

**PENGARUH *HIKING ATTRIBUTE* TERHADAP KEPUTUSAN
BEROLAHRAGA DI GUNUNG CIREMAI**



Pariwisata Prajna Artha Bhuwana

Pariwisata Memacu Perdamaian dan Kesejahteraan Dunia

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Nama : Riris Crysniati Sihaloho

NPM : 2021 100 29

Program Studi : Manajemen (Kekhususan Manajemen Pariwisata)

Jenjang : Strata Satu (S – 1)

Akreditasi : Sangat Baik (BAN-PT)

SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI PARIWISATA

STIEPAR YAPARI

BANDUNG

2023

ABSTRAK

“Pengaruh Hiking Attribute Terhadap Keputusan Berolahraga Di Gunung Ciremai”

Oleh:

Riris Crysniati Sihaloho

2021.10.029

Di Bawah Bimbingan:

Dr. Taufiq Hidayat S.Sos.,M.M. dan Khoirul Fajri, S.E.,M.M.

Jumlah kunjungan wisatawan ke pendakian gunung Ciremai mengalami fluktuasi pada 3 tahun terakhir dari 2020 – 2022. Salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah pandemi covid-19 yang menyebabkan pembatasan kegiatan masyarakat di luar rumah karena adanya peraturan pemerintah tentang pembatasan sosial di berbagai daerah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh antara *hiking attribute* terhadap keputusan berolahraga di gunung Ciremai. Penelitian dilakukan terhadap 100 orang responden yaitu pendaki gunung Ciremai. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif verifikatif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah regresi linear sederhana dengan alat bantu *software SPSS 29.0 for windows*. Berdasarkan hasil penelitian, *hiking attribute* yang ada di gunung Ciremai berada pada kategori “sangat setuju” dan keputusan berolahraga pada kategori “sangat setuju”. Terdapat pengaruh antara *hiking attribute* terhadap keputusan berolahraga di gunung Ciremai sebesar 61,5%. Hal ini membuktikan bahwa factor *hiking attribute* merupakan faktor yang mempengaruhi keputusan berolahraga, namun ada beberapa hal yang harus ditingkatkan untuk meningkatkan minat berolahraga pengunjung untuk melakukan pendakian di gunung Ciremai.

Kata kunci: *hiking attribute*, keputusan berolahraga, Gunung Ciremai

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRACT	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Kegunaan Penelitian.....	10
1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	11
BAB II	12
KAJIAN TEORI	12
2.1 Pariwisata	12
2.2 Wisata Minat Khusus	13
2.3 <i>Sport Tourism</i>	14
2.4 <i>Hiking attribute</i>	17
2.5 Keputusan Berolahraga	19
2.5.1 Definisi Keputusan Berolahraga.....	19
2.6 Penelitian Terdahulu.....	22
2.7 Kerangka Pemikiran	24
2.8 Hipotesis	24
BAB III.....	25
METODE PENELITIAN	25
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.2 Desain Penelitian	25
3.3 Operasionalisasi Variabel.....	27
3.4 Populasi dan Sampel	29
3.4.1 Populasi.....	29

3.4.2 Sampel	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6 Rancangan Analisis Data.....	31
3.6.1 Rancangan Analisis	32
3.6.2 Uji Hipotesis	35
3.6.3 Pengujian Instrumen	37
3.7 Hasil Uji Instrumen	38
3.7.1 Uji Validitas	38
3.7.2 Uji Reliabilitas	41
3.7.3 Uji Normalitas	43
BAB IV	46
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	46
4.2 Profil Responden	47
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	47
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	48
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	49
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal	50
4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Jumlah Kunjungan	51
4.2.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Tujuan Kunjungan.....	51
4.2.7 Karakteristik Responden Berdasarkan Pendapatan	52
4.3 Analisis Data	53
4.3.1 Analisis Deskriptif	53
4.3.2 Analisis Verifikatif	72
4.3.3 Uji Hipotesis	75
4.4 Pembahasan	76
4.4.1 Gambaran <i>hiking attribute</i> di gunung Ciremai	77
4.4.2 Gambaran Keputusan Berolahraga di Gunung Ciremai	77
4.4.3 Pengaruh <i>Hiking Attribute</i> Terhadap Keputusan Berolahraga	78
BAB V.....	80
SIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Kesimpulan.....	80

5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata adalah sektor yang penting bagi perekonomian Indonesia dengan memanfaatkan sumber daya alam dan kearifan lokal yang ada. pariwisata merupakan aspek penting dalam pengembangan negara. Pariwisata menjadi konsep yang bukan hanya melepas kejenuhan, mata pencarian hingga gaya hidup baik itu dari pelaku atau konsumen pariwisata.

Perkembangan pariwisata di Indonesia saat ini didorong untuk menjadi salah satu sektor yang memberikan andil besar dalam pengembangan perekonomian dan peningkatan kesejahteraan rakyat. Hal tersebut didorong oleh perkembangan dunia pariwisata Indonesia yang terus mengalami peningkatan dari waktu ke waktu, terlihat dari bertambahnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah tujuan wisata di Indonesia, yang terkenal dengan keindahan alam, keramahan penduduk, dan keanekaragaman budayanya. Pada tingkat daerah, sektor ini diperkirakan akan menjadi penunjang pendapatan daerah yang kontribusinya di masa mendatang memiliki prospek yang menguntungkan (Fajri dkk., 2016).

Indonesia merupakan salah satu negara berkembang dengan berbagai potensi wisata; pertumbuhan segala jenis pariwisata memerlukan fungsi manajemen yang kreatif dan inventif yang didasarkan pada perencanaan yang cermat dan konsisten, evaluasi yang terukur, dan umpan balik yang konstruktif.

Sumber daya dapat dipahami dalam konteks pariwisata sebagai segala sesuatu yang memiliki potensi untuk dieksploitasi, seperti air, pegunungan yang luas, pantai, dan bentang alam. Salah satunya adalah Gunung Ciremai. Gunung Ciremai adalah gunung berapi kerucut secara administratif termasuk dalam wilayah dua kabupaten, Provinsi Jawa Barat. Posisi geografis puncaknya terletak pada koordinat $6^{\circ} 53' 30''$ LS dan $108^{\circ} 24' 00''$ BT, merupakan gunung tertinggi di Jawa Barat dengan ketinggian 3.078 mdpl terletak di perbatasan Kabupaten Majalengka dengan Kabupaten Kuningan (Noerdjito & Mawardi, 2017). Secara geografis, taman nasional ini memiliki luas 15.859,17 hektar, dan jangkauannya membentang hingga Cigugur, Darma, Nusaherang, Kadugege di selatan, Majalengka di barat, Kecamatan Kramatmulya, Kecamatan Jalaksana, Kecamatan Cilimus, dan Kabupaten Cirebon di timur serta Kabupaten Cirebon di utara. Sejarah berdirinya taman nasional ini berawal pada tahun 1930 ketika pemerintah Hindia Belanda memutuskan untuk menambahkan hutan Gunung Ceremai ke dalam kategori tutupan hutan. Kemudian, pada tahun 2003, peruntukan kawasan ini diubah menjadi Hutan Lindung. Kemudian, pada tahun 2014, Bupati setempat menetapkannya sebagai Taman Nasional Gunung Ciremai berdasarkan Surat Nomor 522/1480/Dishutbun tentang Usulan Kawasan Hutan Gunung Ciremai sebagai kawasan Pelestarian Alam. Sebagai gunung tertinggi di Jawa Barat, Gunung Ciremai tentunya menghadirkan kesulitan bagi para pendaki atau pengunjung yang ingin mencapai puncaknya. Selain itu, jalur menuju puncak sulit ditemukan mata air karena medan yang sulit, cuaca yang berubah-ubah, dan medan yang berat. Jalur Pendakian Linggarjati atau Linggasana, Jalur Pendakian

Palutungan, Jalur Pendakian Apuy, dan Jalur Pendakian Padabeunghar adalah beberapa jalur trekking yang menuju ke puncak Ciremai. Jarak dan waktu yang dibutuhkan wisatawan untuk tiba di Taman Nasional Gunung Ciremai (TNGC) melalui transportasi darat dari Bandara Internasional Jawa Barat (BIJB) Kertajati dapat ditempuh dengan beberapa rute yang berbeda. Hadirnya kawasan ini dapat menjadi destinasi wisata dengan berbagai jenis pilihan wisata yang dapat menarik masyarakat luar kota maupun lokal untuk berwisata dan berekreasi dengan lingkungan nuansa alam sekaligus menjadi penanda kawasan dalam pembangunan wilayah sekitarnya.

