

**PENGARUH FILM TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG DI
RUMAH IBU PENGABDI SETAN PANGALENGAN
(Studi Kasus Film Pengabdi Setan 2017)**



Pariwisata Prajna Artha Bhuwana
Pariwisata Memacu Perdamaian dan Kesejahteraan Dunia

SKRIPSI

Disusun Oleh :

Nama : Sinna Suryana
NPM : 2019 10 077
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**

ABSTAK
PENGARUH FILM TERHADAP KEPUTUSAN BERKUNJUNG DI
RUMAH IBU PENGABDI SETAN PANGALENGAN
(STUDI KASUS FILM PENGABDI SETAN 2017)

Oleh:

Sinna Suryana
NPM.2019.10.077

Di Bawah Bimbingan:
Dr. Emron Edison, M.M. dan Erie Hidayat, S.E., M.M.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh Film terhadap Keputusan Berkunjung di Rumah Ibu Pengabdi Setan Pangalengan. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah film yang terdiri dari sub dimensi yaitu media untuk menonton film, pengalaman jangkauan berwisata, sumber referensi Film, dan pengalaman berwisata ke lokasi film. Serta yang menjadi variabel terikat (Y) yaitu Keputusan Berkunjung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi literatur, dan kuisioner dengan pendekatan deskriptif dan verifikatif. Metode yang digunakan adalah survei menggunakan teknik random sampling yang mengambil jumlah responden sebanyak 100 responden, terdiri dari pengunjung rumah ibu pengabdi setan dan yang pernah menonton Film pengabdi setan 2017. Teknis analisis data yang digunakan adalah regresi koefisien sederhana, koefisien determinasi, uji hipotesis dengan menggunakan bantuan program SPSS 25. Hasil penelitian deskriptif menunjukkan variabel Film dan Keputusan Berkunjung masuk ke dalam kategori Setuju. Hasil analisis verifikatif menunjukkan bahwa variabel Film memberi pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel Keputusan Berkunjung, dengan total pengaruh 3,440 atau 34,40% dan sisanya sebesar 0,656 atau 65,60% merupakan variabel lain yang tidak di perhitungkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Film, Keputusan berkunjung, Rumah Ibu Pengabdi Setan Pangalengan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORSINALITAS DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Kegunaan Penelitian.....	6
1.5 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	7
1.5.1 Lokasi.....	7
1.5.2. Waktu Penelitian.....	7
BAB II.....	8
KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	8
2.1 Kajian Teori	8

2.1.1	Pariwisata	8
2.1.2	Film.....	9
2.1.4.	Keputusan Berkunjung	14
2.2.	Penelitian Terdahulu	17
2.3.	Kerangka Pemikiran	18
2.4.	Hipotesis.....	19
BAB III	20
METODE PENELITIAN	20
3.1	Metode Penelitian.....	20
3.1.1	Objek Penelitian.....	20
3.2	Desain Penelitian.....	21
3.3	Operasional Variabel.....	21
3.4	Sumber Data.....	23
3.5	Teknik Pengumpulan Data	23
3.6	Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampling.....	24
3.6.1	Populasi.....	24
3.6.2	Sampel.....	24
3.6.3	Teknik Sampling	25
3.6.4.	Skala Pengukuran.....	26
3.7	Rancangan Analisis Data.....	27
3.7.1	Rancangan Analisis.....	27
3.7.2	Uji Hipotesis	29
3.7.3	Pengujian Instumen	30

3.8 Hasil Uji Instumen	34
3.8.1 Uji Validitas	34
3.8.2 Uji Reliabilitas	35
3.8.3 Uji Normalitas	37
BAB IV	39
HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN.....	39
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	39
4.2 Karakteristik Responden	41
4.2.1 Responden Berdasarkan jenis kelamin.....	42
4.2.2 Responden Berdasarkan Daerah Asal	42
4.2.3 Responden Berdasarkan Umur	43
4.2.4 Responden Berdasarkan Pekerjaan	44
4.3 Analisis Data.....	45
4.3.1 Analisis Deskriptif.....	45
4.3.1.2 Variabel Keputusan berkunjung (Y)	58
4.3.2 Analisis Verifikatif	74
4.3.2 Uji Hipotesis	76
4.4 Pembahasan.....	77
BAB V	80
SIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Simpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83

LAMPIRAN.....	85
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peran film meningkat secara spasial, baik dalam penayangan suatu negara dan lokasi syuting, seperti yang dicari oleh banyak produser film secara global untuk set produksi, lokasi yang unik dan indah menjadi fokus perhatian karena alasan biaya produksi yang kompetitif. Kemajuan teknologi dan seni telah memicu industri pariwisata mengalami transformasi. Bentuk-bentuk pariwisata telah dikembangkan dengan mengenalkan dan menawarkan bentuk-bentuk dan model wisata baru. Salah satu bentuknya adalah wisata film, sebuah tren pariwisata baru, di mana film telah menarik minat wisatawan untuk pilihan tujuan wisata yang ditayangkan dalam film.

Film merupakan penggabungan seni visual, fotografi dan drama menjadi satu dalam seni sinematografi (Karyadi, 2015). Sedangkan wisata film telah menjadi fenomena yang berkembang di dunia, yang didorong oleh pertumbuhan industri hiburan. Hal inilah salah satu penyebab timbulnya perjalanan wisata film. Tampilan alam di lokasi produksi film, adat istiadat, tradisi, dan sosok bintang film yang memainkan adegan fenomenal membangkitkan rasa ingin tahu tentang lokasinya.

Sejak tahun 2000, wisata film telah menjadi topik yang sangat diminati dalam literatur pariwisata sejak diakui bahwa film dapat menjadi penggerak pengembangan pariwisata untuk banyak destinasi. Contoh film yang menarik wisatawan ke destinasi dapat ditemukan di banyak tempat, dapat dijadikan contoh yang paling terkenal di antaranya adalah suasana magis film Harry Potter yang menarik wisatawan ke Katedral

Gloucester, Inggris (Grihault, Lee dalam Kork 2012). Film berjudul *The Mutiny on the Bounty* (1935), di mana setelah film diluncurkan, pelabuhan dan pantai-pantai di Tahiti, Perancis, menjadi kawasan yang dikenal dan dikunjungi banyak orang (Bee dalam Roesch, 2009).

Untuk mengembangkan pariwisata, destinasi dihadapkan pada kebutuhan untuk memiliki ciri pembeda di pasar yang ramai. Destinasi tertentu telah lama digambarkan dan dipromosikan melalui berbagai bentuk media, seperti sastra, lukisan, musik, puisi (McKercher, 2002). Melalui saluran tersebut, media dapat membangun citra dan makna dari fisik tempat tersebut yang sebenarnya. Dalam beberapa tahun terakhir, dengan perkembangan televisi dan sinematografi, film telah menjadi bentuk media yang tersebar luas dan tampaknya menjadi alat yang efektif dalam membentuk keputusan sebagian wisatawan. Destinasi yang digambarkan melalui film menerima peluang pemasaran yang unik dan dapat memberikan jenis pariwisata yang tidak tersedia di destinasi lain: wisata film. Macionis (2004: 86) mengemukakan bahwa wisata film dapat dianggap sebagai pengalaman post-modern dari destinasi yang telah menerima beberapa bentuk representasi media, seperti film. Selain itu, untuk keperluan penelitian ini, situasi di mana penonton mengunjungi atau mengembangkan keinginan untuk mengunjungi.

