
PERSEPSI PENGUNJUNG TERHADAP KUALITAS FESTIVAL PERMAINAN TRADISIONAL DI TAMAN WISATA BAHARI

Oleh

Delyanet¹, Janiarto Paradise Pawa²

^{1,2}Politeknik Negeri Sambas

E-mail: ¹delyanet@poltesa.ac.id, ²janiarto@poltesa.ac.id

Article History:

Received: 15-07-2023

Revised: 26-07-2023

Accepted: 20-08-2023

Keywords:

Persepsi Pengunjung,
Kualitas Event,
Permainan Tradisional.

Abstract: Festival permainan tradisional di Taman Wisata Bahari merupakan salah satu event yang diselenggarakan di Kabupaten Sambas sebagai hasil pembelajaran berbasis proyek oleh mahasiswa Manajemen Bisnis Pariwisata Politeknik Negeri Sambas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kualitas dari acara tersebut berdasarkan persepsi pengunjung. Dengan mengetahui respon pengunjung terhadap kualitas event yang telah dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan gambaran lebih baik terkait kualitas event permainan tradisional yang perlu disuguhkan di masa yang akan datang dalam rangka memenuhi keinginan pengunjung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif. Data diperoleh dengan kuesioner berskala likert yang disebarkan dengan voluntary response sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi pengunjung terhadap kualitas event permainan tradisional di Taman Wisata Bahari secara umum adalah positif. Selain itu, pengunjung juga memiliki persepsi bahwa kegiatan ini membuat mereka merasa sangat senang, membuat mereka berminat untuk berkunjung kembali pada acara serupa, meskipun dikenakan tarif.

PENDAHULUAN

Sambas merupakan salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Kalimantan Barat yang cukup sering menyelenggarakan berbagai event yang menarik wisatawan selama tahun 2022. Beberapa event unggulan Kabupaten Sambas yang masuk dalam Kalender Event Kalbar 2022 adalah Festival *Ngamping*, Festival *Antar Ajong*, Festival *Cross Border*, dan Festival Pesisir Paloh [1]. Selain berbagai event unggulan tersebut, terlaksana pula event lain yang tidak masuk dalam Kalender Event Kalbar 2022, seperti Lala Kuli Festival 2022 [2] dan Festival Sagu [3] yang bertema kuliner lokal; Festival Borneo Youth Culture [4] yang bertema musik; Festival Ubur-Ubur Temajuk [5] yang bertema budaya lokal; serta Pertandingan Pangkak Gasing [6] yang bertema permainan tradisional.

Event bertema permainan tradisional lain yang merupakan upaya pengembangan produk wisata Sambas yang diselenggarakan pada tahun 2022 adalah festival permainan tradisional bertajuk "*Usah lupa'kan permainan gek dolo'*" (bahasa Sambas yang dalam bahasa Indonesia berarti "jangan lupakan permainan jaman dulu"). Lokasi pelaksanaan event ini

adalah di Pantai Taman Wisata Bahari, JawaI Selatan. Festival ini merupakan event bertema permainan tradisional pertama yang dilaksanakan oleh mahasiswa Program Studi Manajemen Bisnis Pariwisata Politeknik Negeri Sambas sebagai hasil pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* (PBL) pada mata kuliah Pengelolaan Usaha Rekreasi. Pelaksanaan proyek permainan tradisional ini adalah untuk meningkatkan perhatian dan pengetahuan generasi muda Sambas terhadap permainan tradisional pasca pandemi. Oleh karena itu, permainan yang disajikan secara interaktif ini lebih bersifat edukatif dan rekreatif, bukan kompetitif.

Berhubung event ini merupakan acara edukasi permainan tradisional pertama di lokasi tersebut, kualitas event ini belum diketahui. Pihak yang merasakan langsung event ini adalah pengunjung atau orang-orang yang mengunjungi event tersebut. Oleh karena itu, persepsi pengunjung sangat penting karena dapat memberikan informasi tentang kesan, penilaian, ataupun pendapat pengunjung mengenai event ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi pengunjung terhadap kualitas event permainan tradisional "*Usah lupa'kan permainan gek dolo'*". Persepsi pengunjung yang diperoleh dapat memberikan masukan serta evaluasi untuk kegiatan serupa di masa yang akan datang.

