



**SURVEI MINAT PENGUNJUNG KAWASAN WISATA UMBUL
SIDOMUKTI DI KABUPATEN SEMARANG
TAHUN 2018**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh :
Vera Junifa Sumarsono
6101415044**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ABSTRAK

Vera Junifa Sumarsono,. 2019, *Survei Minat Pengunjung Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang tahun 2018*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Pembimbing Dr.H.Harry Pramono, M.Si.

Kata Kunci : Minat, Wisata

Latar belakang permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) Bagaimana Minat Pengunjung Terhadap Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018. Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana minat pengunjung kawasan wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan mengetahui prosentase minat pengunjung terhadap Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018.

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif prosentase. Sasaran dalam penelitian ini yaitu responden sejumlah 120 pengunjung yang berada di kawasan Umbul Sidomukti. Dengan kategori remaja dan dewasa. Instrumen dan metode yang digunakan dalam penelitian meliputi angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Adapun teknik yang digunakan untuk memeriksa tentang keabsahan data, yaitu derajat kepercayaan (credibility), keteralihan (transferability), kebergantungan (dependability), dan kepastian (confirmability). Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan minat pengunjung terhadap kawasan wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang secara keseluruhan yaitu dalam kriteria sangat baik, dengan jumlah prosentase sebesar 80,56%. Hal ini dilandasi atas pernyataan teori rumus statistik prosentase oleh Muhammad Ali dan di dukung pernyataan responden yang menerangkan bahwa mereka merasa puas setelah melakukan serangkaian kegiatan wisata dari berbagai segi di kawasan wisata Umbul Sidomukti

Bedasarkan hasil tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, minat pengunjung terhadap kawasan wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang dilihat dari indikator perasaan senang atau suka, indikator perhatian, dan indikator fasilitas dalam kriteria sangat baik. Hanya saja indikator kemauan termasuk kedalam kriteria cukup. Saran bagi pengelola adalah tetap mempertahankan maupun meningkatkan eksistensi yang sudah ada, memberikan edukasi pada pengunjung, memperluas promosi dan memperbaiki fasilitas wahana.

ABSTRACT

Vera Junifa Sumarsono,. 2019, *Visitors' Interests Survey Towards Umbul Sidomukti Tourist Attraction in Semarang 2018*. Final Project, Physical Education and Recreations Department. Faculty of Sport Sciences. Universitas Negeri Semarang. Advisors I: Dr.H.Harry Pramono, M.Si.

Keywords: Interest, Tourism

The problem in this study is 1) How Visitors Are Interested in Umbul Sidomukti Tourism Area in Semarang Regency in 2018. The problems in this study are 1) How visitors' interests are in Umbul Sidomukti tourist attraction in Semarang Regency in 2018. This study aims to describe 1) Visitors' interest in Umbul Sidomukti Tourist Attraction in Semarang Regency in 2018.

The approach used in this study is a qualitative descriptive of the percentage approach. The objects of this study were respondents of 120 visitors who were in the Sidomukti Bulbul area. There are two categories of respondents which are adolescent and adult. The instruments and methods applied in this study were observation, documentation, and interviews. The techniques used to check the validity of the data, namely credibility, transferability, dependability, and confirmability. The data analysis was applied by using data reduction, data presentation, and conclusion.

The results show that 1) The overall interests of visitors towards the Umbul Sidomukti tourist attraction in Semarang Regency are in very good criteria, with a percentage of 80.56%. This is based on the statement of the respondents who explained that they were satisfied after carrying out a series of tourist activities in various aspects in the Umbul Sidomukti tourist attraction.

Based on the finding results, it can be concluded that 1) Visitors' interest in the Umbul Sidomukti tourist attraction in Semarang Regency based on the indicators of feelings of pleasure or love, attention indicators, and facility indicators are in very good criteria. Unfortunately, motivation indicators are included in enough criteria. Suggestions for managers are to maintain and improve existing existence, provide education to visitors, expand promotions and improve facilities of rides.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Vera Junifa Sumarsono

NIM : 6101415044

Jurusan/Prodi : PJKR/PJKR

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judull Skripsi : "Survei Minat Pengunjung Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di wilayah negara Republik Indonesia.

Semarang, 10 Mei 2019

Yang menyatakan,



Vera Junifa Sumarsono

NIM. 6101415044

PENGESAHAN

Skripsi atas nama VERA JUNIFA SUMARSONO NIM 6101415044 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Judul "Survei Minat Pengunjung Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019" telah di pertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang

Pada : Hari: Rabu

Tanggal : 23 ~~Agustus~~ Juli 2019

Panitia Ujian



Sekretaris

Andry Akhiruyanto, S.Pd, M.Pd
NIP.1981 0129 2003 12 1001

Dosen Penguji

1. Drs. H. Endro Puji Purwono, M.Kes
NIP. 1959 0315 1985 03 1003

(Ketua)

2. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1976 0905 2008 12 1001

(Anggota)

3. Dr. H. Harry Pramono, M.Si
NIP. 1959 1019 1985 03 1001

(Anggota)

15/8 2019

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua (Aristoteles)
- Hidup dapat di pahami dengan berpikir ke belakang, tapi ia harus juga di jalani dengan beraksi di masa depan. (Soren.K)
- Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan. (Ali bin Abi Thalib).

Kupersembahkan untuk:

- Kedua orangtua tercinta atas segala do'a, dukungan dan perjuangannya
- Serta keluarga besarku atas dukungan dan kasih sayangnya
- Almamater UNNES tercinta

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan segala rahmat, hidayah maupun inayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Survei Minat Pengunjung Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018” sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan kerendahan hati dan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperoleh pendidikan formal akademik maupun non akademik di Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dan rekomendasi penelitian sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan pengarahan selama menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.
4. Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah memberikan pengarahan selama menempuh studi di Universitas Negeri Semarang.

5. Bapak Dr. H. Harry Pramono, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Ibu dosen serta seluruh staf karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan, dan terutama di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah mendorong dan membantu penelitian.
7. Pak Arun selaku ketua pengelola kawasan wisata Umbul Sidomukti “Mawar Area” yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di tempat yang dipimpinnya.
8. Seluruh pihak pengelola kawasan wisata Umbul Sidomukti dan *outbound* Ra’Gentar yang telah membantu dalam penelitian.
9. Keluargaku yang selalu memberikan asupan empat sehat lima sempurna, dan doa supaya peneliti selalu terdorong untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Sahabatku SDRT terutama Ade Putri, Saskia, dan Dyah Ayu yang selalu mendorongku untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabatku SDLR dan Calon Konglomerat yang selalu menjadi penyemangat lebih untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
12. Tetanggaku Dhita dan Diki yang membantuku dalam kegiatan penelitian.
13. Imanda Tria Mukti, yang selalu menyemangatiku diberbagai situasi dan kondisi.
14. Sahabat seperjuanganku dan seluruh keluarga besar PJKR 2015.

15. Semua pihak yang ikut membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya semoga bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan baik serta mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun dikemudian hari.

