



**TINGKAT MOTIVASI WISATAWAN DOMESTIK PADA ARUNG
JERAM *EXPLORE* SUMATERA DESA NAMO SIRA-SIRA
KECAMATAN SEI BINGE KABUPATEN LANGKAT TAHUN 2015**

Oleh:

Indra Pranata Hutagalung

Rosmaini Hasibuan

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan

Email: mhswikor@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan informasi tentang Tingkat Motivasi Wisatawan Domestik Pada Arung Jeram *Explore* Sumatera Desa Namo Sira-sira Kecamatan Sei Binge Kabupaten Langkat Tahun 2015.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan menggunakan Angket. Populasi dalam penelitian adalah seluruh pengunjung yang ada di *Explorer* Sumatera. Jumlah sampel pada penelitian ini berjumlah 90 orang dengan teknik *Insidental sampling*. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket yang digunakan adalah untuk menjangkau data motivasi dari setiap wisatawan pada Arung Jeram *Explore* Sumatera.

Hasil penelitian diperoleh bahwa tingkat motivasi wisatawan domestik pada arung jeram *Explore* Sumatera tahun 2015 tergolong dalam kategori “Tinggi”, dengan persentase 79,99%. *Escape* memiliki persentase sebesar 86,11%, *Relaxation* memiliki persentase sebesar 82,77%, *Play* memiliki persentase sebesar 82,22%, *Strengthening family bond* memiliki persentase sebesar 84,16%, *Prestige* memiliki persentase sebesar 66,25%, *Social Interaction* memiliki persentase sebesar 82,5%, *Romance* memiliki persentase sebesar 73,19%, *Educational Opportunity* memiliki persentase sebesar 90%, *Self-fulfilment* memiliki persentase sebesar 79,44%, *Wish-fulfilment* memiliki persentase sebesar 73,33%.

Kata kunci: *Motivasi, Arung Jeram*

A. Pendahuluan

Perjalanan wisata yang dilakukan memiliki motivasi yang bervariasi dari masing-masing pribadi masyarakat. Masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain belum tentu sama motivasinya dalam melakukan perjalanan wisata. Motivasi orang untuk melakukan perjalanan wisata adalah pendidikan, *refreshing*, bersenang-senang, berpetualangan, ada yang bersifat ingin melihat bagaimana masyarakat suatu daerah bekerja dan bagaimana cara hidupnya dalam berekreasi, bagaimana kemajuan-kemajuan yang telah dicapai oleh masyarakat tersebut dan ada yang ingin menyaksikan tempat-

tempat bersejarah yang merupakan peninggalan zaman kuno, monumen-monumen, kesenian rakyat, keindahan alam dan sebagainya.

Sama halnya dengan perjalanan wisata arung jeram yang dilakukan memiliki motivasi yang bervariasi dari masing-masing pribadi masyarakat. Masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain belum tentu sama motivasinya dalam melakukan perjalanan wisata arung jeram. Motivasi orang untuk melakukan perjalanan wisata arung jeram adalah *refreshing*, bersenang-senang, berpetualangan.

Olahraga merupakan semua kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Menurut Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) UU No.3 Tahun 2005 BAB VI Pasal 17, ruang lingkup olahraga terbagi menjadi tiga bentuk kegiatan, diantaranya : 1).Olahraga pendidikan. 2).Olahraga rekreasi. 3).Olahraga prestasi.

Olahraga rekreasi (Nurlan Kusmeidi 2002: 2) merupakan suatu kegiatan pengisi waktu luang yang melibatkan fisik, mental / emosional dan sosial, yang mengandung sifat pemulihan kembali kondisi seseorang dari segala beban yang timbul akibat kegiatan-kegiatan sehari-hari dan dilaksanakan dengan kesadaran sendiri.

Rekreasi merupakan salah satu dari motivasi yang merupakan kesenangan atau hiburan yang dilakukan seseorang untuk, waktu luang atau waktu senggang untuk memelihara kesegaran jasmani dan rohani. Melakukan rekreasi disuatu tempat dapat memberikan kenikmatan langsung bagi seseorang dan berpartisipasi dengan kegiatan yang disukai, dimana kegiatan ini bersifat pribadi atau kelompok dan hal ini berguna untuk menghilangkan rasa jenuh dari berbagai kesibukan dan rutinitas sehari-harinya.