Kawasan Taman Nasional Gunung Ciremai (TNGC) merupakan salah satu kawasan konservasi di Provinsi Jawa Barat yang memiliki objek wisata alam cukup diminati oleh masyarakat khususnya di Kabupaten Kuningan. Zona taman nasional menurut Peraturan Menteri Kehutanan Nomor: P. 56/Menhut-II/2006 dibedakan ke dalam 3 (tiga) zona utama yaitu zona inti, zona rimba dan zona pemanfaatan. Area yang dapat dilakukan pemanfaatan adalah pada zona pemanfaatan dan yang umum dijumpai pada seluruh kawasan taman nasional di Indonesia adalah pemanfaatan sektor pariwisata, hal tersebut tidak terlepas dari ciri khas taman nasional yang memiliki potensi keanekaragaman hayati maupun bentang alam sebagai modal daya tarik wisata yang masih alami atau terlindungi (Lucyanti & Hendrarto, 2013).

Pariwisata telah berkembang menjadi tren gaya hidup baru yang dapat digunakan wisatawan baik domestik maupun mancanegara untuk sejenak melepaskan diri dari kesibukan sehari-hari (Renold et al., 2020). Terutama wisata alam, selain sebagai bisnis, wisata alam juga digambarkan sebagai suatu sistem

dengan struktur dan lingkungannya, sedangkan kawasan tujuan wisata merupakan suatu sistem yang dinamis dan kompleks dari unsur-unsur ekonomi, sosial, dan lingkungan yang terjalin yang memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk terpuaskan oleh atraksi dan pelayanan (Kehutanan et al., 2014).

Taman Nasional Gunung Ciremai (TNGC) merupakan kawasan konservasi yang memiliki banyak objek wisata. Objek wisata yang ada di TNGC merupakan wisata berbasis alam. Gunung Ciremai memiliki banyak memiliki atraksi wisata alam seperti Situ Cicerem, Sumur Tujuh Cikajayaan, Situ Sangiang, Bumi Perkemahan, Telaga Remis Curug Sawyer, dan Balong Dalem. Selain beberapa wisata tersebut. objek wisata alam Taman Nasional Gunung Ciremai sangat potensial untuk kegiatan wisata olahraga seperti *hiking-climbing*, *tracking*, *outbound training*, berkemah dan pengamatan hidupan liar. Menurut data dari *website* Taman Nasional Gunung Ciremai sejak reaktivasi setelah masa pandemi Covid-19. Jumlah pengunjung harian berkisar antara ratusan sampai seribuan pengunjung. Tetapi pada saat weekend, jumlah pengunjung melonjak tiga sampai empat kali lipat.

Tabel 1. 1
Jumlah Pendaki Gunung Ciremai Periode 2017-2022

Tahun	Jumlah Pendakian
2017	34.245
2018	53.195
2019	34.673
2020	26.927
2021	30.257
2022	28.013

Sumber: Balai Taman Nasional Gunung Ciremai, 2023

Jumlah pengunjung per-hari sesuai jumlah kuota harian yang telah ditetapkan oleh pengelola dan jumlah pengunjung ini dilaporkan secara online setiap hari kepada Direktur Pemanfaatan Jasa Lingkungan Hutan Konservasi (PJLHK). Setiap tahun, ada lebih banyak wisatawan yang datang ke pegunungan Jawa Barat, namun setiap tahun ada perubahan jumlah pengunjung dan niat mereka untuk kembali. Karena dataran tinggi Jawa Barat merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang menjadi gunung favorit wisatawan untuk didaki, diperkirakan jumlah pengunjung akan tetap stabil dan terus bertambah.

Pengalaman turis adalah faktor yang mempengaruhi minat wisatawan untuk melakukan perjalanan berulang. Dengan kata lain, keinginan para wisatawan untuk berbagi pengalaman mereka dengan orang lain tidak banyak berpengaruh pada bagaimana mereka mengevaluasi hasil yang menguntungkan. Wisata pegunungan merupakan destinasi wisata yang cukup menonjol dan menjadi daya tarik wisatawan saat ini. Selain panorama bentang alam yang indah, udara yang sejuk dan nyaman, beberapa objek wisata gunung juga dapat dicapai oleh para wisatawan dengan mudah, namun untuk dapat mencapai pada destinasi pegunungan tersebut para wisatawan tentunya harus memahami jalur dan juga rute yang akan dilalui baik dari segi jarak, waktu, dan persiapan yang diperlukan.

Olahraga memiliki peran penting dalam pengurangan dan penghindaran tingkat stres, peningkatan kesehatan, dan pemeliharaan kualitas hidup yang sehat di era globalisasi saat ini. Aktivitas gerak yang dicapai dalam berbagai aktivitas olahraga akan membawa kesehatan jasmani dan kepuasan rohani bagi tubuh, sehingga olahraga akan bermanfaat bagi pelaku olahraga. Kebugaran jasmani

adalah kemampuan untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efektif tanpa menjadi terlalu lelah dan tetap bersenang-senang. Setiap orang harus sehat secara fisik sehingga dapat bekerja dengan sukses dan efisien tanpa merasa lelah dengan tugas sehari-hari. Menurut beberapa uraian, dapat disimpulkan bahwa orang melakukan kegiatan olahraga rekreasi akhir pekan, khususnya yang berhubungan dengan fisik atau olahraga, untuk memenuhi kebutuhan fisik dan menjaga kesegaran fisik wisatawan dapat menerapkan gaya hidup sehat dengan memanfaatkan waktu luang mereka sebaik mungkin. Kenyamanan fisik diartikan sebagai peningkatan kondisi tubuh terutama pada jantung, paru-paru, dan pembuluh darah, namun kenyamanan spiritual lebih ditekankan pada kenyamanan batin selama kegiatan olahraga dapat dinikmati dengan sendirinya. Individu yang rutin melakukan aktivitas fisik akan tetap kuat secara fisik dan waspada. Ketahanan fisik yang prima diperlukan untuk tetap sehat setiap hari. Aktivitas fisik harus dilakukan secara teratur dan dengan cara yang benar untuk keadaan tubuh guna meningkatkan kesehatan. Aktivitas manusia modern telah mengalami transformasi yang signifikan misalnya, sementara olahraga yang berfokus pada kebugaran fisik telah mengalami perkembangan yang signifikan, olahraga rekreasi juga berkembang dengan cepat. Wisata olahraga telah berkembang sedemikian rupa sehingga banyak tempat olahraga kini dimanfaatkan sebagai tujuan wisata di hampir setiap negara di dunia, termasuk Indonesia. Hal ini terutama berlaku untuk olahraga yang memanfaatkan fasilitas alam seperti pegunungan. Gunung saat ini menjadi kawasan yang banyak disukai dan dipilih oleh masyarakat untuk melakukan kegiatan penjelajahan alam sebagai olahraga rekreasi. Penduduknya memilih untuk terlibat

dalam kegiatan mendaki gunung selama liburan. Terdapat banyak faktor yang harus dipahami saat mendaki gunung, antara lain peraturan pendakian, penggunaan peralatan, perencanaan, teknik pendakian yang efektif, dan lain-lain. Ketika rintangan dapat diatasi dan menghasilkan kesuksesan, berolahraga di luar ruangan merupakan pengalaman yang mendebarkan. Salah satu komoditas wisata yang dapat membantu pengunjung betah di tempat liburan saat ini adalah berolahraga di luar ruangan. Hal ini karena alam sekitar yang masih asri dan sejuk, dilengkapi dengan infrastruktur yang memadai.

Kegiatan *hiking* adalah wisata olahraga yaitu ketika masyarakat meninggalkan lingkungan kesehariannya dan melakukan perjalanan ke suatu tujuan yang menawarkan liburan. Saat berlibur, seseorang berpartisipasi dalam olahraga secara pribadi atau hanya menontonnya dan rekreasi melibatkan perjalanan ke lokasi tertentu untuk waktu yang singkat dengan maksud untuk menikmatinya baik secara aktif maupun pasif. Tempat wisata olahraga yang baik dapat ditemukan baik di alam maupun buatan manusia salah satu yang banyak dipilih untuk dilakukan di akhir pekan. Kedua kegiatan tersebut termasuk olahraga yang dapat meningkatkan kesehatan fisik dan kekuatan otot kaki selain memungkinkan peserta untuk menikmati pemandangan alam yang menakjubkan dan udara yang bersih. *Hiking* dilakukan untuk rekreasi atau untuk berhubungan kembali dengan alam dan melepas penat. dengan melakukan perjalanan setengah hari atau sehari penuh. Pengunjung biasanya melewati jalan setapak yang telah dibuat, bisa dikatakan *hiking* adalah sebagai aktivitas luar ruangan yang mencakup perjalanan pendek dan panjang (kurang dari satu jam dan lebih dari beberapa hari) dalam suasana alam dan

budaya dengan maksud untuk bersenang-senang atau terlibat dalam olahraga, refleksi, atau aktivitas lainnya.

Keunikan karakteristik yang ada di Gunung Ciremai bisa menjadi alasan seseorang untuk melakukan olahraga salah satunya kegiatan *hiking* di pegunungan yang tentunya akan berpengaruh terhadap keputusan wisatawan untuk melakukan *hiking*. Kawasan pegunungan banyak menarik wisatawan untuk melakukan aktivitas *hiking* karena termasuk dalam wisata olahraga. Hal ini didasarkan pada aktivitas fisik dan juga tantangan (Motivasi Ekowisata Dan Perilaku Wisatawan Terhadap Tingkat Kunjungan Wisata Pendakian Di Jawa Tengah, 2019).