Semarang, 11 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Minat.....	7
2.1.1 Pengertian Minat.....	7
2.1.2 Unsur-unsur minat.....	10
2.1.2.1 Perhatian.....	10
2.1.2.2 Kemauan.....	10
2.1.2.3 Kesenangan.....	10
2.1.3 Faktor yang mempengaruhi minat.....	11
2.1.3.1 Motivasi.....	11
2.1.3.2 Perhatian.....	12
2.1.3.3 Keluarga.....	12
2.1.3.4 Fasilitas.....	12
2.1.4 Macam-macam minat.....	13
2.2 Olahraga Rekreasi.....	13
2.3 Wisata/Pariwisata.....	15
2.3.1 Jenis-jenis pariwisata.....	17
2.3.2 Sejarah Umbul Sidomukti.....	20
2.3.2.1 Ragam wahana wisata di Umbul Sidomukti.....	22
2.4 Wahana.....	23
2.4.1 Jenis wahana di Umbul Sidomukti.....	24
2.4.1.1 <i>Flying fox</i>	24
2.4.1.2 <i>Flying double</i>	25
2.4.1.3 <i>ATV</i>	26
2.4.1.4 <i>Marina bridge</i>	27

2.4.1.5 <i>Highest Triangle</i>	28
2.4.1.6 Sepeda Awang.....	29
2.5 Instruktur/pemandu.....	30
2.6 Karakteristik pengunjung.....	31

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan penelitian.....	35
3.2 Lokasi dan sasaran penelitian.....	35
3.3 Instrumen penelitian dan metode pengumpulan data.....	36
3.3.1 Instrumen penelitian.....	36
3.3.2 Metode pengumpulan data.....	38
3.3.2.1 Wawancara.....	38
3.3.2.2 Dokumentasi.....	42
3.3.2.3 Observasi.....	43
3.4 Uji keabsahan data.....	45
3.4.1 Derajat Kepercayaan (<i>Credibility</i>).....	46
3.4.2 Keteralihan (<i>Transferability</i>).....	48
3.4.3 Kebergantungan(<i>Dependability</i>).....	48
3.4.4 Kepastian(<i>Confirmability</i>).....	48
3.5 Teknik analisis data.....	49
3.5.1 Reduksi data.....	49
3.5.2 Penyajian data(data display).....	49
3.5.3 Menarik kesimpulan.....	50

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	51
4.2 Indikator perasaan senang dan suka.....	55
4.2.1 Perasaan senang.....	55
4.2.2 Pengalaman.....	55
4.2.3 Kenyamanan.....	55
4.2.4 Perhatian alam sekitar.....	56
4.2.5 Kebutuhan psikologi.....	56
4.2.6 Simpulan indikator perasaan senang dan suka.....	56
4.3 Indikator perhatian.....	58
4.3.1 Perhatian terhadap keamanan.....	58
4.3.2 Kebersihan.....	58
4.3.3 Outbound.....	58
4.3.4 Kesehatan diri.....	59
4.3.5 Kepuasan diri.....	59
4.3.6 Simpulan indikator perhatian.....	60
4.4 Indikator kemauan.....	61

4.4.1 Faktor internal (diri sendiri).....	61
4.4.2 Faktor eksternal (keluarga).....	61
4.4.3 Faktor eksternal (karena dibiayai).....	62
4.4.4 Simpulan indikator kemauan.....	62
4.5 Indikator fasilitas.....	64
4.5.1 Pelayanan Pegawai.....	64
4.5.2 Pelayanan pemandu/instruktur outbound.....	65
4.5.3 Pelayanan terkait kepercayaan alat keamanan outbound.....	65
4.5.4 Kualitas harga tiket masuk wisata.....	66
4.5.5 Kualitas harga sewa outbound.....	66
4.5.6 Kualitas dan ragam produk outbound.....	66
4.5.7 Akses.....	67
4.5.8 Kelengkapan sarana prasarana keamanan.....	67
4.5.9 Kelayakan sarana prasarana.....	67
4.5.10 Kepuasan melakukan wisata.....	68
4.5.11 Kepuasan melakukan serangkaian outbound.....	68
4.5.12 Simpulan indikator fasilitas.....	69
4.6 Pembahasan.....	70
4.6.1 Survei minat pengunjung terhadap kawasan wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang tahun 2018/2019.....	70
BAB V. PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Jenis Permainan Outbound dan Harga di Umbul Sidomukti.....	4
3.2.Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	38
4.3 Pedoman Wawancara.....	41
5.4 Pedoman Dokumentasi.....	42
6.5.Pedoman Observasi.....	44
7.6.Kriteria Deskriptif Presentase.....	53
8.7 Tabel Analisis Indikator Perasaan Senang dan Suka.....	53
9.8 Grafik Prosentase Indikator Perasaan Senang dan Suka.....	54
10.9 Tabel Analisis Indikator Perhatian.....	57
11.10 Grafik Prosentase Indikator Perhatian.....	57
12.11 Tabel Analisis Indikator Kemauan.....	60
13.12 Grafik Prosentase Indikator Kemauan.....	60
14.13 Tabel Analisis Indikator Fasilitas.....	63
15.14 Grafik Prosentase Indikator Fasilitas.....	64
16.15 Tabel Rekapitulasi Keseluruhan Indikator.....	71
17.16 Grafik Prosentase Keseluruhan Indikator.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Flying Fox.....	25
2.2 Flying Double.....	26
2.3 ATV.....	27
2.4 Marina Bridge.....	28
2.5 Highest Triangle.....	29
2.6 Sepeda Awang.....	30
3.2.1 Peta Kawasan Umbul Sidomukti.....	36
3.4.1.3.1 Triangulasi Sumber Data.....	46
3.4.1.3.2 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.4.1.3.3 Triangulasi Waktu Pengumpulan Data.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.Usulan Tema dan Topik.....	78
2.Penetapan Dosen Pembimbing.....	79
3.Surat Observasi Awal Penelitian.....	80
4.Surat Izin Penelitian.....	81
5.Surat Balasan Penelitian.....	82
6.Surat Balasan Observasi.....	83
7.Hasil Data Pengunjung Laki-Laki.....	84
8.Hasil Data Pengunjung Perempuan.....	86
9.Indikator Penelitian.....	88
10.Pedoman Wawancara.....	89
11.Pedoman Observasi.....	91
12.Rekapitulasi Data Angket Keseluruhan.....	92
13. Grafik Keseluruhan Indikator.....	94
14.Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara.....	95
15.Data Jumlah Kunjungan Pengunjung.....	98
16.Tabulasi Hasil Kuisisioner Pengunjung.....	98
17. Dokumentasi Penelitian.....	108

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Olahraga merupakan semua kegiatan jasmani yang dilandasi semangat untuk melelahkan diri sendiri maupun oranglain, yang dilaksanakan secara ksatria sehingga olahraga merupakan sarana menuju peningkatan kualitas dan ekspresi hidup yang lebih luhur bersama sesama manusia (Undang-Undang Ketentuan Pokok Olahraga Tahun 1997).

Sesuai dengan Undang-Undang No.03 Tahun 2005 ruang lingkup olahraga, dibagi menjadi tiga yaitu Olahraga Pendidikan; Olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan teratur dan berkelanjutan, untuk memperoleh pengetahuan, kepribadian, ketrampilan, kesehatan dan kebugaran jasmani. Olahraga Prestasi; Olahraga yang membina dan mengembangkan olahraga (atlet) secara terencana, berjenjang dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Olahraga Rekreasi; Olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran dan kegembiraan.

Menurut Husdarta (2010;148) Olahraga Rekreasi adalah suatu kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga pelaku memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan serta memperoleh kepuasan secara fisiologis seperti terpeliharanya kesehatan dan kebugaran tubuh. Olahraga rekreasi bermanfaat untuk memulihkan energi dan membuat perasaan menjadi bahagia. Selain itu tubuh akan menjadi lebih bugar.

Dengan olahraga rekreasi, kita menjadi tahu bahwa olahraga itu menyenangkan dan mengasyikkan. Oleh karena itu olahraga rekreasi juga dapat meningkatkan mood berolahraga seseorang. Rekreasi sendiri merupakan bidang yang berkaitan dengan pendidikan jasmani dan olahraga. Pada umumnya dikatakan bahwa rekreasi adalah aktivitas pada waktu senggang. Meskipun begitu tepatnya adalah pemanfaatan secara baik dari waktu luang, yakni memenuhi tujuan yang hendak dicapai pendidikan. Aktivitasnya dipilih sendiri masing-masing hingga dapat memenuhi keinginan yang konstruktif. Rekreasi merupakan aktivitas yang sehat bagi mental, sosial dan fisik, sebagai pelengkap dari aktivitas kerja sehari-hari dan karena itu diperlukan oleh setiap individu. Rekreasi dalam arti ini adalah "menciptakan kembali" seseorang yakni me-revitalisasi tubuh dan pikiran dengan menyingkirkan ketegangan-ketegangan hidup (Abdul Kadir Ateng,1989:4).