Melalui film, Sejak dirilis film *Pengabdian* pada tahun 2017 rumah yang digunakan untuk syuting film ini sekarang menjadi destinasi baru yang dibuka pada pertengahan tahun 2020, berawal dari film yang sukses dan memperoleh rating 6.5/10 (wikipedia.com) dengan jumlah penonton mencapai 4.206.103 orang yang menonton film *Pengabdian* 2017, maka lokasi syuting *Pengabdian* 2017 dijadikan tempat

wisata baru yang bertema wisata misteri wisata rumah hantu. Dikutip melalui laman cianjurpedia.com mengatakan karena kepopuleran film pengabdi setan, jadi banyak orang yang datang kesana untuk melihat secara langsung lokasi syuting, rumah tersebut pun pada akhirnya menjadi tempat wisata yang di kunjungi oleh wisatawan.

Sebelum dikenal dengan wisata rumah ibu pengabdi setan, orang-orang setempat menyebutnya dengan sebutan rumah kina, karena bangunannya didominasi oleh kayu dari pohon kina, terutama bagian dinding luar. Namun setelah rumah tersebut di pakai oleh sutradara yang bernama Joko Anwar sebagai lokasi syuting film garapannya yang berjudul Pengabdi Setan 1 pada tahun 2017, orang-orang mulai menyebutnya sebagai rumah ibu pengabdi setan. Rumah pengabdi setan ini awalnya merupakan rumah dinas pegawai perkebunan setingkat kepala bagian. Berikut data kunjungan wisatawan di Rumah Ibu Pengabdi Setan setelah dibuka untuk umum disajikan pada table 1.1

Tabel 1. 1

Kunjungan Wisatawan Rumah Ibu Pengabdi Setan Tahun 2020 – 2022

Tahun	Jumlah Wisatawan	Presentase Pertumbuhan
2020	6.399	-
2021	9.566	49,49%
2022	10.689	11,73%

Sumber : kopkar kertamanah PTPN VIII, 2022

Berdasarkan tabel 1.1 data kunjungan wisatawan Rumah Ibu Pengabdi Setan 2020 – 2021 menunjukkan adanya jumlah peningkatan dari tahun ke tahunnya pada tahun 2020 ke 2021 pertumbuhan kunjungan wisatawan naik sebesar 49% dan dari 2021 ke 2022 naik sebesar 11%.

Seringkali seseorang melihat sesuatu daya tarik wisata melalui film yang mereka saksikan, adegan yang ditayangkan dalam film tersebut secara tidak langsung dapat mempengaruhi keinginan seseorang untuk berkunjung ditempat wisata tersebut, karena film merupakan sebuah budaya dimana dapat mempengaruhi sebagian kecil dari populasi (Herlambang 2019)

Dampak yang didapatkan melalui sebuah promosi pariwisata dalam sebuah film dapat menjadikan film sebagai alat komunikasi dalam *product placement*. Pembuatan film dengan meletakkan beberapa destinasi wisata dapat memberikan dampak positif bagi industri pariwisata dan juga untuk dampak negatif yaitu ekspektasi wisatawan yang tidak sesuai dengan visualisasi yang ada di sebuah film. Sebagai contoh berikut ini ada beberapa film yang menggunakan latar cerita tempat sebagai lokasi wisata di daerah Indonesia.

Tabel 1. 2

Daftar Film Yang Berpengaruh Kepada Lokasi Pembuatan Film

Film	Tahun	Lokasi
Laskar Pelangi	2008	Pantai tanjong tinggi, Belitung
5CM	2012	Gunung semeru, Jawa Timur
AADC	2016	Yogyakarta
Trinity, the nekad traveler	2017	Way kambas, pantai karang gigi hiu, pantai mahitam gunung anak Krakatau (Lampung), pulau padar, pink beach, penangkaran komodo (NTT), benteng rotterdam, ramang-ramang Makasar
Susah Sinyal	2017	Sumba, NTT
Ngeri Ngeri Sedap	2022	Danau Toba, Sumatra Utara

Sumber : Wikipedia, Kompas, diolah dari berbagai sumber, 2022

Mathisen dan Prebensen dalam (Jabar 2019) menjelaskan bahwa film terkait promosi membuktikan sebagai alat yang unggul untuk menumbuhkan kesadaran dibenak wisatawan karena menyajikan karakteristik dari produk wisatawan dan membangun citra destinasi. Keuntungan khusus dari film sebagai sarana komunikasi alternatif adalah untuk menarik emosi dan gambar visual sebelum wisatawan tiba di tempat tujuan.

Secara khusus, dalam penelitian ini, pengaruh dieksplorasi antara film dan proses pengambilan keputusan wisatawan, dengan fokus khusus pada media untuk menonton film, pencarian informasi, pengalaman jangkauan berwisata, dan pengalaman berwisata ke lokasi film. Penting untuk dicatat bahwa sementara tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk berkontribusi pada pemahaman teoritis bidang Pariwisata Film, hasil dari penelitian ini juga berkontribusi pada teori pemasaran Pariwisata Film. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penelitian ini diberi judul mengenai **“Pengaruh Film Terhadap Keputusan Berkunjung Di Rumah Ibu Pangalengan (Studi kasus Film Pengabdi Setan 2017)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran film pengabdi setan dari perspektif penonton ?
2. Bagaimana gambaran keputusan berkunjung ke rumah ibu pengabdi setan ?
3. Bagaimana pengaruh film terhadap keputusan berkunjung di rumah ibu pengabdi setan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran film pengabdian setan dari perspektif penonton.
2. Untuk mengetahui gambaran mengenai keputusan berkunjung ke rumah ibu pengabdian setan.
3. Untuk mengetahui pengaruh film terhadap keputusan berkunjung di rumah ibu pengabdian setan.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Teoris

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan dalam bidang yang diteliti melalui media film terhadap keputusan berkunjung, serta dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak pengelola destinasi rumah ibu pengabdian setan pangalengan dalam meningkatkan kunjungan, selain itu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kunjungan untuk calon pengunjung di destinasi Rumah Ibu Pengabdian Setan Pangalengan.

1.5 Lokasi Dan Waktu Penelitian

1.5.1 Lokasi

Penelitian dilakukan di destinasi wisata Rumah Ibu Pengabdi Setan Pangalengan yang berlokasi ditengah perkebunan PTPN VIII, kampung kertamanah, desa margamukti, pangalengan, kabupaten Bandung Jawa Barat.

