

MOTIVASI WISATAWAN DOMESTIK TERHADAP ARUNG JERAM

DOMESTIC TOURISTS' MOTIVATION TOWARDS WHITE WATER RAFTING

Hiloan Chetrin Ginting*¹, Israel Togatorop², Heriyanto Zebua³, Hubban Nabel Matondang⁴, Isabella⁵

^{1,2,3,4,5}Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Jalan Alumunium Raya Kota Medan, Indonesia

***Corresponding Author: Hiloan Chetrin Ginting, iloanginting@gmail.com**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menemukan informasi tentang Motivasi Wisatawan Domestik Terhadap Arung Jeram, dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk wawancara, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengunjung yang ada di Ancol Rafting Deli Serdang dengan demikian penelitian ini menggunakan tehnik *insidental sampling*. Instrumen sebagai alat pengumpul data digunakan metode wawancara langsung. Penelitian ini merupakan metode analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini pada wawancara tentang motivasi wisatawan domestik terhadap arung jeram di Ancol Rafting Deli Serdang, dinyatakan bahwa Escape memiliki persentase sebesar 60 %, Relaxation memiliki persentase sebesar 56,6 %, Play memiliki persentase sebesar 93,3 %, Strengthening family bond memiliki persentase sebesar 53,3 %, Prestige memiliki persentase sebesar 30 %, Social interaction memiliki persentase sebesar 66,6 %, Romance memiliki persentase sebesar 36,6 %, Educational opportunity memiliki persentase sebesar 46,6 %, Self-fulfilment memiliki persentase sebesar 40 %, Wish-fulfilment memiliki persentase sebesar 33 %. Kesimpulan penelitian diketahui bahwa motivasi wisatawan domestik terhadap arung jeram dengan hasil nilai persentase rata-rata sebesar 51,6 %. Alasan yang lain yang memotivasi wisatawan sehingga datang bermain arung jeram adalah : Bermain arung jeram karena bosan dengan objek wisata yang lain, rute jeram lebih menantang, keinginan untuk coba-coba Rafting, serta bermain arung jeram karena ingin menghilangkan rasa takut dalam diri sendiri.

Kata Kunci: Motivasi, Arung Jeram, Wawancara, Bermain.

Abstract

This study aims to find information about the Motivation of Domestic Tourists Towards Rafting, and the method used in this research is a form of interview, The population in this study were all visitors in Ancol Rafting Deli Serdang thus this study used incidental sampling technique. Instrument as a data collection tool used direct interview method. This research is a quantitative and qualitative descriptive data analysis method. The results of this study on interviews about the motivation of domestic tourists to rafting in Ancol Rafting Deli Serdang, stated that Escape has a percentage of 60%, Relaxation has a percentage of 56.6%, Play has a percentage of 93.3%, Strengthening family bond has a percentage of 53.3%, Prestige has a percentage of 30%, Social interaction has a percentage of 66.6%, Romance has a percentage of 36.6%, Educational opportunity has a percentage of 46.6%, Self-fulfilment has a percentage of 40%, Wish-fulfilment has a percentage of 33%. The conclusion of the study found that the motivation of domestic tourists towards rafting with the results of the average percentage value of 51.6%. Other reasons that motivate tourists to

come to play rafting are: Playing rafting because they are bored with other attractions, the rapids route is more challenging, the desire to try Rafting, and playing rafting because they want to eliminate fear in themselves.

Keywords: *Motivation, Rafting, Interview, Play.*

PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan sektor andalan yang dapat dijadikan sebagai sumber devisa negara. Di Indonesia sektor pariwisata telah menjadi komoditas yang sangat penting dan sedang giat dikembangkan karena sektor ini telah memberikan sumbangan yang cukup besar dalam perekonomian bangsa, yaitu dalam upaya meningkatkan kualitas kesejahteraan masyarakat sekaligus memberikan subsidi yang besar bagi kemajuan suatu daerah (Nadhifatur Rifdah & Kusdiwanggo, 2024). Hal tersebut telah mendorong pemerintah untuk lebih memperhatikan sektor pariwisata dan melakukan berbagai upaya dan kebijaksanaan dalam memajukan pariwisata, misalnya menata dan memelihara lingkungan objek wisata sehingga diharapkan mampu mengundang wisatawan datang mengunjunginya (Gameliel et al., 2024).