Kata rekreasi berasal dari bahasa Latin, *re-creare*, yang secara harfiah berarti "membuat ulang". Secara umum, pengertian rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali rohani dan jasmani seseorang. Rekreasi adalah sebuah kegiatan yang dilakukan seseorang selain pekerjaan. Kegiatan yang umum dilakukan untuk melakukan rekreasi adalah pariwisata, olahraga, permainan, dan hobi. Dalam pengertian rekreasi ini, kegiatan dipilih oleh seseorang sebagai fungsi memperbaharui ulang kondisi fisik dan jiwa, sehingga rekreasi tidak berarti hanya membuang-buang waktu atau membunuh waktu. Tujuan olahraga rekreasi sendiri yaitu 1) Sebagai pengisi waktu luang, mempunyai dua sisi yang berbeda yaitu sebagai tantangan dan sebagai hal yang membahayakan. Sebagai tantangan apabila waktunya digunakan untuk berkarya atau mencari solusi dari persoalan hidup. Tetapi sangat membahayakan jika manusia berinovasi untuk melakukan hal yang bersifat negatif. Jadi dengan

adanya dua dimensi tadi sebaiknya waktu luang digunakan untuk melakukan olahraga rekreasi. 2) Sarana untuk melepaskan rasa lelah akibat rutinitas, manusia dalam hidupnya banyak menghabiskan waktu untuk bekerja dan mencari nafkah. Banyaknya rutinitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan manusia sering mengalami kelelahan, stress, frustrasi, dan tertekan. Rekreasi mempunyai tujuan untuk melepaskan semua rasa yang melelahkan karena rekreasi menawarkan kesenangan.

Selain itu, terdapat banyak jenis olahraga rekreasi ,yang dapat dilakukan dan ditemukan di darat maupun di air yaitu seperti contohnya *outbond*, *flying fox*, panjat tebing, bersepeda, paralayang, *diving*, *snorkling*, dll. Berbicara mengenai olahraga rekreasi yang ada di indonesia, hampir seluruh daerah di indonesia memiliki fasilitas untuk melakukan olahraga rekreasi yang berada di daerah pegunungan maupun daerah pesisir.

Diantara jenis olahraga tersebut, masyarakat sering kali menghabiskan waktu senggangnya untuk melakukan olahraga rekreasi dengan berwisata di tempat-tempat wisata. Contoh yang ada di lapangan, wisata buatan saat ini menuntut fasilitas pendukung yang kompleks yaitu kawasan wisata Umbul Sidomukti tepatnya di Bandungan, Kabupaten Semarang. Kawasan wisata Umbul Sidomukti kini menjelma menjadi destinasi wisata yang berada di dataran tinggi yang ramai dikunjungi wisatawan, baik wisatawan asing maupun wisatawan lokal. Akses yang ada di wahana ini sudah bisa dijangkau oleh motor dan mobil, tetapi dengan kondisi motor dan mobil yang baik dan aman. bahkan di area wisata tersebut dan juga sudah terdapat banyak tempat parkir yang telah disediakan. Saat musim liburan, Umbul Sidomukti akan dipenuhi banyak pengunjung apalagi saat libur di akhir pekan bisa mencapai 1500 pengunjung. Ada banyak aktivitas yang dapat

dilakukan saat berkunjung di kawasan wisata Umbul Sidomukti ini. Mulai bermain air, bermain *flying fox*, *atv*, *camping ground* dan kemudian melakukan wahana lain yang telah disediakan di kawasan wisata Umbul Sidomukti ini. Tiket masuk di Umbul Sidomukti ini hanya Rp 10.000 per orang di hari biasa dan Rp 13.000 per orang di hari libur. Sedangkan tiket untuk berwisata di Mawar Area hanya Rp 5.000 perorang, sungguh terjangkau sekali.

Di kawasan wisata Umbul Sidomukti juga terdapat banyak persewaan permainan atau olahraga yang memacu adrenalin, banyak jenis wahana permainan, yaitu meliputi:

Tabel 1.1 Jenis Permainan Outbound Dan Harga di Umbul Sidomukti

No.	Jenis Permainan	Biaya Sewa	Durasi Permainan
1.	Flying Fox	Rp 20.000/orang	1x dilakukan
2.	Flying Double	Rp 35.000/orang	1x dilakukan
3.	ATV	Rp 30.000/orang	1x dilakukan
4.	Marina Bridge	Rp 20.000/orang	1x dilakukan
5.	Highest Triangle	Rp 45.000/orang	1x dilakukan
6.	Sepeda Awang	Rp 25.000/orang	1x dilakukan

Sumber : hasil observasi awal peneliti di Umbul Sidomukti.

Dengan berbagai jenis permainan yang sangat menarik dan harga yang ditawarkan pun terbilang cukup terjangkau. Diharapkan para wisatawan, maupun warga lokal tertarik untuk mencoba wahana permainan yang disediakan di kawasan wisata Umbul Sidomukti ini. Melihat harga sewa dengan jumlah pengunjung yang ada di Umbul Sidomukti yang mencapai ribuan orang setiap pekannya, ternyata terjadi permasalahan-permasalahan yang mempengaruhi

banyak sedikitnya minat pengunjung yang tertarik untuk mencoba permainan olahraga rekreasi outbound yang disediakan. Dari permasalahan-permasalahan yang dapat saya sampaikan yaitu:

- 1 Kualitas instruktur atau pemandu masih diragukan.
- 2 Sarana Prasarana untuk bermain wahana outbound masih di ragukan.
- 3 Harga sewa permainan menurut warga lokal terbilang masih mahal.
- 4 Para pengunjung mayoritas dari luar daerah atau luar kota, warga lokal jarang.
- 5 Akses jalan yang di tempuh masih terbilang susah karena jalan terlalu sempit.

Melihat hal tersebut terdapat banyak persoalan-persoalan yang di rasakan oleh pengunjung terhadap kawasan wisata Umbul Sidomukti tersebut. Maka dari itu peneliti ingin mengetahui minat dan permasalahan atau persoalan apa saja yang dirasakan oleh pengunjung. Terlebih untuk saat ini dan satu tahun kedepan, tempat ini tidak dapat dijadikan penelitian karena sedang dalam masa transisi dan tahap renovasi ulang. Dengan demikian, peneliti disarankan oleh pengelola Umbul Sidomukti untuk mengadakan penelitian di anak cabang Umbul Sidomukti yaitu di Mawar Area, dan wahana outbound yang ada di dalam Umbul Sidomukti. Dari uraian diatas peneliti mengambil judul **“Survei Minat Pengunjung Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018”**.

1.2 Fokus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana Minat Pengunjung Terhadap Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018/2019?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mendeskripsikan prosentase minat pengunjung Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang Tahun 2018.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini diharapkan berguna dan bermanfaat bagi sesama, yaitu sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Peneliti

1. Dapat menambah wawasan, ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan bagi peneliti mengenai Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang.
2. Dapat mengetahui minat pengunjung terhadap kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang.

1.4.2 Bagi Pengunjung

1. Dapat menambah wawasan mengenai Kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang.
2. Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya

1.4.2 Bagi Pengelola

1. Dapat dijadikan acuan untuk perbaikan dari segi pengelolaan maupun segi fasilitas sarana prasarana kawasan Wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Minat

2.1.1 Pengertian Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka sendirinya minat akan semakin besar (Slameto, 2010:180)

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan-kegiatan yang diminati seseorang di perhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang (Syaiful Bahri, 2002 : 132)

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Individu yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas tersebut secara konsisten dengan rasa senang.

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam sebuah aktivitas. Seseorang yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subyek tersebut.

Minat terhadap sesuatu di pelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar belajar selanjutnya.

Minat (*interest*) merupakan pernyataan sikap, mengenai bagaimana seseorang akan berperilaku sesuai keinginannya di masa mendatang (Soderlund dan Ohman, 2003).