1.5.2. Waktu Penelitian

Tabel 1. 3
Waktu penelitian

No.	Kegiatan	2022			2023		
		Bulan			Bulan		
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar
1.	Penyusunan proposal penelitian						
2.	Pengumpulan data awal						
3.	Seminar usulan penelitian						
4.	Penyusunan instumen						
5.	Pengumpulan data						
6.	Pengolahan data						
7.	Hasil penelitian						
8.	Ujian sidang						

Sumber: Olahan Peneliti 2023

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pariwisata

Pariwisata Indonesia merupakan salah satu pendorong pembangunan nasional dan menjadi perhatian serius pemerintah pusat (Edison, Kurniah & Indrianty, 2020: 96-109). Bahkan, pariwisata merupakan industri yang sangat menjanjikan dan banyak menyerap tenaga kerja. Disisi lain, pariwisata juga memiliki dampak signifikan terhadap sektor industri-industri lainnya (Edison & Wulandari, 2019:83-96)

Wahab dalam Suena & Widyatamaja, (2017) menyatakan pariwisata adalah suatu kegiatan manusia yang disadari dimana orang secara bergantian menerima jasa dari orang dalam suatu negara (luar negeri), termasuk tempat tinggal orang dari daerah lain (daerah tertentu) selama jangka waktu tertentu untuk mencari pemenuhan.

Sedangkan secara etimologi, kata pariwisata berasal dari bahasa Sansekerta yang terdiri atas dua kata yaitu pari dan wisata. Pari berarti “banyak” atau “berkeliling”, sedangkan wisata berarti “pergi” atau “bepergian”. Atas dasar itu, maka kata pariwisata seharusnya diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali-kali atau berputar-putar, dari suatu tempat ke tempat lain, yang dalam bahasa Inggris disebut dengan kata “tour”, sedangkan untuk pengertian jamak, kata “Kepariwisataan” dapat digunakan kata “tourisme” atau “tourism” Yoeti dalam Suena & Widyatamaja, (2017).

2.1.2 Film

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang perfilman pada Bab 1 Pasal 1 ayat 1 menyebutkan, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Menurut Arsyad dalam Azhari (2018) film merupakan kumpulan dari beberapa gambar yang berada di dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu menjadi hidup. Film sendiri dikenal sebagai alat komunikasi visual yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan cerita yang ingin disampaikan. Orang-orang dibelahan dunia menjadikan film sebagai bagian dari hiburan dan mencari kesenangan. Film dibuat oleh banyak pihak, salah satu yang berperan penting dalam dunia perfilman yaitu Peneliti naskah atau biasa disebut scriptwriter. Peneliti naskah atau scriptwriter merupakan seseorang yang membuat naskah cerita untuk film yang nantinya isi dari dalam naskah tersebut akan diucapkan dan dilakukan oleh seorang aktor.

Sedangkan Menurut Javandalasta (2011:1), dijelaskan bahwa film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga bisa disebut Movie atau Video. Ada banyak sekali keistimewaan media film, beberapa diantaranya adalah:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat.
2. Film dapat mengilustrasikan kontras visual secara langsung.
3. Film dapat berkomunikasi dengan para penontonnya tanpa batas menjangkau.
4. Film dapat memotivasi penonton untuk membuat perubahan

2.1.2.1 Unsur Film

Unsur film memiliki dua yang membantu kita untuk memahami sebuah film di antaranya adalah unsur naratif dan unsur sinematik, keduanya saling berkesinambungan dalam membentuk sebuah film. Unsur ini saling melengkapi, dan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembentukan film (Vera, 2014:13).

1. Unsur Naratif, berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Oleh karena itu, setiap film tidak akan pernah lepas dari unsur naratif. Unsur ini meliputi pelaku cerita atau tokoh, permasalahan dan konflik, tujuan, lokasi, dan waktu.
 - a. Pemeran/tokoh. Dalam film, ada dua tokoh penting untuk membantu ide cerita yaitu pemeran utama dan pemeran pendukung. Pemeran utama adalah bagian dari ide cerita dalam film yang diistilahkan protagonis, dan pemeran pendukung disebut dengan istilah antagonis yang biasanya dijadikan pendukung ide cerita dengan karakter pembuat masalah dalam cerita menjadi lebih rumit atau sebagai pemicu konflik cerita.
 - b. Permasalahan dan konflik. Permasalahan dalam cerita dapat diartikan sebagai penghambat tujuan, yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya, biasanya didalam cerita disebabkan oleh tokoh antagonis. Permasalahan ini pula yang memicu konflik antara pihak protagonis dengan antagonis. Permasalahan bisa muncul tanpa disebabkan pihak antagonis.
 - c. Tujuan. Dalam sebuah cerita, pemeran utama pasti memiliki tujuan atau sebuah cerita, pemeran utama pasti memiliki tujuan atau sebuah pencapaian dari karakter dirinya, biasanya dalam cerita ada sebuah harapan dan cita-cita

- dari pemeran utama, harapan itu dapat berupa fisik ataupun abstrak (non-fisik).
- d. Ruang/lokasi. Ruang dan lokasi menjadi penting untuk sebuah latar cerita, karena biasanya, latar lokasi menjadi sangat penting untuk mendukung suatu penghayatan sebuah cerita.
 - e. Waktu. Penempatan waktu dalam cerita dapat membangun sebuah cerita yang berkeselimbangan dengan alur cerita.
2. Unsur Sinematik, adalah unsur yang membantu ide cerita untuk dijadikan sebuah produksi film. Karena unsur sinematik merupakan aspek teknis dalam sebuah produksi film. Ada empat elemen yang mendukung unsur sinematik, diantaranya yaitu:
- a. *Mise-es-scene*. Sebagai mata kamera, karena meliputi segala hal yang ada di depan kamera. *Mise-es-scene* memiliki empat elemen pokok yaitu, *setting* atau latar, tata cahaya, kostum dan *make-up*, dan acting atau pergerakan pemain.
 - b. Sinematografi, adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan antara kamera dengan obyek yang akan diambil gambarnya.
 - c. Editing. Proses penyatuan dan pemberian efek pada sebuah gambar (*shot*) ke gambar (*shot*) lainnya.
 - d. Suara, yaitu segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran.

2.1.2.2 Jenis-Jenis Film

Menurut Javandalasta (2011:3), adapun beberapa jenis-jenis film yang biasa diproduksi untuk berbagai keperluan, antara lain:

1. Film Dokumenter.

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan (travelogues) yang dibuat sekitar tahun 1890an. Tiga puluh enam tahun kemudian, kata 'dokumenter' kembali digunakan untuk pembuatan film dan kritikus film asal Inggris John Grierson untuk film *Moana* (1926) karya Robert Flaherty. Grierson berpendapat, dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Susan Hayward, 1996: 72) dalam buku *Key Concepts in Cinema Studies*. Intinya, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran, pendidikan, propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Pendek.

Yang dimaksud film pendek disini yaitu, sebuah karya film cerita fiksi yang berdurasi kurang dari 60 menit. Di berbagai Negara, film pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi para film maker untuk memproduksi film panjang.

3. Film Panjang

Film Panjang adalah film cerita fiksi yang berdurasi lebih dari 60 menit. Umumnya berkisar antara 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dance With*

Wolves, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

2.1.2.3 Genre film

Genre film menurut Javandalasta (2011:4) yaitu jenis atau bentuk sebuah film berdasarkan keseluruhan cerita. Ini digunakan untuk mempermudah penonton untuk menentukan film apa yang akan dia tonton. Genre film ada beberapa macam, antara lain:

1. Action Laga.

Genre ini biasanya bercerita mengenai perjuangan seorang tokoh untuk bertahan hidup atau adegan pertarungan.

2. Komedi.

Genre film ini adalah film-film yang mengandalkan kelucuan-kelucuan baik dari segi cerita maupun dari segi penokohan.