Hiking attributes merupakan faktor yang dapat mempengaruhi seseorang melakukan aktivitas *hiking*. Faktor ini terdiri dari *physical benefits* dimana Aktivitas fisik mendaki gunung. Studi telah menemukan bahwa manfaat fisik sebagai atribut pendakian untuk wisata olahraga juga mengungkap perasaan sebagai tuntutan penting untuk mendaki gunung serta manfaat fisik sebagai dimensi pendakian. *Mental benefits*, dimana faktor aktual secara mental merupakan tantangan bagi wisatawan yang menjadi pusat perhatian kegiatan pendakian itu sendiri membuat wisatawan lebih peduli terhadap lingkungan, menjadi lebih dewasa dan dapat memiliki waktu yang lebih disiplin. Wisatawan melakukan perjalanan untuk meningkatkan kesehatan mental mereka, yang menunjukkan bahwa manfaat pikiran meluas ke aktivitas fisik seperti *hiking*. Kebugaran mental adalah atribut pendakian yang penting. *information* dan *fasilitation of trail* dimana informasi yang terkandung didalamnya situs web ini memudahkan pengguna untuk mempelajari fasilitas Taman Nasional Gunung Ciremai sebelum mendaki dan saat

melakukannya, instruksi pendakian jelas dari satu pos ke pos lainnya dan menggambarkan bagaimana fasilitas mendaki telah memainkan peran sentral dalam proses pemilihan tujuan partisipasi. Beberapa item yang harus di perhatikan adalah kondisi medan, kualitas akomodasi, fasilitas resort, aksesibilitas dan kenyamanan, bukan hanya itu, lingkungan memiliki faktor penting dalam memutuskan apakah akan berolahraga atau tidak. Ketika cuacanya bagus, orang-orang berpartisipasi dalam olahraga yang sering tidak mereka lakukan dan ketika cuaca buruk, atlet dapat memilih untuk berlatih di dalam ruangan. Selain cuaca, lingkungan sekitar dan lokasi juga dapat mempengaruhi apakah seseorang memutuskan untuk berpartisipasi atau tidak, misalnya area bagus dan memiliki pemandangan indah dapat memengaruhi keputusan seseorang. Memahami *hiking attributes* merupakan hal yang penting bagi pengelola dalam memenuhi permintaan wisatawan dan memastikan perhatian yang tepat dan standar yang tinggi untuk pengalaman mendaki (Berolahraga & Gunung, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh *hiking attribute* terhadap keputusan para wisatawan melakukan aktivitas olahraga di Gunung Ciremai. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Hiking attribute* Terhadap Keputusan Berolahraga di Gunung Ciremai”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dengan ini penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *hiking attribute* yang terdapat di Gunung Ciremai?
2. Bagaimana gambaran keputusan berolahraga yang terdapat di Gunung Ciremai?
3. Bagaimana pengaruh *hiking attribute* terhadap keputusan berolahraga di Gunung Ciremai?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran *hiking attribute* yang terdapat di Gunung Ciremai.
2. Untuk mengetahui gambaran keputusan berolahraga yang terdapat di Gunung Ciremai.
3. Untuk mengetahui pengaruh *hiking attribute* terhadap keputusan berolahraga di Gunung Ciremai.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman penulis terhadap masalah yang akan diteliti terutama yang berkaitan dengan Keputusan berolahraga bagi wisatawan.

2. Bagi Pengelola

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta referensi bagi pihak pengelola wisata sebagai evaluasi untuk mengetahui hal yang menjadi pertimbangan wisatawan dalam memberikan keputusan pendakian sebagai salah satu keputusan berolahraga.

3. Bagi Program Studi Manajemen STIEPAR YAPARI

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi dan informasi serta perbandingan untuk penelitian selanjutnya dalam permasalahan yang sama dan mengembangkan di masa yang akan datang ataupun ingin mengadakan penelitian lebih lanjut.

1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Gunung Ciremai, Kab. Kuningan. Rencana penelitian diuraikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. 2
Lokasi dan Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Rencana Pelaksanaan					
		Oktober	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Penentuan Lokasi & Judul						
2.	Pra Penelitian						
3.	Seminar Usulan Penelitian						
4.	Revisi-revisi						
5.	Penelitian Lanjutan						
6.	Sidang Skripsi						
7.	Revisi Akhir						

Sumber: Data Diolah Penulis, 2023

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Pariwisata

Salah satu cara manusia untuk menghilangkan rasa Lelah, jenuh, dan juga stress akibat kesibukan dan padatnya jadwal kerja adalah dengan *refreshing*. *Refreshing* merupakan cara untuk mengalihkan perhatian dari rutinitas sehari-hari untuk penyegaran suasana untuk mengoptimalkan Kembali pekerjaan yang dilakukan. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan berwisata.

pariwisata adalah kegiatan yang dilakukan orang asing disuatu tempat tetapi mereka tidak tinggal di tempat tersebut untuk melakukan suatu pekerjaan yang memberikan mereka keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara. Dalam kegiatan pariwisata ada dua komponen yang paling penting yaitu tempat wisata atau destinasi wisata dengan seperangkat yang mendukung kegiatan berwisata di tempat tersebut dan wisatawan yakni orang yang menjadi target sasaran yang akan berkunjung ke tempat wisata tersebut (Novianingrum, 2017).

Pariwisata berasal dari bahasa sansekerta, *pari* = sempurna, lengkap, tertinggi, *wisata* = perjalanan, sehingga pariwisata berarti perjalanan yang lengkap/sempurna. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah (Fathurrahman Nurul Hakim & Setyo Nugroho, 2018).

Pariwisata merupakan keseluruhan jaringan dan gejala-gejala yang berkaitan dengan tinggalnya orang asing di suatu tempat, dengan syarat bahwa mereka tidak tinggal untuk melakukan suatu pekerjaan yang penting dan memberikan keuntungan yang bersifat permanen maupun sementara.

2.2 Wisata Minat Khusus

Menurut Medlik dalam (Sari dkk., t.t.)(2018) wisata minat khusus merupakan istilah berlibur untuk wisatawan yang memiliki minat yang khusus, seperti seni, pendidikan, kegemaran, olah raga dan kegiatan alam terbuka. Hal ini merupakan salah satu segmentasi pasar pariwisata yang berkembang pesat sekarang ini, dengan dibantu dengan banyaknya penyedia fasilitas yang benar-benar ahli di bidang ini.

Wisata minat khusus yaitu kekhususan pada objeknya, bisa alam ataupun Budayanya dalam wisata minat khusus terdapat varian antara pasif dan aktif, Untuk yang pasif wisatawan menerima sajian dalam arti menikmati suatu lingkungan alam yang mengagumkan dan langka. Sedangkan yang aktif, wisatawan melakukan sesuatu kegiatan yang terkait dengan objeknya seperti arum jeram dll (Fathurrahman Nurul Hakim & Setyo Nugroho, 2018).

Wisata minat khusus petualangan dapat didefinisikan sebagai bentuk perjalanan wisata yang dilakukan di suatu lokasi yang memiliki atribut fisik yang menekankan unsur tantangan, rekreatif, dan pencapaian keinginan seorang wisatawan melalui keterlibatan/ interaksi dengan unsur alam.

Wisatawan yang terlibat dalam wisata minat khusus dibagi menjadi 2 antara lain:

1. Kelompok Ringan (Soft Adventure)

Kelompok yang melihat keterlibatan dirinya lebih merupakan keinginan untuk mencoba aktivitas baru, sehingga tingkat tantangan yang dijalani cenderung pada tingkat ringan sampai rata-rata.

2. Kelompok Berat (Hard Adventure)

Kelompok yang memandang keikutsertaannya dalam kegiatan wisata minat khusus petualangan lebih merupakan sebagai tujuan atau motivasi utama, sehingga cenderung terlibat lebih aktif dan serius pada kegiatan yg diikuti. Kelompok ini cenderung mencari produk yg menawarkan tantangan di atas rata-rata.

2.3 Sport Tourism

Olahraga menjadi daya tarik wisata mampu menunjukkan potensi destinasi wisata, sehingga menciptakan sebuah atraksi yang menarik minat wisatawan untuk berkunjung (Astuti, 2015). Woo-Sik Choi et al.(2016) mengembangkan model konseptual pariwisata olahraga, membagi pariwisata olahraga menjadi 3 jenis, yakni:

1. pariwisata olahraga aktif (*active sport tourism*), seperti *active road races, adventure and obstacle races, golf travel, marathons, outdoor adventure (hiking, backpacking, biking, snorkeling, scuba diving, horseback riding), ski travel, triathlons.*

2. pariwisata olahraga even (*event sport tourism*).
3. pariwisata olahraga nostalgia (*nostalgia sport tourism*), seperti gedung olahraga, museum olahraga.