Minat adalah kecenderungan dalam diri individu untuk tertatik pada sesuatu objek atau menyenangkan sesuatu objek (Isnaeni, 2003:7)

Minat adalah kecenderungan, kegairahan atau keinginan yang tinggi terhadap sesuatu, minat mempengaruhi dalam pemusatan perhatian sehingga mendorong untuk melakukan atau memperhatikan sesuatu dengan sungguh-sungguh (Muhibbin Syah, 2000 : 71)

Minat adalah suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang, minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu yang diminatinya (Moh Uzer Usman, 2009:27)

Minat sebagai dorongan, yaitu rangsangan internal yang kuat yang memotivasi tindakan, dimana dorongan ini dipengaruhi oleh stimulus dan perasaan positif akan produk (Kotler dan Susanto, 2000: 165)

Menurut uraian beberapa pengertian minat di atas, dapat ditarik kesimpulan yaitu minat merupakan sesuatu yang dapat diekspresikan melalui pernyataan maupun tindakan, dilakukan dengan kemauan secara sadar tanpa adanya paksaan, sebagai sumber motivasi diri untuk melakukan apa yang diminatinya secara bebas, dengan perasaan senang, gembira, suka dan puas.

2.1.1.1 Definisi Minat

Krap, Hidi dan Renninger membagi definisi minat secara umum menjadi tiga, yaitu : minat pribadi, minat situasi dan minat dalam ciri psikologi.

2.1.1.2 Minat Pribadi

Minat pribadi diartikan sebagai karakteristik kepribadian seseorang yang relatif stabil, yang menetap pada diri. Minat pribadi biasanya dapat langsung membawa individu pada aktifitas atau topik yang spesifik/khusus. Minat pribadi juga dapat terlihat ketika individu menjadikan sebuah aktifitas atau topik sebagai pilihan untuk hal yang pasti, secara umum menyukai topik atau aktifitas tersebut. Menimbulkan kesenangan pribadi serta topik atau aktifitas yang dijalani memiliki arti penting bagi pribadi tersebut.

2.1.1.3 Minat Situasi

Minat situasi merupakan minat yang sebagian besar dibangkitkan oleh kondisi lingkungan.

2.1.1.4 Minat dalam Ciri Psikologi

Minat dalam ciri psikologi merupakan interaksi dari minat pribadi seseorang dengan ciri-ciri minat lingkungan. Renninger menjelaskan bahwa minat pada definisi ini tidak hanya pada karena seseorang lebih menyukai sebuah aktifitas atau topik, tetapi karena aktifitas atau topik tersebut memiliki nilai yang tinggi dan mengetahui lebih banyak mengenai topik atau aktifitas tersebut.

Dari definisi minat di atas dapat disimpulkan, bahwa minat merupakan sebuah motivasi intrinsik sebagai kekuatan pendorong atau pemacu dalam melakukan suatu aktifitas dengan penuh ketekunan, bersamaan pula aktifitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar

yang di lakukan secara sadar dengan penuh perasaan senang dan gembira.

2.1.2 Unsur-Unsur Minat

Menurut Munawar Isnaeni (Isnaeni, 2003;7) yang mengutip di bigot seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain : (1) Perhatian, (2) Kemauan,(3) Kesenangan.

2.1.2.1 Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian yaitu kreativitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek yang diperhatikan dan memusat terhadap suatu objek tertentu. Antara lain: Perhatian terhadap kondisi, perhatian terhadap fasilitas dan perhatian kepuasan diri.

2.1.2.2 Kemauan

Kemauan yang dimaksud adalah dorongan untuk terarah pada satu tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu objek, sehingga dengan demikian akan muncul minat individu yang bersangkutan. Kemauan dapat muncul karena faktor dorongan dari luar dan dari dalam diri sendiri.

2.1.2.3 Kesenangan

Perasaan senang terhadap suatu objek, baik seseorang atau benda akan menimbulkan minat pada diri suatu individu. Pun mereka akan merasa tertarik kemudian pada gilirannya timbul keinginan yang dikehendaki, dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha

untuk mempertahankan objek tersebut. Antara lain, kesenangan terhadap kenyamanan, pengalaman, dan kebutuhan psikologi.

Dari beberapa uraian yang tercantum, beberapa unsur yang terkandung dalam pengertian minat antara lain : (1) Minat merupakan suatu sikap. (2) Minat bersifat disadari oleh individu atau seseorang. (3) Minat sebagai penerak, pemicu atau sebagai dorongan. (4) Minat didasari oleh perasaan senang, gembira. (5) Adanya suatu objek tertentu dan adanya perhatian.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi adanya Minat

Menurut Munawar Isaneni (Isaneni, 2003:8) faktor yang mempengaruhi minat seseorang yaitu: (1) Motivasi, (2) Perhatian, (3) Keluarga, (4) Fasilitas

2.1.3.1 Motivasi

Semua kegiatan atau tingkah laku manusia pasti mempunyai motif atau tujuan. Motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat yang menjadi penerak yang berasal dari dalam diri manusia yang memberi tujuan dan arah kepada tingkah laku kita. Menurut Surakhmad (1979:86) sedangkan dalam buku psikologi belajar disebutkan bahwa motivasi adalah dorongan untuk belajar atau melakukan sesuatu. Adapun tujuan motivasi dalam hubungannya dengan tindak olahraga pada khususnya adalah:

- 1 Motivasi merupakan sarana untuk memahami perilaku dan tindakan seseorang
2. Dengan mengetahui motivasi, dapat diperkirakan atau dibuat semacam ramalan tentang apa yang akan dilakukan dalam keadaan tertentu.
3. Motivasi bertujuan sebagai penerak perilaku.

4. Hubungan minat dengan motivasi

Munculnya minat karena didasari adanya motivasi, dan munculnya motivasi karena adanya minat juga untuk melakukan aktifitas yang disadari, yaitu berupa :

2.1.3.2 Perhatian

Minat sering muncul bila adanya perhatian. Karena itu untuk memunculkan minat kita sebaiknya juga harus memunculkan perhatiannya. Misalnya dengan menghubungkan sesuatu dengan suatu hal lainnya. Atau dihubungkan dengan hal-hal yang menarik bagi seseorang, seperti suatu objek yang bisa menarik perhatian seseorang.

2.1.3.3 Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan seseorang, di dalam keluarga seseorang akan memperoleh perhatian, dorongan dan bimbingan baik dari orang tua atau saudara-saudaranya. Jika mendapatkan dukungan dari keluarga maka minatnya dapat maju dan berkembang, hal itu akan meningkatkan semangatnya dalam beraktivitas atau melakukan tindakan yang diminatinya.

2.1.3.4. Fasilitas

Fasilitas juga sangat mempengaruhi minat seseorang. Karena dengan adanya fasilitas yang memadai dan menarik maka hal tersebut dapat menimbulkan minat seseorang. Fasilitas disini yang di maksud yaitu dapat dilihat dari bentuk dan jenis-jenis permainan yang ditawarkan, alat-alat pendukung seperti alat keamanan, dan juga jasa dari pemandu.

2.1.4 Macam-Macam Minat

Minat seseorang timbul melalui proses belajar, dan pertumbuhan minat dalam diri seseorang juga tidak hanya bergantung pada faktor dalam diri (fisik maupun mental), tetapi juga pengaruh dari lingkungan (peran keluarga, teman, guru, masyarakat, dan budaya) yang mempengaruhi tumbuhnya minat seseorang pada suatu hal (Mikarsa, 2007;3.19) Mengenai macam-macam minat, peneliti akan mengemukakan pendapat ahli yang dipandang dapat mewakili pendapat-pendapat ahli yang lain. Pendapat tersebut adalah menurut Jones (1970:77) dalam Iksan (2002:12), menyatakan bahwa minat dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Minat ekstrinsik, yaitu suatu perasaan senang yang banyak berhubungan dengan produk atau hasil suatu kegiatan.
2. Minat instrinsik, yaitu suatu minat yang langsung berhubungan dengan kegiatan itu sendiri.

