa motivasi yang sama antara *millennials* dan *baby boomers* dalam kegiatan *active sports*. Motivasi untuk memperoleh kesenangan dan kenikmatan (*fun and enjoyment*), motivasi untuk menikmati keindahan alam, alasan sosial, dan motivasi untuk terbebas dari stress dan ketegangan.

Menurut Solomon (2009) kebutuhan dan kecenderungan berubah seiring dengan perubahan usia, maka usia menjadi bagian dari identitas manusia. Generasi Y dicirikan oleh rasa kemandirian dan otonomi yang kuat, mereka adalah generasi inovatif dan suka mengekspresikan diri mereka secara emosional dan intelektual (Quester *et al*, 2007). Salah satu bukti ekspresi diri dari generasi Y secara emosional dan intelektual adalah dengan kegiatan mendaki gunung.

Sebagai generasi yang menyukai olah raga ekstrem, generasi Y juga menjadi penyumbang kecelakaan lalu lintas. Menurut Singh *et al* (2015) data di RSUP Dr. Mohammad Hoesin Palembang periode 2011-2013, korban kecelakaan lalu lintas dari pemeriksaan luar sebesar 40% merupakan korban yang berada pada usia generasi Y (usia 21-40 tahun). Selain itu, sebagian besar korban dalam kegiatan mendaki gunung (tersesat, luka ringan, luka berat, meninggal dunia) adalah pendaki yang termasuk dalam usia generasi Y. Sebagai contoh adalah Lulu Prapti Ningsih (18), siswi kelas 2 SMA Negeri 1 atau Smansa Pinrang, Sulawesi Selatan. Lulu tewas setelah terjatuh di Gunung Bambapuang, Kabupaten Enrekang, pada Selasa, 4 April 2017 (Tonapa, 2017). Kasus lain yang berkaitan dengan kecelakaan kegiatan pendakian adalah

seorang mahasiswa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (UMY) bernama Bramantyanah, usia 19 tahun, warga Mrisi, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, tewas terjatuh dalam pendakian di Gunung Sumbing (Susanto, 2017).

Penulis telah melakukan studi pendahuluan terkait *sensation seeking* pada pendaki gunung menggunakan skala adaptasi ZKA PQ (*Zuckerman Kuhlman Aluja Personality Questionnaire*) yang diperoleh hasil seperti pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1 Hasil Studi Pendahuluan

Interval Skor	Kategori	<i>Sensation Seeking</i>	
		F	%
$X \geq 120$	Tinggi	0	0
$80 \leq X < 120$	Sedang	11	91,67
$X < 80$	Rendah	1	8,33
<b>Jumlah</b>		12	100%

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada 21 Desember 2018 terhadap 12 responden, diperoleh skor *sensation seeking* bernilai sedang. Hasil ini ditunjukkan oleh 91,67% dari keseluruhan responden memiliki nilai *sensation seeking* sedang. Selain itu, beberapa aitem dari studi pendahuluan yang telah dilakukan menunjukkan representasi bahwa nilai *sensation seeking* responden rata-rata bernilai sedang. Tabel 1.2 berikut menunjukkan skor *sensation seeking* tiap aitem.

Tabel 1.2 Hasil Studi Pendahuluan Dilihat dari Aitem

Dimensi	Nomor Aitem	Respon	
		Nilai	F
<i>Thrill and Adventure Seeking</i>	13. Saya ingin belajar menerbangkan pesawat terbang	4	2
		3	7
		2	3
		1	0
<i>Experience Seeking</i>	6. Saya menikmati situasi baru di mana saya tidak dapat memprediksi bagaimana semuanya akan berubah	4	3
		3	7
		2	2
		1	0
<i>Disinhibition</i>	27. Saya tidak tertarik untuk mendapatkan pengalaman baru hanya demi merasakan sensasi baru	4	3
		3	8
		2	1
		1	0
<i>Boredom Suceptibility</i>	4. Saya lebih suka teman-teman yang tidak terduga	4	3
		3	5
		2	3
		1	1
<b>Jumlah</b>			<b>12</b>

Berdasarkan skor hasil studi pendahuluan pada Tabel 1.2, dapat dilihat dari 4 aitem yang mewakili tiap dimensi menunjukkan bahwa lebih dari 50% dari aitem tersebut memiliki skor 3 atau 4. Skor tersebut merupakan skor tertinggi dari *skoring* studi pendahuluan yang telah dilakukan. Hasil tersebut memperkuat data Tabel 1.1 yang menunjukkan sebagian besar responden memiliki skor *sensation seeking* sedang.

Generasi Y sebagai salah satu generasi yang cukup aktif dalam kegiatan mendaki gunung menjadi fenomena yang cukup menarik untuk diteliti, namun belum ada penelitian terdahulu yang secara spesifik mengaitkan fenomena *sensation seeking* dengan kegiatan mendaki gunung pada generasi Y. Beberapa penelitian terdahulu

terkait kegiatan mendaki gunung di Indonesia adalah penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Riyan Hermawan yang berjudul “*Pendidikan Karakter Melalui Pendakian Gunung Pada Mahasiswa Pecinta Alam Sunan Kalijaga (MAPALASKA)*”. Dari penelitian tersebut diketahui bahwa karakter yang diperoleh dari kegiatan mendaki gunung terdiri dari dua kelompok karakter yaitu karakter individu dan karakter social. Karakter individu diantaranya berupa karakter mandiri dan tanggung jawab. Sedangkan karakter sosial berupa karakter solidaritas dan toleransi. Selain itu, penelitian tersebut juga menjelaskan tahapan pendidikan karakter melalui pendaki gunung, yakni tahapan pertama adalah pembentukan pengalaman, tahapan kedua adalah perenungan pengalaman, tahapan terakhir adalah pembentukan konsep dan tahapan pengujian konsep.

Penelitian lain yang menjelaskan faktor penyebab dari *sensation seeking* pendaki gunung adalah penelitian dari Wahyuni yang berjudul “*Hubungan Antara Adversity Intelligence dengan Sensation Seeking pada Mahasiswa Pecinta Alam Semarang*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa besarnya skor *sensation seeking* memiliki hubungan dengan variabel *adversity quotient* sebesar 7,7%.