Menurut Gammon & Robinson dalam Novitasari (2020) wisata olahraga adalah individu dan/atau grup orang-orang yang partisipasi aktif maupun pasif dalam kompetisi atau rekreasi olahraga. Olahraga merupakan motivasi utama untuk bepergian, walaupun elemen perjalanan dapat memperkuat keseluruhan pengalaman.

Menurut Kemenpar RI dalam Yuniarti, V. H. (2017) wisata olahraga sering disebut juga dengan wisata olahraga dan rekreasi adalah suatu perjalanan orang-orang mengunjungi tempat tertentu dalam waktu sementara yang didalamnya terdapat daya tarik wisata olahraga, baik alam, budaya maupun buatan, bertujuan untuk ikut berpartisipasi baik secara aktif maupun pasif guna memenuhi kesenangan/kepuasan.

Menurut Kemenpar RI (2016) Kategori jenis daya tarik wisata olahraga terdiri dari 3 kategori, yaitu:

1. Daya tarik olahraga dan rekreasi berbasis alam

Daya tarik wisata olahraga dan rekreasi berbasis alam yang memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber daya wisatanya, dikelompokkan menjadi tiga yaitu berbasis potensi keunikan lingkungan alam di wilayah perairan laut, berbasis potensi keunikan lingkungan alam di wilayah daratan, berbasis potensi lingkungan alam di wilayah udara.

2. Daya tarik olahraga dan rekreasi berbasis budaya

Daya tarik wisata olahraga (dan rekreasi) berbasis budaya bersifat tidak berwujud (*intangable*) berupa aktivitas olahraga tradisi sebagai budaya masyarakat setempat yang khas dan dilakukan di bangunan / tempat yang memiliki nilai budaya seperti Gelora Bung Karno (GBK).

3. Daya tarik olahraga dan rekreasi berbasis hasil buatan manusia

Daya tarik wisata olahraga (dan rekreasi) berbasis hasil buatan manusia berupa fasilitas olahraga, yang dibangun untuk menggelar suatu peristiwa olahraga akbar dengan motivasi mencetak prestasi atlet-atlet yang bertanding. Contoh: stadion, venue, padang golf, sirkuit, kolam renang, yang dimanfaatkan untuk menggelar peristiwa olahraga prestasi internasional, diantaranya Sea Games, ASEAN Games, Olympiade, kejuaraan sepakbola dunia dan kejuaraan bulu tangkis dunia.



Gambar 2. 1

Wisata Olahraga

Sumber: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-pariwisata/>

Menurut Kurtzman dalam (Ridwanudin dkk., 2019) ada lima kategori utama dari *sport tourism*, diantaranya *sport tourism attractions*, *sport tourism resort*, *sport tourism cruises*, *sport tourism tours*, *sport events tourism* dan *sport adventure tourism*. Sedangkan menurut Weed & Bull (2004: 136) terdapat 5 jenis pariwisata olahraga, yaitu *sport training*, *tourism with sport content*, *luxury sport tourism*, *sport participation tourism* dan *sport event*.

2.4 Hiking attribute

Menurut Svarsttad (2010) *hiking* dapat di artikan sebagai kegiatan yang dilakukan di luar ruangan yang meliputi perjalanan pendek dan panjang (kurang dari satu jam dan lebih dari beberapa hari) dengan pemandangan alam dan budaya, yang memiliki tujuan untuk kesenangan, olahraga, perenungan atau pengalaman lainnya. *Hiking attribute* adalah unsur unsur *hiking* yang di anggap penting dan di jadikan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan.

Menurut Luciana dalam (Ridwanudin dkk., 2019) pemasar olahraga harus mengembangkan produk attribute yang tepat dengan harga yang tepat dan dipromosikan dengan metode yang tepat untuk mendapatkan konsumen. *Hiking attribute* terdiri dari beberapa dimensi, yaitu: *Walking*, berjalan lebih dari satu jam atau lebih dari satu hari yang bertujuan untuk *refresing*. *Trekking*, Kondisi jalur pendakian yang akan dilalui partisipan. *Rembling*, Jalur pendakian yang berliku-liku, *Bushwalking*, Jalur pendakian yang penuh dengan semak-semak (Nordbø and Prebensen, K., 2016).

Dimensi *Hiking attribute* menurut (Nordbo & Prebensen, 2015) terdiri dari beberapa dimensi sebagai berikut:

1 *Physical benefits* (Manfaat fisik)

Kegiatan pendakian membutuhkan kekuatan fisik yang optimal. Manfaat fisik sebagai dimensi untuk mendaki, para peneliti telah menemukan manfaat fisik sebagai *hiking attribute* untuk wisata olahraga juga menemukan sensasi sebagai kebutuhan penting untuk mendaki gunung (Devananda, 2018).

2 *Mental benefits* (Manfaat mental)

Manfaat mental adalah faktor penting dari *hiking attribute*, faktanya mental merupakan tantangan bagi partisipan lebih peduli terhadap lingkungan, menjadikan partisipan bisa lebih disiplin waktu (Devananda, 2018).

3 *Fasilitation Of Trail* (Fasilitas jalur)

Dalam penelitian finn (2012) menggambarkan bagaimana fasilitas mendaki merupakan salah satu peran sentral dalam proses pemilihan tujuan partisipan untuk mendaki. Beberapa item yang harus diperhatikan adalah kondisi medan, aksesibilitas dan kenyamanan.

4 *Information* (Informasi)

Informasi yang tersedia di website mempermudah partisipan untuk mengetahui fasilitas yang tersedia di Taman Nasional Gunung Ciremai Ketika sebelum melakukan *hiking* dan Ketika melakukan *hiking* informasi dari pos ke pos yang jelas (Devananda, 2018).

2.5 Keputusan Berolahraga

2.5.1 Definisi Keputusan Berolahraga

Terdapat tiga fase utama dalam pembuat keputusan olahraga dalam (Ridwanudin dkk., 2019) yaitu *inputs, internal, processing and outputs*. Inputs pada umumnya termasuk pengaruh sosiologis dan kegiatan pemasaran. Selanjutnya internal adalah suatu kognitif seperti motivasi, kepribadian, persepsi, dan memori yang membentuk evaluasi pengalaman konsumsi olahraga dan mempengaruhi tahap output. Tahap output adalah hasil psikologis dan perilaku. Output sendiri merupakan hasil psikologis yang menunjukkan tingkat pembentukan sikap.

Berdasarkan penjelasan mengenai keputusan berolahraga diatas, proses pengambilan keputusan berolahraga adalah dasar dari konsumsi partisipan. Berikut adalah lima langkah yang digunakan konsumen Ketika memutuskan untuk berpartisipasi dalam olahraga atau kegiatan tertentu:

1. *Problem Recognition*

Langkah pertama dalam pengambilan keputusan adalah *problem recognition*. Konsumen menyadari bahwa mereka memiliki kebutuhan yang perlu untuk dipenuhi. *Problem recognition* adalah hasil dari ketidaksesuaian antara keadaan yang diinginkan dan keadaan yang sebenarnya, hal ini menjadi cukup penting dan berpengaruh besar dalam proses pengambilan keputusan.

2. *Information Search*

Langkah berikutnya dalam proses pengambilan keputusan adalah pencarian informasi. Pencarian informasi terjadi setelah partisipan mencari informasi yang relevan yang akan membantu menyelesaikan masalah. Sumber informasi yang

dicari oleh konsumen dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu, sumber internal dan sumber eksternal. Sumber internal merupakan informasi dari ingatan kita sendiri dan didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki mengenai kegiatan olahraga. Sumber eksternal adalah informasi yang datang dari lingkungan sekitar diantaranya *personal sources, marketing sources, dan experintal sources*.

3. *Evaluation of Alternative*

Setelah mendapatkan banyak informasi, partisipan akan dihadapkan dengan beberapa pilihan dan akan mengevaluasi setiap pilihan yang didapat dengan mempertimbangkan berbagai factor yang dianggap penting. Pemasar olahraga harus memahami apa kriteria evaluatif yang digunakan oleh konsumen yang berpotensi untuk dikembangkan sebagai strategi untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

4. *Participation*

Tahap partisipasi membutuhkan banyak pertimbangan selain olahraga apa yang akan dipilih, tetapi juga lokasi, harga, dan suasana seperti apa yang diinginkan.

5. *Post Participation Evaluation*

Kegiatan pertama yang terjadi setelah konsumen membuat keputusan adalah konsumen mengalami keraguan atas keputusan yang telah dibuat. Dengan kata lain, mempertanyakan mengenai kegiatan olahraga yang dipilih, apakah kegiatan tersebut sesuai ekspektasi atau tidak. Apabila harapan lebih tinggi dari hasil yang didapatkan, maka konsumen akan merasa tidak puas. Sebaliknya apabila harapan sesuai dengan hasil yang didapatkan, maka konsumen akan merasa puas dan akan

mempengaruhi keputusan selanjutnya dan berpengaruh pula pada komunikasi *word of mouth* mengenai kegiatan olahraga yang dilakukannya.

