

Pengaruh *Leisure Benefit* Terhadap Tingkat Kepuasan Pengunjung Milenial dalam Aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor

Shara Chrisofia Lengkong^{a, 1}, Ida Ayu Suryasih^{a, 2}

¹ sharachrisofia11@gmail.com, ² idaayusuryasih@unud.ac.id

^a Program Studi Pariwisata Program Sarjana, Fakultas Pariwisata, Universitas Udayana, Jl. Dr. R. Goris, Denpasar, Bali 80232 Indonesia

Abstract

Millennials Are Happiness-Seeker. Millennials currently use their free time with fun, yet meaningful things. In the midst of the busy routine of life, someone has free time or Leisure time which is a period where that person no longer does activities or efforts to meet primary needs. One of the things that many millennial generations do today is recreation to visit tourist attractions. Bogor Botanical Gardens is suitable to be a place to escape from daily routines, the pressures of urban life or a place to escape from work because it has an atmosphere, scenery and air that suits the tastes of visitors, especially millennial generations who crave meaningful life because they can relax themselves. at the same time pleasing yourself but have a positive meaning for his life. Visitor satisfaction when visiting a tourist destination is the goal of every tourist destination manager. Given that the millennial generation is a very potential tourism consumer. Therefore, this research was conducted to determine Leisure and Recreation activities at the Bogor Botanical Gardens and the influence of Leisure Benefits on the satisfaction level of millennial visitors in carrying out these various activities. This research uses descriptive analysis. The type of research used in this research is explanatory research. The data collection method uses a survey method by distributing questionnaires via google form, where the questionnaire is distributed online to 100 millennial respondents who have visited Bogor Botanical Gardens. The results of this study are activities to fill spare time or Leisure and Recreation activities that can be done at the Bogor Botanical Gardens, including: Relaxation Activity; Entertainment Activity; and Personal Development Activity, and Questionnaire Results related to the influence of Leisure Benefits on visitor satisfaction at the Bogor Botanical Gardens, it can be seen that by carrying out Leisure and Recreation activities at the Bogor Botanical Gardens visitors get Benefits in terms of Physical Benefits; Psychological Benefit; and Social Benefits.

Keyword: *Leisure and Recreation, Leisure Benefit, Millennials, Bogor Botanical Garden*

I. PENDAHULUAN

Setiap individu memiliki waktu luang atau *Leisure Time* diluar dari aktivitas untuk memenuhi kebutuhan primer. *Leisure Time* biasanya dimanfaatkan untuk bersantai, bersenang-senang, memulihkan kesehatan jasmani maupun rohani, menghilangkan penat dari rutinitas harian, mencari ketenangan dan pengalaman baru. Banyak hal yang dapat dilakukan seseorang untuk mengisi waktu luang antara lain dengan menjalankan hobi, berolahraga, mengunjungi keluarga dan kerabat, dan banyak aktivitas lainnya (Suryasih, dkk., 2019).

Salah satunya yang banyak dilakukan oleh para generasi milenial saat ini adalah rekreasi mengunjungi tempat wisata, misalnya mengisi waktu luang diakhir pekan cukup dengan berkeliling ataupun duduk piknik di suatu tempat yang memiliki suasana lingkungan yang asri dikelilingi pepohonan rindang.

Kota Bogor yang terkenal dengan sebutan "Kota Hijau" sudah terkenal sebagai destinasi wisata sejak lama. Pembangunan pariwisata di kota Bogor memiliki kaitan dengan kota Bandung dan beberapa daya tarik wisata di sekitarnya yang memiliki panorama alam indah dan sejuk.

Pada tanggal 12-14 Januari 1957 di kota Bogor digelar Musyawarah Nasional Tourisme I oleh Yayasan Tourisme Indonesia / YTI. Menghasilkan keputusan didirikan Dewan Tourisme Indonesia / DTI setingkat dengan Kementerian

Pariwisata saat ini (Khodyat, 1996 dalam Anom, dkk., 2016).

Daya tarik wisata unggulan untuk aktivitas *Leisure and Recreation* yaitu Kebun Raya Bogor disebut sebagai paru-paru Kota Bogor, kebun raya ini memiliki 15.000 jenis koleksi pohon dan tumbuhan didalam area seluas 87 hektar. Sebagai kebun botanical, didalam Kebun Raya Bogor terdapat laboratorium herbarium, perpustakaan ilmiah, wisata flora, peninggalan sejarah belanda, makam tua, museum zoologi, berbagai jenis taman obat-obatan juga berbagai taman yang berbentuk unik lainnya. Selain tempat wisata edukasi, Kebun Raya Bogor juga merupakan salah satu ruang terbuka hijau ditengah kota yang banyak dikunjungi khususnya diakhir pekan untuk berolahraga, jogging dan bersepeda mengelilingi area kebun yang sudah tersedia fasilitas jalurnya, dan berpiknik di sekitar danau yang langsung menghadap Istana Bogor ataupun bersantai menikmati keasrian kebun ini.