Saat ini perkembangan olahraga rekreasi berkembang dengan pesat, khususnya di bidang arung jeram ini ditandai dengan adanya beberapa operasional arung jeram yang ada di Sumatera Utara yaitu: *Explore Sumatera*, *Binge Rafting*, Asahan Arung Jeram, Ancol Arung Jeram, SeiWampu, Bahorok.

Sebagai akibat dari perkembangan tersebut, motivasi masyarakat untuk mengadakan perjalanan menjadi lebih kuat, terlebih lagi karena ditunjang oleh kemajuan-kemajuan di bidang teknologi. Hasrat untuk mengadakan perjalanan menjadi lebih mudah terpenuhi dan kita dapat menyaksikan betapa deras arus perjalanan manusia dalam rangka berwisata meski motivasi mereka kadangkala berbeda-beda.

Olahraga Arus Deras (ORAD) atau yang sering dikenal dengan nama arung jeram merupakan kegiatan yang memiliki nilai-nilai olahraga sekaligus nilai petualangan dan rekreasi yang memiliki daya tarik tersendiri. Arung jeram merupakan salah satu olahraga yang bersifat rekreasi, namun disamping sebagai olahraga rekreasi arung jeram merupakan olahraga yang menantang dan menuntut keberanian. Olahraga arung jeram cukup digemari di kalangan masyarakat dan pelajar pada saat ini. Olahraga arung jeram termasuk olahraga beresiko cukup tinggi dan mahal untuk diikuti, walaupun demikian masih banyak peminat yang bermain arung jeram termasuk para wisatawan mempercayakan keselamatan diri mereka kepada seorang pemandu yang biasa disebut dengan kapten atau *skipper*. Olahraga tersebut dilakukan sebagai bagian proses pemulihan kembali kesehatan dan kebugaran dan menghilangkan rasa jenuh (SKN UU No. 3 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1).

Olahraga arung jeram cukup digemari masyarakat, disamping sebagai olahraga rekreasi, arung jeram merupakan olahraga yang menantang dan menuntut keberanian. Disamping itu juga olahraga arung jeram merupakan olahraga prestasi. Hal ini dibuktikan dengan adanya berbagai kejuaraan di tingkat daerah (kejurda), tingkat nasional, maupun internasional.

Dari hasil observasi dengan pihak manajemen *Explorer Sumatera* dapat diketahui bahwa jumlah pengunjung selama tiga tahun terakhir memiliki jumlah yang berbeda. Pada tahun 2012, jumlah pengunjung sebanyak 7341 orang yang kemudian meningkat ditahun 2013, menjadi 7921 orang sedangkan pada tahun 2014, kembali menurun menjadi 7752 orang. Dari hasil observasi awal, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung terendah selama tiga tahun terakhir adalah pada tahun 2012 sedangkan pengunjung tertinggi pada tahun 2013. Tempat ini selalu ramai dikunjungi para wisatawan domestik pada hari-hari biasa, namun yang paling ramai dikunjungi adalah pada hari libur. Sesuai dengan data yang peneliti dapatkan rata-rata pengunjung yang datang adalah 570 orang/bulan. Arung jeram ini sangat menarik dan penuh tantangan untuk melewati “Medan Perang” arus sungai yang deras serta tikungan sungai yang di lewati. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian tentang “Tingkat Motivasi Wisatawan Domestik Pada Arung Jeram di *Explote Sumatera*, Desa Namo Sira-sira Kecamatan Sei Binge Kabupaten Langkat Tahun 2015”.

Explore Sumatera adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industri olahraga berupa penjualan jasa yaitu kegiatan arung jeram. Dimana dalam hal penjualan jasa tersebut memerlukan pengunjung (*visitor*) sebagai sumber pemasukan (*income*) untuk *Explore Sumatera*. Adapun pengunjung di *Explore Sumatera* berasal dari berbagai lapisan masyarakat baik dari perusahaan, pegawai, pekerja bank, anak sekolah (siswa), mahasiswa dan masih banyak lagi. *Explore Sumatera* salah satu dari beberapa perusahaan yang bergerak dalam industri jasa arung jeram. Beberapa perusahaan lain meliputi: *Binge Rafting*, Sei Wampu, Sei Alas, Arung jeram Asahan, Ancol arung jeram.