Adanya fenomena generasi Y yang banyak melakukan kegiatan mendaki gunung dan banyaknya kasus kecelakaan kegiatan mendaki gunung yang melibatkan generasi Y, serta untuk melihat gambaran *sensation seeking* pada generasi Y maka penulis tertarik untuk meneliti “*Gambaran Sensation Seeking Pendaki Gunung pada Generasi Y*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maka rumusan masalah yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana gambaran *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menambah pengetahuan terkait gambaran *sensation seeking* pada pendaki gunung. Selain itu, manfaat dari penelitian ini berfokus pada gambaran *sensation seeking* pada generasi Y.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi pendaki gunung**

Memberikan gambaran tentang *sensation seeking* terutama pada pendaki gunung yang termasuk dalam generasi Y, sehingga pendaki gunung mampu memahami karakteristik pendaki gunung generasi Y. Skor *sensation seeking* yang tinggi menjadikan seseorang lebih menyukai kegiatan beresiko bahkan kegiatan yang beresiko kematian.



## 2. Bagi masyarakat

Memberikan informasi tentang generasi Y terutama yang berkaitan dengan *sensation seeking*, dan diharapkan masyarakat juga mengetahui karakteristik generasi Y terutama dalam hal *sensation seeking*.

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. *Sensation Seeking*

##### 2.1.1. *Pengertian Sensation Seeking*

Menurut Zuckerman (1994) menyatakan bahwa “*Sensation seeking is a trait defined by the seeking of varied, novel, complex, and intense sensations and experiences, and the willingness to take physical, social, legal, and financial risks for the sake of such experience*”. Kurang lebih memiliki arti, “*Sensation seeking* adalah sifat kepribadian yang didefinisikan dengan mencari sensasi, pengalaman yang tidak terduga, kompleks, dan intens, dan kemauan untuk mengambil risiko fisik, sosial, hukum, dan finansial demi pengalaman seperti itu.”

Definisi tersebut merupakan penyempurnaan definisi *sensation seeking* Zuckerman tahun 1979 yang menyatakan bahwa *sensation seeking* sebagai “*seeking of varied, novel, complex and intense sensations and experiences*”. Istilah *variety* (perubahan) merujuk pada adanya kebutuhan akan perubahan. Istilah *novel* (melakukan hal yang baru) merefleksikan adanya ketidaksukaan individu terhadap kejadian-kejadian atau pengalaman yang telah dialami sebelumnya. Istilah *novel* juga merujuk pada kesukaan dalam diri individu tersebut terhadap hal-hal yang tidak dapat diprediksi (*unpredictable*), sedangkan istilah *complex* (kompleksitas) merujuk pada jumlah atau banyaknya elemen-elemen pada suatu kegiatan dan rangkaian-rangkaian dari masing-masing elemen tersebut. Dengan demikian, *sensation seeking* merupakan sebuah sifat (*trait*) yang

menerangkan tentang suatu kebutuhan akan perubahan (*variety*), kebutuhan untuk melakukan hal yang baru (*novel*), pengalaman dan sensasi yang bersifat kompleks.

Pada awalnya teori ini didasarkan pada Model Hebb tentang tingkat optimal gairah kortikal atau *Optimal Level of Cortical Arousal* (OLA) untuk pembelajaran dan kinerja dengan penambahan postulat mengenai perbedaan individu dalam reaktivitas retikulo-kortikal (Zuckerman, 1969).

Menurut Chandra *et al* (2003) *sensation seeking* adalah suatu kecenderungan individu untuk mencari pengalaman baru, meningkatkan kegairahan dan mencari rangsangan yang optimal. Sedangkan menurut Gatzke-Kopp *et al* (2002) berpendapat bahwa individu pencari sensasi sering bertujuan untuk mendapatkan kegairahan dan meningkatkan rangsangan yang optimal dan akan cenderung mencari stimulus baru dan luar biasa, mungkin saja berbahaya bagi orang lain dan yang akan menimbulkan kecemasan dan perasaan tidak menyenangkan.

Berdasarkan beberapa uraian definisi *sensation seeking*, dapat disimpulkan secara umum *sensation seeking* merujuk pada suatu kecenderungan individu untuk mencari sensasi atau rangsangan dan pengalaman baru yang sangat kompleks, dalam proses mencari sensasi dan rangsangan tersebut individu bersedia mengambil dan menerima segala resiko atau efek yang akan didapat mulai dari resiko fisik, sosial, hukum dan finansial.

### 2.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi *Sensation Seeking*

Terdapat dua faktor utama yang kerap dikaitkan sebagai faktor yang menjadi sumber penyebab munculnya *sensation seeking* dalam diri individu, yakni faktor herediter dan faktor lingkungan (Zuckerman, 1991). Berikut merupakan penjelasan faktor-faktor yang mempengaruhi *sensation seeking*.

#### 1. Faktor Herediter

Faktor herediter merupakan faktor utama yang diprediksi sebagai penyebab munculnya *sensation seeking trait* dalam diri individu. Beberapa penelitian yang telah dilakukan Zuckerman mengindikasikan adanya faktor genetik yang sangat mempengaruhi susunan gen dan kondisi biologis individu sehingga memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi dalam hidupnya. Keberadaan MAO (*monoamine oxidase*), kode kelas genetik *dopamine 4 (DRD4)*, kadar hormon seksual dan kadar tingginya *neurotransmitter norepinephrine* maupun *dopamine* dipercaya menjadi kondisi biologis yang menyebabkan individu memiliki kebutuhan arousal dan sensasi yang tinggi. Kondisi biologis ini tentu disebabkan oleh susunan genetika yang diturunkan oleh generasi sebelumnya (Zuckerman, 1991).

#### 2. Faktor Lingkungan

Hasil pembelajaran sosial (*social learning*) merupakan faktor yang juga mempengaruhi dan mengajarkan individu untuk menyukai sensasi dan perilaku mencari sensasi tertentu. Faktor lingkungan dan pembelajaran sosial, ini kemudian diprediksi sebagai 40% kemungkinan seseorang untuk terstimulus dalam memiliki *sensation seeking* dan kebutuhan pencarian sensasi lainnya.

Observasi dan imitasi pada orangtua, teman, dan orang lain, memungkinkan seseorang untuk mempelajari perilaku yang cenderung mencari sensasi, baik secara tinggi maupun rendah (Zuckerman, 1991).