Persepsi pengunjung secara umum terhadap fungsi Kebun Raya Bogor adalah sebagai tempat rekreasi. Mayoritas pengunjung memiliki persepsi yang lebih tinggi terhadap fungsi rekreasi dibandingkan dengan dengan fungsi-fungsi utamanya sebagai tempat konservasi tumbuhan, sarana pendidikan dan tempat penelitian. Pengunjung merasakan pentingnya fungsi Kebun Raya Bogor sebagai tempat rekreasi terutama dalam menghilangkan kepenatan. Daya tarik yang dimiliki Kebun

Raya Bogor terutama adalah udaranya yang sejuk (Mamiri, 2008).

Ketika berekreasi pengunjung berharap akan mendapatkan manfaat dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukan. Salah satu faktor yang mempengaruhi kepuasan pengunjung dalam sektor pariwisata adalah manfaat yang diberikan kepada pengunjung dari obyek wisata yang ditawarkan. Manfaat pariwisata mencakup manfaat kesehatan fisik (*Physical benefit*), manfaat psikologis (*Psychological benefit*), dan manfaat sosial (*Social benefit*) (Hung dalam Yan, 2013). *Leisure Benefit* dapat berpengaruh terhadap kepuasan pengunjung. Kata kepuasan (*satisfaction*) berasal dari bahasa Latin "satis" (artinya cukup baik, memadai) dan "facio" (melakukan atau membuat). Kepuasan bisa diartikan sebagai "upaya pemenuhan sesuatu" atau "membuat sesuatu memadai" (Tjiptono, 2006). Oliver dalam Roihana dan Sunarti (2017) menyatakan kepuasan adalah tanggapan pelanggan atas terpenuhinya kebutuhan yang berarti bahwa penilaian pelanggan atas barang atau jasa memberikan tingkat kenyamanan yang terkait dengan pemenuhan suatu kebutuhan, termasuk pemenuhan kebutuhan yang tidak sesuai harapan atau pemenuhan yang melebihi harapan pelanggan. Penelitian yang dilakukan oleh Wang dalam Roihana dan Sunarti (2017) membuktikan kepuasan dalam rekreasi dipengaruhi oleh *Leisure Benefit*. *Leisure Benefit* itu sendiri adalah persepsi subjektif seseorang atau individu setelah berpartisipasi dalam kegiatan rekreasi.

Dalam penelitian terdahulu mengenai pariwisata di Kebun Raya Bogor, Menurut Penelitian Danu Hermansyah dan Bagja Waluya (2012) yang berjudul "Analisis Faktor-Faktor Pendorong Motivasi Wisatawan Nusantara Terhadap Keputusan Berkunjung ke Kebun Raya Bogor", bahwa secara keseluruhan berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan faktor-faktor pendorong yang terdiri dari *escape motives, family and friends togetherness, knowledge, dan enjoying natural resources* yang memiliki pengaruh yang tinggi terhadap keputusan berkunjung wisatawan nusantara dalam mengunjungi daya tarik wisata Kebun Raya Bogor yaitu *escape motives*.

Dalam penelitian terdahulu lainnya mengenai pariwisata di Kebun Raya Bogor, Menurut Penelitian Rizal Bakti dan Nadya Oktaviani (2019) yang berjudul "Pengaruh Lokasi, Kualitas Pelayanan, Fasilitas Dan Suasana Lingkungan Terhadap Kepuasan Pengunjung Kebun Raya Bogor", bahwa di Kebun Raya Bogor pengunjung dapat menikmati keindahan suasana lingkungan yang asri dan sejuk, sekaligus menambah wawasan dan pengetahuannya tentang tumbuh-tumbuhan dalam satu tempat. Pengembangan objek dan daya tarik wisata tersebut apabila dipadukan dengan kualitas pelayanan yang terbaik agar para konsumen puas terhadap layanan yang diberikan. Kualitas pelayanan berpusat pada pemenuhan kebutuhan dan keinginan serta ketepatan penyampaian untuk mengimbangi harapan konsumen. Selain itu lokasi dan fasilitas juga menjadi peran yang sangat penting bagi perusahaan untuk menarik para pengunjung. Hasil penelitian yang didapat adalah secara serempak lokasi, kualitas pelayanan, fasilitas dan suasana lingkungan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung Kebun Raya Bogor.