Ryan 1991 (dalam Pitana Gde dkk 2005:67), dari kajian literatur yang menemukan berbagai faktor pendorong bagi seseorang untuk perjalanan wisata seperti dibawah ini:

- a. *Escape*. Ingin melepaskan diri dari lingkungan yang dirasakan menjemukan, atau kejenuhan dari pekerjaan sehari-hari.
- b. *Relaxation*. Keinginan untuk penyegaran, yang juga berhubungan dengan motivasi untuk *escape* diatas.
- c. *Play*. Ingin menikmati kegembiraan, melalui berbagai permainan, yang merupakan kemunculan kembali sifat kekanak-kanakan, dan melepaskan diri sejenak dari berbagai urusan yang serius.
- d. *Strengthening family bond*. Ingin mempererat hubungan kekerabatan khususnya dalam konteks (*visiting, friends and relatives*). Biasanya wisata ini dilakukan bersama-sama (*Group tour*).
- e. *Prestige*. Ingin menunjukkan gengsi, dengan mengunjungi destinasi yang menunjukkan kelas dan gaya hidup, yang juga merupakan dorongan untuk meningkatkan status *Social Standing*.
- f. *Social interaction*. Untuk dapat melakukan interaksi sosial dengan teman sejawat, atau dengan masyarakat lokal yang dikunjungi.
- g. *Romance*. Kenginginan untuk bertemu dengan orang-orang yang bisa memberikan suasana romantis atau untuk memenuhi kebutuhan seksual.
- h. *Education opportunity*. Keinginan untuk melihat sesuatu yang baru, mempelajari orang lain dan daerah lain atau mengetahui kebudayaan etnis lain. Ini merupakan pendorong dominan dalam pariwisata.
- i. *Self-fulfilment*. Keinginan untuk menemukan diri sendiri, karena biasanya diri sendiri bisa ditemukan pada saat kita menemukan daerah atau orang yang baru.
- j. *Wish-fulfilment*. Kegiatan untuk merealisasikan mimpi-mimpi, yang lama dicita-citakan sampai mengorbankan diri dalam bentuk penghematan, agar bisa melakukan perjalanan. Hal ini juga sangat jelas dalam perjalanan wisata religius, sebagai bagian dari keinginan atau dorongan yang kuat dari dalam diri. Maka seseorang ingin melakukan perjalanan wisata, tetapi belum jelas mana daerah yang akan dituju.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *Explore Sumatera*, Desa Namo Sira-sira, Kecamatan Sei Binge, Kabupaten Langkat. Penelitian ini dilakukan selama 5 bulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah pengunjung *Explore Sumatera*, Desa Namo Sira-sira, Kecamatan Sei Binge, Kabupaten Langkat. Teknik penarikan sampel dilakukan dengan Teknik *Sampling Insidental*. Jumlah sampel yang didapat berjumlah 90 orang.