3. Horor.

Genre film ini adalah misteri, biasanya mengetengahkan cerita yang terkadang berada di luar akal umat manusia.

4. Thriller.

Genre film ini selalu mengedepankan ketegangan yang dibuat tak jauh dari unsur logika ataupun seperti pembunuhan.

5. Ilmiah

Genre film ini biasa disebut dengan sci-fi. Ilmuan akan selalu ada dalam genre film ini karna apa yang sesuatu mereka hasilkan akan menjadi konflik utama dalam alur.

6. Drama

Genre film yang biasanya banyak disukai penonton karena dianggap sebagai gambaran nyata sebuah kehidupan dan penonton dapat ikut merasakan adegan dalam film.

7. Romantis

Genre film ini mengisahkan romansa cinta sepasang kekasih. Kebanyakan penonton yang melihat akan terbawa suasana romantis yang diperankan oleh pemainnya.

2.1.2.4 Dimensi film

Menurut Karyadi (2019) Dimensi film terdiri dari 4 dimensi diantaranya yaitu:

1. Media untuk menonton film
2. Pengalaman jangkauan berwisata
3. Sumber referensi film
4. Pengalaman berwisata ke lokasi film

2.1.4. Keputusan Berkunjung

Dalam dunia pariwisata teori keputusan berkunjung dapat diasumsikan sama dengan keputusan pembelian dan dapat digunakan pada keputusan berkunjung. Seperti penelitian yang di lakukan oleh Jalilvand san Samiei dalam Aprilia (2015) yang

mengatakan bahwa keputusan berkunjung wisatawan sama dengan keputusan pembelian konsumen, keputusan berkunjung merupakan proses dimana seseorang pengunjung melakukan penilaian dan memilih satu alternatif yang di perlukan berdasarkan pertimbangan tertentu.

Menurut Fandy Tjiptono (2008:21) keputusan pembelian adalah sebuah proses dimana konsumen mengenal masalahnya, mencari informasi mengenai produk atau merek tertentu dan mengevaluasi seberapa baik masingmasing alternatif tersebut dapat memecahkan masalahnya, yang kemudian mengarah kepada keputusan pembelian. Keputusan pembelian adalah tahap di mana pembeli telah menentukan pilihannya dan melakukan pembelian produk, serta mengkonsumsinya (Suharno, 2010: 96).

2.1.4.1 Dimensi Keputusan Berkunjung

Sedangkan menurut Kotler&Amstrog (2013) menyatakan rangkaian proses keputusan berkunjung wisatawan diadaptasi dari keputusan pembelian yaitu:

1. Pengenalan kebutuhan

Proses berkunjung dimulai saat calon wisatawan mengenal sebuah masalah atau kebutuhan. Dalam proses pengenalan kebutuhan, calon wisatawan mempersiapkan perbedaan antara keadaan yang diinginkan dan situasi actual yang memadai untuk membangkitkan dan mengaktifkan proses keputusan untuk berwisata terdapat beberapa factor yang mempengaruhi pengaktifan kebutuhan, yaitu waktu, perubahan situasi, pemilihan produk, perbedaan individu, dan pengaruh wisatawan.

2. Pencarian informasi

Tahap proses keputusan berkunjung dimana calon wisata ingin mencari informasi lebih banyak mengenai suatu destinasi wisata. Pencarian informasi yang dilakukan oleh calon wisatawan dimulai ketika mereka memandang bahwa kebutuhan berwisata tersebut bisa dipenuhi dengan berkunjung ke tempat yang mereka inginkan. Dalam pencarian internal, informasi yang dicari meliputi berbagai pilihan objek daerah tujuan wisata yang di anggap bisa memecahkan masalahnya atau memenuhi kebutuhannya.

3. Evaluasi alternatif

Tahap proses keputusan berkunjung dimana calon wisatawan menggunakan informasi untuk mengevaluasi merek alternatif dalam sekelompok pilihan. Tidak ada proses evaluasi tinggal sederhana yang digunakan oleh semua wisatawan atau wisatawan dalam semua situasi.

4. Keputusan berkunjung

Calon wisatawan membentuk preferensi atas merek-merek yang ada dalam kumpulan pilihan (tahap evaluasi).berdasarkan pemilihan atau evaluasi yang mereka telah lakukan, kemudian akan terbentuk niat untuk mengunjungi daerah tujuan wisata yang mereka sukai.

5. Perilaku pasca pembelian

Tahap proses keputusan berkunjung dimana wisatawan mengalami tindakan selanjutnya atau pengalaman setelah kunjungan dilakukan berdasarkan keputusan dan ketidakpuasan wisatawan. Pada tahap ini juga wisatawan membentuk sikap apakah mereka berniat akan berkunjung kembali dan merekomendasikannya kepada orang lain atau tidak.

2.2. Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1
Hasil peneliti terdahulu

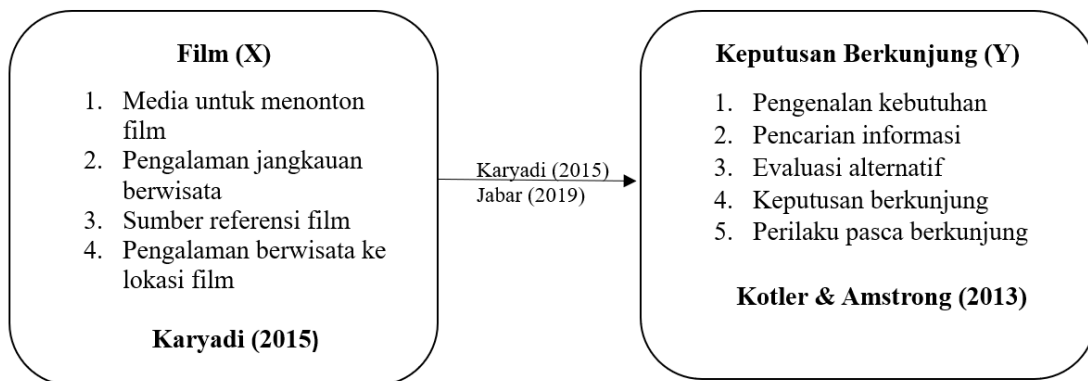
No	Nama Peneliti	Judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Faris Abdul Jabar (2019)	Pengaruh Film Induced Tourism Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Malaysia Ke Yogyakarta (Studi Kasus Fim AADC 2)	Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara film induced tourism terhadap keputusan berkunjung.	Menggunakan variabel film dan variabel keputusan berkunjung, menggunakan metode penelitian kuantitatif.	Lokasi tempat penelitian
2	Yatno Karyadi (2015)	Pengaruh tayangan lokasi film terhadap minat kunjungan wisatawan dalam “film-induced tourism”	Penelitian menemukan bahwa tayangan lokasi film memiliki pengaruh positif terhadap minat kunjungan wisatawan.	Metode penelitian kuantitatif deskriptif	Lokasi tempat penelitian, variabel (x) minat keputusan berkunjung

Sumber: Olahan Peneliti 2022

2.3. Kerangka Pemikiran

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Jabar (2019) dengan judul Pengaruh Film Induced Tourism Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Malaysia Ke Yogyakarta (Studi Kasus Film AADC 2) menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara film induced tourism terhadap keputusan berkunjung, begitu juga hasil penelitian yang dilakukan oleh Karyadi (2015) dengan judul Pengaruh Tayangan Lokasi Film Terhadap Minat Kunjungan Wisatawan Dalam “Film-Induced Tourism” bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara tayangan lokasi film terhadap minat kunjungan wisatawan.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa antara variabel film berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan berkunjung. Dari pemikiran tersebut Peneliti gambarkan hubungan kausalitas tersebut seperti dibawah ini:



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan peneliti 2022

2.4. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pemikiran maka dengan ini Peneliti menyatakan hipotesis bahwa, **terdapat pengaruh positif dan signifikan antara variabel film terhadap keputusan berkunjung secara parsial.**

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan teknik yang dilakukan oleh Peneliti untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai hal yang sedang diteliti. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu.