Perkembangan pembangunan kepariwisataan nasional sangat ditentukan oleh adanya dukungan serta partisipasi aktif seluruh lapisan masyarakat, baik pemerintah, maupun pihak swasta (Asmara et al., 2024). Usaha-usaha untuk memperoleh dukungan dari seluruh lapisan masyarakat mengenai pariwisata adalah adanya penyebaran informasi tentang pentingnya pengembangan kepariwisataan yang dilakukan secara berkesinambungan, agar masyarakat luas dapat lebih berperan aktif dalam pengembangan kepariwisataan sehingga masyarakat dapat lebih memahami apa yang dimaksud dengan pariwisata (Gemaini et al., 2024). Pariwisata yang semakin berkembang dewasa ini berkaitan dengan meningkatnya keinginan manusia untuk melakukan wisata (Satriawan et al., 2024).

Pariwisata merupakan manifestasi gejala naluri manusia sejak purbakala yaitu hasrat untuk mengadakan perjalanan. Lebih dari itu pariwisata dengan ragam motivasinya akan menimbulkan permintaan-permintaan dalam bentuk jasa-jasa dan persediaan-persediaan lain (Putra et al., 2024). Permintaan akan barang dan jasa ini terus meningkat sesuai dengan perkembangan pariwisata sedangkan di negara-negara yang sudah maju selain lingkup kepentingan yang luas, waktu luang pun bertambah lama dan banyak karena ditunjang oleh kenaikan pendapatan serta transportasi yang lancar dan cepat (Sukwika & Nurlestari, 2024). Sejalan dengan itu terjadi pula peningkatan pendidikan, pengetahuan, dan kecerdasan di kalangan penduduk. Sebagai akibat dari perkembangan tersebut, motivasi masyarakat untuk mengadakan perjalanan menjadi lebih kuat terlebih lagi karena ditunjang oleh kemajuan-kemajuan di bidang teknologi (Maulana, 2024). Hasrat untuk mengadakan perjalanan menjadi lebih mudah terpenuhi dan kita dapat menyaksikan betapa deras arus perjalanan manusia dalam rangka berwisata meski motivasi mereka kadangkala berdeda-beda (Haryani & Yulsaini, 2024).

Kemudahan-kemudahan yang tersedia turut mendorong masyarakat untuk melakukan perjalanan wisata sehingga perjalanan wisata telah menjadi bagian hidup manusia. Perjalanan wisata yang dilakukan memiliki motivasi yang

bervariasi dari masing-masing pribadi masyarakat(Mashuri et al., 2024). Masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain belum tentu sama motivasinya dalam melakukan perjalanan wisata. Motivasi orang melakukan perjalanan wisata dapat berupa alasan pendidikan, bersenang-senang, berpetualangan, ada yang bersifat ingin melihat bagaimana masyarakat suatu daerah bekerja dan bagaimana cara hidupnya dalam berekreasi, bagaimana kemajuan-kemajuan yang telah dicapai oleh masyarakat tersebut dan ada yang ingin menyaksikan tempat-tempat bersejarah yang merupakan peninggalan zaman kuno, monumen-monumen, kesenian rakyat, keindahan alam dan sebagainya(Dan et al., 2023).

Rekreasi merupakan salah satu dari motivasi yang merupakan kesenangan atau hiburan yang dilakukan seseorang untuk memanfaatkan waktu luang atau waktu senggang untuk memulihkan kesegaran jasmani dan rohani(Abidin, 2024). Melakukan rekreasi di suatu tempat dapat memberi kenikmatan langsung bagi seseorang dan berpartisipasi dengan kegiatan yang disukai, dimana kegiatan ini bersifat pribadi atau kelompok dan hal ini berguna untuk menghilangkan rasa jenuh dan berbagai kesibukan dan rutinitas sehari-harinya(Siby & Kasingku, 2024). Olahraga merupakan semua kegiatan yang sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, dan sosial. Menurut Sistem Keolahragaan Nasional (SKN) UU No.3 Tahun 2005 BAB VI Pasal 17, ruang lingkup olahraga terbagi menjadi tiga bentuk kegiatan, diantaranya :