Menurut Shank & Lyberger (2015:166) “*sport consumption decision making is influence by internal factor and external factor that decision process brings these factors together*”. Dapat diartikan, keputusan berolahraga muncul karena adanya pengaruh dari faktor internal dan faktor eksternal yang semua proses pengambilan keputusannya memiliki faktor yang sama. Menurut Shank & Lyberger (2015: 166) terdapat lima komponen dalam dimensi sport decision. Komponen tersebut terjadi pada waktu dan tempat tertentu yang dapat mempengaruhi pengambilan keputusan partisipan olahraga, diantaranya *Physical Surroundings*, Lingkungan memiliki peran yang sangat penting dalam pengambilan keputusan untuk berolahraga. Cuaca dan aspek lingkungan adalah bagian dari *Physical surroundings*. Social Surroundings, Pengaruh orang lain pada partisipan dalam melakukan olahraga merupakan pengaruh situasional lainnya yang dinamakan pengaruh sosial. Dengan kata lain, orang yang berada di sekitar kita dapat memiliki dampak positif atau negatif pada keputusan partisipasi. *Time*, Ada atau tidak adanya waktu yang dimiliki oleh partisipan dapat mempengaruhi keputusannya dalam berolahraga. Pengaruh situasional lainnya yaitu *reason for participation*, berdasarkan pada alasan konsumen dalam memenuhi kebutuhannya di kegiatan olahraga. Dengan kata lain, alasan partisipan dapat mempengaruhi proses pembuatan keputusan. *Antecedent states*, fisiologis sementara dan suasana hati yang ada dalam diri partisipan, disebut *antecedent states*. Dalam situasi tertentu, orang mungkin merasa

lelah dan kekurangan energi. Keadaan fisiologis ini dapat memotivasi beberapa orang untuk latihan dan memberikan semangat kembali di sepanjang hari dalam bekerja. Namun, rasa lelah dapat menghasilkan respon yang lain terhadap orang yang berbeda, mereka tidak akan melakukan kegiatan apapun karena merasa lelah. Oleh karena itu, suasana hati atau kondisi fisiologis dapat mempengaruhi pengambilan keputusan.

Menurut wann et al (2018) Dari review artikel dan publikasi tentang faktor psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan olahraga terdapat 8 motivasi yang muncul secara luas yaitu, *Escape, economic, eustress, group affiliation, entertainment, family, aesthetics*, dan *self-esteem* (Ennis, 2020).

2.6 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Penelitian Terdahulu yang Relevan

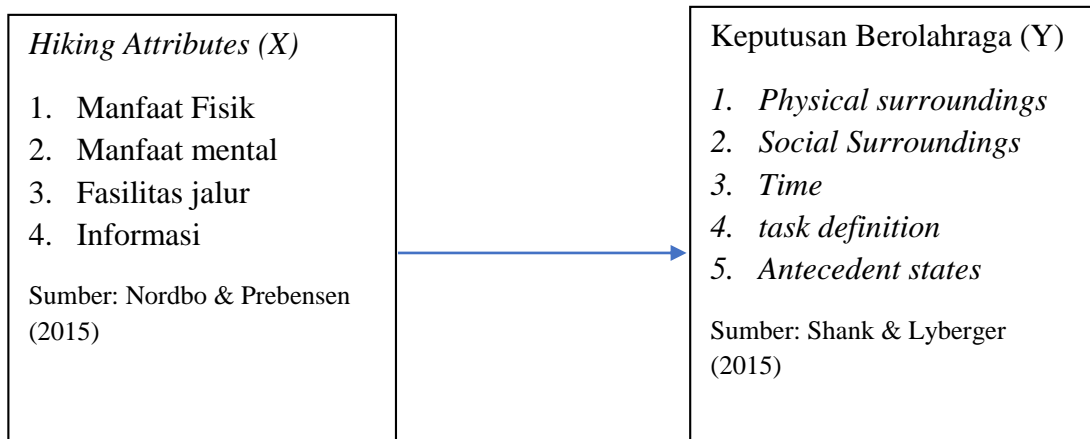
NO	Sumber	Metodologi	Hasil Penelitian
1.	Judul “Analisis Pengalaman Mendaki Pada Masa Pandemi covid-19 di Gunung Gede Pangrango dan Gunung Semeru” Oleh Oce Ridwanudin dan Fahry Ahmad – Program Studi Pariwisata, Universitas Pendidikan Indonesia	Metode penelitian adalah deskriptif dan verifikatif sehingga metode yang digunakan adalah kuantitatif.	Berdasarkan hasil penelitian di antara keempat sub variabel pull factor, mountain landscape memiliki rata-rata skor paling tinggi dan perceived risk memiliki rata-rata skor paling rendah. Artinya yang paling menarik bagi wisatawan melakukan aktivitas pendakian di Gunung Gede Pangrango dan Gunung Semeru adalah untuk menikmati keindahan panorama alamnya, serta mengamati keberagaman flora dan fauna yang ada di sekitar gunung.

NO.	Sumber	Metodologi	Hasil Penelitian
2.	Judul “Pengaruh <i>Physical benefit, mental benefit, information dan fasilitation of trail</i> terhadap <i>sport decision</i> di gunung Dempo” Oleh Selly Novitasari – Jurusan Usaha Perjalanan Wisata, Politeknik Negri Sriwijaya (2020)	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling Insidenta. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan regresi linier berganda dengan bantuan system SPSS versi 23.	Berdasarkan penelitian yang dapat disimpulkan bahwa secara parsial variabel <i>physical benefit</i> berpengaruh signifikan dan positif terhadap <i>sport decision</i> di Gunung Dempo, variabel <i>mental benefit</i> berpengaruh signifikan dan positif terhadap <i>sport decision</i> di Gunung Dempo dan memberikan pengaruh yang dominan terhadap <i>sport decision</i> di Gunung Dempo. Adapun secara simultan menunjukkan bahwa variabel <i>hiking attribute</i> berpengaruh signifikan dan positif terhadap variabel <i>sport decision</i> di Gunung Dempo.
3.	Judul “Pengaruh <i>Hiking attribute</i> Terhadap <i>Sport Decision</i> di Taman Nasional Gunung Rinjani” Oleh Oce Ridwanudin, Yeni Yuniawati, YK Devananda– Program Studi Manajemen Bisnin, Universitas Pendidikan Indonesia (2019)	Metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah Deskriptif Verifikatif dengan metode <i>explanatory survey</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>Hiking attribute</i> memberikan pengaruh yang signifikan terhadap <i>Sport Decision</i> . Faktor yang paling mempengaruhi adalah <i>Mental Benefit</i> . Faktor yang memberikan pengaruh paling rendah adalah <i>Facilitation Of Trail</i> , aspek ini perlu lebih diperhatikan dari segi kebersihan seperti diadakannya pengarahan tentang lingkungan kepada para partisipan yang akan mendaki Gunung Rinjani, selain itu pihak pengelola dapat memberikan berupa reward atau penghargaan kepada para pendaki yang menjaga lingkungan Gunung Rinjani dengan baik.

Sumber: Data Diolah Penulis (2023)

2.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan kerangka konseptual mengenai bagaimana suatu teori berhubungan diantara berbagai faktor yang telah diidentifikasi terhadap masalah penelitian. Dalam kerangka pemikiran peneliti harus menguraikan konsep atau variabel penelitian secara lebih rinci. Tidak hanya mendefinisikan dari tabel tetapi juga harus menjelaskan keterkaitan di antara variabel lain (Juliansyah, 2012:76). Kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Sumber: Data Diolah Penulis (2023)

2.8 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang sifatnya masih sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah tersebut sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis disebut sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori (Sugiyono, 2017).

1. Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan *hiking attribute* terhadap keputusan berolahraga secara parsial.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

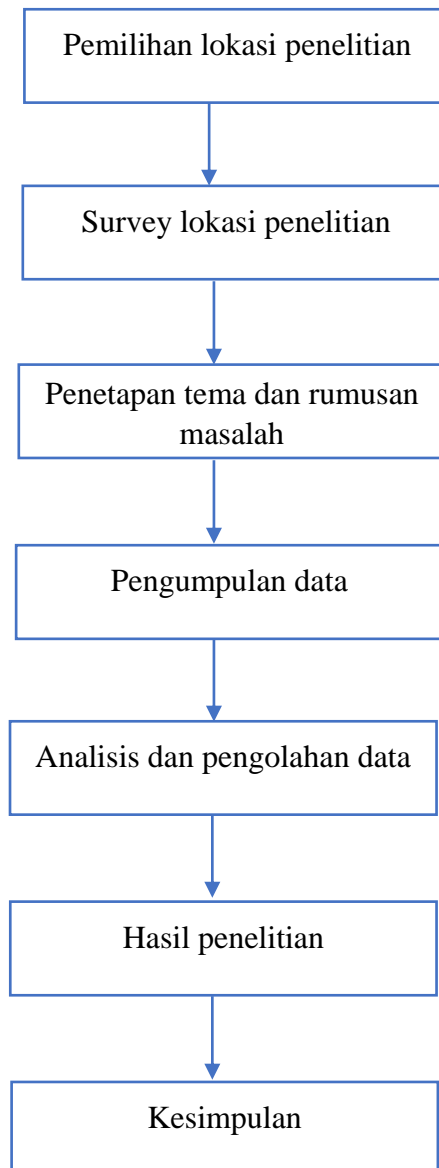
Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dan verifikatif. Menurut Uma Sekaran (2013: 100), penelitian deskriptif merupakan jenis penelitian yang memiliki tujuan utama untuk mendeskripsikan sesuatu, Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana hubungan antara hiking attribute dan keputusan berolahraga di TNGC. Maka sesuai dengan objek penelitian di atas, penelitian ini akan menganalisis mengenai pengaruh hiking attribute terhadap sport decision.