2.2 Olahraga Rekreasi

Olahraga Rekreasi merupakan suatu kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang sehingga pelaku memperoleh kepuasan secara emosional seperti kesenangan, kegembiraan, kebahagiaan serta memperoleh kepuasan secara fisiologis seperti terpeliharanya kesehatan dan kebugaran tubuh, sehingga terbentuklah kesehatan secara menyeluruh. (Husdarta, 2010;148)

Menurut para ahli dalam Dewi ayu kusumaningrum (2015:4) olahraga rekreasi memiliki beberapa definisi diantaranya yaitu olahraga rekreasi merupakan jenis kegiatan olahraga yang dilakukan pada waktu senggang atau waktu-waktu luang. Kusnadi (2002:4) dalam Dewi ayu kusumaningrum (2015) mendefinisikan bahwa olahraga rekreasi adalah

olahraga yang dilakukan untuk tujuan rekreasi. Dan Menurut Haryono (1978:10) olahraga rekreasi adalah kegiatan fisik yang dilakukan pada waktu senggang berdasarkan keinginan atau kehendak yang timbul karena memberi kepuasan atau kesenangan. Dari berbagai definisi yang ada maka peran olahraga rekreasi bagi masyarakat sangat diperlukan sebagai kegiatan untuk merelaksasi diri dari segala kesibukan masyarakat sehari-hari. Selain itu merujuk pada undang-undang sistem keolahragaan nasional bahwa ruang lingkup olahraga nasional salah satunya adalah olahraga rekreasi sehingga perlu dijalankan dan diberdayakan bagi seluruh masyarakat.

Rekreasi merupakan langkah yang paling sederhana yang dapat dilakukan apabila seseorang mengalami stres. Rekreasi adalah salah satu bentuk "time out" dari rutinitas kegiatan sehari-hari. (Satiadarma, 2000;117)

2.2.1. Peranan Rekreasi dalam Kehidupan

Kegiatan rekreasi merupakan salah satu kegiatan yang dibutuhkan oleh setiap manusia. Partisipasi masyarakat merupakan prasyarat aksi dari ketiga pilar pembinaan, yaitu olahraga pendidikan, olahraga prestasi dan olahraga rekreasi. Perubahan lingkungan dan perilaku manusia serta kepadatan aktivitas, secara tidak langsung akan mendorong pertumbuhan permintaan dalam kebutuhan berrekreasi. Secara psikologi banyak terdapat orang di lapangan yang merasa jenuh dengan adanya beberapa kesibukan dan masalah, sehingga mereka membutuhkan istirahat dari bekerja atau aktivitas yang membuat jenuh. Melihat pernyataan di atas, maka rekreasi dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan

sebagai pengisi waktu luang untuk satu atau beberapa tujuan, diantaranya untuk kesenangan, kepuasan, penyegaran sikap dan mental yang dapat memulihkan kekuatan baik fisik maupun mental. Ketegangan dapat dilepaskan dan energi yang ada dapat digunakan dengan cara-cara yang berguna. Secara lebih spesifik menurut Dewi Ayu Kusumaningrum (2015:5) peranan rekreasi dalam kehidupan sosial dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Mengembangkan rasa menghargai dan mencintai lingkungan serta melestarikannya.
2. Mengembangkan pengertian dan kemampuan serta pemahaman akan pentingnya menjaga keseimbangan lingkungan dan menggunakannya secara bijaksana.
3. Menggugah kesadaran manusia akan pentingnya membina hubungan timbal balik antara manusia dan lingkungannya serta agar semakin mengenal sifat ataupun karakternya.
4. Membantu mengembangkan secara positif tingkah laku serta hubungan sosial kepada individu.
5. Membantu mengembangkan ilmu pengetahuan tentang praktek lingkungan yang sehat.
6. Membantu membuat suatu hal untuk menjadi lebih berarti melalui pengalaman langsung di lapangan.
7. Membuka peluang membangun kerjasama antar masyarakat dengan organisasi pelayanan rekreasi pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

8. Menumbuhkan dan atau memperkuat rasa percaya diri dan harga diri yang merupakan pondasi yang kuat untuk menumbuhkan “self concept”.
9. Mempererat persaudaraan dan tumbuhnya saling mendukung diantara anggota kelompok.
10. Menambah atau meningkatkan keterampilan dan koordinasi.
11. Menambah kesenangan pribadi serta rasa kebersamaan antara anggota kelompok.
12. Mendidik seseorang untuk dapat mengisi waktu luangnya dengan kegiatan positif dalam arti, tidak merugikan dirinya sendiri, orang lain, atau lingkungan/alam dan sebaliknya mencegah munculnya kegiatan negatif.
13. Mengembangkan dan menjaga budaya hidup sehat, baik untuk pribadi maupun untuk orang lain dan atau lingkungan alamnya. Serta menjaga hidup bersih untuk pribadi maupun lingkungan.

2.2.2 Wadah Olahraga Rekreasi

Persatuan olahraga rekreasi mempunyai suatu wadah olahraga rekreasi di Indonesia yang memfasilitasi kegiatan rekreasi atau sering disebut wadah olahraga rekreasi nasional Indonesia yaitu FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). FORMI pada mulanya didirikan oleh perhimpunan-perhimpunan olahraga nonprestasi yang ada di Indonesia. Berdasarkan kesepakatan induk-induk organisasi olahraga masyarakat dan induk organisasi perhimpunan olahraga non prestasi di Indonesia, wadah olahraga rekreasi pada tanggal 9 September 2000 didirikan dengan nama Federasi Olahraga Masyarakat Indonesia

(FOMI). Pada musyawarah Nasional III FOMI, disepakati untuk disesuaikan dengan UU No.3 tentang Sistem Keolahragaan Nasional sehingga pada tanggal 5 Desember 2009, FOMI diubah menjadi Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia (FORMI). FORMI merupakan satu-satunya federasi olahraga yang mempunyai anggota organisasi olahraga masyarakat, olahraga tradisional, dan olahraga rekreasi.

2.3 Wisata/Pariwisata

Pariwisata menurut Soekadijo (2000:3) adalah suatu aktifitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri maupun diluar negeri untuk sementara waktu dalam mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya dimana ia bertempat tinggal.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan Pasal 1 Ayat 3 menerangkan bahwa wisata merupakan kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan berkunjung ke tempat tertentu dengan tujuan pengembangan pribadi, rekreasi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Undang-Undang tersebut menjelaskan pula bahwa pariwisata merupakan berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, Pemerintah, Pemerintah Daerah dan pengusaha.

Pariwisata berkaitan erat dengan wisatawan yang melakukan perjalanan di luar tempat tinggalnya untuk memenuhi kebutuhan sekondernya, seperti

bersenang senang, berbisnis, religi, mengunjungi teman/kerabat, dan lain-lain.

2.3.1 Jenis-Jenis Pariwisata

- a. Wisata budaya, yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan cara mengadakan kunjungan ke tempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan dan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, kebudayaan dan seni mereka.
- b. Wisata kesehatan, yaitu perjalanan seseorang wisatawan dengan tujuan untuk menukar keadaan dan lingkungan tempat sehari-hari di mana ia tinggal demi kepentingan beristirahat baginya dalam arti jasmani dan rohani.
- c. Wisata olahraga, yaitu wisatawan-wisatawan yang melakukan perjalanan dengan tujuan berolahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau Negara.
- d. Wisata komersial, yaitu termasuk perjalanan untuk mengunjungi pameran-pameran dan pekan raya yang bersifat komersial, seperti pameran industri, pameran dagang dan sebagainya.
- e. Wisata industri, yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa, atau orang-orang awam ke suatu kompleks atau daerah perindustrian, dengan maksud dan tujuan untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.
- f. Wisata Bahari, yaitu wisata yang banyak dikaitkan dengan danau, pantai atau laut.

- g. Wisata Cagar Alam, yaitu jenis wisata yang biasanya diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha-usaha dengan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang-undang. Menciptakan alam buatan sebagai bisnis industri wisata, bertujuan untuk menjual keindahan atau fenomena yang dapat dinikmati oleh para pengunjung untuk memperoleh kepuasan tersendiri.
- h. Wisata bulan madu, yaitu suatu penyelenggaraan perjalanan bagi pasangan-pasangan pengantin baru yang sedang berbulan madu dengan fasilitas-fasilitas khusus dan tersendiri demi kenikmatan perjalanan.