1. Olahraga pendidikan.
2. Olahraga rekreasi.
3. Olahraga prestasi(Sumantri & Agustinah, 2024).

Olahraga Arus Deras (ORAD) atau yang sering dikenal dengan nama Arung Jeram merupakan kegiatan yang memiliki nilai-nilai olahraga sekaligus nilai petualangan dan rekreasi yang memiliki daya tarik tersendiri(Damis et al., 2024). Arung jeram merupakan salah satu olahraga yang bersifat rekreasi, namun disamping sebagai olahraga rekreasi arung jeram merupakan olahraga yang menantang dan menuntut keberanian. Olahraga arung jeram cukup digemari di kalangan masyarakat dan pelajar pada saat ini(Wahyudi et al., 2024). Olahraga arung jeram termasuk olahraga beresiko cukup tinggi dan mahal untuk diikuti, walaupun demikian masih banyak peminat yang bermain arung jeram termasuk para wisatawan mempercayakan keselamatan diri mereka kepada seorang pemandu yang biasa disebut dengan kapten atau *skipper*. Olahraga tersebut dilakukan sebagai bagian proses pemulihan kembali kesehatan dan kebugaran dan menghilangkan rasa jenuh (SKN UU No. 3 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 1)(Mariyani & Ardiansyah, 2024).

Disamping kondisi Sumber Daya Alam (SDA), Sumber Daya Manusia (SDM) juga harus mendukung serta sarana dan prasarana yang ada di tempat tersebut. SDA dapat meliputi keadaan sungai, kondisi sungai, letak geografis dan SDM dapat meliputi kemampuan (standard) pemandu arung jeram, keramahtamahan terhadap pengunjung. Sarana dan prasarana meliputi peralatan pada saat pengarungan, transportasi lokal menuju starting point, arena parkir, tempat makan dan lain-lain(Sudarta, 2022). Tempat ini selalu ramai dikunjungi para wisatawan domestik maupun asing pada hari-hari biasa, namun yang paling ramai dikunjungi adalah pada hari libur wajib dan hari libur nasional dengan total pengunjung ±

250 orang/minggu. Arung jeram ini sangat menarik dan penuh tantangan untuk melewati “Medan Perang” arus sungai yang deras serta tikungan sungai yang di lewati.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan menggunakan teknik wawancara yakni wawancara terstruktur (Sofwatillah et al., 2024). Dengan menggunakan metode tersebut diharapkan akan memperoleh informasi yang aktual tentang Motivasi Wisatawan Domestik Terhadap Arung Jeram Ancol Deli Serdang. Penelitian ini dilaksanakan di Ancol Rafting di daerah Deli Serdang Sumatera Utara. Waktu penelitian pada bulan Juli 2024 yang dilakukan selama 1 hari. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh wisatawan domestik yang berkunjung ke Ancol Rafting Deli Serdang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *Sampling Insidental* (Sugiyono, 2013) sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara atau interviu. Pengelolaan data yang diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan melalui analisis data akan menggunakan teknik analisis yang bersifat eklesik yaitu memadukan antara teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Untuk dapat mengantar kebenarannya, data penelitian yang sudah diperoleh maka dihitung persentase dengan rumus yaitu :
$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

HASIL

Dari penjabaran data yang telah di deskripsikan tersebut serta dianalisis dengan persentase maka selanjutnya adalah menguraikan maksud dari angka-angka yang terdapat dalam tabel pada lampiran-lampiran. Maka didapat motivasi wisatawan domestik terhadap arung jeram di Ancol Rafting Deli Serdang, dari keseluruhan aspek yang dipertanyakan dalam wawancara tersebut bahwa motivasi wisatawan arung jeram di Ancol Rafting berada pada nilai persentase 41,6 %, dengan data hasil dari wawancara tertinggi adalah Play = 83,3 %. Alasan yang lain yang memotivasi wisatawan sehingga datang bermain arung jeram ke Ancol Rafting Desa adalah bermain arung jeram karena bosan dengan objek wisata yang lain, rute jeram di Sungai Ancol lebih menantang dan sungainya masih bersih, keinginan untuk coba-coba Rafting di Sungai Ancol, lokasi arung jeram di Ancol Rafting tidak jauh dari Medan, bermain arung jeram karena ingin menghilangkan rasa takut dalam diri sendiri.

Dari hasil yang diperoleh diatas dapat dilihat bagaimana motivasi wisatawan domestik terhadap arung jeram di Ancol Rafting Deli Serdang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat tabel 1. data dari setiap indikator.