### **2.1.3. Dimensi *Sensation Seeking***

Menurut Zuckerman (1971) *sensation seeking* meliputi empat dimensi yakni sebagai berikut.

#### 1. Pencarian Gairah dan Petualangan (*Thrill and Adventure Seeking*)

Dimensi pencarian gairah dan petualangan (*thrill and adventure seeking*) merefleksikan kebutuhan individu untuk melakukan tindakan berisiko dan penuh petualangan yang menawarkan sensasi unik pada tiap individu. Tindakan berisiko meliputi keinginan yang kuat untuk terlibat dalam aktivitas fisik yang menuntut kecepatan, berbahaya dan merupakan aktivitas yang melawan gravitasi bumi (seperti terjun payung, menyelam, dan *bungee jumping*).

#### 2. Pencarian Pengalaman Baru (*Experience Seeking*)

Dimensi pencarian pengalaman baru (*experience seeking*) mengekspresikan pencarian individu terhadap pengalaman baru (*novel experiences*) melalui pemikiran, penginderaan, dan gaya hidup yang tidak konvensional dan tidak konform dalam berbagai hal, termasuk dalam hal musik, seni, *travel style* hingga gaya hidup anti konformitas lainnya.

#### 3. Perilaku Tanpa Ikatan (*Disinhibition*)

Dimensi perilaku tanpa ikatan (*disinhibition*) merefleksikan perilaku impulsif yang ekstrovert pada individu, meliputi keinginan yang kuat (*desire*)

untuk melakukan perilaku yang mengandung risiko sosial dan risiko kesehatan. Perilaku yang mengandung risiko sosial dan kesehatan adalah perilaku yang secara potensial dapat menimbulkan dampak negatif terhadap posisi seseorang dalam masyarakat, terhadap kondisi badan atau pikiran seseorang yang dapat muncul dari proses di masa kini atau peristiwa di masa yang akan datang. Perilaku disinhibition antara lain adalah mengkonsumsi minuman beralkohol, menyukai pesta, sengaja melanggar peraturan lalu-lintas, bermesraan di depan umum dan hal-hal lain yang tidak sesuai dengan norma sosial masyarakat pada umumnya.

#### 4. Mudah Merasa Bosan (*Boredom Susceptibility*)

Dimensi mudah merasa bosan (*boredom susceptibility*) merefleksikan perilaku individu yang antipati terhadap pengalaman yang repetitif, pekerjaan yang rutin, kehadiran orang-orang yang dapat terprediksi, dan reaksi ketidakpuasan terhadap kondisi yang membosankan tersebut. *Boredom susceptibility* juga menyebabkan hadirnya kegundahan pada individu saat tidak ada perubahan pada kehidupannya dan ketidaksukaan pada orang yang membosankan.

#### **2.1.4. Karakteristik Individu dengan *Sensation Seeking***

Zuckerman (1991) menyatakan bahwa individu dengan tingkat *sensation seeking* tertentu memiliki beberapa karakteristik. Karakteristik orang-orang yang memiliki skor *Sensation Seeking* tinggi tampak dari hal-hal berikut:

1. terlibat dalam aktivitas hidup yang berisiko tinggi dalam kegiatan olahraga, profesi, pekerjaan dan hobi,

2. menyukai situasi fobia yang umum, seperti kegelapan, ketinggian, kedalaman dan hewan yang berbahaya,
3. mempunyai keberanian ekstrim,
4. menyukai segala hal yang menantang,
5. dapat menikmati segala sesuatu yang berbahaya,
6. menganggap segala situasi kurang berisiko,
7. terlibat dalam perilaku berisiko-kecenderungan melakukan hal berbahaya,
8. banyak melakukan spekulasi,
9. suka berpergian ke tempat-tempat berbahaya,
10. keluar dari situasinya karena tidak mendapatkan stimulasi seperti yang diinginkan,
11. berkurangnya kecemasan dengan adanya penilaian risiko yang sama.

#### **2.1.5. Sejarah Perkembangan Skala *Sensation Seeking***

Skala *sensation seeking* pertama kali dikembangkan oleh Marvin Zuckerman yang tertarik dengan penelitian terkait *sensory deprivation* (Zuckerman, 1994). Pada awalnya skala *sensation seeking* menggunakan skala ordinal dengan 2 pilihan, yakni pilihan A dan B. Pilihan tersebut mewakili nilai *sensation seeking* yang tinggi sedangkan pilihan yang lain menunjukkan nilai yang rendah (Zuckerman, 2015).

Zuckerman mengembangkan 2 skala yaitu SSS V (*Sensation Seeking Scale V*) dan SSS VI (*Sensation Seeking Scale VI*). Skala *Sensation Seeking V* dikembangkan sejak akhir 1970 oleh Zuckerman yang berkolaborasi dengan Hans

& Sybil Eysenck (Zuckerman, 1994). Tabel 2.1 berikut adalah perkembangan skala yang meneliti terkait *sensation seeking* (Zuckerman, 2015).

Tabel 2.1 Perkembangan Skala *Sensation Seeking*

<b>Nama skala</b>	<b>Tahun</b>	<b>Peneliti</b>
<i>Impulsive Sensation Seeking Scale from ZKPQ</i>	1993	Zuckerman
<i>Sensation seeking scale (Form V)</i>	1994	Zuckerman
<i>Sensation-Seeking Scale (Form VI)</i>	1994	Zuckerman
<i>Impulsive Sensation Seeking Scale from ZKPQ 69-item Short Form</i>	2003	Aluja <i>et al</i>
<i>ImpSS Scale from Cross-Cultural Shortened Form of the ZKPQ</i>	2006	Aluja <i>et al</i>
<i>Zuckerman Kuhlman Aluja Personality Questionnaire</i>	2010	Aluja <i>et al</i>

## 2.2. Pendaki Gunung

### 2.2.1. Pengertian Pendaki Gunung

Menurut kamus besar bahasa Indonesia mendaki berarti memanjat, menaiki (gunung, bukit dan sebagainya). Artinya kegiatan mendaki identik dengan kegiatan menaiki atau memanjat bukit atau gunung. Sumitro (1997) memaparkan bahwa mendaki gunung adalah suatu aktivitas bertualang di alam terbuka menuju ke suatu tempat yang lebih tinggi yaitu puncak gunung

Mendaki gunung dapat dipahami sebagai aktivitas menambah ketinggian dalam menjejak daerah pegunungan dengan berjalan kaki menuju tempat tertentu yang telah direncanakan sebelumnya. Dalam arti luas, pendakian gunung berarti suatu perjalanan melewati medan pegunungan dengan tujuan berekreasi sampai



dengan kegiatan ekspedisi dan penelitian atau eksplorasi pendakian ke puncak yang tinggi dan relatif sulit hingga memerlukan waktu yang lama, bahkan sampai berminggu-minggu. Kegiatan mendaki gunung sering juga disebut *mountaineering*, istilah ini diambil dari kata *mountain* yang berarti gunung.