2.3.2 Sejarah Umbul Sidomukti

Obyek Wisata Umbul Sidomukti yang mulai dibuka pada tanggal 2 Agustus 2007 mampu memberikan wacana baru bagi dunia wisata. Selain potensi alam yang begitu mempesona, tempat wisata ini juga memberikan fasilitas wahana permainan yang menantang adrenalin para wisatawan yang datang dengan biaya terjangkau. Meluncur dengan flying fox lembah sepanjang 110 meter di atas ketinggian lembah 70 meter. Tekad Pemerintah Desa Sidomukti, Kecamatan Bandungan sebagai desa wisata di Kabupaten Semarang nampaknya semakin kuat dan kukuh. Menyusul diresmikannya kolam renang alam yang dikelola PT Panorama Agro Sidomukti (PT PAS) di desa itu oleh Plt Bupati Semarang Hj. Siti Ambar Fathonah pada saat itu, *outbound* Umbul Sidomukti dipegang oleh *outbound* Ra'Gentar. Lokasinya sendiri bertempat di kawasan wisata Umbul Sidomukti, Jimbaran Bandungan Kabupaten Semarang Jawa Tengah. *Outbound* Ra'Gentar sendiri berdiri pada tanggal 1 November 2007 dan mempunyai pusat di Jakarta yang beralamat Jalan Gabus Raya No 37 (TB Simatupang-Ps Minggu) Jakarta 12520 dengan Perusahaan PT Kria Rancang Artistika. Yang bertempat di Jalan Veteran No.47 Semarang. Dan membuka kantor yang berlokasi di Kawasan Umbul Sidomukti. Lokasi kolam renang yang berada di kawasan lereng Gunung Ungaran itu memang jauh dari pusat pemerintahan desa. Namun dengan kondisi jalanan dan topografi lingkungannya yang berbukit-bukit dengan semburat warna aneka tanaman sayur dan bunga, menjadikan panorama alam di sepanjang jalan yang menuju ke objek wisata baru di desa itu menjadi lebih indah dan sedap dipandang mata. Direktur PT PAS, Ir Mirah Hartika

menyebut latar belakang dibangunnya objek wisata pemandian alam di lokasi itu, selain untuk mendukung tekad dan rencana Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Dispartabud) Kabupaten Semarang dalam menambah khasanah kepariwisataan di daerahnya, yang lebih penting lagi adalah untuk merealisasikan program perusahaannya. Yaitu menjadikan lahan yang ada di desa itu lebih berdayaguna sebagai tujuan wisata yang diutamakan. Ini bukan sekedar obsesi, namun sudah menjadi program pendahulu kami sejak beberapa tahun silam. Untuk realisasinya, kami mulai dengan memanfaatkan sumber air yang ada untuk taman renang alam lengkap dengan sarana wisata pendukungnya. Terutama arena permainan flying fox yang kami tempatkan tak jauh dari lokasi taman renang. Adanya arena permainan inilah objek wisata yang kami kelola menjadi berbeda dengan objek wisata lain di sekitarnya. Di lokasi ini pula kelak kami akan melengkapinya dengan objek wisata *out bound*, bumi perkemahan modern, wisata hutan, *learning centre* untuk pusat pendidikan dan latihan peningkatan SDM serta objek wisata religius utamanya berkaitan dengan kegiatan ritual keagamaan, seperti retreat dan meditasi. Menurut Mirah, lokasi taman renang alam yang melalui momen ini dipopulerkan dengan nama Umbul Sidomukti, yang merupakan objek wisata yang berada di atas awan. "Sebab itulah rasanya sangat tepat bila di lokasi ini kelak kami sediakan kawasan khusus untuk melakukan kegiatan ritual keagamaan, seperti retreat dan meditasi, sehingga kawasan wisata yang kami bangun kelak akan merupakan *real scape* karena didalamnya mengandung unsur *recreation, education, adventure* dan *leisure*," ujar Ir Siswono Yudhohusodo mantan Menteri Transmigrasi dan

Perambah Hutan yang nampak hadir pada acara tersebut. Pelaksana tugas (Plt) Bupati Semarang, Hj Siti Ambar Fathonah menyambut baik upaya PT PAS untuk memberdayakan secara maksimal lahan yang dimiliki. "Ini sangat positif, karena selain menambah khasanah bidang kepariwisataan di daerah Kabupaten Semarang juga bisa menambah pendapatan asli daerah dan membuka lapangan kerja bagi masyarakat di sekitarnya." Peresmian dan pembukaan secara resmi Taman Renang Alam Umbul Sidomukti yang dibangun oleh PT PAS, dilakukan oleh Plt Bupati Semarang Hj Siti Ambar Fathonah dengan penandatanganan prasasti. Hadir dalam acara tersebut di samping unsur muspida juga Kepala Dispartabud Jateng Ir Sri Urip NA, Kepala Dispartabud Kabupaten Semarang Drs H Soeparwadi, Kepala Disperhutbun Ir Piyono, Kepala Disperindag Imam Soedarmadji SH serta komunitas pelaku wisata, (www.umbulsidomukti.com).

2.3.2.1 Ragam Wahana Wisata Umbul Sidomukti

Kawasan wisata umbul Sidomukti merupakan salah satu Wisata Alam Pegunungan di Semarang, berada di Desa Sidomukti Kecamatan Bandungan Kabupaten Semarang. Kawasan wisata ini juga didukung dengan adanya fasilitas dan servis: *Outbond Training*, *Adrenalin Games*, Taman Renang Alam, *Camping Ground*, Pondok Wisata, Pondok Kopi, Pondok Lesehan, serta *Meeting Room*.

Ada empat buah kolam yang bertingkat dan dapat dipilih sesuai kedalaman yang diinginkan. Lantai dan sisi kanan kiri kolam juga masih terbuat dari batu-batu alam, sehingga terkesan masih alamiah. Airnya sangat dingin, jernih dan menyegarkan. Didukung dengan suasana yang sejuk, membuat

pengunjung lebih menikmati alam dan membuat pikiran lebih fresh. Selain itu ditambah pula dengan beberapa wahana olahraga rekreasi yang sering kali di sebut oleh pengunjung dengan sebutan “*outbound*”. *Outbound* sendiri mempunyai arti yaitu suatu pembebasan atas potensi dasar, pola pikir, dan budaya keterbatasan. Wahana atau *outbound* disini sungguh menantang adrenalin dan keberanian yang tepatnya berada di sisi kolam. Wahana itu antara lain, *flying fox*, *flying double*, *ATV*, *marina bridge*, *highest triangle*, dan sepeda awang.

2.4 Wahana

Wahana adalah alat atau sarana untuk mencapai suatu tujuan (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Wahana dalam bahasa Sanskerta: *वाहन*; *vahana* adalah makhluk atau benda yang menjadi kendaraan milik salah satu Dewa dalam mitologi Hindu India. Kata "*Vah*" dalam bahasa Sanskerta berarti "membawa" atau "mengangkut".

2.4.1 Jenis-Jenis Wahana di Umbul Sidomukti

Umbul Sidomukti merupakan wisata alam yang menyediakan berbagai wahana, terlebih yaitu wahana yang menantang adrenalin dan menguras energi. Wahana yang mereka sediakan yaitu : (1) *Flying Fox* (2) *Flying Double* (3) *ATV* (4) *Marina Bridge* (5) *Highest Triangle* dan (6) Sepeda awang.

2.4.1.1 *Flying Fox*

Flying Fox adalah permainan tantangan individu yang diadaptasi dari pelatihan-pelatihan militer. Permainan ini merupakan permainan yang melatih keberanian dan ketegasan dalam mengambil keputusan.

Permainan ini dilakukan dengan cara meluncur dari ketinggian tertentu, dari satu tempat tinggi menuju atau meluncur ke tempat lain yang lebih rendah dengan melalui jalur wire atau sling baja. Keamanan dari *flying fox* ini sangat harus diperhatikan, yaitu dengan mengecek keamanan peralatan *flying fox* dan peralatan yang menempel ditubuh pengunjung sebelum melalui lintasan. Kemudian pengunjung yang akan melalui lintasan *flying fox* harus mengikuti intruksi dari pemandu supaya saat melakukan tidak terjadi permasalahan, dan dapat mendarat di area tujuan dengan selamat. Ketinggian *flying fox* ini 70m dengan panjang lintasannya 110m. Berbeda dengan *flying fox* yang ada di Kopeng Tree Top Adventure Park yang mempunyai 24 lintasan, dengan lintasan terpanjangnya yaitu 135m dan ketinggian 20m. Lintasan itu mempunyai perbedaan dari sisi ketinggian maupun sisi jarak antar lintasan. Jika di Sidomukti hanya ada dua lintasan yaitu di *flying fox* biasa dan *flying double*, di Kopeng Tree Top lintasan *flying fox* disesuaikan dengan berbagai jenis sikuit yang di mainkannya. Sirkuit yang ada di Kopeng Tree Top diantaranya yaitu *green circuit*, *blue circuit*, *purple circuit*, *red circuit*, dan *black circuit* dengan lintasannya masing-masing. Jadi jika anda penasaran, mari bisa di coba untuk menantang adrenalin kalian, baik *flying fox* yang ada di Umbul Sidomukti maupun di Kopeng Tree Top.