Kepuasan pengunjung saat mengunjungi suatu destinasi wisata merupakan tujuan setiap pengelola destinasi wisata. Mengingat bahwa generasi milenial

adalah konsumen wisata yang sangat potensial. Selain jumlah yang besar, karakter mereka secara tidak langsung sangat mendukung proses promosi. Karenanya, pengelola wisata dituntut untuk mengikuti keinginan dan harapan mereka. Jika tidak, tentu mereka akan mengabaikan wisata kita (Bkpsdm, 2018). Dengan berhasil tercapainya suatu kepuasan yang dirasakan pengunjung milenial, maka pengelola dapat disebut telah berhasil dalam mengelola destinasi tersebut. Maka dari itu, penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui pengaruh *Leisure Benefit* terhadap tingkat kepuasan pengunjung dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlokasi di Kebun Raya Bogor. Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini antara lain: 1) Aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor, dengan aspek data antara lain *Relaxation Activity, Entertainment Activity* dan *Personal Development Activity*. 2) Pengaruh *Leisure Benefit* terhadap tingkat kepuasan pengunjung milenial dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor, dengan aspek data antara lain *Physical Benefit, Psychological Benefit, dan Social Benefit*.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena social dan masalah manusia. Pada pendekatan ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan dan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami (Creswell, 1998), sedangkan Data Kuantitatif adalah data yang berbentuk angka-angka yang dapat dihitung atau data kualitatif yang diangkakan (Sugiyono 2016:12).

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Dalam penelitian ini, sumber data primer berupa data yang diperoleh dari hasil observasi lapangan untuk mengetahui berbagai aktivitas dan Pengaruh *Leisure Benefit* terhadap tingkat kepuasan pengunjung milenial dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor serta pengisian kuisioner oleh responden di Kebun Raya Bogor untuk mengetahui tingkat kepuasan pengunjung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi non-partisipasi dan penyebaran kuesioner online melalui google form kepada responden milenial usia 18-25 tahun yang pernah berkunjung ke Kebun Raya Bogor, dan dokumentasi. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa jurnal penelitian sebelumnya, skripsi, dokumentasi pengelola, kajian pustaka, sumber online dari website, serta berbagai informasi umum, data tingkat kunjungan dan indeks kepuasan wisatawan dari website resmi Kebun Raya Bogor.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif yaitu menggambarkan atau melakukan deskripsi dari angka-angka yang telah diolah sesuai dengan standarisasi tertentu dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel. Sugiyono (2009:206) menyatakan analisis deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi. Selain itu, teknik analisis data secara deskriptif juga digunakan untuk memperoleh gambaran karakteristik penyebaran nilai setiap variabel yang diteliti, juga digunakan dalam hal penyajian data, ukuran sentral, dan ukuran

penyebaran, dengan skala pengukuran yang digunakan untuk kuesioner dalam penelitian ini adalah Skala Likert. Menurut Sekaran (2006:31) dalam Roihana dan Sunarti (2017) Skala Likert merupakan skala yang dibuat untuk menilai seberapa besar responden setuju atau tidak setuju mengenai pertanyaan pada skala 5 titik.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebun Raya Bogor merupakan kebun raya tertua di Asia Tenggara, kemudian di luar negeri khususnya di Belanda sudah sangat terkenal. Adapun juga untuk wisatawan lokal, pertama, dari segi aksesibilitas yang dekat dan mudah untuk dijangkau serta yang kedua dari segi tiket yang masih relatif lebih murah. Untuk selera dari wisatawan yang berkunjung sendiri bergantung pada segmentasinya. Jika wisatawan umum biasanya datang hanya menikmati udara segar, pemandangan yang bagus. Namun untuk wisatawan khusus atau wisatawan luar negeri akan sangat menikmati bangunan-bangunan bersejarah, koleksi-koleksi tanaman yang sudah tua dan langka. Selain itu untuk wisatawan luar negeri sendiri didominasi oleh negara Belanda, Belgia dan Jerman.

Gambar 3.1 Pintu Masuk Kebun Raya Bogor



Sumber Radar Bogor (2018)

Ditinjau dari aspek 4A dalam Pariwisata di Kebun Raya Bogor adalah sebagai berikut:

1) Atraksi atau daya tarik wisata di Kebun Raya Bogor antara lain : Jalan Kenari, Jembatan Gantung, Kantor Orchidarium, Kantor Pemeliharaan Koleksi, Kolam Gunting, Koleksi Araceae, Koleksi Bambu, Koleksi Bunga Bangkai, Koleksi Kaktus, Koleksi Kayu Manis, Koleksi Paku-pakuan, Koleksi Palem, Koleksi Pandan, Koleksi Rotan, Koleksi Tanaman Air, Koleksi Tanaman Kayu, Koleksi Tanaman Pemanjat, Koleksi Tumbuhan Obat, Laboratorium Treub, Makam Belanda, Monumen C. G. K. Reindwardt, Monumen J. J. Smith, Monumen Kelapa Sawit, Monumen Lady Raffles, Museum Zoologi, Patung Sapi, Pohon Beringin "Soekarno", Pohon Kayu Raja, Pohon Leci, Rumah Kaca Anggrek, Taman Astrid, Taman Bhinneka, Taman Teijsmann, dll.