Mendaki merupakan kata kerja (predikat), sedangkan pendaki merupakan kata benda (subjek). Jadi, pendaki gunung adalah individu yang melakukan kegiatan mendaki gunung. Individu tersebut melakukan aktivitas menambah ketinggian dalam menjejak daerah pegunungan dengan berjalan kaki menuju tempat tertentu yang telah direncanakan sebelumnya.

### **2.2.2 Sensation Seeking pada Pendaki Gunung**

Salah satu hal yang mendasari adanya perbedaan kebutuhan individual (*individual differences*) dalam melakukan pendakian gunung adalah keberadaan *trait* yang berbeda antara pendaki satu dan lainnya. Kebutuhan terhadap *novelty* dan kesediaan untuk mengambil risiko yang berbeda pada pendaki gunung dipengaruhi oleh keberadaan *sensation seeking* dalam diri pendaki gunung. Individu yang memiliki skor *sensation seeking* tinggi memiliki kebutuhan stimulus dan arousal yang tinggi pula sehingga cenderung berperilaku yang berisiko dan ingin mencari sensasi, tantangan, pengalaman baru, serta variasi yang tinggi dalam hidupnya (Zuckerman, 1994).

Karakteristik pendaki gunung dengan kebutuhan *novelty* yang tinggi menyerupai karakteristik individu dengan skor *sensation seeking* tinggi. Individu dengan skor *sensation seeking* tinggi memiliki perilaku yang cenderung berisiko

seperti menyukai hal-hal menantang, menikmati segala sesuatu yang berbahaya, menganggap segala situasi kurang berisiko, banyak melakukan spekulasi, dan suka berpergian ke tempat-tempat asing (Zuckerman, 2007).

## **2.3. Generasi Y (*Millennial*)**

### **2.3.1 Definisi generasi Y**

Menurut Kupperschmidt (2000) generasi adalah sekelompok orang yang memiliki tahun kelahiran dan kejadian-kejadian hidup yang berdampak pada tahap-tahap perkembangan yang kritis. Kejadian-kejadian hidup tersebut memiliki dampak yang cukup stabil sepanjang hidup mereka. Kejadian-kejadian hidup ini juga mempengaruhi perasaan orang-orang yang termasuk dalam generasi tersebut. Oleh karena itu, sekelompok generasi memiliki ciri-ciri tertentu yang membedakan mereka.

Menurut Strauss & Howe (2000) dalam bukunya menyatakan bahwa batasan usia untuk generasi Y adalah mereka yang lahir pada tahun antara 1982-2000. Terdapat beberapa perbedaan mengenai rentang tahun lahir pada generasi Y, namun penulis hanya menggunakan batasan usia yang dibuat oleh Strauss & Howe.

### **2.3.2 Karakteristik Generasi Y**

Karakteristik generasi Y menurut Solnet & Hood (2008) antara lain mudah mengekspresikan pendapat, lebih menuntut dibanding generasi sebelumnya, memiliki toleransi kebosanan yang rendah, menyukai tantangan dan tanggung

jawab, mandiri, menginginkan pengakuan, dan pemberian umpan balik secara konstan. Keinginan generasi Y dalam mengekspresikan pendapat didukung oleh kemampuan mereka berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain. Generasi ini menganggap kecepatan dan kepraktisan sebagai bagian dari gaya hidup. Hal ini mungkin didasari oleh perkembangan teknologi yang memfasilitasi kemudahan dan kepraktisan dalam berbagai aspek kehidupan.

Karakteristik generasi Y juga dapat dideskripsikan dari dua sisi yang berbeda, sisi negatif dan sisi positif. Sisi negatif dari generasi Y diantaranya adalah pemalas, tidak sabar (*impatient*), *self*-sentris (*self-centred*), dan kecenderungan bergonta-ganti pekerjaan. Sisi positif dari generasi Y adalah berpemikiran terbuka, *confident*, liberal, berorientasi pada praktik dan hasil kewirausahaan (Deal *et al*, 2010).

Terkait dengan *travelling behavior*, generasi Y dideskripsikan memiliki keinginan besar untuk melihat dunia dibandingkan generasi lain. Hal ini terlihat dari 23 persen lebih tinggi minat untuk bepergian keluar negeri dari generasi lain. Berbeda dengan generasi yang lebih tua yang menganggap *travelling* sebagai kemewahan, generasi Y lebih melihat sebuah perjalanan sebagai pengalaman hidup yang penting yang mendasar bagi perkembangan pribadi mereka (Barton *et al*, 2013). Pariwisata olah raga dan petualangan *outdoors* merupakan kegiatan baru yang penting bagi para wisatawan *millennials* (Cain, 2016).

Menurut Strauss & Howe (2000) ada beberapa karakteristik generasi Y diantaranya adalah, spesial, terlindung (*sheltered*), percaya diri, berorientasi pada tim, *achieving*, *pressured*, dan konvensional.

IJspeert (2017) mengungkapkan beberapa karakteristik pelaku wisata olahraga aktif (*active sport tourism*) pada generasi X (*baby boomers*) dan generasi Y (*millenials*). Mendaki gunung adalah salah satu jenis kegiatan *active sport*. Berikut ini adalah karakteristik *active sport tourism* menurut IJspeert.