Tabel 1 Data Dari Setiap Indikator Pedoman Wawancara

No. 1	Indikator	Jumlah Butir soal	Data Mentah	Data Seharusnya	Persentase %
a	<i>Escape</i>	1	15	30	50
b	<i>Relaxation</i>	1	14	30	46,6

c	<i>Play</i>	1	25	30	83,3
d	<i>Strengthening family bond</i>	1	13	30	43,3
e	<i>Prestige</i>	1	6	30	20
f	<i>Social interaction</i>	1	17	30	56,6
g	<i>Romance</i>	1	8	30	26,6
h	<i>Educational opportunity</i>	1	11	30	36,6
i	<i>Self-fulfilment</i>	1	9	30	30
j	<i>Wish-fulfilment</i>	1	7	30	23

Dari hasil perhitungan diatas, maka dapat dinyatakan motivasi wisatawan domestik terhadap arung jeram di Ancol Rifting Deli Serdang, hal ini mengacu kepada pendapat dengan persentase rata-rata sebesar 41,6 % dengan data hasil dari wawancara tertinggi adalah Play, dimana wisatawan bermain arung jeram karena ingin menikmati kegembiraan, melalui berbagai permainan dan melepaskan diri sejenak dari berbagai urusan yang serius, diperoleh pilihan 25 dengan persentase 83,3 %.

Motivasi wisatawan untuk datang bermain arung jeram di Ancol Rafting Deli Serdang yaitu :

- a. Motivasi wisatawan dari segi Escape, karena wisatawan ingin melepaskan diri dari lingkungan yang dirasakan menjemukan, atau kejenuhan dari pekerjaan sehari-hari setelah bermain arung jeram, diperoleh pilihan 15 dengan persentase 50 %.
- b. Motivasi wisatawan dari segi Relaxation, karena keinginan wisatawan untuk penyegaran tubuh setelah bermain arung jeram, diperoleh pilihan 14 dengan persentase 46,6 %.
- c. Motivasi wisatawan dari segi Play, dimana wisatawan bermain arung jeram karena ingin menikmati kegembiraan, melalui berbagai permainan dan melepaskan diri sejenak dari berbagai urusan yang serius, diperoleh pilihan 25 dengan persentase 83,3 %.
- d. Motivasi wisatawan dari segi Strengthening family bond, karena ingin mempererat hubungan kekerabatan antar keluarga, teman dan teman kerja dari bermain arung jeram tersebut, diperoleh pilihan 13 dengan persentase 43,3 %.
- e. Motivasi wisatawan dari segi Prestige, bermain arung jeram ingin menunjukkan gengsi, kelas dan gaya hidup, yang juga merupakan dorongan untuk meningkatkan status atau derajat social setelah bermain arung jeram, diperoleh pilihan 6 dengan persentase 20 %.
- f. Motivasi wisatawan dari segi Social interaction, bermain arung jeram bertujuan untuk dapat melakukan interaksi sosial dengan teman sejawat, atau dengan masyarakat lokal yang dikunjungi, diperoleh pilihan 17 dengan persentase 56,6 %.
- g. Motivasi wisatawan dari segi Romance, keinginan wisatawan untuk bertemu dengan orang-orang yang bisa memberikan suasana romantis dari permainan arung jeram tersebut, diperoleh pilihan 8 dengan persentase 26,6 %.
- h. Motivasi wisatawan dari segi Educational opportunity, keinginan wisatawan

bermain arung jeram bertujuan untuk melihat suatu yang baru, mempelajari orang lain dan/atau daerah lain atau mengetahui kebudayaan etnis lain, diperoleh pilihan 11 dengan persentase 36,6 %.

- i. Motivasi wisatawan dari segi Self-fulfilment, keinginan wisatawan bermain arung jeram bertujuan untuk menemukan diri sendiri, karena diri sendiri biasanya bisa ditemukan pada saat kita menemukan daerah atau orang yang baru, diperoleh pilihan 9 dengan persentase 30 %.
- j. Motivasi wisatawan dari segi Wish-fulfilment, Keinginan wisatawan bermain arung jeram untuk merealisasikan mimpi-mimpi yang lama dicita-citakan sampai mengorbankan diri dalam bentuk penghematan, diperoleh pilihan 7 dengan persentase 82%.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dinyatakan bahwa motivasi wisatawan domestik terhadap arung jeram mencakup berbagai faktor, termasuk pencarian sensasi, apresiasi alam, interaksi sosial, dan ekspresi pribadi. Motivasi ini dipengaruhi oleh persepsi dan pengalaman individu, yang dapat mengarah pada respons emosional positif dan hasil perilaku seperti keterikatan tujuan dan niat meninjau kembali. Memahami motivasi ini dapat membantu mempromosikan kegiatan dan tujuan arung jeram secara efektif.