2) Aksesibilitas di Kebun Raya Bogor sudah baik dan mudah, dimana dari segi fisik jalan sudah diaspal dengan baik. Lokasi Kebun Raya Bogor berada di jantung Kota Bogor yang hampir dilalui oleh semua rute angkutan umum. Kebun Raya Bogor buka setiap hari dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Akses telekomunikasi Kebun Raya Bogor yaitu website resmi <http://krbogor.lipi.go.id/>, media sosial antara lain Twitter @KR_Bogor_LIPI dan Facebook Kebun Raya-LIPI. Saat ini Kebun Raya Bogor juga diakses melalui Aplikasi Jelajah Kebun Raya Bogor Berbasis Smartphone Android.

3) Amenitas atau Fasilitas Wisata yang terdapat di Kebun Raya Bogor antara lain Akomodasi yaitu *Guest House* Pinus yang biasanya akan digunakan bagi tamu dinas dan Penginapan The Melchior yang ditujukan untuk wisatawan umum. Tempat makan yaitu Grand Garden Café dan beberapa booth penjual makanan setiap hari minggu. Pemandu wisata yang tersedia di Kebun Raya Bogor adalah

6 pemandu, yang memiliki kemampuan dalam berbahasa inggris, belanda, jepang, dan jerman. Adapun jika pengunjung ingin menggunakan jasa pemandu maka dapat langsung datang ke pusat informasi ataupun website Kebun Raya Bogor. Untuk kendaraan wisata yang tersedia saat ini di Kebun Raya Bogor adalah kendaraan roda kecil kapasitas 4-6 orang, bis kapasitas 25 orang, serta sepeda wisata yang dikelola oleh koperasi.

4) Dalam aspek kelembagaan, Kebun Raya Bogor dikelola oleh Pusat Konservasi Tumbuhan Kebun Raya-LIPI di bawah naungan Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI).

3.1 Aktivitas Leisure and Recreation di Kebun Raya Bogor

Leisure is all about relaxation, entertainment, and personal development (Dumazedier, 1967). Waktu luang dapat diisi dengan aktivitas relaksasi, kegiatan yang menghibur diri, dan juga kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan diri. Hasil Penelitian terkait kategori Aktivitas mengisi waktu luang yang lebih rinci dibahas oleh Suryasih, (2019:9-10) dijabarkan dengan hasil sebagai berikut.

a. Relaxation Activities

Relaxation Activities atau Aktivitas Relaksasi adalah kegiatan yang memiliki sifat dapat meningkatkan keterampilan dan harga diri merupakan kegiatan yang produktif. Kegiatan relaksasi aktif yang dapat dilakukan di Kebun Raya Bogor antara lain yaitu berjalan santai mengelilingi Kebun Raya Bogor sambil menikmati sejuk udara dan hijaunya pepohonan. Adapun kegiatan relaksasi pasif yang dapat dilakukan di Kebun Raya Bogor antara lain yaitu bersantai di tempat duduk yang sudah banyak disediakan atau sekedar duduk di hamparan rumput maupun dibawah pohon yang ada di Kebun Raya Bogor sambil mendengarkan music ataupun membaca tulisan ringan.

Gambar 3.1.1 Seorang pengunjung tengah menikmati bersantai dengan merebahkan diri di bawah rindangnya pepohonan di Kebun Raya Bogor



Sumber: DestinAsia (2017)

Adanya suasana tenang dan teduh di Kebun Raya Bogor, seperti gambar 3.1.1 Pengunjung juga dapat bersantai rileks dengan merebahkan diri beralaskan tikar dibawah rindangnya pohon di Kebun Raya Bogor. Pengunjung yang datang bersama keluarga atau rombongan dapat piknik seperti gambar 3.1.2 juga sambil bermain bersama anak, dan masih banyak aktivitas relaksasi lainnya yang dapat dilakukan di Kebun Raya Bogor.

Gambar 3.1.2 Kebun Raya Bogor dipadati pengunjung yang piknik bersama



Sumber : DestinAsia (2017)

b. Entertainment Activity

Entertainment Activity atau Aktivitas hiburan adalah Rekreasi yang dapat mempromosikan penguasaan keterampilan, seperti olahraga partisipasi, hobi, dan kesenian atau mungkin lebih murni rekreasi seperti bermain video game, melamun, atau nongkrong dengan teman-teman (Broderick dan Blewitt, 2006). Seperti gambar 3.1.3 Pengunjung yang datang ke Kebun Raya Bogor bersama teman-teman dapat melakukan piknik bersama dengan membawa bekal makanan sambil berbincang dan bercanda bersama yang dapat saling menghibur satu sama lain dan memperkuat hubungan pertemanan.

Gambar 3.1.3 Sekumpulan remaja yang menghabiskan waktu luang di akhir pekan dengan berpiknik di Kebun Raya Bogor



Sumber: Instagram @kebunrayabogor (2018)

Kegiatan hiburan yang dapat dilakukan di Kebun Raya Bogor antara lain menjalankan hobi yang dimiliki ataupun berkumpul bersama teman-teman yang memiliki hobi yang sama, atau melakukan kegiatan lainnya yang menghibur. Selanjutnya ada empat macam hobi menurut Broderick dan Blewitt (2006) yaitu *Making Hobbies*, *Learning Hobbies*, *Doing Hobbies*, *Collecting Hobbies*.