LANDASAN TEORI

Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah kegiatan yang dilakukan masyarakat untuk bersenang-senang berdasarkan warisan generasi sebelumnya. Permainan tradisional pada dasarnya merupakan proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal [7]. Permainan tradisional merupakan simbol pengetahuan yang diturunkan dari generasi ke generasi dan memiliki fungsi atau pesan yang berbeda di baliknya [8]. Permainan tradisional memiliki nilai budaya penting dan dapat membentuk karakter yang baik, seperti sabar, toleran dan mampu berempati, mampu berkomunikasi, patuh terhadap aturan, dan memiliki semangat bekerja keras [9].

Seiring perubahan zaman, pengetahuan generasi muda mengenai permainan tradisional semakin menurun. Hal ini disebabkan oleh perubahan lingkungan alam, perkembangan teknologi, dan interaksi dalam keluarga [10]; area bermain yang hilang, perubahan struktur tanah dan perkerasan, jenis permainan fisik yang berisiko, dan kemajuan teknologi [11]. Hal ini diperparah ketika ruang gerak dibatasi saat pandemi terjadi. Pasca pandemi COVID-19, generasi muda Indonesia semakin terbiasa memainkan permainan virtual dibandingkan permainan tradisional sehingga permainan tradisional semakin jarang dimainkan [7].

Upaya pelestarian diperlukan agar permainan tradisional dapat tetap dikenal, dimainkan, dilindungi, dan diwariskan terus ke generasi berikutnya. Upaya pelestarian bisa dilakukan dengan mengemas permainan agar lebih menarik, membuat konten permainan tradisional di sosial media, membuat komunitas peduli permainan tradisional, merutinkan ajang perlombaan rutin tingkat sekolah atau saat peringatan hari kemerdekaan, dan mengadakan kompetisi atau workshop permainan tradisional [10].

Kualitas Event

Kualitas event rekreasi sebagai produk wisata dapat diukur dari komponen utama wisata, yaitu atraksi (*attraction*), aksesibilitas (*accessibility*), dan amenitas (*amenity*)[12].

Menurut Cooper et al, atraksi wisata adalah komponen wisata yang signifikan dalam menarik dan memunculkan motivasi bagi wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata [13]. Atraksi tersebut dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu obyek wisata (*site attraction*) dan atraksi wisata (*event attraction*). Obyek wisata dibagi menjadi obyek wisata alam ciptaan Tuhan (*natural site-attraction*) dan obyek wisata karya manusia (*man-made site-attraction*); sedangkan atraksi wisata dibagi menjadi atraksi asli (*real, authentic*) dan atraksi pentas (*staged, artificial*).

Aksesibilitas adalah sarana dan infrastruktur untuk menuju destinasi. Aksesibilitas identik dengan kemudahan untuk bergerak dari satu daerah ke daerah yang lain (*transferability*). Faktor-faktor yang memungkinkan *transferability* adalah konektivitas, ketiadaan penghalang, dan adanya sarana angkutan antar daerah [13].

Sementara itu, amenitas adalah segala fasilitas pendukung yang bisa memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan selama berada di destinasi. Fasilitas pendukung wisata itu meliputi prasarana (*infrastructure*) dan sarana (*suprastructure*) yang diperlukan oleh wisatawan selama berada di suatu daerah wisata. Prasarana merupakan semua hasil konstruksi fisik yang diperlukan sebagai prasyarat pembangunan; sedangkan sarana merupakan apa yang dibangun dengan memanfaatkan prasarana dengan maksud dan tujuan khusus [13].

Persepsi Pengunjung

Persepsi adalah proses dimana seseorang memilih, mengatur dan menafsirkan kesan indra mereka untuk memberi makna pada lingkungan mereka [14]. Proses persepsi meliputi pengamatan objek di dalam lingkungan pengamat lewat observasi, penyeleksian persepsi, penyeleksian organisasi, penginterpretasian, dan pemberian respon [15]. Persepsi didahului oleh proses sensoris melalui alat penginderaan seperti mata untuk melihat, telinga untuk mendengarkan, hidung untuk membaui, lidah untuk mengecap, dan kulit untuk meraba. Stimulus kemudian diorganisasikan dan diinterpretasikan menjadi suatu respon yang berarti dan terintegrasi dalam diri individu [16].

Persepsi dipengaruhi oleh karakteristik orang yang mempersepsi (*the perceiver*), target yang dipersepsikan (*the target*), dan elemen lingkungan di sekitar (*the situation*) [14]. Selain itu, persepsi seseorang dapat juga dipengaruhi oleh tanda, simbol, dan spasial [17].