#### 1. Karakteristik pertama berdasarkan sosial-ekonomi

Karakteristik ini meliputi jenis kelamin, tingkat pendidikan, penghasilan, dan status pernikahan. Secara umum pelaku *active sport* adalah laki-laki, hal ini dikuatkan melalui penelitian dari Gibson (1998) dan Scheriber (1976). Berdasarkan tingkat pendidikan, pelaku *active sport* pada generasi Y memiliki tingkat pendidikan lebih tinggi dari pendidikan *university master degree*. Ditinjau dari segi penghasilan, generasi X yang merupakan pelaku *active sport* memiliki penghasilan lebih dari 3.500 *euro* per-bulan, sedangkan pada generasi Y karakteristik pelaku *active sport* memiliki penghasilan 1.500 sampai 2.000 *euro* per-bulan. Terkait pernikahan, pelaku *active sport* generasi Y sangat sedikit yang telah menikah dan memiliki anak. Hal tersebut berbeda dengan generasi X yang sebagian besar telah menikah dan mempunyai anak.

#### 2. Karakteristik berdasarkan kebutuhan dan motivasi (*need and motivation*)

Berdasarkan 11 kebutuhan dan motivasi yang diujikan, ada 4 motivasi yang secara signifikan mempengaruhi kegiatan *active sport tourism* pada generasi Y, yaitu motivasi keluar dari rutinitas pekerjaan, motivasi mencari *thrill and sensation*, motivasi untuk mengatasi tantangan tertentu (*overcoming certain challenges*), dan adrenalin. Pelaku *active sport* generasi Y secara umum memiliki karakteristik motivasi yang tinggi pada motivasi mencari *thrill and sensation*,

motivasi untuk mengatasi tantangan tertentu (*overcoming certain challenges*), dan motivasi memperoleh adrenalin.

## **2.4. Kerangka Berpikir**

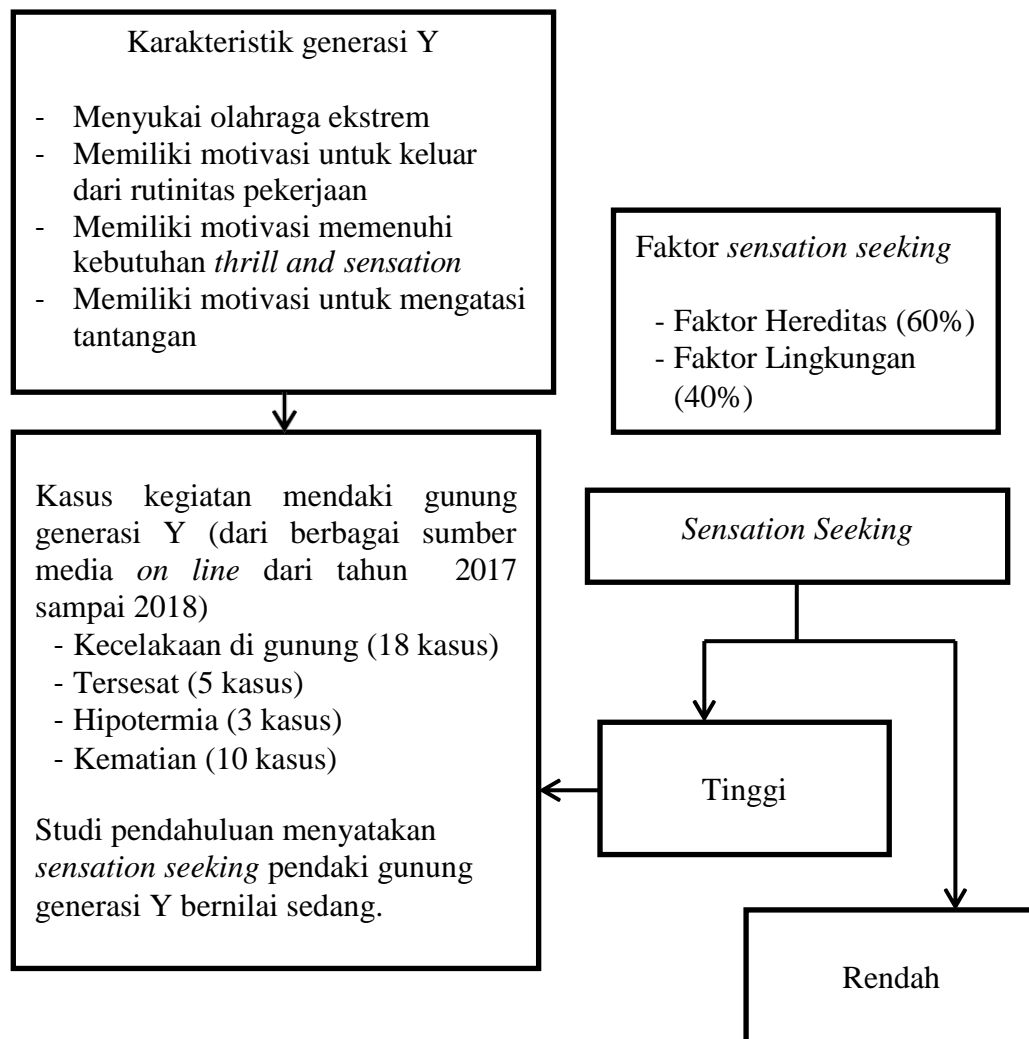
Kegiatan mendaki gunung adalah kegiatan yang memiliki banyak resiko dan rintangan dalam kegiatannya. Kelelahan, kedinginan, adalah keadaan yang pasti akan diterima dalam kegiatan pendakian. Ditambah lagi resiko tersesat, hipotermia, jatuh ke jurang, dehidrasi, kelaparan, menghirup gas beracun, hingga kematian adalah rangkaian keadaan yang mungkin bisa terjadi dalam proses kegiatan mendaki gunung. Meskipun kegiatan ini mengandung banyak resiko namun peminat dari kegiatan ini cukup banyak terutama generasi Y (*millenials*).

Menurut Zuckerman (1994) seseorang yang cenderung untuk mencari berbagai macam sensasi dan pengalaman baru yang luar biasa kompleks, serta bersedia mengambil resiko fisik, social, hukum, dan finansial demi memperoleh pengalaman baru disebut *sensation seeking*. Walaupun kegiatan mendaki merupakan suatu kegiatan beresiko namun memaksimalkan resiko bukanlah tujuan utama dari kegiatan ini. Artinya tetap ada kontrol dalam kegiatan beresiko ini. Pain & Pain (2005) menulis bahwa peserta olahraga ekstrem adalah orang berhati-hati, terlatih, melakukan persiapan dengan baik, sadar diri dan lebih memilih untuk tetap memegang kendali dari kegiatan yang ia lakukan.