Dari kategori hobi tersebut yang dapat dilakukan di Kebun Raya Bogor seperti:

- 1) *Making Hobbies* yaitu melakukan kegiatan yang disukai dengan membuat suatu seni kerajinan atau karya misalnya duduk bersantai di berbagai taman yang ada di Kebun Raya Bogor sambil menulis sebuah karya tulisan, membuat lirik lagu, menjahit atau merajut wol, menggambar, melukis, ataupun hunting objek untuk hobi fotografi.
- 2) *Learning Hobbies* yaitu dengan mempelajari atau memahami suatu hal yang disukai seperti berkunjung ke Museum Zoologi bagi yang suka mempelajari ilmu biologi khususnya hewan, berkunjung ke Perpustakaan LIPI bagi yang suka mempelajari ilmu pengetahuan, berkunjung ke

berbagai koleksi flora fauna seperti Koleksi Tanaman Obat, Koleksi Kaktus, Koleksi Tanaman Air, Koleksi Bunga Bangkai, Rumah Kaca Anggrek, dan berbagai koleksi lainnya di Kebun Raya Bogor bagi yang suka mempelajari flora fauna. Kebun Raya Bogor juga memiliki arsitektur menarik, yaitu gaya arsitektur eklektik (gaya bangunan setelah zaman klasik) yang merupakan penggabungan dari berbagai macam kebudayaan, yaitu Yunani, Renaissance, dan Romawi. Gaya Yunani dicirikan dengan bentuk monumen Lady Raffles yaitu adanya pilar-pilar tiang yang membentuk ionic (pilar atas berbentuk seperti tanduk), doric (pilarnya polos), atau corentian (pilar atas berbentuk bunga), dan banyaknya patung. Selain Monumen Lady Raffles, pengunjung juga dapat berkeliling ke Makam Belanda, Patung Sapi, Monumen JJ Smith, dan Monumen C.G.K. Reindwart bagi pengunjung yang suka mempelajari sejarah maupun menikmati arsitektur dan ornament dari beberapa bangunan dan peninggalan di Kebun Raya Bogor.

3) *Doing Hobbies* yaitu melakukan hobi atau kegiatan kesukaan apapun, seperti bagi yang memiliki hobi menjelajahi flora fauna, pengunjung dapat berkeliling melihat semua koleksi flora fauna yang ada di Kebun Raya Bogor ini. Seperti gambar 3.1.4 pengunjung bersama teman dari komunitas sepeda melakukan bersepeda bersama di dalam area Kebun Raya Bogor ini

Gambar 3.1.4 Kebun Raya Bogor kerap dijadikan wadah kumpul banyak komunitas hobi, salah satunya komunitas sepeda.



Sumber: DestinAsia (2017)

4) *Collecting Hobbies* yaitu kegiatan yang disukai dengan mengumpulkan suatu benda, seperti yang memiliki hobi koleksi anggrek dapat mengunjungi Griya Anggrek Kebun Raya Bogor. Griya Anggrek tersebut merupakan tempat display anggrek-anggrek species dan anggrek hybrid yang sedang berbunga, untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap anggrek alam, unit ini juga menyediakan penjualan tanaman bibit anggrek species botolan dan tanaman non anggrek (*Nepenthes* dan *Alocasia*) yang merupakan hasil perbanyakan dari laboratorium kultur jaringan.

c. Personal Development Activity

Personal Development Activity atau pengembangan diri adalah kegiatan yang meningkatkan kualitas hidup, bakat, potensi diri dan rohani, seperti berlari, jogging, bersepeda untuk meningkatkan skill ataupun untuk menjaga kesehatan. Seperti gambar 3.1.5 berdasarkan keterangan yang tertera pada unggahan di instagramnya, pengunjung tersebut melakukan yoga sebagai kegiatan pengembangan diri dalam mengisi waktu luang karena suasana Kebun Raya Bogor itu sendiri yang sejuk dan tenang cocok untuk

melakukan meditasi atau kegiatan pengembangan diri lainnya.