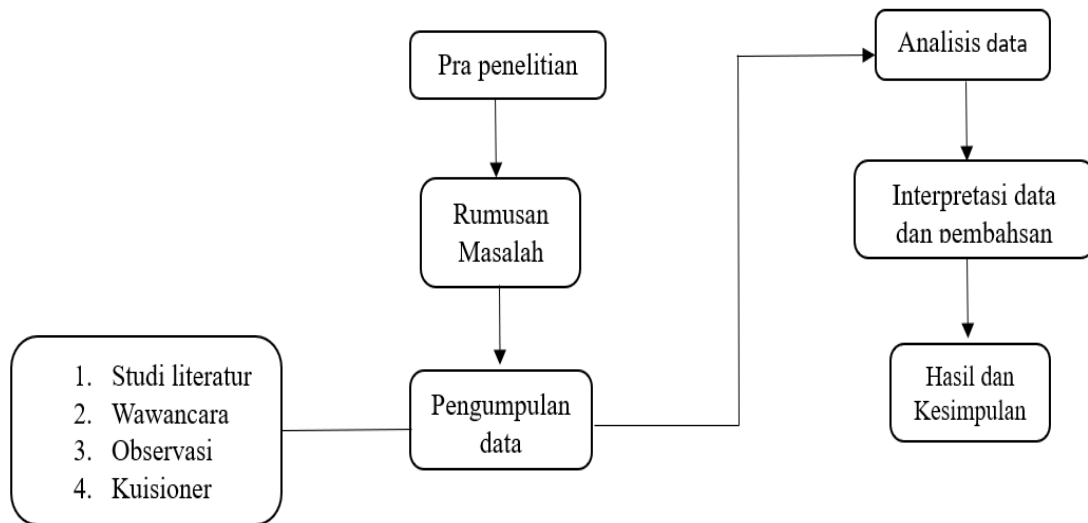
Teknik pengolahan data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan uji reliabilitas dan uji validitas. Untuk menguji hipotesis yang diajukan, data dianalisis menggunakan *software IMB statistic 25*. Penelitian dilakukan secara deskriptif analisa dan menganalisa untuk mengetahui adakah pengaruh film terhadap keputusan berkunjung di Rumah Ibu Pengabdi Setan.

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini terdapat 2 variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah Film. Variabel terikat dalam peneliti ini adalah Keputusan Pengunjung (Y).

3.2 Desain Penelitian

Agar penelitian ini dapat dilakukan terstruktur dengan baik, maka peneliti membuat desain penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 1
Desain Penelitian

Sumber : Olahan peneliti 2022

3.3 Operasional Variabel

Operasional variabel diperlukan untuk menjabarkan variabel penelitian ke dalam konsep dimensi dan indikator yang akan menjadi bahan penyusun instrumen kuisisioner (Sugiono 2017). Dalam penelitian ini, operasional variabel disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 3. 1
Operasional Variabel

Variabel	Dimensi	Indikator	No. Item	Skala
Film (X) Karyadi (2015)	Media untuk menonton film	Memamfaatkan media untuk menonton film	1-3	Ordinal
	Pengalaman jangkauan berwisata	Ketertarikana menonton film nasional, mancanegara	4-5	
	Sumber referensi film	Mengetahui film dari berbagai sumber	6-8	
	Pengalaman berwisata ke lokasi film	Terlibat dalam wisata film	9	
Keputusan Berkunjung (Y) Kotler & Amstrog (2013)	Pengenalan kebutuhan	Pengenalan masalah untuk melakukan kunjungan	10	Ordinal
		Tujuan dalam melakukan kunjungan	11	
	Pencarian informasi	Melakukan pencarian informasi	12-13	
	Evaluasi alternatif	Pertimbangan dalam melakukan kunjungan	14-15	
	Keputusan berkunjung	Keinginan untuk berkunjung Kembali	16	
		Kepuasan berkunjung	17	
	Perilaku pasca berkunjung	Mendapatkan pengalaman baru	18	
		Membagikan pengalaman kepada orang lain	19	

Sumber : Olahan peneliti 2022

3.4 Sumber Data

Sumber data yang didapat peneliti untuk melakukan penelitian diantaranya:

1. Sumber data primer, data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiono 2019:194). Data yang di kumpulkan oleh peneliti dengan melakukan studi literatur, observasi, wawancara, dan penyebaran kuisioner kepada wisatawan di rumah ibu pengabdi setan.
2. Sumber data sekunder, data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiono 2019:194) yaitu seperti rekap data kunjungan wisatawan, kunjungan wisatawan ke Rumah Ibu Pengabdi Setan pada tahun 2020 sampai tahun 2022.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menjawab rumusan-rumusan masalah penelitian. Teknik pengumpulan data yang di gunakan Peneliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Studi literatur.

Metode studi literatur adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian yang berhubungan dengan teori-teori dan konsep-konsep yang berkaitan dengan masalah penelitian atau variabel yang di teliti yaitu media film dan keputusan berkunjung.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara mengunjungi objek penelitian dan juga melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian wisata rumah ibu pengabdian setan

3. Wawancara

Wawancara dengan pihak pengelola dan responden untuk mendapatkan data yang diperoleh dari kuisisioner.

4. Kuisisioner

Pada hal ini peneliti membuat kuisisioner berupa pernyataan-pernyataan yang ditunjukkan langsung pada wisatawan yang berkunjung di Rumah Ibu Pengabdian Setan.

3.6 Populasi, Sampel, Dan Teknik Sampling

3.6.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan di jadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti (Sugiono 2019:126). Populasi dalam penelitian ini yaitu wisatawan yang berkunjung ke Rumah Ibu Pengabdian Setan pada tahun 2022 sebanyak 10.689 wisatawan.

3.6.2 Sampel

Menurut Sugiono (2017:81) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus dari solvin adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

n : jumlah sampel

N : Jumlah total populasi

e : batas toleransi eror

Jumlah populasi wisatawan yang diambil yaitu jumlah wisatawan yang berkunjung ke Rumah Ibu Pengabdi Setan pada tahun 2022 sebanyak 10.689 wisatawan, pemilihan sampel dengan menggunakan rumus solvin yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{10.689}{1 + 10.689 (0,1)^2}$$

$$n = \frac{10.689}{107,89}$$

$$n = 99,07 \approx 100 \text{ responden/pengunjung}$$

Berdasarkan hasil sampel dengan menggunakan rumus solvin diatas, dapat diketahui bahwa sampel yang dapat digunakan yaitu 100 responden.