Hasil penelitian lain memberikan penguatan terhadap penelitian ini bahwa pencarian sensasi adalah motivator yang signifikan untuk arung jeram, karena memberikan dorongan adrenalin dan rasa petualangan. Motivasi ini terkait erat dengan risiko yang dirasakan yang terlibat dalam aktivitas tersebut, yang dapat meningkatkan respons emosional dan keterikatan pada tujuan arung jeram (Su et al., 2021). Arung jeram menawarkan peluang untuk interaksi sosial, yang merupakan motivator utama bagi banyak peserta. Terlibat dalam kegiatan bersama keluarga dan teman meningkatkan pengalaman dan menciptakan kenangan abadi, semakin mendorong partisipasi berulang (Şirin et al., 2012). Kemudian penelitian lain menyatakan Peserta sering melihat arung jeram sebagai metafora untuk kehidupan, komitmen, cinta, ketakutan, perjuangan, dan perbedaan. Persepsi metaforis ini mencerminkan signifikansi pribadi dan emosional dari aktivitas tersebut, menyoroti perannya sebagai bentuk ekspresi diri dan pertumbuhan pribadi (Sukma et al., 2023). Sementara sensasi dan alam adalah motivator yang menonjol, penting untuk mempertimbangkan konteks motivasi yang lebih luas, yang mencakup faktor pribadi dan sosial. Motivasi tidak terbatas pada satu domain dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal dan internal, seperti tujuan pribadi, dinamika sosial, dan persepsi individu (Widiantara et al., 2024).

Perdebatan seputar perspektif turis domestik tentang arung jeram mencakup berbagai dimensi sosial budaya dan ekonomi. Sementara arung jeram dapat meningkatkan ekonomi lokal dan memberikan peluang rekreasi, hal itu juga menimbulkan kekhawatiran mengenai dampak lingkungan dan dinamika masyarakat. Bagian berikut mengeksplorasi aspek-aspek ini secara rinci. Dari hasil penelitian lain tentang social budaya, Wisata arung jeram dapat meningkatkan keterampilan masyarakat dan perubahan struktur mata pencaharian, seperti yang terlihat di Desa Gubugklakah, di mana partisipasi lokal

dalam pariwisata telah mengubah nilai-nilai sosial (Fabrina et al., 2017). Namun dilihat dari potensi ekonomi, masuknya wisatawan dapat mengganggu gaya hidup tradisional dan praktik budaya, yang menyebabkan potensi konflik antara adat istiadat setempat dan harapan wisatawan. Arung jeram menghasilkan lapangan kerja dan peluang bisnis, secara signifikan meningkatkan pendapatan local, Misalnya, perkembangan arung jeram di Bali telah dikaitkan dengan peningkatan pendapatan nasional melalui diversifikasi pariwisata (A.A. Bagus Wirateja & A.A. Ngr Gede Suindrawan, 2022). Sebaliknya, sifat musiman pariwisata arung jeram dapat menciptakan ketidakstabilan ekonomi bagi masyarakat yang bergantung pada pendapatan ini, menyoroti perlunya praktik berkelanjutan. Sebaliknya, beberapa berpendapat bahwa manfaat pariwisata arung jeram, seperti pengembangan masyarakat dan kesadaran lingkungan, dapat lebih besar daripada kekurangannya jika dikelola secara berkelanjutan. Perspektif ini menekankan potensi arung jeram untuk menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap sumber daya alam di antara wisatawan dan penduduk setempat

Tujuan motivasi wisatawan domestik untuk kegiatan seperti arung jeram dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk keinginan untuk berpetualang, ikatan keluarga, dan kebutuhan untuk melarikan diri dari rutinitas sehari-hari. Penelitian menunjukkan bahwa motivasi dapat dikategorikan ke dalam faktor-faktor pendorong, seperti mencari kesenangan, hiburan, dan menghilangkan stres, dan faktor tarikan, termasuk ketersediaan sumber daya alam dan kegiatan rekreasi. Misalnya, motivasi berorientasi keluarga sangat kuat, karena banyak wisatawan mencari pengalaman yang memungkinkan mereka untuk terhubung dengan orang yang dicintai sambil menikmati alam. Selain itu, persepsi keselamatan dan kualitas fasilitas di lokasi arung jeram secara signifikan berdampak pada keputusan wisatawan, karena mereka lebih memilih fasilitas yang dipersiapkan dengan baik yang meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan. Memahami motivasi ini dapat membantu perencanaan pariwisata dan strategi pemasaran yang efektif untuk menarik lebih banyak wisatawan domestik ke kegiatan arung jeram