Persepsi pengunjung dapat diukur dengan menggunakan metode skala likert. Skala likert merupakan metode pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang suatu fenomena sosial [18]. Dalam penelitian, fenomena sosial secara khusus ditentukan oleh peneliti, yang akan disebut variabel penelitian. Variabel yang diukur dengan skala likert diubah menjadi indikator variabel. Indikator tersebut kemudian digunakan sebagai titik awal pengembangan instrumen, yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap instrumen dengan skala likert memiliki gradasi kata-kata dengan sangat positif sampai sangat negatif. Untuk keperluan analisis kuantitatif, jawaban tiap instrumen diberi skor. Data yang diperoleh dari skala likert berupa data interval [18].

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner berskala likert kepada para pengunjung event festival permainan tradisional pada tanggal 31 Juli 2022 di Pantai Taman Wisata Bahari, Kecamatan Jawai

Selatan, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat.

Metode Pengumpulan Data

Responden penelitian ini adalah pengunjung festival permainan tradisional berusia di atas 17 tahun yang bersedia mengisi kuesioner yang telah disiapkan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *voluntary response sampling*. Pengumpulan data dilakukan setelah pengunjung merasakan pengalaman di event (*post event*) dengan mengisi kuesioner yang dibuat di Google Form dan disebarakan melalui aplikasi Whatsapp. Nomor Whatsapp diperoleh dari buku tamu.

Data yang dihimpun pada penelitian ini adalah data primer yang berkaitan dengan persepsi pengunjung terhadap kualitas event yang ditinjau dari atraksi, aksesibilitas, dan amenities. Kualitas 3A yang diukur terbatas hanya pada lokasi pelaksanaan event festival permainan tradisional yang dimaksud, bukan Taman Wisata Bahari secara keseluruhan. Instrumen penelitian berskala likert disusun untuk mengukur persepsi pengunjung terhadap kualitas event serta kesan dan saran dari pengunjung. Uji validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak Microsoft Excel 2013. Pengujian reliabilitas dinilai dengan koefisien Cronbach's Alpha. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan metode analisis statistik deskriptif (persentase persetujuan dan kontinum skor likert).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karakteristik Responden

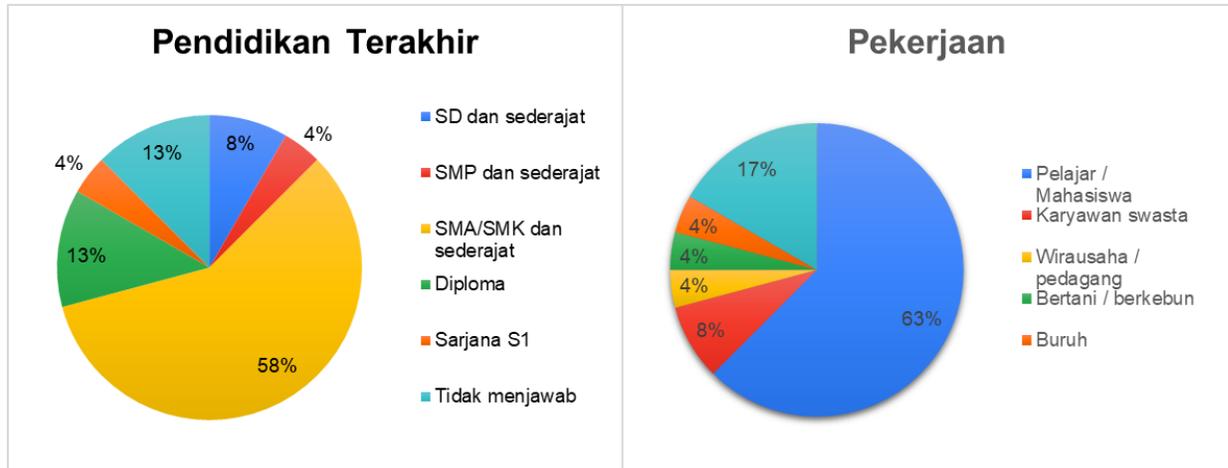
Pengunjung event yang merespon survei adalah sebanyak 24 orang. Berdasarkan jenis kelamin, responden penelitian ini adalah laki-laki sebesar 58% dan perempuan sebesar 42%. Seluruh responden berasal dari luar Kecamatan Jawai Selatan (yang merupakan lokasi pelaksanaan event). Mayoritas responden datang dari Kecamatan Sambas (25%), Kecamatan Jawai (21%), Kecamatan Tebas (21%), dan selebihnya dari Kecamatan Tekarang (17%), Salatiga (4%), Sejangkung (4%), Tangaran (4%), dan Teluk Keramat (4%). Seluruh kecamatan tersebut berada di kabupaten yang sama, yaitu Kabupaten Sambas. Tidak ada responden yang berasal dari luar kabupaten.