Namun yang terjadi dilapangan adalah cukup banyak pendaki yang memaksimalkan resiko seperti melanggar peraturan, tidak melakukan latihan fisik, persiapan peralatan yang kurang memadai. Akibatnya, beberapa kasus seperti

tersesat digunung, hipotermia, kecelakaan di gunung hingga kematian sering terjadi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat digambarkan kerangka berpikir pada penelitian ini seperti pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa temuan yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Gambaran *sensation seeking* pendaki gunung pada generasi Y berada pada kategori sedang. Pada dimensi *thrill and adventure seeking* pendaki gunung pada generasi Y skor yang didapat berada pada kategori sedang. Sedangkan untuk gambaran dimensi *experience seeking* pendaki gunung pada generasi Y berada pada kategori tinggi. Untuk dimensi *disinhibition* pendaki gunung pada generasi Y termasuk kedalam kategori tinggi. Dimensi *boredom suceptibility* pendaki gunung pada generasi Y pada penelitian ini berada pada kategori sedang. Diantara empat dimensi pembentuk *sensation seeking*, dimensi *experience seeking* adalah dimensi yang paling besar mempengaruhi *sensation seeking*.

Hasil temuan lain dari penelitian ini menunjukkan bahwa skor *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y pada jenis kelamin perempuan lebih tinggi daripada laki-laki. Temuan lain dari penelitian ini ialah skor *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y usia 19-25 atau termasuk ke dalam kategori *emerging adulthood* lebih rendah daripada pendaki gunung generasi Y yang memasuki usia 26-37 tahun. Selain temuan tersebut, penulis juga menemukan bahwa skor *sensation seeking* pendaki gunung generasi Y yang telah menempuh pendidikan SMA lebih tinggi dari subjek

penelitian yang tengah menjadi mahasiswa ataupun yang telah menamatkan pendidikan Diploma-1 atau yang lebih tinggi. Hasil temuan lain yang bisa peneliti paparkan adalah skor *Sensation Seeking* pendaki gunung generasi Y yang pernah menerima materi dasar pendakian lebih tinggi skor *Sensation Seeking*-nya daripada yang tidak pernah menerima materi dasar mendaki gunung.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan simpulan, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi responden

Pendaki gunung generasi Y yang dalam penelitian ini memiliki nilai *sensation seeking* sedang dan sebagian besar lainnya bernilai tinggi. Diharapkan untuk tidak memaksimalkan resiko dari kegiatan pendakian gunung yang akan dilakukan. Mendaki gunung sebagai salah satu kegiatan beresiko tentu diperlukan persiapan yang matang agar resiko-resiko yang akan dihadapi dapat diminimalisasi, sehingga kejadian buruk yang sudah terjadi seperti, kecelakaan di gunung, hipotermia, tersesat, hingga kematian dapat berkurang atau bahkan tidak ada lagi.

2. Bagi komunitas pendaki gunung dan pengelola *basecamp* pendakian

Dengan banyaknya kejadian kecelakaan di gunung diharapkan para penggiat alam dapat lebih mempromosikan tentang *safety procedure* dalam berkegiatan di alam. Selain itu pengelola *basecamp* pendakian diharapkan untuk memperketat aturan



dan melakukan pengecekan kepada setiap pendaki yang ingin melakukan kegiatan pendakian. Pemangku kebijakan dalam hal ini WALHI (wahana lingkungan hidup) dan instansi terkait, sebaiknya membuat standar operasional kegiatan pendakian gunung, baik dalam segi kesehatan fisik, psikologi, dan segi standar peralatan.

3. Bagi penelitian selanjutnya

Bagi penelitian selanjutnya dapat mengembangkan penelitian sejenis dengan melengkapi varian subjek seperti pada generasi X atau pendaki gunung yang terbatas hanya pendaki yang berpendidikan sekolah menengah ke bawah. Mengganti metode penelitian dengan mengkorelasikan dengan variabel lain, seperti variabel *risk taking behavior*, *death anxiety* ataupun isu yang terkait keberlanjutan ekosistem lingkungan di gunung seperti *sustainable environment*. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkomparasikan *sensation seeking* pendaki gunung dengan aktivitas olahraga lain agar lebih bisa menggali informasi yang lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- A Portrait of “Generation Next”. <http://www.people-press.org/2007/01/09/a-portrait-of-generation-next/>
- Aluja, A., Kuhlman, D. M., & Zuckerman, M. (2010). Development of the Zuckerman-Kuhlman-Aluja Personality Questionnaire (ZKA-PQ): A factor/facet version of the Zuckerman-Kuhlman Personality Questionnaire (ZKPQ). *Journal of Personality Assessment*, 92, 418-431.
- Amirfakhrei, Azita., Taghinejad, Nooshin., Sadeghifar, Elham. 2013. Relationship between Risky Driving Behavior and Sensation – Seeking and Sex among Students of Islamic Azad University – Bandar Abbas, Iran, in 2012. *Journal of Basic and Applied Scientific Research*. 3, 3. 293-302
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnett, J.J. 2000. Emerging Adulthood. *A Theory of Development From the Late Teens Through the Twenties*. University of Maryland College Park.
- Azwar, Saifuddin. 2010. *Reliabilitas dan Validitas Edisi ke-3 Cetakan X*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, Saifuddin. 2015. *Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ball, L.Ian. Farnill, Douglas and Wangeman, Jhon.F.1984. Sex and age differences in sensation seeking: Some national comparisons. *British Journal of Psychology* (1984), 75, 257-265.
- Bps.go.id. Badan pusat statistik. Sensus penduduk 2010. <https://sp2010.bps.go.id/index.php>
- Burgin, Shelley. Hardiman, Nigel. 2012. Extreme Sports in Natural Areas: Looming Disaster or a Catalyst for a Paradigm Shift in Land Use Planning?. *Journal of Environmental Planning and Management*. 55;7, 921-940. DOI: 10.1080/09640568.2011.634228
- Cain, R. 2016. Demographic Destiny: The Generational Divide. Tourism Travel and Research Association: Advancing Tourism Research Globally.