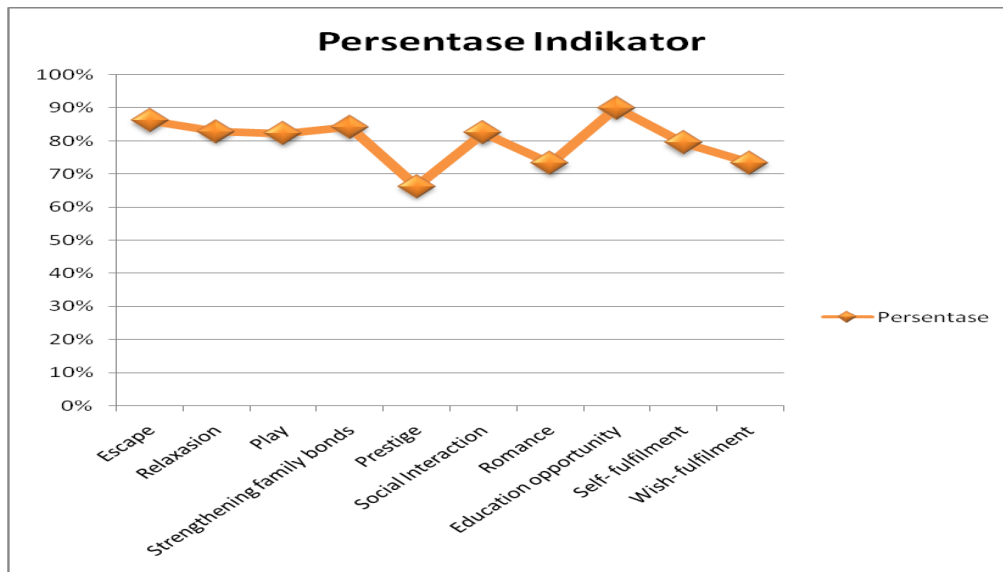
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan menggunakan angket. Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan angket dengan skala likert. Adapun untuk pernyataan positif skornya 4 untuk menjawab sangat sesuai (SS), skor 3 untuk jawaban sesuai (S), skor 2 untuk jawaban tidak sesuai (TS), skor 1 untuk jawaban sangat tidak sesuai (STS). Sementara untuk pernyataan negatif, skor 1 untuk jawaban sangat sesuai (SS), skor 2 untuk jawaban sesuai (S), skor 3 untuk jawaban tidak sesuai (TS), skor 4 untuk jawaban sangat tidak sesuai (STS).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Tabel 1. Persentase Dan Rekapitulasi Data Setiap Indikator

No	Indikator	Total Skor	Persentase	Kategori
1	<i>Escape</i>	310	86,11%	Sangat tinggi
2	<i>Relaxation</i>	298	82,77%	Sangat tinggi
3	<i>Play</i>	296	82,22%	Sangat tinggi
4	<i>Strengthening family bonds</i>	202	84,16%	Sangat tinggi
5	<i>Prestige</i>	159	66,25%	Tinggi
6	<i>Social Interaction</i>	495	82,5%	Sangat Tinggi
7	<i>Romance</i>	355	73,19%	Tinggi
8	<i>Education opportunity</i>	324	90,00%	Sangat Tinggi
9	<i>Self-fulfilment</i>	286	79,44%	Tinggi
10	<i>Wish-fulfilment</i>	176	73,33%	Tinggi
		2904	79,99%	Tinggi



Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diperoleh gambaran bahwa secara umum tingkat motivasi wisatawan domestik pada arung jeram *Explorer* Sumatera tergolong tinggi dengan persentase rata-rata 79,99%. Tingginya tingkat motivasi responden untuk melakukan olahraga Arung Jeram mengindikasikan bahwa pada diri responden telah tertanam sikap berolahraga rekreasi yang tinggi.

Dari data yang diperoleh dan ke-sepuluh indikator penelitian terlihat bahwa indikator dengan presentasi tertinggi yang mendorong responden mengikuti kegiatan olahraga Arung Jeram adalah *Education Opportunity* dengan persentase 90% yang tergolong “sangat tinggi”, yang dimaksud dengan *Education Opportunity* keinginan untuk melihat sesuatu yang baru, mempelajari orang lain atau daerah lain untuk mengetahui kebudayaan etnis lain. Ini merupakan pendorong yang dominan di dalam pariwisata. Tingginya motivasi wisatawan mengindikasikan bahwa dalam diri responden telah tertanam semangat dalam berwisata yang bertujuan untuk melihat sesuatu yang baru, daerah lain dan mengetahui kebudayaan etnis lain.

Di dalam dunia pariwisata era moderen ini keinginan seseorang untuk melihat sesuatu yang baru sangat besar yang bertujuan secara langsung untuk menambah wawasan mereka didalam berwisata, mengetahui tentang daerah yang mereka kunjungi sehingga menjadi kepuasan tersendiri bagi mereka. Tentunya hal ini akan menjadi

penunjang bagi wisatawan yang berkunjung kesuatu daerah atau tempat yang mereka kunjungi.