Gambar 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin dan Asal Kecamatan

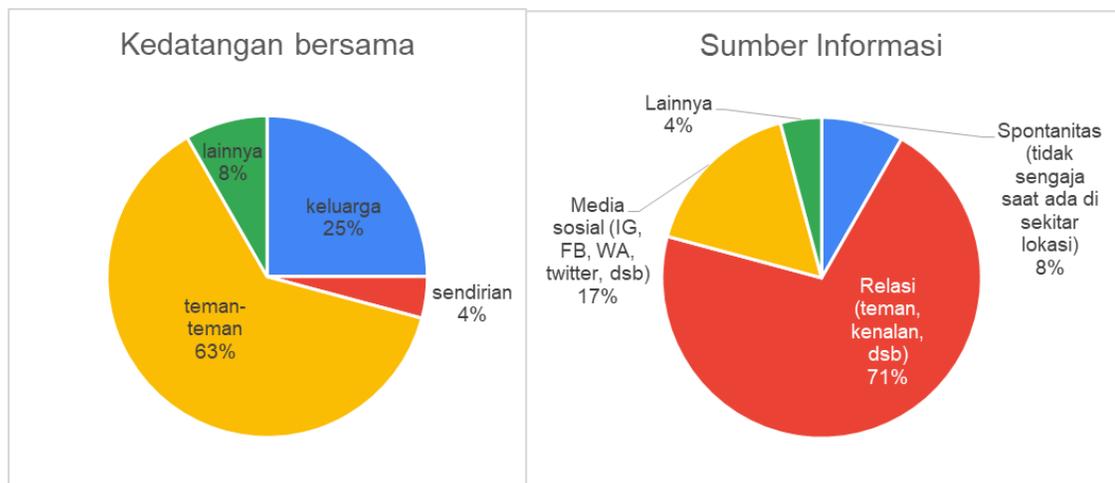
Berdasarkan usia, sebagian besar responden berusia 15-24 tahun (79%), diikuti 8%

berusia 25-34 tahun, 8% berusia 35-44 tahun, dan 4% berusia di bawah 15 tahun. Tidak ada responden dari kelompok usia lebih dari 45 tahun. Berdasarkan pendidikan terakhir, sebanyak 58% responden berpendidikan SMA/SMK, 13% Diploma (Diploma I, II, dan III), 8% SD, 4% SMP, 4% Sarjana (Diploma IV dan Strata 1), dan 13% sisanya tidak menjawab. Sebagian besar responden merupakan pelajar (63%), diikuti karyawan swasta (8%), wirausaha (4%), petani/pekebun (4%), buruh (4%), dan pekerjaan lain (17%).



Gambar 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir dan Pekerjaan

Mayoritas responden datang ke stand permainan tradisional bersama teman (63%) dan keluarga (25%). Sisanya menjawab datang dengan lainnya (8%) dan datang sendirian (4%). Kedatangan responden sebagian besar dipengaruhi oleh relasi (71%), melihat info di akun media sosial penyelenggara (17%), spontanitas saat di berada di lokasi (8%), dan lainnya (4%). Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sosial oleh panitia penyelenggara belum optimal.



Gambar 3. Karakteristik Responden berdasarkan Kunjungan dan Sumber Informasi Event

Studi ini menemukan bahwa sebagian besar responden tidak pernah mengunjungi event serupa (bertema permainan tradisional). Sebesar 67% responden menyatakan tidak pernah mengunjungi event lain yang memiliki tema permainan tradisional, sebanyak 25% menjawab pernah, dan sisanya 8% menjawab mungkin atau tidak yakin. Hal tersebut menunjukkan bahwa penyelenggaraan event ini sesungguhnya sudah tepat.



Gambar 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pengalaman Kunjungan

Hasil dari uji validitas diperoleh bahwa 7 dari 22 item pertanyaan dinyatakan tidak valid sehingga item invalid tersebut tidak dimasukkan lebih lanjut dalam pembahasan. Sedangkan untuk uji reliabilitas, semua variabel yang diujikan dinyatakan reliabel karena nilai Cornbach's Alpha lebih besar dari 0,7.

Persepsi Pengunjung Terhadap Kualitas Event

Kualitas event pada penelitian ini diukur dengan variabel komponen wisata 3A yaitu atraksi, amenitas, dan aksesibilitas. Berikut ini adalah tabel rekapitulasi persepsi pengunjung terhadap kualitas event.