Gambar 2.1 *Flying Fox* (Sumber: [flying-fox-umbul-sidomukti](#), 2015)

2.4.1.2 *Flying Double*

Flying Double merupakan permainan yang hampir sama dengan *flying fox*, yaitu permainan yang melatih keberanian mental dan penegasan keputusan. Merupakan permainan yang melalui jalur sling baja atau kabel wire. Tetapi pembeda dari *flying fox* dan *flying double* yaitu kapasitas muatannya. Kalau *flying fox* hanya berkapasitas muatan satu orang saja, sedangkan untuk *flying double* sekali meluncur langsung dua orang dengan lintasannya juga untuk dua orang. Tetapi tetap saja, permainan ini membuat rasa deg-degan atau takut penggunaannya. Dan setelah itu muncul rasa akan mengulanginya lagi. Pemandu wahana permainan ini pun bukan sembarang pemandu, terlebih harus pemandu yang profesional dan berpengalaman, karena wahana ini dilakukan di area yang *extreme* di antara bukit-bukit yang tinggi dan curam. Meluncur dari bukit yang lumayan tinggi, menuju bukit yang sedikit rendah. *Flying Double* ini hanya ada satu di Kabupaten Semarang yaitu tepatnya di Umbul Sidomukti, karena di tempat-tempat *outbound* lain khususnya untuk wahana permainan *flying*

double masih jarang ditemukan. Permainan yang ada biasanya hanya *flying fox* dengan kapasitas muatan satu orang.



Gambar 2.2 *Flying Double* (Sumber : www.ragentar.com, 2017)

2.4.1.3 ATV

All Terrain Vehicle (ATV), merupakan salah satu alat transportasi yang juga dikenal sebagai *quad*, sepeda *quad*, atau sepeda tiga roda, atau empat roda, didefinisikan oleh *American National Standards Institute* (ANSI) sebagai kendaraan yang bergerak pada ban tekanan rendah, dengan kursi yang adalah duduk oleh operator, bersama dengan setang untuk kontrol kemudi. Seperti namanya, ia dirancang untuk menangani berbagai medan yang lebih luas daripada kendaraan yang lain. Terlebih wahana permainan *atv* juga mampu melewati medan atau *track* yang masih bebatuan dan tanah liat. Jalur yang disediakan di Umbul Sidomukti juga tergolong *extreme* karena kanan kiri jalur yaitu jurang yang curam. Tranmisi yang ada pada *atv* juga sudah sangat otomatis, jadi kita langsung menyalakan kemudian dapat kita gunakan. Berbeda dengan *track atv* yang disediakan di Kopeng Tree Top Adventure Park. Track yang ada di sini juga

tergolong menantang karena melewati jalan tanah yang menanjak, penuh dengan lubang, turunan, serta tikungan yang tajam. Akan tetapi, transmisi yang ada pada atv masih manual, jadi kita harus mengatur sesuai panduan yang telah diarahkan oleh pemandu.

Gambar 2.3 ATV (Sumber : travelingyuk.com, 2016)

2.4.1.4 Marina Bridge

Marina Bridge sering disebut dengan jembatan jaring-jaring. Cara bermainnya yaitu dengan berjalan sejajar diatas jaring dengan lintasan yang berlubang antara lubang satu dengan lubang lain, dengan luas lubang 20cm. Permainan ini termasuk *high impact*, karena memerlukan



Gambar 2.4 Marina Bridge (Sumber : medcom.id , 2018)

2.4.1.5 Highest Triangle

Highest Triangle yaitu sebuah wahana tiga tantangan yang merupakan perpaduan yakni *magic box*, *badul bridge* dan *stick bridge*. Hampir sama dengan melewati jembatan jaring, tetapi ini hanya melewati satu jalur saja. Dengan jembatan yang pijakannya beralaskan kayu, dan dapat

bergoyang-goyang di atas ketinggian. Fasilitas keamanan pun harus komplit karena sangat penting dalam menunjang keselamatan para pengunjung yang mencoba wahana ini. Wahana ini cukup menantang nyali kita, pasalnya dibawah highest triangle ini merupakan jurangan dengan kedalaman 70m. Kemudian, tubuh kita pun diwajibkan seimbang saat melewati jembatan berpijakan potongan kayu ini. Jika kita tidak seimbang, maka goyangan yang kita rasakan sangat *extreme*.



Gambar 2.5 *Highest Triangle* (Sumber : lutfianita.blogspot.com, 2015)

2.4.1.6 Sepeda Awang

Sepeda Awang adalah salah satu wahana dengan mengayuh sepeda yang dilakukan melintasi se utas tali diketinggian, diapit bukit dan tebing yang sangat curam. Wahana ini sangat menantang adrenalin dan membutuhkan keseimbangan, pasalnya kalau kita tidak seimbang, kita akan terjatuh dari sepeda dan jatuh di jaring-jaring pengaman bagian bawah yang telah disediakan pihak pengelola. Keamanan dalam wahana ini pun cukup lengkap dengan alasan keselamatan sang pengunjung. Sepeda ini pun bukan hanya satu saja wahananya, terlebih ada dua sepeda yang dapat dilakukan secara bersamaan dengan posisi sejajar.



Gambar 2.6 Sepeda Awang (Sumber : www.kompasiana.com, 2018)

2.5 Instruktur atau Pemandu

Instruktur adalah tim pelatih yang bertugas memberi arahan dan motivasi kepada kelompok atau peserta dalam setiap wahana permainan yang akan di jalankan. Instruktur juga berfungsi sebagai fasilitator dan pengawas dalam tim. Sedangkan pemandu, adalah tim trainer yang menguasai konsep dalam wahana permainan (Rudianto, 2010:20).

2.5.1 Ciri yang harus dimiliki Instruktur *Outbound*

Tim instruktur ini menjadi kunci keberhasilan suatu kegiatan wahana permainan di luar ruangan atau lebih tepatnya di alam terbuka atau sering di sebut *outbound*, entah itu real outbound atau fun outbound, diantaranya

:

2.5.1.1 Memiliki pemahaman terhadap rancangan permainan

Dalam pemahaman rancangan permainan kaitannya instruktur *outbound* mampu mengetahui dengan baik manfaat dari sebuah simulasi/permainan, sehingga peserta bisa mencerna arti dan makna dari permainan yang baru saja dilaksanakan. Sehingga, aktivitas permainan tidak hanya dimaknai sebagai kegiatan yang bersifat kegiatan fisik dan hiburan (*fun*) semata. Tetapi, kegiatan yang bermakna, yang tidak hanya menyenangkan, akan tetapi juga mencerdaskan.

2.5.1.2 Menarik dan Berwibawa

Seorang instruktur harus memiliki pembawaan yang menarik dan berwibawa, sehingga disegani oleh peserta. Ada baiknya jika seorang instruktur memiliki kecerdasan emosi dan sense of humor (selera humor) yang tinggi, sehingga dapat membuat suasana kegiatan menjadi hangat, “hidup” dan terkondisikan.

2.5.1.3 Memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik

Seorang instruktur harus bisa berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik, Sehingga dalam pembawaan bahasa atau kata yang keluar dari bibirnya bisa dicerna peserta dengan mudah. Instruktur juga harus pandai dalam memilih kata dan mengartikulasikan dengan baik sehingga peserta bersemangat dalam melakukan wahana permainan *outbound*.

2.6 Karakteristik Pengunjung

Pengunjung boleh mencoba jenis wahana permainan yang disediakan oleh Umbul Sidomukti dengan usia minimal 12 tahun. Jadi disini peneliti akan memilih responden yang berusia 12 sampai 40 tahun yaitu : (1) Remaja, dan (2) Dewasa dini.