- Carver, C.S., Scheier, M.F. 1996. *Perspective on Personality*. Boston : A Simon & Schuster Company.
- Chandra, P.S., Krishna, V.A.S., Benegal, V., Ramakrisna, J. 2003. High-Risk Sexual Behavior and Sensation seeking among Heavy Alcohol Users. *Department Of Psychiatry & Health Education, National Institute of Mental Health & Neuroscience (NIMHANS)*. Bangalore. India.
- Cronin. Christopher. 1991. Sensation Seeking Among Mountain Climber. Pergamon press *Person. Individ. Diff. Vol. 12 No. 6 pp 653-654*. Great Britain.
- Davies. et al. 2017. The role of self-control and cognitive functioning in educational inequalities in adolescent smoking and binge drinking. *BMC Public Health* (2017) 17:714.
- Deal, J. J., Altman, D. G., & Rogelberg, S. G. (2010). Millennials at work: What we know and what we need to do (if anything). *Journal of Business and Psychology*, 25(2), 191-199.
- Dean, Dwane.H. 2012. Self Control and Perceived Physical Risk In An Extreme Sport. *Young Consumers; Emerald insight. Vol 13 No1*. DOI 10.1108/17473611211203948.
- D'Netto, B. 2010. *Generation Y: Human resource management implication*. Published thesis, Catholic Univeristy of Australia, Australia. Diunduh dari <http://www.wbiconpro.com/452-Brian.pdf>
- DeRogatis, J. (2001, September 25). What's up with generation Y? [http://www.salon.com/2001/09/25/generation\\_y/](http://www.salon.com/2001/09/25/generation_y/) (diakses pada senin pukul 12.41)
- Ewert, Alan. 1985. Why People Climb: The Relationship of Participant Motives and Experience Level to Mountaineering. *Journal of Leisure Research* 17(3),241-250.
- Eysenck. Sybil. Eysenck H.J. Zuckerman, Marvin. 1978. Sensation Seeking in England and America: Cross-cultural, Age, and Sex Comparisons. *Journal of consulting and clinical psychology*. Vol 46, no 1, 139-149.

- Fajar, M.A. Lutfi, Ikhwan. 2017. Pengaruh Trait Kepribadian (Personality) dan Dukungan Sosial Terhadap Risk Taking Behaviour pada Pendaki Gunung. JP3I Vol. 6 No. 2 Juli 2017.
- Feist, J. & Gregory J. Feist. 2009. *Teori Kepribadian*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Fowler, C.J. Et Al. 1980. Platelet Monoamine Oxidase Activity in Sensation Seekers. *Psychiatry, Research*, 3, 273-279 (1980)
- Florya, Yulia. 2014. Three Generationn Travel (thesis). MAMK University of Applied Sciences.,
- Gardyn, R., Fetto, J. 2000. Demographics: It's all the rage. *American Demographics* 22 (6), 72
- Gatzke-kopp, M.L, Raine, A., Loeber, R., Stouthamer-Louber, M., Steinhauer, R.S. 2002. Serious Delinquent Behavior, Sensation seeking, and Elektrodermal Arousal. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 30, 5, 477-486.
- Gibson, H. J. 1998. Sport tourism: a critical analysis of research. *Sport management review*, 1(1), 45-76.
- Goma-i-Frixanet, M. 2004. Sensation seeking and participation in Physical risk sports.
- Gordon, C.P. 1996. Adolescent decision making: A broadly based theory and its application to the prevention of early pregnancy. from: [http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m2248/is\\_n123\\_v31/ai\\_18771973/](http://findarticles.com/p/articles/mi_m2248/is_n123_v31/ai_18771973/)
- Hansen, E.B. Breivik, Gunnar. 2001. Sensation seeking as a predictor of positive and negative risk behaviour among adolescents. *Personality and Individual Differences* 30 (2001) 627-640
- Hawkins, D., Mothersbaugh, D.L., Best, R.J. 2007. *Consumer Behavior Building Marketing Strategy*. New York: McGraw Hill
- IIspeert, Ruth. 2017. Chatacterizing active sport tourist: millennials versus baby boomers.(thesis). School of tourism and hospitality management, Sant Ignas. Ramon Llull University.

- Istiawan, Hari .Sindonews.com. 2016. Pendaki asal Pekalongan Meninggal di Gunung Semeru <https://daerah.sindonews.com/read/1139268/23/pendaki-asal-pekalongan-meninggal-di-gunung-semeru-1473851529> (diakses Senin, 24 April 2017 pukul 21.49)
- Kapos, V., J. Rhind, M. Edwards, M.F. Price and C. Ravilious, 2000: Developing a map of the world's mountain forests. In: Forests in Sustainable Mountain Development: A State-of-Knowledge Report for 2000, M.F. Price and N. Butt (eds.), CAB International, Wallingford: 4–9.
- Klinar, Polona. *Et al* . 2017. Personaliti and Sensation Seeking in High-Risk Sport. *Acta Gymnica*, vol. 47, no. 1, 2017, 41–48.
- Kupperschmidt, B.R. (2000), “Multigenerational employees: strategies for effective management”, *The Health Care Manager*, Vol. 19 No. 1, pp. 65
- Levy, L., Carroll, B., Francoeur, J., Logue, M. 2005. *The generation mirage: A pilot study into the perception of leadership by generation X and Y*. New Zealand: Hudson Highland Group Inc.
- Lewis, A., Durie, F., Kaufman, M., Gill, R., Pereira, R., Pirani, Z. 2012. *Generation Y expectation vs manager perception*. Diunduh dari <http://seanlyons.ca/wp-content/uploads/2012/01/Generation-Y-Expectationsvs-managers-Perceptions.pdf>
- London, Harvey, Exner Jr John E. 1978. *Dimensions of Personality*. New York: John Willey & Sons.
- Mapala Justitia. 2007. Pengetahuan Dasar Mendaki Gunung. <https://justitia.wordpress.com/2007/05/07/pengetahuan-dasar-mendaki-gunung/> (diakses Senin, 24 April 2017 pukul 21.12)
- Meier, J., Austin, S.F., Crocker, M. 2010. Generation Y in the workforce: Managerial challenges. *The journal of human resource and adult learning*, 6, 68-79.
- Narbuko, Achmadi A. C. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Bumi aksara.
- Pain, M. T. G. Pain, M. A. 2005. Essay: Risk taking in sport. *The Lancet*, 366(1), S33-S34. doi: 10.1016/S0140-6736(05)67838-5
- Pedersen, D.M. 1997. Perception of High Risk Sports, Perceptual and Motor Skills, 85, 756-758.