3.6.3 Teknik Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel, untuk menentukan sampel mana yang akan digunakan dalam penelitian (Sugiono 2017:81). Teknik sampling dibagi menjadi dua yaitu teknik sampling *Probability Sampling* dan *Non Probability Sampling*.

Penentuan pada penelitian ini dilakukan dengan jenis teknik *probability sampling* dengan pendekatan *simple random sampling*. *Simple random sampling*

adalah pengambilan anggota sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan stara yang ada dalam populasi itu (Sugiono 2017:82).

3.6.4. Skala Pengukuran

Pada penelitian ini, teknik yang di gunakan dalam menentukan pengukuran jawaban dari indikator yang diajukan kepada responden penelitian ini, dengan cara memberikan nilai pada skor setiap jawaban. indikator dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan skala pengukuran Ordinal dengan teknik skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiono 2019:145). Berikut ini merupakan teknik skala *likert* yang menjadi acuan dalam peneliti ini.

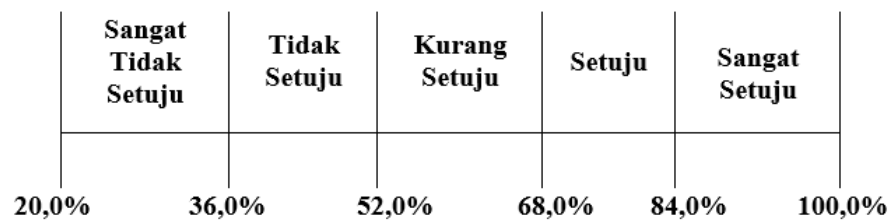
1. Sangat setuju/selalu/sangat positif, diberi skor: 5
2. Setuju/sering /positif, diberi skor: 4
3. Kurang setuju/kadang-kadang/netral, diberi skor: 3
4. Tidak Setuju / hamper tidak pernah/ negative, diberi skor: 2
5. Sangat Tidak Setuju / tidak pernah/ sangat negative, diberi skor:1

Berdasarkan pernyataan diatas maka skor yang ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

Jumlah skor untuk (jumlah responden) orang yang menjawab SS	$= (\text{Jumlah responden}) \times 5$	$= \textbf{(jumlah)}$
Jumlah skor untuk (jumlah responden) orang yang menjawab S	$= (\text{Jumlah responden}) \times 4$	$= \textbf{(jumlah)}$
Jumlah skor untuk (jumlah responden) orang yang menjawab KS	$= (\text{Jumlah responden}) \times 3$	$= \textbf{(jumlah)}$
Jumlah skor untuk (jumlah responden)	$= (\text{Jumlah responden}) \times 2$	$= \textbf{(jumlah)}$

orang yang menjawab TS	
Jumlah skor untuk (jumlah responden) orang yang menjawab STS	$= (\text{Jumlah responden}) \times 1 = (\text{jumlah})$
Jumlah Total	$= (\text{jumlah total})$

Kemudian jika telah terdapat hasil data interval, maka data tersebut dimasukan ke dalam garis kontinum sebagai berikut:



Gambar 3. 2
Garis kontatium

3.7 Rancangan Analisis Data

3.7.1 Rancangan Analisis

3.7.1.1 Analisis Deskriptif

Menurut Sugiono (2017) “statistic deskriptif adalah statistic 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”. Statistic deskriptif meliputi jumlah sampel (N), rata-rata sampel (Mean), nilai maksimum (Max), nilai minimum (Min), dan standar devisi yang digunakan sebagai langka awal analisis data.

Penyajian data analisis deskriptif menggunakan tabel, grafik, diagram dan sebagainya. Data yang didapat dari kuisioner yang memiliki lima pilihan jawaban, kemudian disusun berdasarkan kriteria penilaian untuk setiap item pernyataan berdasarkan presentase dengan langkah-langkah sebagai berikut:

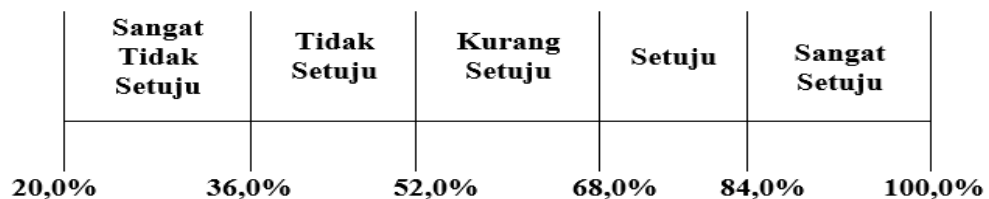
1. Menentukan nilai kumulatif terbesar dari terkecil. Skala pengukuran tertinggi yaitu 5 sedangkan terkecil 1.
2. Menentukan presentase penilaian merupakan kategori presentase skor kuisioner yang mewakili tiap kategori yaitu Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Kurang Setuju, Setuju, Sangat Setuju. Presentase ini ditentukan berdasarkan hasil presentase pada tabel berikut ini:

Tabel 3. 2
Kategori Presentase Kuisioner

No.	% Skor	Kriteria
1.	20,00% - 36,00%	Sangat Tidak Setuju
2.	36,01% - 52,00%	Tidak Setuju
3.	52,01% - 68,00%	kurang Setuju
4.	68,01% - 84,00%	Setuju
5.	84,01% - 100%	Sangat Setuju

Sumber: Narimawati (2010:85)

Sedangkan untuk melihat hasil dari kriteria interpretasi nilai setiap variabel dapat dilihat pada garis kontinum di bawah ini:



Gambar 3. 3
Garis kontinum

3.7.1.2 Analisis Verifikatif

Analisis verifikatif digunakan dalam penelitian, untuk menguji hipotesis dengan menggunakan perhitungan statistik. Dalam penelitian ini, Peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana, uji koefisien determinasi, dan uji hipotesis yang di bantu oleh IMB SPSS 25.

3.7.2 Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono 2017).

3.7.2.1 Uji T

Uji T menurut Ghozali (2011:98) Uji T atau test adalah salah satu dari test statistic yang digunakan untuk menguji seberapa jauh pengaruh dari variabel independent secara individual untuk menerangkan isi dari variabel dependen. Uji T juga berguna untuk melihat bagaimana variabel independent secara individu memiliki pengaruh terhadap variabel dependen dengan asumsi bebas konstran. Uji t dilakukan dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} . Nilai t_{hitung} dapat dilihat dari hasil pengolahan data *coefficients*. Adapun rumus yang digunakan menurut Sugiono (2017) dalam menguji hipotesis (Uji t) penelitian ini adalah:

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

Keterangan:

R = korelasi

N = banyak sampel

T = tingkat signifikan t_{hitung} yang selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel}

kemudian menentukan model keputusan dengan menggunakan statistic Uji T, dengan melihat asumsi sebagai berikut:

- a. Interval keyakinan $\alpha = 95\%$ atau 0,05
- b. Derajat kebebasan = $n - 2$
- c. Dilihat hasil t_{tabel}

Jika nilai hipotesis t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} dengan kriteria uji sebagai berikut:

- a. Jika nilai sig $< 0,05$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap Y
- b. Jika nilai sig $> 0,05$ atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y

3.7.3 Pengujian Instumen**3.7.3.1 Uji Validitas**

Validitas merupakan derajat ketetapan antara data, hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti. Dengan menggunakan instrument yang valid dalam pengumpulan data, maka diharapkan hasil penelitian akan menjadi valid. Uji validitas akan dihitung dengan menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r = koefisien validitas item yang dicari
 X = skor yang diperoleh subjek dari seluruh item
 Y = skor total
 $\sum x$ = jumlah skor dalam distribusi X
 $\sum y$ = jumlah skor dalam distribusi Y
 $(\sum x^2)$ = jumlah kuadrat dalam skor distribusi X
 $(\sum y^2)$ = jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y
 n = banyaknya responden

Menurut Lubis, Hermanto, dan Edison (2018) standar validitas memiliki masing masing item yang dinyatakan valid jika memiliki nilai korelasi $> 0,30$. Item yang lebih kecil dari $0,30$ dapat dinyatakan tidak valid, sehingga perlu diganti atau dihilangkan.