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti dapat mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat, motivasi wisatawan domestik terhadap arung jeram di Ancol Rifting Deli Serdang Tahun 2024, sangat bervariasi namun yang paling banyak adalah bermain, ingin menikmati kegembiraan, melalui berbagai permainan dan melepaskan diri sejenak dari berbagai urusan yang serius. Alasan yang lain yang memotivasi wisatawan sehingga datang bermain arung jeram ke Ancol Rifting Deli Serdang adalah bermain arung jeram karena bosan dengan objek wisata yang lain, rute jeram di Ancol Rifting Deli Serdang lebih menantang dan sungainya masih bersih, keinginan untuk coba-coba Rafting di Sungai Ancol, lokasi arung jeram di Ancol Rafting tidak jauh dari Medan dan bermain arung jeram karena ingin menghilangkan rasa takut dalam diri sendiri. Keterbatasannya adalah masih sedikitnya waktu luang yang didapat peneliti dan terlalu banyak nya para pengunjung yang datang, sehingga para pengunjung banyak melakukan antrian saat memulai permainan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua author yang sudah membantu dalam penelitian ini

KONFLIK KEPENTINGAN

Tidak ada konflik kepentingan dilaporkan dalam penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Bagus Wirateja, & A.A. Ngr Gede Suindrawan. (2022). Rafting, Sebuah Usaha Yang Memanfaatkan Aliran Sungai Di Bali. *Journal of Tourism and Interdisciplinary Studies*, 2(1), 21–26. <https://doi.org/10.51713/jotis.v2i1.65>
- Abidin, D. (2024). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Partisipasi Masyarakat Dalam Kegiatan Olahraga Rekreasi. *Jurnal Review Pendidikan Dan ...*, 7(1), 1977–1985. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i1.25605>
- Asmara, S. N., Salim, M., Adhitya, G. N., Marta, R. F., Hariyanti, N., & An Nur, F. (2024). Revitalizing Indonesian Tourism: Insights from Gunungkidul Regency's Communication Strategy. *Jurnal Komunikasi*, 16(1), 51–66. <https://doi.org/10.24912/jk.v16i1.26320>
- Damis, M., Simanjuntak, A. E., & Mawara, J. E. T. (2024). *Partisipasi Masyarakat Dalam Mengembangkan Wisata Olahraga Arung Jeram Di Desa Timbukar Kecamatan Sonder Kabupaten Minahasa Sulawesi Utara*. 17(1), 1–18. <file:///C:/Users/Asus/Downloads/Jurnal+ABEL+upload.pdf>
- Dan, P., Pembuatan, P., Buatan, P., Lobster, P., Tawar, A. I. R., Desa, D. I., Selatan, S., & Maritim, B. (2023). *Jurnal Abdi Insani*. 10(2), 2587–2594. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v11i2.1344>
- Fabrina, R. P., Suharyono, S., & WI Endang NP, G. (2017). Dampak Perkembangan Objek Wisata Ndayung Rafting Terhadap Sosial Budaya dan Ekonomi Masyarakat (Studi pada masyarakat desa gubugkak Kec Poncokusumo kab. Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis. Jurnal Administrasi Bisnis*, 45(1), 179–187. <https://doi.org/https://doi.org/10.51713/jotis.v2i1.65>
- Gameliel, A., Tangkudung, D., Zenas Rante, J., Pakpahan, M., Putri, A., Puteri, A., Pribadi, D., Gosita, D. R., Rustandi, J., Januar, J., Ghalib, K., Farieanna, R., Purnawirawati, S., Setiawan, S., & Bassuni, W. (2024). Inovasi Bisnis Pariwisata Indonesia Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 657–667. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12444>
- Gemaini, A., Hidayat, H., Rahmad, A., & ... (2024). Peningkatan Potensi Olahraga Pariwisata melalui Pelatihan Snorkeling dan Promosi Pariwisata Berbasis Website. *Jurnal Pengabdian ...*, 4(1), 7–18. <https://jaso.ppj.unp.ac.id/index.php/IASO/article/download/45/28>
- Haryani, S., & Yusraini, N. (2024). *Tata Kelola Objek Wisata Alam Tugu Equator di Dusun Tua Oleh Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pelalawan*.