- Popham, Lauren.E. *et al.* 2011. Ageism, sensation seeking, and risk-taking behavior in young adults. Department of psychology Oklahoma State University. DOI 10.1007/s12144-011-9107-0
- Priyasidharta, David 2009 <https://nasional.tempo.co/read/189933/andika-korban-ke-28-keganasan-semeru-soe-hok-gie-yang-pertama>
- Purmono, Abdi. Tempo.com. 2016. Pendaki Asal Jakarta Meninggal di Gunung Semeru. <https://nasional.tempo.co/read/news/2016/10/04/058809501/pendaki-asal-jakarta-meninggal-di-gunung-semeru> (diakses Senin, 24 April 2017 pukul 21.58)
- Purwanto, E. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Semarang: Swadaya Manunggal.
- Quester, Pascale G. 2007. *Consumer behaviour : implications for marketing strategy*. North Ryde, N.S.W. McGraw-Hill Education.
- Rachmahana, Ratna. Syifa'a. 2002. Dorongan Mencari Sensasi dan Perilaku Pengambilan Resiko pada Mahasiswa. Psikologika Nomer 14 volume VII tahun 2002. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol7.iss14.art5>.
- Ramadhan, Sani. Pendakigunung.top. 2016. Hati-Hati!, Inilah 7 Resiko yang Mengintai Nyawamu Ketika Mendaki Gunung. <https://www.pendakigunung.top/2017/04/hati-hati-inilah-7-resiko-yang.html>
- Ropeik, D., & Slovic, P. 2003. *Risk in perspective: Risk communication: A neglected tool in protecting public health*. Harvard Centre For Risk Analysis, 11(2).
- Rosenblitt, Jhon.C. Soler,Hosanna. Et al. 2001. Sensation Seeking and Hormones in Men and Women: Exploring the Link. *Hormones and Behavior* 40, 396–402 (2001). *Department of Biological Science, Department of Sociology, and Department of Human Services and Studies, Florida State University, Tallahassee, Florida 32306*
- Rolison, M.R., & Scherman, A. 2002. Factors influencing adolescents to engage in risk-taking behavior. *Journal of Child and Family Studies*, 7 (3).
- Ruseffendi, E. 1994. *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang NonEksakta Lainnya*. Semarang: IKIP Semarang Press.

- Tonapa, Jufri . Sindonews.com. 2017. Siswi SMA Tewas di Gunung Bambapuung. <https://daerah.sindonews.com/read/1194296/192/siswi-sma-tewas-di-gunung-bambapuung-1491321108> (diakses Senin, 24 April 2017 pukul 23.05)
- Santrock, J. W. 2012. *Life - Span Development (Perkembangan Masa - Hidup) Edisi 13 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Schreiber, R. 1976. Sports interest: a travel definition. In *The Travel Research Association 7th Annual Conference Proceedings* (pp. 85-87).
- Singh, Sharanjit. K.A. Nasution, I.S. Hayati, Lusiana. 2015. Angka Kejadian Korban Kecelakaan Lalu Lintas Berdasarkan Hasil Pemeriksaan Luar *Visum Et Repertum* di RSUD Dr. Mohammad Hosein Palembang tahun 2011-2013. *MKS*, th. 47, No 2.
- Solnet, D., Hood, A. 2008. Generation Y as hospitality employees: Framing a research agenda. *Journal of hospitality and tourism management*, 15, 59-68.
- Solomon, M. R., Rabolt, N. 2009. *Consumer Behavior in Fashion, 2<sup>nd</sup> Edition*. USA: Prentice Hall
- Sugiyono. 2009. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sumitro. 1997. *Buku Pedoman Berolahraga Panjat Tebing*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Susanto, Eko .Sindonews.com. 2017. Jatuh ke Jurang Gunung Sumbing, Mahasiswa UMY Tewas. <https://daerah.sindonews.com/read/1173003/22/jatuh-ke-jurang-gunung-sumbing-mahasiswa-umy-tewas-1485009543> (diakses Senin, 24 April 2017 pukul 23.26)
- Strauss, William dan Howe Neil. 2000. *Millennials rising : the next great generation*. New york. Vintage books

- Swiggard, S.B. 2011. *Generation and employee commitment: An exploration of the impact of technology, home, family structure, and employer-employee relationship*. Published doctoral dissertation, Capella University, Mineapolis, United States.
- Verma, Ashish., dkk. 2017. Sensation Seeking Behavior and Crash Involvement of Indian Bus Driver. *Transportation Research Procedia*. 25. 4754 – 4766.
- Vsi.esdm.go.id/index.php/gunungapi/data-dasar-gunungapi?start=70. Kementrian Energi dan Sumber Daya Mineral. Badan Geologi, Data Dasar Gunung Api Indonesia.
- Williams, K.C., Page, R.A. 2010. Marketing to generation. *Journal of behavioral studies in business*, 1-17. Diunduh dari <http://www.aabri.com/manuscripts/10575.pdf>
- Zuckerman. M. 1969. Theoretical formulation in J.P Zubek (Ed) *Sensory Deprivation: 15 years research*. New York : Appleton- Century-Crofts.
- Zuckerman, M. 1971. Dimensions of Sensation Seeking. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. Vol 36. No I. 45-52. University of Delaware
- Zuckerman, M. 1979. *Sensation Seeking Beyond Optimal Level Arousal*. New York: Hillsdale, NJ. Erlbaum
- Zuckerman, M. 1991. *Psychobiology of Personality*. New York : Press Syndicate of the University of Cambridge
- Zuckerman, M. 1994. *Behavioral Expressions and Biosocial Bases of Sensation Seeking*. New York. Cambridge University Press
- Zuckerman, M. 1996. The psychobiological model for impulsive unsocialized sensation seeking: A comparative approach. *Neuropsychobiology* 34, 125–129.
- Zuckerman, M. 2000. Personality and Risk-Taking: Common Biosocial Factors. *Journal of Personality* 68(6): 999-1029
- Zuckerman, M. 2007. *Sensation Seeking and Risky Behavior*. New York: APA Publisher
- Zuckerman, M. Aluja, Anton. 2015. Measures of Sensation Seeking . *Measures of personality and Social Psychological Construct*. Chp 13. 352-380.