Tahapan pertama yang akan dilakukan adalah uji validitas tiap tiap variabel dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25.

3.7.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah alat ukur untuk mengukur suatu kuisioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuisioner dikatakan *reliable* atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Menurut Sujarweni (2014:85) jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,06$ butir pernyataan maka kuisioner atau angket dinyatakan *reliable* atau konsisten. Sementara jika nilai *cronbachs alpha* $< 0,06$ maka kuisioner atau angket dinyatakan tidak *reliable* atau konsisten. Adapun rumus untuk mencari nilai *cronbanch's alpha* menurut Sujarweni (2014:85) sebagai berikut:

$$r \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{at} \right]$$

Keterangan:

r = koefisien reliability instrument
 k = banyak butir pernyataan
 $\sum ab^2$ = total varian butir
 at = total varian

3.7.3.3 Uji Normalitas

Uji Normalitas data bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual mempunyai distribusi normal. Uji normalitas data dilakukan untuk melihat bahwa suatu data terdistribusi secara normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* menyatakan bahwa uji normalitas data dilihat dari hal tersebut, apabila nilai *Asym.Sig (2-tailed)* lebih besar dari 0,05 maka terdistribusi normal, Ghozali (2013).

3.7.3.4 Uji Koefisien Regresi Sederhana

Secara umum regresi diistilahkan sebagai kualitas atau sebab akibat. Regresi adalah satu metode yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur pola hubungan (hubungan fungsional) antar variabel, sebagai jenis regrensi yang digunakan untuk penelitian ini adalah regresi sederhana. Sulaiman & Kuserdayana (2013:127), model regresi sederhana adalah sebagai berikut:

$$y = \alpha + b (x)$$

Dengan:

y = Variabel Dependent (terikat)
 x = Variabel Independent (bebas)
 α & b = Koefisien Regresi

Y adalah variabel tidak bebas (nilai duga), X adalah variabel bebas, a merupakan penduga bagi intersep (α), b adalah penduga bagi koefisien regresi, sementara a & b merupakan parameter yang nilainya tidak diketahui sehingga diduga menggunakan statistic sampel.

3.7.3.5 Uji Koefisien Determinasi

Menurut Ghozali (2012) koefisien determinasi (R^2) merupakan alat untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol sampai satu. Nilai R^2 yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas. Dan sebaliknya jika nilai yang mendekati 1 berarti variabel-variabel independent memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel-variabel dependen. Rumus koefisien determinasi sebagai berikut:

$$k_d = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

k_d = koefisien determinasi

r^2 = koefisien kolerasi berganda

Menurut (Sugiono, 2011) pedoman koefisien determinasi pun dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 3. 3
Pedoman Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Rendah
0,40 – 0,60	Sedang
0,60 – 0,80	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiono (2017)

3.8 Hasil Uji Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Pada penelitian ini pengujian validitas dimaksudkan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu instrumen pernyataan. Suatu pernyataan dikatakan valid jika pernyataan pada kuisioner tersebut memiliki nilai koefisien validitas yang lebih besar dari titik kritis. Tabel berikut merupakan hasil rangkuman pengujian validitas pada penelitian ini:

1. Uji Validitas Kuisioner Film

Tabel 3. 4

Hasil Uji Validitas Kuisioner Film

Pernyataan	r hitung	Titik Kritis	Keterangan
Pernyataan 1	0,458	0,300	Valid
Pernyataan 2	0,719	0,300	Valid
Pernyataan 3	0,560	0,300	Valid
Pernyataan 4	0,484	0,300	Valid
Pernyataan 5	0,608	0,300	Valid
Pernyataan 6	0,657	0,300	Valid
Pernyataan 7	0,704	0,300	Valid
Pernyataan 8	0,562	0,300	Valid
Pernyataan 9	0,638	0,300	Valid

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan tabel 3.4 tersebut terlihat bahwa hasil pengujian instrumen variabel film (X) memiliki r-hitung $> 0,300$, hal ini membuktikan bahwa secara keseluruhan instrumen pernyataan dari variabel film dinyatakan valid atau layak.

2. Uji Validitas Kuisisioner Keputusan Berrkunjung

Tabel 3. 5

Hasil Uji Validitas Keputusan Berkunjung

Pernyataan	r hitung	Titik Kritis	Keterangan
Pernyataan 1	0,690	0,300	Valid
Pernyataan 2	0,693	0,300	Valid
Pernyataan 3	0,666	0,300	Valid
Pernyataan 4	0,572	0,300	Valid
Pernyataan 5	0,709	0,300	Valid
Pernyataan 6	0,701	0,300	Valid
Pernyataan 7	0,678	0,300	Valid
Pernyataan 8	0,721	0,300	Valid
Pernyataan 9	0,658	0,300	Valid
Pernyataan 10	0,669	0,300	Valid

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan tabel 3.5 tersebut terlihat bahwa hasil pengujian instrumen variabel keputusan berkunjung (Y) memiliki r-hitung $> 0,300$, hal ini membuktikan bahwa secara keseluruhan instrumen pernyataan dari variabel film dinyatakan valid atau layak.

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji realibilitas dilakukan untuk mengukur suatu kuisisioner yang merupakan instrumen yang handal atau stabil. Untuk melihat keakuratan atau tidaknya suatu alat ukur maka digunakan pendekatan secara statistik. Apabila *Cronbach's alpha* $> 0,600$ butir pernyataan tersebut reliabel atau konsisten. Berdasarkan hasil pengelolaan menggunakan metode *Cronbach's alpha*. Hasil pengujian realibilitas adalah sebagai berikut:

1. Uji Realibilitas Kuisiener Film (X)

Tabel 3. 6

Hasil Uji Realibilitas Kuisiener Film

Item	Nilai Cronbach Alpha	Nilai Toleransi	Keterangan
X	0,779	0,600	Reliabel

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan tabel Tabel 3.6 diatas dapat dilihat bahwa hasil uji realibilitas kuisiener pada variabel film memiliki nilai *Cronbach's alpha* yaitu sebesar 0,728 dan lebih besar dari nilai toleransi sebesar 0,600. Hasil pengujian ini dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan yang digunakan untuk penelitian sudah reliabel.