Gambar 3.1.5 Seorang pengunjung beryoga untuk penyembuhan dan peremajaan



Sumber: Instagram @kebunrayabogor (2019)

3.2 Pengaruh *Leisure Benefit* terhadap kepuasan pengunjung milenial dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor

Penelitian terkait pengaruh *Leisure Benefit* terhadap kepuasan pengunjung milenial dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor, dilakukan dengan penyebaran kuesioner menggunakan pengukuran skala likert dengan skor penilaian untuk mengukur jawaban responden adalah sebagai berikut:

- Skor 5 untuk SS: Sangat Setuju
- Skor 4 untuk S: Setuju
- Skor 3 untuk CS: Cukup Setuju
- Skor 2 untuk TS: Tidak Setuju
- Skor 1 untuk STS: Sangat Tidak Setuju

Hasil penelitian terkait pengaruh *Leisure Benefit* terhadap kepuasan pengunjung milenial dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor, disajikan dalam tabel hasil berikut:

Tabel 3.2.1 Hasil Pengaruh *Leisure Benefit* terhadap Kepuasan Pengunjung Milenial Kebun Raya Bogor

Sub Variabel	Sub Sub Variabel	1	2	3	4	5	4&5
Physical Benefit	Melakukan pemeliharaan fisik	1	1	20	59	19	381
	Meningkatkan keterampilan fisik	0	6	26	58	10	
	Meningkatkan kekuatan otot	1	10	28	49	12	
	Meningkatkan kesehatan fisik	0	1	13	67	19	
	Merasa lebih bugar karna kualitas udara	1	2	9	44	44	
Psychological Benefit	Melepaskan Tekanan Hidup	2	9	28	40	21	327
	Membuat tekanan emosi menjadi rileks	0	4	24	53	19	
	Mendapatkan perasaan senang	2	1	21	60	16	
	Menjadi bijaksana dalam berpikir	2	11	51	26	10	
	Merasa lebih tenang karena suasana	0	3	15	49	33	
Social Benefit	Menguatkan hubungan pertemanan	3	2	21	55	19	289
	Menjalin hubungan lebih harmonis dengan keluarga	2	2	32	49	15	
	Memahami perasaan satu sama lain	2	9	52	30	7	
	Saling bertukar pendapat dengan teman	2	2	29	54	13	
	Menambah relasi/teman baru	1	15	37	36	11	
Total		19	78	406	729	268	

Sumber: Hasil Penelitian 2020

Berdasarkan tabel 3.2.1 bahwa dengan melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor pengunjung milenial mendapatkan manfaat dari segi *Physical Benefit*, *Psychological Benefit*, maupun *Social Benefit*. Pengunjung yang merasa puas karena Sangat Setuju dengan hal tersebut berjumlah 268 poin, pengunjung yang Setuju berjumlah 729 poin, pengunjung yang Cukup Setuju berjumlah 406 poin, pengunjung yang Tidak Setuju berjumlah 78 poin, pengunjung yang Sangat Tidak Setuju berjumlah 19 poin.

Pada tabel 3.2.1 Hasil kuisisioner tersebut menjelaskan bahwa mayoritas pengunjung milenial Kebun Raya Bogor merasa setuju bahwa dengan melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor pengunjung mendapatkan manfaat dari segi *Physical Benefit*, *Psychological Benefit*, maupun *Social Benefit*. Variabel pada alternatif jawaban Sangat Setuju dan Setuju yang mendapatkan poin tertinggi adalah *Physical Benefit*. Artinya, *Physical Benefit* merupakan manfaat yang paling dirasakan pengunjung milenial dari melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* dan sub variabel dengan poin tertinggi pada alternatif jawaban Sangat Setuju dan Setuju dalam kategori *Physical Benefit* adalah Merasa Lebih Bugar Karena Kualitas Udara. Hal ini dikarenakan sejujurnya udara dari rindangnya pepohonan di Kebun Raya Bogor yang memiliki lebih dari 15.000 koleksi tumbuhan. Akan tetapi, berdasarkan kritik dan saran pengunjung dari kuisisioner yang telah diisi oleh responden milenial yang pernah berkunjung ke Kebun Raya Bogor, perlu diperhatikan juga terdapat cukup banyak pohon-pohon tua yang membuat pengunjung merasa kurang nyaman dan kurang merasa aman ketika melakukan aktivitas di Kebun Raya Bogor, dikarenakan tidak sedikit kasus pohon tumbang bahkan yang sampai menelan korban jiwa yang pernah terjadi di Kebun Raya Bogor.