6(1), 265–276. <https://doi.org/10.47650/jglp.v6i2.1477>

Mariyani, & Ardiansyah. (2024). Menjaga Kesehatan Mental Pada Atlet Federasi Arum Jeram Indonesia (FAJI) Menuju PON XXI 2024. *PUSAKO: Jurnal Pengabdian Psikologi*, 3(1), 27–37. <https://doi.org/10.24036/pusako.v3i1.82>

Mashuri, M. A., Bonggasau, E., & Agus, N. (2024). Peran Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata dalam Pengembangan Objek Wisata Pulau Gusung Toraja di Kecamatan Binuang Kabupaten Polewali Mandar. *Parjhuga : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Daerah*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.60128/parjhuga.v2i1.16>

Maulana, S. (2024). Model Kolaboratif Dinas Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga dan Pariwisata Dengan Asosiasi Pengelola Wisata Tirta Kabupaten Klaten Dalam Meningkatkan *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(September), 24–36. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13684094>

Nadhifatur Rifdah, B., & Kusdiwanggo, S. (2024). Faktor-Faktor yang Memengaruhi Partisipasi Masyarakat dalam Pengembangan Kawasan Pariwisata di Indonesia: Tinjauan Literatur Sistematis. *Jurnal Lingkungan Binaan Indonesia*, 13(2), 75–85. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12444>

Putra, R. W., Rifki, M. S., Susanto, N., & Nelson, S. (2024). Peran Jurnalis Terhadap Perkembangan Olahraga Pariwisata Sumatera Barat. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 372–380. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.725>

Satriawan, R., Furkan, F., Irawan, E., Mulyadi, M., & Anhar, A. (2024). Analisis Komponen Daya Tarik Desa Wisata Olahraga. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(1), 25–30. <https://doi.org/10.37630/jpo.v14i1.1728>

Siby, R., & Kasingku, D. (2024). Pengaruh Rekreasi sebagai Sarana Pendidikan Dalam Meningkatkan Kesehatan Mental Siswa. *Jurnal Educatio*, 10(2), 416–424. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i2.7851>

Şirin, E. F., Bektaş, F., Karaman, G., & Aytan, G. K. (2012). Rafting Participants' Metaphoricperceptions Concerning The Concept Ofrafting. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 6(2), 207–215. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1032840>

Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147/722>

Su, L., Tang, B., & Nawijn, J. (2021). How tourism activity shapes travel experience sharing: Tourist well-being and social context. *Annals of Tourism Research*, 91, 103316. <https://doi.org/10.1016/j.annals.2021.103316>

Sudarta. (2022). 済無No Title No Title No Title. 16(1), 1–23.

<https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

Sugiyono. (2013). *Pdf-Buku-Metode-Penelitian-Sugiyono*. Alfabeta, 2013.

Sukma, L. A., Pasaribu, & Surenda, R. (2023). Tourist Motivation to Visit The Silokek Geopark, Sijunjung Regency. *Bogor Hospitality Journal*, 6(2), 19–24. <https://doi.org/10.55882/bhj.v6i2.59>

Sukwika, T., & Nurlestari, A. F. (2024). Strategi Pengembangan Pariwisata Berkelanjutan Sebagai The City of Sport Tourism di Kabupaten Bogor. ... *Journal of Social ...*, 3(1), 297–307. <https://doi.org/doi.org/10.53276/eligible.v3i1.122>

Sumantri, A., & Agustinah, N. (2024). Sosialisai Pemahaman Tentang Apa Itu Olahraga Rekreasi dan Apa Itu Olahraga Prestasi di Desa Padang Batu. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 3(1), 125–130. <https://doi.org/10.37676/jdun.v3i1.5585>

Wahyudi, R., Rozalini, N., Kustina, R., Bina, U., & Getsempena, B. (2024). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa STRATEGI MANAJEMEN OLAHRAGA ARUNG JERAM DALAM*. 5(1), 1–15. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/2021/679>

Widiantara, I. K. A., Wijaya, N. S., & Wardana, M. A. (2024). Pengaruh Motivasi dan Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Ilmiah Pariwisata Dan Bisnis*, 3(8), 1343–1351. <https://doi.org/10.22334/paris.v3i8.851>