2. Uji Realibilitas Kuisiener Keputusan Berkunjung (Y)

Tabel 3. 7

Hasil Uji Realibilitas Kuisiener Keputusan Berkunjung

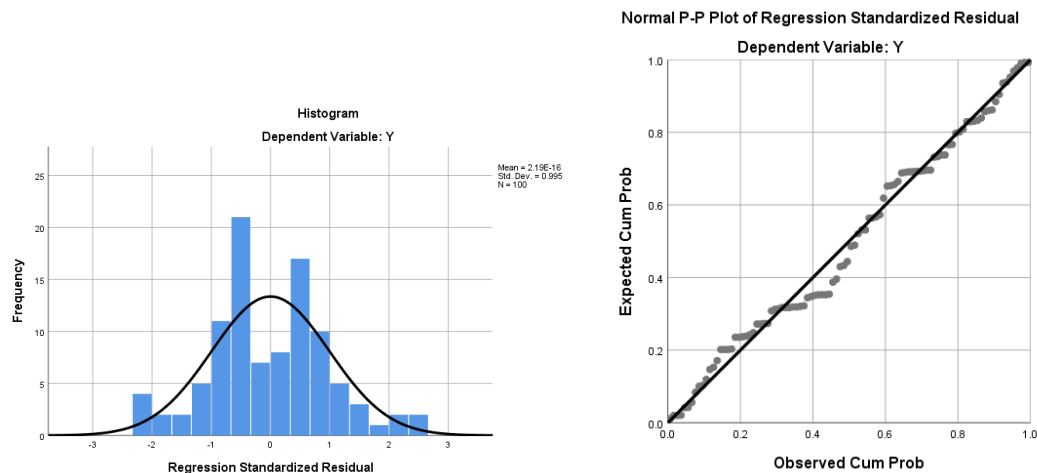
Item	Nilai Cronbach Alpha	Nilai Toleransi	Keterangan
X	0,864	0,600	Reliabel

Sumber: Olahan Peneliti 2023

Berdasarkan tabel Tabel 3.7 diatas dapat dilihat bahwa hasil uji realibilitas kuisiener pada variabel film memiliki nilai *Cronbach's alpha* yaitu sebesar 0,728 dan lebih besar dari nilai toleransi sebesar 0,600. Hasil pengujian ini dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan yang digunakan untuk penelitian sudah reliabel.

3.8.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel pengganggu atau residual mempunyai distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan apabila nilai Asymp.sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka data distribusi normal. Berikut hasil uji normalitas:



Gambar 3. 4 Normal P=P

Gambar 3. 5 Histogram

Berdasarkan gambar 3.5 Menunjukkan bahwa garis frekuensi berada dalam garis lengkungan, maka pada penelitian ini dapat di sebut berdistribusi **normal**. Kemudian pada gambar 3.4 menunjukkan bahwa data yang diolah mengikuti garis P=P dan tidak ada yang berderet maka hal ini menunjukkan bahwa yang di uji berdistribusi **normal**

Tabel 3. 8
Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.44381573
Most Extreme Differences	Absolute	.097
	Positive	.097
	Negative	-.061
Test Statistic		.097
Asymp. Sig. (2-tailed)		.023 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Sumber: Data Diolah SPSS

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 3.8 di atas diketahui nilai signifikansi $0,023 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, F. (2015). "Pengaruh Word Of Mouth Terhadap Keputusan Berkunjung Serta Dampaknya Pada Keputusan Berkunjung (survei pada pengunjung tempat wisata jawa timur park 2 kota batu)". *Jurnal Administrasi Bisnis*, 3.
- Azhari, N. H. (2018). "Film Dokumenter Expository" wakaf cahaya". *skripsi universitas pasundan, Banung*.
- Edison, E & Wulandari, C. A. (2019). "The effect of motivation and work discipline on employee performance in cikole jayagiri resort". *Tourism Scientific Journal*, 83-96.
- Edison, E., Kurnia, M.H., & Indrianty, S. (2020). "Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Alam Sanghyang Kenit Desa Raja Mandala Kulon Bandung Barat". *Tourism Scientific Journal*, Vol. 5(1),96-109.
- Fandi, T. (2008). *Pemasaran Jasa Edisi ketiga*. Malang : Bayumedia .
- Ghazali, I. (2012). *Aplikasi Analisis multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro .
- Ghazali, I. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IMB SPSS 21*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro .
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro .
- Herlambang, R. M. (2019). "Pengaruh Film Ada Apa Dengan Cinta 2 Terhadap Perkembangan Pariwisata Di Kabupaten Magelang: Studi Kasus Rumah Doa Bukit Rhema". *Jurnal Destinasi Pariwisata*, 174.
- I Ketut Suwena, I. G. (2017). *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata*. Bali : Pustaka Larasan .
- Jabar, F. A. (2019). "Pengaruh Film-Induced Tourism Terhadap Keputusan Berkunjung Wisatawan Malaysia Ke Yogyakarta (Survei pada Wisatawan Malaysia yang Berkunjung ke Yogyakarta dan Pernah Menonton Film Ada Apa Dengan Cinta 2)". *repository.upi.edu*.
- Javandalasta, P. (2011). *5 Hari Mahir Bikin Film*. Jakarta : Java Pustaka Grup .
- Karyadi, F. Y. (2015). "Pengaruh Tayangan Lokasi Film Terhadap Minat Kunjungan Wisatawan ". *Jurnal Tata Kelola Seni*, 50-59.

- Kemenparekraf. (n.d.). "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman". Retrieved Oktober 12, 2022, from Kemenparekraf:
<https://jdih.kemenparekraf.go.id>
- Kork, Y. (2012). The influence of film genres on the tourist's decision making. *University of Exeter*, 13.
- Kotler, p. &. (2013). *Prinsip Prinsip Pemasaran* . Jakarta : Erlangga .
- Kusherdaryana, S. &. (2013). *Pengantar Statistik Pariwisata*. Alfabeta .
- Lestari, M. A. (2021, September 18). *Destinasi wisata seram rumah pengabdian setan pangalengan Bandung*. Retrieved Oktober 9, 2022, from cianjurpedia:
<https://Cianjurpedia.Pikiran-Rakyat.com>
- Lubis, Y. H. (2018). *Manajemen dan riset Sumber daya manusia* . Bandung : Alfabeta.
- Macionis, N. . (2004). Understanding the film-induced tourist. *International Tourism and Media Conference Proceedings*, Vol. 24, No. 1, pp. 86-97.
- McKercher, B. (2002). Towards a classification of cultural tourist. *international journal of tourism research* , 29-38.
- Narimawati, U. (2010). *Metodologi Penelitian Dasar Penyusunan Penelitian Ekonomi* . Jakarta : Genesis .
- Roesch, S. (2009). *Aspect of Tourism, The Experience of Film Location Tourists*. Britain: Cromwell Press.
- Sugiono, P. D. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. BANDUNG: ALFABETA, CV.
- Sugiono, P. D. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALVABETA, CV.
- Suharno. (2010). *Marketing In Practice* . Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Sujarweni, V. (2014). *Metodologi Penelitian* . Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.
- Vera, N. (2014). *Komunikasi Masa* . Bogor : Ghalia Indonesia .
- Wikipedia. (2022, Desember 30). *Film Pengabdian Setan 2017*. Retrieved from Wikipedia:
<https://id.wikipedia>