Tabel 1. Rekapitulasi Persepsi Pengunjung Terhadap Kualitas Event (3A)

Variabel	Indikator	Jumlah skor Likert	Total skor	Persentase Persetujuan
Atraksi	Variasi Permainan	112	325	90 %
	Kesesuaian cara bermain	112		
	Kesesuaian durasi permainan	101		
Amenitas	Kelengkapan alat peraga	107	522	87 %
	Kualitas alat peraga	104		
	Kebersihan stan	101		

Variabel	Indikator	Jumlah skor Likert	Total skor	Persentase Persetujuan
	Kenyamanan stan	108		
	Estetika stan	102		
Aksesibilitas	Kemudahan akses lokasi event	106	212	88 %
	Kemudahan akses dari lokasi event ke fasilitas lain	106		

Sumber: Olahan Data, 2023

Skor ideal untuk tiap indikator adalah 120 (diperoleh dari 24 responden dikali 5) sedangkan skor ideal untuk tiap variabel disesuaikan dengan jumlah indikator pada variabel tersebut. Skor ideal untuk variabel atraksi adalah 360, untuk variabel amenitas adalah 600, dan untuk variabel aksesibilitas adalah 240. Persentase persetujuan diperoleh dari total skor dibagi skor ideal dikali 100%.

1. Atraksi

Atraksi wisata yang disuguhkan dalam event ini adalah permainan tradisional. Jenis permainan tradisional interaktif yang disiapkan oleh panitia berjumlah 9 permainan, yaitu egrang bambu, *egrang battok* (egrang batok kelapa), *pelantak kerattas* (pelantak kertas), *pelantak ae'* (pelantak air), bakiak, katapel, hulahop, lompat tali, dan lempar kaleng.



Gambar 5. Kontinum Persepsi untuk Variabel Atraksi

Persentase persetujuan untuk variabel atraksi adalah sebesar 90% (Tabel 1) dengan skor total sebesar 325 berada pada kontinum area SS atau sangat setuju (Gambar 5). Hal ini menunjukkan bahwa persepsi pengunjung terhadap permainan dan peraturan main yang dipilih oleh panitia bersifat sangat positif dari segi variasi, kesesuaian cara bermain dan kesesuaian durasi permainan.

2. Amenitas

Amenitas yang dinilai pada penelitian ini adalah kondisi alat peraga (meliputi kelengkapan dan kualitas alat peraga) dan kondisi stan (meliputi kebersihan, kenyamanan, dan estetika stan). Persentase persetujuan variabel amenitas secara keseluruhan adalah 80% (Tabel 1) dan terletak pada kontinum area SS atau sangat setuju (Gambar 6). Skor likert tertinggi ada pada indikator kenyamanan stan.



Gambar 6. Kontinum Persepsi untuk Variabel Amenitas

Berdasarkan hasil tersebut, persepsi pengunjung terhadap kondisi alat peraga maupun kondisi stan sebagai bagian dari amenities event cenderung bersifat positif. Persepsi positif terhadap kondisi stan dapat disebabkan oleh dekorasi yang dipasang di sekitar stan, ketersediaan tempat sampah, dan lokasi yang teduh karena berada di bawah pepohonan. Ketidaknyamanan dapat muncul saat stan sedang dipenuhi pengunjung, namun hal ini tidak signifikan karena area penyelenggaraan yang lapang, terbuka, dan sejuk karena ada angin dari arah laut.

Terkait alat peraga, perlu diinformasikan sebelumnya bahwa semua alat peraga permainan (kecuali hulahop) dibuat sendiri oleh panitia penyelenggara. Karena merupakan hasil dari proyek *do it yourself*, tampilan alat peraga yang digunakan dalam event ini terkesan sederhana. Beberapa buah alat peraga juga rusak saat event berlangsung (yaitu pelantak air). Meski demikian, persepsi pengunjung terhadap alat peraga cenderung tetap positif. Hal ini bisa jadi disebabkan oleh apresiasi pengunjung terhadap usaha panitia. Saat event berlangsung, pengunjung memang mendapatkan informasi bahwa alat peraga yang dipakai saat event adalah buatan tangan menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan di sekitar. Hal tersebut disampaikan sebagai bagian dari edukasi, dengan harapan pengunjung merasa terdorong untuk mencoba membuat alat peraga sendiri di rumah.