Persentase terendah yang mendorong responden untuk mengikuti olahraga Arung Jeram adalah *Prestige* dengan persentase 66,25% yang tergolong “tinggi”, yang dimaksud dengan *Prestige* keinginan untuk menunjukkan gengsi, dengan mengunjungi destinasi yang menunjukkan kelas dan gaya hidup, yang juga merupakan dorongan untuk meningkatkan status atau derajat sosial bagi berbagai masyarakat. Yang mempengaruhi penilaian responden terhadap indikator ini adalah karena setiap individu tidak mempunyai gengsi dan gaya hidup yang tidak sama. Gaya hidup adalah gambaran hidup seseorang yang tercermin pada ekspresi di setiap aktivitas, hasrat serta keinginan, dan pendapat-pendapat yang tercetus dari padanya. Gaya hidup atau *lifestyle* juga berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia, nilai - nilai hubungan sosial, kondisi ekonomi, bahkan juga berdampak pada faktor-faktor lingkungan.

Dilihat dari hasil tingginya tingkat motivasi responden mengikuti kegiatan olahraga arung jeram, timbul satu pertanyaan apa hambatan wisatawan untuk mengikuti kegiatan olahraga arung jeram? Dimana para wisatawan mengalami masalah dengan mahalnya biaya dan banyaknya waktu dalam pekerjaan dan jauhnya jarak tempuh dengan lokasi kegiatan olahraga Arung jeram sehingga mereka jarang mengikuti kegiatan olahraga arung jeram.

Kepuasan seseorang untuk melakukan perjalanan wisata dipengaruhi oleh kuatnya faktor-faktor pendorong (*push factor*) dan faktor-faktor penarik (*pull factor*). Faktor pendorong dan penarik ini sesungguhnya merupakan faktor internal dan eksternal yang memotivasi wisatawan untuk mengambil keputusan untuk melakukan perjalanan. Faktor pendorong umum bersifat sosial-psikologis, atau merupakan *person specific motivation*, sedangkan faktor penarik merupakan *destination specific attributes*.

D. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tingkat motivasi wisatawan domestik pada arung jeram *Explore* Sumatera desa namo sira-sira kecamatan sei bingie kabupaten langkat dengan persentase 79,99% tergolong dalam kategori Tinggi.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsini: (2006). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Adi Mahastya
- Budi, Yakin dkk. (2007). *Standar kompetensi Kepemanduan Wisata Arung Jeram* dalam ed. Joni Kurniawan. Adi Ruswino. Muhammad Taufan. Jakarta: Federasi arung Jeram Indonesia.
- Dewi, Rosmala.(2004). *Profesionalisme Guru melalui Penelitian Tindakan Kelas*: Unimed. Medan.
- Eviana, (2009). *Motivasi Atlet Catur Dalam Mengikuti Pertandingan*. Universitas Negeri Medan.
- Hamzah, B. Uno. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Harsono. (1988). *Coaching Dan Aspek – Aspek Psikologis Dalam Coaching*. Jakarta: Dep artemen Pendidikan dan Kebudayaan, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Pendidikan.
- Hasan, Alwi. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Herlina, Ina. (2002). *Warta Pariwisata Karakteristik Wisatawan siapa dan bagai mana mereka berwisata*. Jakarta.
- Ismail. (2009). *Motivasi Melakukan Olahraga Arung Jeram DiRapid Pllus*. Universitas Negeri Medan.
- Sudjana. (2002). *Metoda Statistikai*. Bandung: Tarsito.
- Tangin, Jefri. (2010). *Motivasi Untuk melakukan Olahraga Rekreasi Diobjek Wisata Muara Kabupaten Tapanulu Utara*. Universitas Negeri Medan
- Karyono, Hari. (1997). *Kepariwisataaan*. Jakarta: PT. Gramedia Indonesia.
- Pendit, Nyoman S. (1994). *Ilmu Pariwisata*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Pitana, Gde dkk. (2005). *Sosiologi Pariwisata*. Yogyakarta: ANDI.
- Sardiman A.M. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta, Rajawali Grafindo Persada.
- Soekirno, Adi M. (2006). *Arung Jeram Menelusuri Tantangan Membangun Kematangan*. Yogyakarta, Insight Solusi Mandiri.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarno, Agung dkk. (2011). *Metode Penelitian Keolahragaan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- UU RI NO. 3 Tahun 2005, (2007). *Sistem keolahragaan Nasional*. Bandung: Citra Umbara.
- Yoeti, Oka. A. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.