Sedangkan variabel alternatif pada jawaban Sangat Setuju dan Setuju yang mendapatkan poin terendah adalah *Social Benefit*. Artinya, manfaat dari *Social Benefit* dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* kurang dirasakan oleh pengunjung milenial Kebun Raya Bogor. Berdasarkan kritik dan saran pengunjung dari kuesioner yang telah diisi oleh responden milenial yang pernah berkunjung ke Kebun Raya Bogor, kurangnya fasilitas pendukung di Kebun Raya Bogor sebagai penyedia tempat untuk melakukan aktivitas *Leisure and Recreation*. Fasilitas pendukung yang diperlukan pengunjung antara lain seperti Gazebo atau tempat untuk berteduh maupun untuk duduk, karena banyak juga para pengunjung milenial yang datang dengan tujuan berpiknik atau berkumpul sehingga membutuhkan tempat untuk berteduh. Atau mungkin juga dengan upaya menambah spot yang instagrammable untuk berfoto dapat dilakukan oleh pengelola Kebun Raya Bogor, karena banyaknya permintaan pengunjung milenial mengenai spot foto dan juga banyaknya pengunjung yang bertujuan untuk hunting foto, baik untuk foto pribadi dan kelompok, foto prewedding, bahkan foto untuk buku tahunan, dimana proses ketika aktivitas berfoto itu berlangsung, terjadi interaksi diantara pengunjung yang mengambil foto dengan yang difoto, pengunjung yang datang secara rombongan untuk mengabadikan kenangan bersama, ataupun pengunjung yang mengambil foto selfie dan mengunggahnya di media sosial. Dikarenakan generasi milenial sudah lebih mengenal teknologi dan aktif dalam penggunaan media sosial, dengan mengunggah foto di spot-spot yang 'instagrammable' di Kebun Raya Bogor ke media sosial, secara langsung dapat menambah interaksi antara sesama pengguna media sosial, dan secara tidak langsung dapat memperluas informasi mengenai daya tarik Kebun Raya Bogor.

Berdasarkan kritik dan saran pengunjung dari kuesioner yang telah diisi oleh responden milenial yang pernah berkunjung Kebun Raya Bogor, beberapa hal berikut juga mungkin berpengaruh terhadap *Leisure Benefit* yang dirasakan pengunjung dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor, antara lain mengenai kebersihan yang sudah terjaga dan diharapkan agar dapat dimaksimalkan, penyediaan tempat sampah yang masih sedikit dan beberapa sudah rusak, kurangnya penunjuk arah yang membuat pengunjung kelelahan dan bingung karena luasnya area Kebun Raya Bogor, fasilitas toilet yang masih kurang dan fasilitas refill water dibutuhkan para pengunjung karena sebagian besar pengunjung melakukan aktivitas fisik, fasilitas penyewaan sepeda yang masih minim, tempat untuk berteduh dan beristirahat yang masih terbatas dibanding banyaknya pengunjung yang datang terutama saat akhir pekan, juga kebutuhan akan fasilitas wifi karena minimnya sinyal ketika pengunjung berada di area Kebun Raya Bogor, perawatan berbagai flora fauna dan pohon-pohon yang sudah tua ditebang dan penertiban kendaraan yang berlalu lalang agar tidak mengganggu kenyamanan dan membahayakan pengunjung, penambahan spot foto atau atraksi wisata lainnya karena banyak pengunjung yang merasa jenuh dengan yang sudah ada di Kebun Raya Bogor

IV. KESIMPULAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian "Pengaruh *Leisure Benefit* Terhadap Tingkat Kepuasan Pengunjung dalam melakukan Aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor",

maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Kebun Raya Bogor merupakan sebuah kebun botani yang didalamnya terdapat laboratorium herbarium, perpustakaan ilmiah, wisata flora, peninggalan sejarah belanda, museum zoology, berbagai jenis taman obat-obatan juga berbagai taman yang berbentuk unik lainnya. Kebun Raya Bogor juga merupakan salah satu ruang terbuka hijau ditengah kota yang banyak dikunjungi khususnya diakhir pekan untuk mengisi waktu luang dengan melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* seperti berolahraga, jogging dan bersepeda mengelilingi area kebun yang sudah tersedia fasilitas jalurnya, dan berpiknik di sekitar danau yang langsung menghadap Istana Bogor ataupun bersantai menikmati keasrian kebun ini, dan berbagai aktivitas lainnya yang dikategorikan dalam Kategori Aktivitas mengisi waktu luang atau aktivitas *Leisure and Recreation* yang dapat dilakukan di Kebun Raya Bogor antara lain : 1) *Relaxation Activity*; 2) *Entertainment Activity*; dan 3) *Personal Development Activity*.

Hasil Kuesioner terkait pengaruh *leisure benefit* terhadap kepuasan pengunjung Kebun Raya Bogor, dapat diketahui bahwa dengan melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor pengunjung mendapatkan manfaat dari segi *Physical Benefit*, *Psychological Benefit*, maupun *Social Benefit*. Variabel *Physical Benefit* merupakan manfaat yang paling dirasakan pengunjung dari melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* dan sub variable dengan poin tertinggi dalam kategori *Physical Benefit* adalah Merasa Lebih Bugar Karena Kualitas Udara. Hal ini dikarenakan sejuknya udara dari rindangnya pepohonan di Kebun Raya Bogor dan berbagai faktor lainnya. Sedangkan variable pada alternative jawaban yang mendapatkan poin terendah adalah *Social Benefit*. Artinya, manfaat dari *Social Benefit* dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* kurang dirasakan oleh pengunjung Kebun Raya Bogor. Berdasarkan kritik dan saran pengunjung dari kuesioner yang telah diisi oleh responden yang pernah berkunjung ke Kebun Raya Bogor, kurangnya fasilitas pendukung di Kebun Raya Bogor sebagai penyedia tempat untuk melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* dan berbagai faktor penyebab lainnya.