2.6.1. Remaja

Masa remaja berlangsung kira-kira berusia dari tiga belas tahun sampai enam belas atau tujuh belas tahun (Hurlock, 2012;206). Masa remaja atau disebut dengan istilah masa *adolescence* mempunyai arti luas, mencakup kematangan mental, perubahan fisik, psikologi dan sosial emosional secara *signifikan*. Secara fisik; pada masa remaja awal pertumbuhan fisik mengalami perubahan lebih cepat dibanding dengan masa anak-anak atau dewasa. Dilihat karakteristik secara sosial emosional; emosi pada remaja awal masih labil, karena erat hubungannya dengan keadaan hormon. Dalam satu waktu mereka akan terlihat senang sekali tetapi tiba-tiba langsung bisa jadi sedih atau marah. Secara psikologis; masa remaja merupakan usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan dalam tingkatan yang sama (Sulaiman, 2016;57). Jadi bisa dikatakan masa remaja merupakan masa dimana remaja mulai banyak berinteraksi dengan sesama orang-orang yang seumuran ataupun dengan orang yang lebih tua.

2.6.1.1 Minat Rekreasi Remaja

Selama masa remaja, cenderung menghentikan aktivitas rekreasi yang menuntut banyak pengorbanan tenaga dan berhenti dari perkembangan kesukaan akan rekreasi yang di dalamnya orang tersebut bertindak sebagai pengamat yang pasif (Hurlock, 2012;217). Pada awal masa remaja, aktivitas permainan dari tahun ke tahun sebelumnya beralih dan diganti dengan bentuk rekreasi yang baru dan lebih matang. Permainan dan olahraga terorganisasi tidak menarik lagi dalam perjalanan masa remaja, dan remaja mulai menyukai olahraga tontonan.

2.6.2.Dewasa Dini

Masa dewasa dini dimulai pada umur 18 tahun sampai kira-kira usia 40 tahun (Hurlock, 2012;246). Saat perubahan-perubahan yang terjadi pada fisik dan psikologis disertai berkurangnya kemampuan reproduktif. Pada masa ini diharapkan memainkan peran-peran baru, seperti peran menjadi suami atau istri, menjadi orang tua, mencari nafkah, mengembangkan sikap-sikap baru, mewujudkan keinginan-keinginan yang belum tercapai dan nilai-nilai baru sesuai dengan tugas-tugas baru ini.

2.6.2.1.Minat Rekreasi Dewasa Dini

Rekreasi pada masa dewasa ini merupakan suatu hal yang sangat diperlukan karena pada masa dewasa dini sedang disibukkan dengan dunia kerja dan keluarga. Dengan berekreasi pada masa ini akan menjadikan pikiran lebih fresh karena bisa memberikan waktu luangnya untuk bersantai dan berekreasi bersama keluarga. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pola rekreasi orang dewasa, yaitu; kesehatan, waktu, status perkawinan, status sosio ekonomi, jenis kelamin, penerimaan sosial (Hurlock, 2012;259). Pengaruh lainnya yaitu perilaku konsumen. Solomon (2011:70) mengatakan bahwa perilaku konsumen adalah sebuah studi terhadap proses yang terlibat pada saat seseorang atau sekelompok orang memilih, membeli, menggunakan jasa atau membuang suatu produk,jasa, gagasan ataupun pengalaman untuk dapat memuaskan kebutuhn dan keinginan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa minat pengunjung terhadap kawasan wisata Umbul Sidomukti di Kabupaten Semarang dilihat dari seluruh indikator yaitu dalam kriteria **sangat baik**. Pernyataan tersebut didukung dengan uraian indikator di bawah ini:

1. Indikator Perasaan Senang dan Suka secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 82% dengan kriteria **sangat baik**.
2. Indikator Perhatian secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 82% dengan kriteria **sangat baik**.
3. Indikator Kemauan secara keseluruhan memperoleh persentase hanya sebesar 51% dengan kriteria **cukup**.
4. Indikator Fasilitas secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 86% dengan kriteria **sangat baik**.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan uraian diatas, maka peneliti memberikan saran atau masukan untuk pihak pengelola kawasan wisata di Umbul Sidomukti sebagai berikut :

1. Bagi pengelola supaya tetap mempertahankan maupun meningkatkan eksistensi yang sudah ada di kawasan wisata Umbul Sidomukti, dengan memberikan kepercayaan kepada pengunjung melalui pelayanan dan penyediaan fasilitas yang memuaskan.

2. Bagi pengelola perlu memberikan edukasi kepada pengunjung *outbound* khususnya terkait keamanan dan kelayakan yang disediakan terjamin sangat baik. Sehingga, para pengunjung akan lebih berani dalam menggunakan wahana *outbound*, dan pada akhirnya tujuan mereka bukan hanya sekadar untuk berwisata menikmati alam, tetapi juga selalu menggunakan wahana *outbound*.

3. Bagi pengelola, harap mengadakan pemasaran secara menyeluruh terkait kawasan wisata maupun ragam *outbound* yang disediakan, supaya para pengunjung lebih mengetahui dan lebih berminat untuk berkunjung di kawasan tersebut. Hal ini bisa dilakukan secara langsung maupun tidak langsung melalui media *social* (*facebook, instgram, web-site, twitter, dll*), media massa (koran, televisi, radio), ataupun media pemasaran lain seperti mengikuti bazar, adanya spanduk/mmt, brosur, stiker dll. Walaupun sebagian pemasaran sudah dilakukan, akan tetapi masih ada beberapa yang kurang aktif. Maka dari itu, mari kepada seluruh pihak pengelola untuk lebih memperhatikan sarana pemasaran, karena di era 4.0 ini sarana pemasaran sangatlah penting untuk meningkatkan minat atau daya tarik para pengunjung.

4. Bagi pengunjung, diharapkan untuk selalu menjaga kebersihan, keamanan terhadap sesama, dan ikut serta merawat fasilitas yang sudah disediakan di kawasan wisata tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, F., Kumadji, S., dan Kusumawati, A. 2015. Pengaruh Word Of Mouth Terhadap Minat Berkunjung Serta Dampaknya Pada Keputusan Berkunjung. *Jurnal Administrasi Bisnis(JAB)*. Vol .24. No. 1.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Revisi VI*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Chaplin, j. P. (2005). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dhani N, M., dan Firman. 2015. Pengaruh Experiental Marketing Terhadap Minat Kunjung Ulang Wisatawan Kawasan Obyek Wisata Lembah Harau Kabupaten Lima Puluh Kota. *Jurnal Praktik Bisnis*. Volume 4, No 2, 159-170.
- Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang. (2014). *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Semarang: FIK-Unnes.
- Fernanda, R., Yaningwati, F., dan Azizah, D,F. 2017. Pengaruh Pengembangan Produk Theme Park Dan Persepsi Harga Terhadap Kepuasan Wisatawan. *Jurnal Administrasi Bisnis*. Vol. 43. No.2.
- Husdarta. (2010). *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Kristiutami, Y.P. 2015. Pengaruh Bauran Pemasaran Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Di Museum Geologi Bandung. *Jurnal Pariwisata*. Vol.II No.2.
- Lusan, M.P., Zulkarnaini., dan Suardi, T. 2008. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Tingkat Kepuasan Pengunjung Taman Rekreasi di Provinsi Riau. *Jurnal Ilmu Lingkungan*. Vol (1) No. 2.
- Pramono, H., Zulfa, M. 2017. Aktivitas Olahraga Pada Masyarakat Pesisir di Kabupaten Tegal. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. Vol 6 (1).
- Rusdianto. (2010). *24 Jam Mengubah Perilaku dengan Outbound Training*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Slameto. (2010) *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Pendekatan Sistem*. Semarang: CV. Swadaya Manunggal.

Wirapoetra, F., A, dan Brahmanto, E. 2016. Jurnal Analisis Persepsi Wisatawan Mengenai Penurunan Kualitas Daya Tarik Wisata Terhadap Minat Berkunjung. *Pariwisata*. Vol. III No.2