3. Aksesibilitas

Aksesibilitas merupakan kemudahan mencapai tujuan, termasuk di dalamnya perihal kenyamanan menuju destinasi, keamanan, dan waktu tempuh perjalanan. Hal ini penting untuk diperhatikan karena menurut Nabila dan Widiyastuti, semakin tinggi aksesibilitas berarti semakin mudah suatu tempat dikunjungi, dan berarti semakin tinggi pula tingkat kenyamanan bagi wisatawan [19]. Pada event ini, permainan tradisional dipamerkan secara terpisah di 3 stan yang berjejer dengan jarak kurang lebih 7 sampai 10 meter. Dalam penelitian ini, aspek aksesibilitas yang dinilai dilihat dari dua indikator yaitu kemudahan akses lokasi pelaksanaan event dan kemudahan akses dari dan menuju fasilitas lain (seperti toilet umum, kantin, musala, lapangan parkir, dsb).



Gambar 7. Kontinum Persepsi untuk Variabel Aksesibilitas

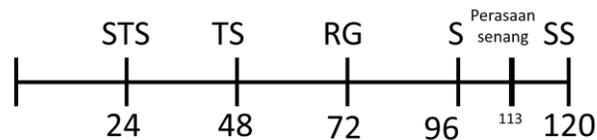
Persentase persetujuan untuk variabel aksesibilitas adalah sebesar 88% (Tabel 1) dengan skor total berada pada kontinum SS atau sangat setuju (Gambar 7). Hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi pengunjung terhadap aksesibilitas positif. Lokasi pelaksanaan event dianggap mudah diakses karena terletak di area yang mudah ditemukan dan jarak

antar stan berdekatan. Selain itu, lokasi stan cukup dekat dengan fasilitas lain seperti toilet umum, musala, kantin, pantai, panggung, dan kolam renang anak. Sementara itu, lahan parkir tersebar pada beberapa area di Pantai Taman Wisata Bahari. Area parkir untuk sepeda motor relatif dekat dengan lokasi penyelenggaraan event namun area parkir untuk kendaraan roda 4 ada yang berjarak jauh dari lokasi pelaksanaan dan dekat dengan gerbang keluar dari pantai.

Persepsi Pengalaman Pasca Event

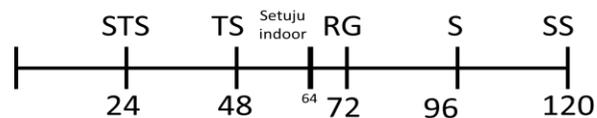
Kesan yang tertinggal dan perasaan yang dialami oleh pengunjung adalah salah satu hal yang penting untuk diketahui dalam mengevaluasi kualitas suatu event rekreasi. Prinsip Pollyanna menyatakan bahwa orang memproses peristiwa yang menyenangkan dengan lebih efisien dan akurat daripada yang mereka lakukan pada peristiwa yang tidak menyenangkan [15]. Kesan dan perasaan positif setelah mengikuti event secara tidak langsung dapat menunjukkan kepuasan, dan sebaliknya, kesan dan perasaan negatif setelah mengikuti event menunjukkan ketidakpuasan.

Pada penelitian ini, persepsi tentang perasaan pengunjung setelah mengikuti event ditanyakan. Hasil survei menunjukkan skor 113 dan persentase persetujuan sebesar 94%. Skor 113 berada di kontinum SS atau sangat puas (Gambar 8). Hal tersebut menunjukkan bahwa event permainan tradisional yang bertujuan edukatif yang disajikan dalam aktivitas yang bersifat interaktif dan rekreatif dapat memberikan efek psikologis yang positif bagi pengunjung. Bermain secara langsung dapat meninggalkan kesan mendalam dan lebih menyenangkan dibandingkan secara virtual [7], terlebih selama pandemi segala interaksi secara normatif harus berjarak. Persepsi ini mungkin berbeda jika permainan tradisional disajikan secara virtual (karena tidak berinteraksi secara langsung) ataupun dalam bentuk kompetisi (karena ada pihak yang menang dan kalah), namun tentu saja ini memerlukan studi lebih lanjut.



Gambar 8. Kontinum Persepsi Perasaan Pasca Event

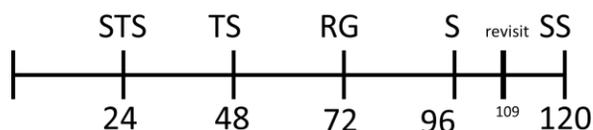
Selain mengenai perasaan yang dirasakan pasca event, pada penelitian ini ditanyakan pula mengenai minat pengunjung di masa yang akan datang; meliputi minat jika dilakukan di dalam ruangan atau *indoor*, minat untuk mengunjungi kembali acara serupa, dan minat jika acara seperti ini dikenakan tarif. Hal ini dapat menjadi acuan jika akan melakukan kegiatan serupa di masa yang akan datang.