4.2 Saran

Dari simpulan tersebut dan berdasarkan kritik dan saran beberapa responden yang telah mengisi kuisisioner penelitian ini, peneliti dapat memberikan saran sebagai upaya memaksimalkan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor, sebagai berikut:

1. Untuk wisatawan, disarankan untuk turut serta menjaga kebersihan lingkungan area Kebun Raya Bogor dengan tidak membuang sampah sembarangan dan tidak merusak tanaman maupun fasilitas yang tersedia di Kebun Raya Bogor.
2. Untuk pengelola Kebun Raya Bogor, Berdasarkan kritik dan saran pengunjung dari kuesioner yang telah diisi oleh responden yang pernah berkunjung Kebun Raya Bogor, beberapa hal berikut berpengaruh terhadap *Leisure Benefit* yang dirasakan pengunjung dalam melakukan aktivitas *Leisure and Recreation* di Kebun Raya Bogor, antara lain mengenai kebersihan yang sudah terjaga dan diharapkan agar dapat dimaksimalkan, penyediaan tempat sampah yang masih sedikit dan beberapa sudah rusak, kurangnya penunjuk arah yang membuat pengunjung kelelahan dan bingung karena luasnya area Kebun Raya Bogor, fasilitas toilet yang masih kurang dan fasilitas refill water dibutuhkan para pengunjung karena

sebagian besar pengunjung melakukan aktivitas fisik, fasilitas penyewaan sepeda yang masih minim, tempat untuk berteduh dan beristirahat yang masih terbatas dibanding banyaknya pengunjung yang datang terutama saat akhir pekan, juga kebutuhan akan fasilitas wifi karena minimnya sinyal ketika pengunjung berada di area Kebun Raya Bogor, perawatan berbagai flora fauna dan pohon-pohon yang sudah tua ditebang dan penertiban kenadaraan yang berlalu lalang agar tidak mengganggu kenyamanan dan membahayakan pengunjung, penambahan spot foto atau atraksi wisata lainnya karena banyak pengunjung yang merasa jenuh dengan yang sudah ada di Kebun Raya Bogor.

3. Untuk peneliti selanjutnya, sebagai lanjutan dari penelitian ini, dianjurkan untuk dapat menganalisis kepuasan pengunjung dan evaluasi terkait fasilitas, sarana, maupun prasarana yang tersedia di Kebun Raya Bogor.

DAFTAR PUSTAKA/REFERENSI

- Admin BKPSDM. 2018. "Generasi Milenial dalam Pariwisata". Diakses dari <https://bkpsdm.bulelengkab.go.id/artikel/generasi-milenial-dalam-pariwisata-66>, pada tanggal 16 Juni 2020.
- Anom, Drs. I Putu., dkk., 2016. *Problematika Pariwisata Bali membangun Paradigma Pariwisata Bali Masa Depan*. Laporan Penelitian Hibah Unggulan Udayana yang tidak dipublikasikan. Bukit Jimbaran: LPPM Universitas Udayana.
- Bakti, R., & Oktafiani, N. (2019). Pengaruh lokasi, kualitas pelayanan, fasilitas dan suasana lingkungan terhadap kepuasan pengunjung Kebun Raya Bogor. *Jemasi: Jurnal Ekonomi Manajemen dan Akuntansi*, 15(1), 47-55.
- Creswell, J. W. 1998. *Qualitatif Inquiry and Research Design*. Sage Publications, Inc: California
- Broderick, P. C., & Blewitt, P. (2006). The emerging self and socialization in the early years. *The life span: Human development for helping professionals*, 144-174.
- Dumazedier, J. (1967). *Toward a society of leisure*. Free Press.
- Hermansyah, D., & Waluya, B. (2012). Analisis faktor-faktor pendorong motivasi wisatawan nusantara terhadap keputusan berkunjung ke Kebun Raya Bogor. *Tourism and Hospitality Essentials Journal*, 11(1), 245-268.
- Mamiri, Septa Ari. 2008. *Persepsi dan Preferensi Pengunjung Terhadap Fungsi dan Lokasi Objek-objek Rekreasi di Kebun Raya Bogor*. [skripsi]. Bogor: Departemen Arsitektur Lanskap, Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor.
- Roihanah, D. O., & Sunarti, S. (2017). Pengaruh Leisure Benefit Terhadap Kepuasan Pengunjung (Survey Pada Pengunjung Hawaii Waterpark Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis*, 50(3), 90-99.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryasih, I. A. (2019). *Buku Ajar Leisure & Recreation*. Ponorogo : Penerbit Uwais
- Yan, Wu. 2013. "Correlations of Consumers, Leisure Motivation and Leisure Motivation and Leisure Value with Leisure Benefits-A Case study on Taiwan International Orchid Show". *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*. Volume 3 no 3.