Penelitian verifikatif dijelaskan oleh Malhotra (2009: 104) “penelitian verifikatif adalah penelitian untuk menguji kebenaran kausal, yaitu hubungan antara variabel dependen dan independen”. Penelitian verifikatif bertujuan untuk memperoleh kebenaran dari suatu hipotesis yang dilaksanakan melalui pengumpulan data di lapangan.

3.2 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Moh. Nazir (2003:26) memaparkan bahwa desain penelitian adalah “Semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian”. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain penelitian

merupakan rencana penelitian yang dipakai peneliti sebagai pedoman melakukan proses penelitian. Oleh karena itu, membuat desain penelitian sangat penting agar dalam melaksanakan penelitian yang terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.



Gambar 3. 1

Desain Penelitian

Sumber: Data Diolah Penulis (2023)

3.3 Operasionalisasi Variabel

Operasionalisasi variabel adalah bagaimana cara mengukur suatu variabel, untuk mengetahui apa yang menjadi konsep teoritis dan konsep analitis, maka perlu adanya penjabaran konsep melalui operasionalisasi variabel (Sugiyono. 2013: 41). Penelitian ini mengkaji dua variabel inti, yaitu hiking attribute sebagai variabel bebas dan sport decision sebagai variabel terikat. Konsep operasionalisasi variabel dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur skor atau nilai dari variabel Y (sport decision) dilihat dari segi operasional variabel X (hiking attribute).

Tabel 3. 1
Operasionalisasi Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan
Hiking attribute	Manfaat Fisik	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Physically Challenging</i>2. <i>Improve Health</i>3. <i>Energize</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Tracking menuju puncak gunung menantang kemampuan kemampuan fisik.2. Pendakian ke gunung Ciremai mampu meningkatkan kebugaran tubuh.3. Pendakian ke gunung ciremai mampu meningkatkan stamina.
	Manfaat mental	<ol style="list-style-type: none">1. <i>To get away from the duties of everyday life</i>2. <i>Peace and quiet</i>3. <i>Enjoy the landscape</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Pendakian merupakan kegiatan untuk keluar dari rutinitas.2. Pendakian memberikan rasa tenang.3. Pendakian dilakukan untuk menikmati pemandangan.

Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan
	Fasilitas Jalur	1. <i>Maintained</i> 2. <i>Marked</i> 3. <i>Tracking</i> 4. <i>Starting point</i>	1. Jalur pendakian terawat dengan baik. 2. Jalur terarah dengan disediakannya petunjuk jalan. 3. Tersedianya mata air pada track tertentu di jalur pendakian. 4. Mudah nya mencari titik awal pendakian.
	Informasi	1. <i>Information</i> 2. <i>Maps</i>	1. Ketersediaan informasi yang jelas pada situs resmi TNGC. 2. Jelasnya informasi yang di sampaikan oleh pihak pengelola sebelum mulai pendakian. 3. Kejelasan gambar petunjuk arah di dalam peta.
Informasi Keputusan Berolahraga (Y)	<i>Physical Surroundings</i>	Aspek lingkungan	1. Lingkungan alam di TNGC menarik. 2. Objek wisata pendakian di TNGC bersih.
	<i>Social Surroundings</i>	Pengaruh sosial	1. Komunitas pendaki berpengaruh dalam mendorong partisipan untuk melakukan pendakian di TNGC
	<i>Time</i>	Waktu	1. Keinginan partisipan untuk melakukan kunjungan pada weekday. 2. Keinginan partisipan untuk melakukan kunjungan pada weekend dan hari libur nasional.
	<i>Reason for Participation</i>	Pembuatan keputusan	1. Keinginan untuk mencapai puncak TNGC. 2. Keinginan untuk menikmati pemandangan alam di TNGC.
	<i>Antecedent states</i>	1. Fisiologis 2. Suasana hati	1. Fokus pikiran hanya tertuju pada pendakian. 2. Suasana hati baik selama melakukan pendakian.

Sumber: Data Diolah Penulis (2023)

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi adalah semua nilai baik hasil perhitungan maupun pengukuran secara kuantitatif ataupun kualitatif, dari karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas (Husaini dan Purnomo Setiady, 2006). Populasi dalam penelitian ini adalah jumlah seluruh wisatawan yang berkunjung ke Taman Nasional Gunung Ciremai dalam periode satu tahun yakni tahun 2022. Data wisatawan pada tahun 2022 sebanyak 28.013.

3.4.2 Sampel

Sampel pada penelitian merupakan bagian dari populasi atau bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel juga disebut sebagai contoh dari populasi yang ada (Jasmalinda 2021).

$$n = \frac{N}{1 + N \times (e)^2}$$

Keterangan :

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e² = tingkat error kuadrat 10% atau 0,1 x 0,1

e = presentasi kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir; e = 0,1

$$n = \frac{N}{1 + N \times (e)^2}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{28.013}{1 + 28.013 \times (0,1)^2} \\
&= \frac{28.013}{1 + 280,13} \\
&= \frac{28.013}{281,13} \\
&= 99,6 \\
&= 100
\end{aligned}$$

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sekaran (2013: 116), teknik pengumpulan data merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari desain penelitian. Secara umum terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti, yaitu:

1. Kuesioner

kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Purnomo and Palupi 2016). Kuesioner berisi karakteristik responden, persepsi responden mengenai hiking attribute dan keputusan berolahraga di Taman Nasional Gunung Ciremai. Setelah diisi oleh responden, pertanyaan tersebut dikumpulkan dan setelah itu dikaji untuk menjadi sebuah data yang real.

2. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data primer mengenai perilaku manusia serta berbagai fenomena kegiatan bisnis tanpa mengajukan pertanyaan atau intraksi dengan individu-individu yang diteliti. Observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap objek yang diteliti khususnya mengenai hiking attribute yang diterapkan oleh Taman Nasional Gunung Ciremai.

3. Studi Literatur

Studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian Menurut Danial dan Warsiah (2009:80). Secara Umum Studi Literatur adalah cara untuk menyelesaikan persoalan dengan menelusuri sumber-sumber tulisan yang pernah dibuat sebelumnya. Dengan kata lain, istilah Studi Literatur ini juga sangat familier dengan sebutan studi Pustaka (Judithia Handriani & Zakiah, t.t.).

3.6 Rancangan Analisis Data

Rancangan analisis data adalah bagian integral dari proses penelitian yang dituangkan baik dalam bentuk tulisan atau tidak. Rancangan ini telah terformat sebelum kegiatan pengumpulan data dan pada saat merumuskan hipotesis. Artinya, rancangan analisis data hasil penelitian telah dipersiapkan mulai dari penentuan jenis data yang akan dikumpulkan, sumber data yang ditemui, dan rumusan hipotesis yang akan diuji telah dibuat.

3.6.1 Rancangan Analisis

Berdasarkan pertimbangan tujuan penelitian, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Deskriptif dan Metode Verifikatif. Dalam pelaksanaan, penelitian ini menggunakan jenis atau alat bentuk penelitian deskriptif dan verifikatif yang dilaksanakan melalui pengumpulan data lapangan.

Penelitian ini menggunakan regresi linear sederhana karena menguji pengaruh satu variabel independen (X) yaitu hiking attribute terhadap variabel dependen (Y) yaitu keputusan berolahraga.