Gambar 9. Kontinum Persepsi Minat Jika Event Dilakukan *Indoor*

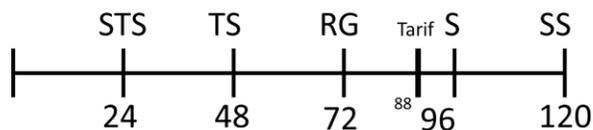
Pelaksanaan festival permainan tradisional pada penelitian ini dilaksanakan di luar

ruangan (*outdoor*), namun mengingat kondisi cuaca yang sering tidak menentu, opsi yang aman adalah melaksanakan event di dalam ruangan (*indoor*). Terkait hal tersebut, persentase persetujuan adalah sebesar 53% dan skor likert sebesar 64 atau berada pada kontinum persepsi TS atau tidak setuju (Gambar 9). Ini memperlihatkan bahwa mayoritas responden menganggap bahwa permainan-permainan tradisional yang disuguhkan telah tepat dilaksanakan secara *outdoor*. Pelaksanaan *indoor* maupun *outdoor* perlu mempertimbangkan jenis permainan serta karakteristik pengunjung. Orang dengan motivasi terkait kemauan berolahraga, tetap bersama keluarga, bersantai secara fisik, menjauh dari kehidupan biasa, merasakan ketenangan, dan dekat dengan alam; lebih menyenangi aktivitas *outdoor* [20].



Gambar 10. Kontinum Persepsi Minat Mengunjungi Event Serupa

Persentase persetujuan untuk persepsi minat mengunjungi event serupa di masa yang akan datang (*revisit*) adalah 91% sedangkan skor likert sebesar 109 dan terletak di area SS atau sangat setuju (Gambar 10). Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung beranggapan positif terhadap event permainan tradisional yang telah berlangsung sehingga menunjukkan keinginan untuk mengulangi pengalaman menyenangkan yang dirasakan saat mengunjungi event serupa di masa yang akan datang.



Gambar 11. Kontinum Persepsi Minat Jika Event Dikenakan Tarif

Skor likert untuk persepsi minat pengunjung jika event dikenakan tarif adalah sebesar 88 dan terletak di area S atau setuju (Gambar 11) sedangkan persentase persetujuan sebesar 73%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mayoritas responden tidak keberatan jika harus mengeluarkan biaya. Namun untuk penentuan harga harus ditetapkan secara hati-hati karena harga dapat mempengaruhi keputusan pembelian. Semakin tinggi harga maka keputusan pembelian akan semakin rendah, dan sebaliknya, ketika harga rendah maka keputusan pembelian akan meningkat [21]. Tarif harus sepadan dengan pengalaman yang diberikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa persepsi pengunjung terhadap kualitas event permainan tradisional di Taman Wisata Bahari secara umum adalah positif. Selain itu, pengunjung juga memiliki persepsi bahwa kegiatan ini membuat mereka

merasa sangat senang, membuat mereka berminat untuk berkunjung kembali pada acara serupa, meskipun dikenakan tarif.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Tim peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat atas kesediaan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan untuk penelitian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Syarif Afdal, "Mendapat Kesempatan Pertama, Kalbar Launching Event Calendar 2022 Oleh Mas Menteri Sandiaga Uno," *Pemerintah Provinsi Kalimantan Barat*, Maret 11, 2022, <https://kalbarprov.go.id/berita/mendapat-kesempatan-pertama-kalbar-launching-event-calendar-2022-oleh-mas-menteri-sandiaga-uno.html> diakses pada Agustus 23, 2023.
- [2] Dedi, "Lala Kuli Festival 2022 Ajang Kenalkan Berbagai Produk Kuliner Sambas," *AntaraneWS* (Kalbar), Oktober 9, 2022, <https://kalbar.antaraneWS.com/berita/525233/lala-kuli-festival-2022-ajang-kenalkan-berbagai-produk-kuliner-sambas> diakses pada Agustus 22, 2023.
- [3] Imam Maksum, "Digelar 3 Hari, Festival Sagu 2022 Desa Sebangun Sambas Diwarnai 10 Lomba Meriah," *Tribunnews* (Pontianak), November 15, 2022, <https://pontianak.tribunnews.com/2022/11/15/digelar-3-hari-festival-sagu-2022-desa-sebangun-sambas-diwarnai-10-lomba-meriah> diakses pada Agustus 22, 2023.
- [4] Dedi, "114 pelaku UMKM Sambas ramaikan Festival Borneo Youth Culture 2022," *AntaraneWS* (Kalbar), Oktober 30, 2022, <https://kalbar.antaraneWS.com/berita/527485/114-pelaku-umkm-sambas-ramaikan-festival-borneo-youth-culture-2022> diakses pada Agustus 22, 2023.
- [5] Imam Maksum, "Kadisparpora Kabupaten Sambas Membuka Festival Ubur ubur di Desa Temajuk," *Tribunnews* (Pontianak), Maret 30, 2022, <https://pontianak.tribunnews.com/2022/03/30/kadisparpora-kabupaten-sambas-membuka-festival-ubur-ubur-di-desa-temajuk> diakses pada 22/08/2023.
- [6] Rilis, "Wabup Sambas buka pertandingan Pangkak Gasing Bupati CUP 2022," *AntaraneWS* (Kalbar), Februari 28, 2022, <https://kalbar.antaraneWS.com/berita/506061/wabup-sambas-buka-pertandingan-pangkak-gasing-bupati-cup-2022> diakses pada Agustus 22, 2023.
- [7] Cucu Widaty, Yuli Apriati, dan Tiara Mektika Elysia Asmin, "Pergeseran Permainan Tradisional Menjadi Permainan Virtual Sebagai Dampak Pandemi Covid-19 Di Kota Banjarmasin," *Padaringan: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi* 3, no 2 (Mei 2021): 390-401, <https://doi.org/10.20527/padaringan.v3i2.3425>.
- [8] Yusep Mulyana, Anggi Setia Lengkana, *Permainan Tradisional* (Bandung : Salam Insan Mulia, 2019), ISBN 978-623-90356-2-4.
- [9] Hadi Rianto, Yuliananingsih, "Menggali Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional," *Jurnal Pendidikan* 19, no 1 (Mei 2021): 120-134, <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1.2440>.
- [10] Novasari, Eka Aprilia Rustamaji, and Agung Setyawan. 2022. "Penanaman Karakter Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional". *EduCurio: Education Curiosity* 1

- (1):139-46. <http://qjurnal.my.id/index.php/educurio/article/view/77> .
- [11] IG. Agung Jaya Suryawan, "Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa", *Genta Hredaya 2*, no 2 (September 2018): 1-10, <https://doi.org/10.55115/gentahredaya.v2i2.432> .
- [12] Gusniyati Buhari, Diananta Pramitasari, Ahmad Saifullah, "Persepsi Wisatawan terhadap Kualitas Produk Wisata: Fort Rotterdam, Di Makassar," *Sinektika 19*, no 1 (Januari 2022): 96-106.
- [13] I Ketut Suwena, I Gusti Ngurah Widyatmaja, *Pengetahuan Dasar Ilmu Pariwisata* (Denpasar: Penerbit Pustaka Larasan, 2017), ISBN 978-602-5401-04-6.
- [14] Stephen P. Robbins, Timothy A. Judge, *Essentials of Organizational Behavior*, (New Jersey USA: Pearson Education Inc., 2014), 104-113, ISBN: 13:978-0-13-254530-3.
- [15] Don Hellriegel, John W. Slocum Jr., *Organizational Behavior, 13th Edition* (Ohio USA: South-Western Cengage Learning, 2011), 104-114, ISBN 978-1-4390-4225-0.
- [16] Adnan Achiruddin Saleh, *Pengantar Psikologi* (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), ISBN 978-602-5802-10-2.
- [17] Afifah Harisah, Zulfitria Masiming, "Persepsi Manusia Terhadap Tanda, Simbol dan Spasial", *Jurnal SMARTek 6*, no 1 (Februari 2008): 29 - 43, <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/SMARTEK/article/view/465> .
- [18] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), 90-96, ISBN 979-8433-64-0.
- [19] Dafa Rizky Prayoga, Afiaty Zata Dini, Lara Anjelita Tarigan, Putri Andiana Sari, Darwin P. Lubis, Sendi Permana, "Analisis Konsep 3A dalam Pengembangan Pariwisata (Studi Kasus: Dusun IV, Desa Denai Lama, Kab. Deli Serdang)", *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi 5 No 2* (Juni 2022): 114-126, <https://doi.org/10.33059/jsg.v5i2.5545> .
- [20] Philip Kotler, Gary Armstrong, *Prinsip-Prinsip Pemasaran, Edisi ke-12 Jilid 1* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2008): 345-366, ISBN 0-13-239002-7.
- [21] Beatriz Morales-Nin, Robert Arlinghaus, and Josep Alós, "Contrasting the Motivations and Wildlife-Related Value Orientations of Recreational Fishers With Participants of Other Outdoor and Indoor Recreational Activities", *Frontiers in Marine Science 8*, (Agustus 2021), <https://doi.org/10.3389/fmars.2021.714733> .