1. Analisis Deskriptif

Menurut (Sugiyono, 2018, p. 226) metode analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Dari jawaban kuesioner tersebut lalu kemudian disusun kriteria penilaian untuk setiap item pernyataan berdasarkan persentase menggunakan skala likert hasil dari jawaban setiap item pada instrument. Dengan teknik pengumpulan data angket akan dibuat interval dengan skala sebagai berikut:

a. Persentase maksimum = (bobot jawaban tertinggi : jumlah kategori) x 100

$$= (5:5) \times 100$$
$$= 100\%$$

- b. Persentase minimum = (bobot jawaban terendah : jumlah kategori) x 100
 = (1:5) x 100
 = 20%
- c. Rentang presentase skor = (% maksimum - % minimum) : jumlah kategori
 = (100% - 20%) : 5
 = 16%

Tabel 3. 2

Kriteria Interpretasi Skor

Skala	Persentase	Kategori Penilaian
1	20 % - 36 %	Sangat Tidak Setuju
2	36% - 52%	Tidak Setuju
3	52% - 68%	Netral
4	68% - 84%	Setuju
5	84% - 100%	Sangat Setuju

Sumber: Data Olahan Penulis, 2023

2. Analisis Verifikatif

Analisis Verifikatif menurut Suharsimi Arikunto (2010) pada dasarnya ingin kebenaran pada hipotesis yang dilaksanakan dengan pengumpulan data di lapangan. Pada penelitian ini analisis verifikatif digunakan untuk menguji apakah ada pengaruh Hiking attribute (X) terhadap Keputusan Berolahraga (Y) di Taman Nasional Gunung Ciremai.

3. Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana dilakukan untuk mengetahui pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Pada analisis regresi suatu variabel yang mempengaruhi disebut variabel bebas atau *independent variable*, sedangkan variabel yang dipengaruhi disebut variabel terkait atau *dependent variable*. Jika persamaan regresi hanya terdapat satu variabel bebas dengan satu variabel terkait, maka disebut dengan persamaan regresi sederhana.

Analisis regresi linier sederhana merupakan hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis regresi sederhana dapat digunakan untuk mengetahui arah dari hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, apakah memiliki hubungan positif atau negatif (Mulyono, 2019).

Rumus:

$$Y = \alpha + bX$$

Keterangan:

α : Konstanta

Y : Keputusan Berolahraga

X : Hiking Attributes

b : Koefisien regresi

Y adalah variabel tidak bebas (nilai duga), X adalah variabel bebas, α merupakan penduga bagi intersap (α), b adalah koefisien regresi (b),

sementara α, b merupakan parameter yang nilainya tidak diketahui sehingga diduga menggunakan statistik sampel.

3.6.2 Uji Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2018, p. 64) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang dibahas pada bab sebelumnya, maka peneliti menyusun hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh Hiking attribute terhadap keputusan berolahraga di Gunung Ciremai secara parsial.

H_1 : Terdapat pengaruh Hiking attribute terhadap keputusan berolahraga di Gunung Ciremai secara parsial.

1. Uji Parsial (Uji t)

Pada uji t penelitian ini digunakan untuk menguji signifikansi hubungan antara variabel X dan variabel Y, apakah variabel X (*Hiking attribute*) benar – benar memberikan pengaruh terhadap variabel Y (Keputusan Berolahraga) secara parsial atau terpisah. Hipotesis pada penelitian ini penulis ajukan dengan menggunakan uji t untuk menguji variabel X (*Hiking attribute*) dapat mempengaruhi Y (Keputusan Berolahraga). Pada hipotesis penelitian ini

menggunakan tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$. Rumus uji t adalah sebagai berikut menurut (Sugiyono, 2019, p. 184) :

$$t = r \sqrt{\frac{n - 2}{1 - r^2}}$$

Keterangan: r: Nilai Korelasi

 n: Jumlah Responden

r^2 : Besarnya pengaruh

Pengambilan kesimpulan dengan membandingkan thitung dengan ttabel sebagai berikut :

Jika thitung > daripada ttabel maka, Ho ditolak

Jika thitung < daripada ttabel maka, Ho diterima

2. Koefisien Korelasi

Analisis korelasi ini untuk mengetahui hubungan antara variabel independent terhadap variabel dependent (Y) secara serentak. Koefisien korelasi untuk menunjukkan seberapa besar hubungan antara variabel independent. Silalahi mengungkapkan (2009:375) "jika koefisien korelasi sama dengan atau mendekati +1, ini mengindikasikan satu korelasi positif atau searah (direct) sempurna (perfect positive correlation) yang didalamnya perubahan skor tinggi dalam satu

variabel disertai oleh perubahan ekuivalen dalam arah yang sama (same diretion) dalam variabel lain, tapa kecuali".

Nilai R (koefisien korelasi) berkisar antara 0 sampai 1. Nilai semakin mendekati 1 berarti hubungan yang terjadi semakin kuat, sebaliknya nilai semakin mendkati 0 maka hubungan yang terjadi semakin lemah. Untuk mengetahui kuat rendahnya hubungan pengaruh dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

Tabel 3. 3

Pedoman Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono (2011:231)

3.6.3 Pengujian Instrumen

Baik tidaknya suatu instrumen penelitian ditentukan oleh validitas dan reliabilitasnya. Validitas instrumen mempermasalahkan sejauh mana pengukuran tepat dalam mengukur apa yang hendak diukur, sedangkan reliabilitas mempermasalahkan sejauh mana suatu pengukuran dapat dipercaya karena keajegannya. Instrumen dikatakan valid saat dapat mengungkap data dari variabel secara tepat tidak menyimpang dari keadaan yang sebenarnya. Instrumen dikatakan reliabel saat dapat mengungkapkan data yang bisa dipercaya (Yusup Program Studi Tadris Biologi & Tarbiyah dan Keguruan, 2018).

3.7 Hasil Uji Instrumen

3.7.1 Uji Validitas

Menurut Wijaya (2012: 119), suatu skala pengukuran disebut valid bila ia melakukan apa yang seharusnya dilakukan dan mengukur apa yang seharusnya diukur. Kesimpulannya, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang diperoleh oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya pada objek penelitian.

Tipe validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas konstruk, yaitu menentukan validitas dengan cara mengkorelasikan antar skor yang diperoleh dari masing-masing item berupa pertanyaan dengan skor totalnya. Skor total ini merupakan nilai yang diperoleh dari penjumlahan semua skor item. Berdasarkan ukuran statistik, bila ternyata skor semua item yang disusun menurut dimensi konsep berkorelasi dengan skor totalnya, maka dapat dikatakan bahwa alat ukur tersebut mempunyai validitas.

Pengujian validitas dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor item-item instrument menggunakan rumus products moment pearson berikut (wijaya, 2012: 52):

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Korelasi skor item dan skor total item

- n : Jumlah responden
- x : Skor per item dalam variabel
- y : Skor total item dalam variabel
- $\sum x$: Jumlah skor dalam distribusi X
- $\sum y$: Jumlah skor dalam distribusi Y
- $\sum x^2$: Jumlah kuadrat dalam skor ditribusi X
- $\sum y^2$: Jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

Uji validitas ini dilakukan untuk mengukur instrument apakah data sudah layak dan tepat untuk diuji. Dalam menguji instrument validitas, penulis menggunakan analisis SPSS 29. Dikatakan valid apabila nilai R_{hitung} lebih besar dari R_{tabel} . Angka yang dipergunakan sebagai pembanding untuk melihat valid tidaknya suatu item adalah nilai tabel (n=100) = 0,195. Hasil uji validitas untuk setiap butir kuesioner dari *Hiking attribute* terhadap Keputusan Berolahraga ke Gunung Ciremai dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 4**Uji Validitas Hiking Attribute (X)**

No.	Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	Pernyataan 1	0,387	0,195	Valid
2.	Pernyataan 2	0,556	0,195	Valid
3.	Pernyataan 3	0,578	0,195	Valid
4.	Pernyataan 4	0,467	0,195	Valid
5.	Pernyataan 5	0,675	0,195	Valid
6.	Pernyataan 6	0,598	0,195	Valid
7.	Pernyataan 7	0,677	0,195	Valid
8.	Pernyataan 8	0,806	0,195	Valid
9.	Pernyataan 9	0,701	0,195	Valid
10.	Pernyataan 10	0,840	0,195	Valid
11.	Pernyataan 11	0,788	0,195	Valid
12.	Pernyataan 12	0,751	0,195	Valid
13.	Pernyataan 13	0,746	0,195	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penulis,2023

Tabel 3. 5**Uji Validitas Keputusan Berolahraga (Y)**

No.	Pernyataan	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	Pernyataan 14	0,654	0,195	Valid
2.	Pernyataan 15	0,576	0,195	Valid
3.	Pernyataan 16	0,651	0,195	Valid
4.	Pernyataan 17	0,513	0,195	Valid
5.	Pernyataan 18	0,661	0,195	Valid
6.	Pernyataan 19	0,743	0,195	Valid
7.	Pernyataan 20	0,679	0,195	Valid
8.	Pernyataan 21	0,675	0,195	Valid
9.	Pernyataan 22	0,703	0,195	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penulis,2023

Pada kedua tabel di atas dapat dilihat untuk hasil uji validitas yang menunjukkan bahwa seluruh instrument penelitian memiliki nilai R_{hitung} lebih besar dari 0,195. Sehingga instrument-instrument tersebut dinyatakan valid dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kestabilan alat ukur. Reliabilitas hasil ukur berhubungan dengan sampling error yaitu sejauh mana terjadi inkonsistensi hasil ukur apabila pengukuran dilakukan secara berulang pada kelompok yang berbeda (Wijaya, 2012: 115). Menurut Uma Sekaran (2013: 225), reliabilitas adalah cara pengujian mengenai seberapa konsisten konsep alat ukur tersebut.

Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji Cronbach Alpha karena alternatif jawaban pada instrumen penelitian lebih dari dua. Rumusnya adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[\frac{1 - \sum \sigma b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma b^2$: Jumlah varian total

σ^2 : Varian total

Jumlah varian butir dapat dicari dengan cara mencari nilai varian tiap butir, kemudian jumlahkan, seperti berikut ini :

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n}$$

Keterangan :

n : Jumlah responden

x : Nilai skor yang dipilih (total nilai dari nomor-nomor butir pertanyaan)

Syarat:

- Jika nilai Alfa $\geq r$ tabel maka instrumen penelitian dikatakan reliabel
- Jika nilai Alfa $\leq r$ tabel maka instrumen dikatakan tidak reliabel

Menurut Ghazali dalam (Banjarnahor, 2021, p. 53) suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha $> 0,70$. Uji reabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Split-Half Method* yaitu dengan membagi item-item yang valid tersebut menjadi dua belah. Jika nilai Alpha $> 0,70$ maka reliabel (V. Wiratna Sujarweni, 2014). Berikut ini hasil pengujian reabilitas dengan menggunakan SPSS 29.

Tabel 3. 6

Hasil Pengujian Reliabilitas

No.	Variabel	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1.	Hiking attribute (X)	0,895	0,700	Reliabel
2.	Keputusan Berolahraga (Y)	0,821	0,700	Reliabel

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penulis, 2023

Berdasarkan hasil pengujian reabilitas instrument variabel *Hiking attribute* dan Keputusan Berolahraga mempunyai reabilitas yang baik karena memiliki nilai lebih besar dari 0,700. Dengan demikian, setiap pernyataan pada angket tersebut dapat dianalisa lebih lanjut.

3.7.3 Uji Normalitas

Menurut (Ghozali, 2018, p. 69) Uji normalitas mempunyai tujuan untuk mengetahui apakah variabel berdistribusi dengan normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan rogram statistik SPSS berdasarakan pada uji Kosmogrov-Smirnov dan melihat normalitas residual.

Uji normalitas yang menggunakan one sample Kolmogorov-smirnov memiliki ketentuan seperti berikut ini :

1. Angka signifikan pada tabel uji kolmogorov smirnov (Sig.) yang lebih dari 0,05 maka dikatakan berdistribusi normal.
2. Angka signifikan pada tabel uji kolmogorov smirnov (Sig.) yang kurang dari 0,05 maka dikatakan tidak berdistribusi normal.

Selain menggunakan one sample kolmogorov smirnov, bisa juga menggunakan P-Plot yang mana dapat digunakan untuk melihat normalitas secara visual. Dengan ketentuan bila titik-titik masih berada di sekitar garis diagonal maka dapat dikatakan bahwa residual menyebar dengan normal.

Tabel 3. 7

Hasil Uji Kolmogorov Simirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.26789341
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.059
	Positive	.053
	Negative	-.059
Test Statistic		.059
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d

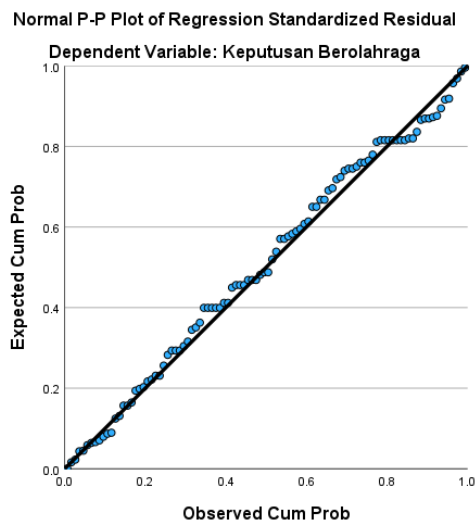
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penulis SPSS 29,2023

Berdasarkan tabel 3.7 diatas yang adalah uji normalitas KolmogorovSmirnov diketahui bahwa nilai signifikan adalah sebanyak 0,200, yang mana lebih besar dari 0.05. Maka berdasarkan itu, dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.



Gambar 3. 2

Hasil Uji Normalitas P – Plot

Sumber : Hasil Pengolahan Data Penulis SPSS 29,2023

Selain menggunakan uji normalitas Kolmogorov – Simirnov, terdapat uji normalitas lain yang dapat digunakan yaitu plot grafik yang mendekati ke arah sumbu diagonal. Pada gambar 3.2 di atas yang merupakan hasil uji normalitas P – Plot menggunakan aplikasi IBM SPSS versi 29 menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal, hal tersebut dikarenakan titik – titik menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, O. R. (2021). Analisis Pengalaman Mendaki Pada Masa *Covid-19* di Gunung Gede Pangrango dan Gunung Semeru. Program Studi Pariwisata,.
- Berolahraga, K., & Gunung, D. I. (2020). *The Effect Of Physical And Mental Benefits On Sport. Jurnal Terapan Ilmu Ekonomi , Manajemen dan Bisnis*, 1(1).
- Ennis, S. (2020). *Sports marketing: A global approach to theory and practice. Springer Nature*.
- ezara Judithia Handriani, K. Z. (2019). Proses Adaptasi Ikatan Mahasiswa Fakfak di Kota BandungP. *Doctoral dissertation*, Universitas Komputer Indonesia.
- Fajri, K., & ES, N. R. (2016). Strategi pengembangan destinasi pariwisata kota bandung dalam meningkatkan tingkat kunjungan wisatawan Asal Malaysia. *Tourism Scientific Journal*, 1(2), 167-183.
- Hidayat, A. (2012, 10 15). Penjelasan Analisis Data dan Rancangan Data - Uji Statistik.
- Kehutanan, F., Gadjah, U., Agro, J., & Bulaksumur, N. (2014). *Pemodelan Sistem Pengusahaan Wisata Alam Di Taman Nasional Gunung Ciremai , Jawa Barat (Modelling of Nature Tourism Management System in Gunung Ciremai National Park , West Java) Balai Diklat Kehutanan*.
- Lucyanti, S., & Hendrarto, B. (2013). *Penilaian Daya Dukung Wisata di Objek Wisata Bumi Perkemahan Palutungan Taman Nasional Gunung Ciremai Propinsi Jawa Barat*. 232–240.

- Noerdjito, M., & Mawardi, S. (2017). Kawasan lindung Gunung Ciremai dan kemungkinan pengelolaannya. *Jurnal Biologi Indonesia*, 4(5), 289–307. Retrieved from <http://ejournal.biologi.lipi.go.id/index.php>.
- nordbo I, P. N. (2015). *Hiking as mental and physical experience. advances in Hospitality and Leisure*, 11.
- Normalitas, U. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test. *Unstandardized Residual*, 100.
- Novitasari, S. (2020). Pengaruh *Physical Benefit, Mental Benefit, Information Dan Fasilitation Of Trail* Terhadap Sport Decision Di Gunung Dempo. *Jurnal Terapan Ilmu Ekonomi, Manajemen dan Bisnis*, 1(2), 109-116.
- Novianingrum, I. (2017). Perancangan Promosi Untuk Destinasi Wisata Minat Khusus Batudua *Aerosport* Sumedang.
- O. Ridwanudin, Y. Y. (2019). Pengaruh *Hiking attribute* Terhadap *Sport Decision* Di Taman Nasional Gunung Rinjani. *Strategic Volume 19No.1(2019) Page 44-51*.
- Pauweni, M., Rahayu, T., Winarno, M. E., Amali, Z., & Setyawati, H. (2022). Potensi Pariwisata Olahraga di Provinsi Gorontalo. Baira: *Jurnal Keolahragaan*, 1(1), 31-42.
- Renold, Teng, M. B. A., Anjarsari, H., & Badollahi, M. Z. (2020). Pengembangan Destinasi Wisata Budaya Berdasarkan Mitos Sejarah dan Bangunan Kota

- Makassar (Studi Etnografi). *Pariwisata*, 7(1), 12–19. Retrieved from <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jp>
- Sari, D., Kusumah, A. H. G., & Marhanah, S. (2018). Analisis faktor motivasi wisatawan muda dalam mengunjungi destinasi wisata minat khusus. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 1(2), 11-22.
- Sanusi, R. (1 Mei 2020). Analisis Potensi Pariwisata Olahraga Berbasis Sumber Daya Alam Di Kab. Karimun Provinsi Kep. Riau. *Jurnal Ilmu Keolahragaan* Volume III.
- Shank M. D. & Lyberger M. R. (2015). *Sports marketing : a strategic perspective (5th ed.)*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Yunianti, V. H. (2017). Pengembangan Jakabaring *Sportcity* Sebagai Destinasi Wisata Olahraga Di Kota Palembang Berbasis Analisis *SWOT* (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- Ziye Shang, J. M. (2022). Topic Modeling for Hiking Trail Online Reviews: Analysis of the Mutianyu Great Wall. *Faculty of International Tourism and Management*.