

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Problematika yang muncul dalam kehidupan sekarang ini dapat membuat sebagian orang menjadi sering merasakan perasaan lelah, bingung, resah, gelisah, hingga stres. Hal ini dikarenakan banyaknya tuntutan yang harus dipenuhi dalam kehidupan, seperti: tugas kuliah, tugas sekolah, tuntutan kerja, tugas dalam keluarga, dan lain sebagainya. Menurut Taftazani (2017) bahwa masalah merupakan fenomena yang selalu muncul pada setiap masyarakat selama masyarakat terus mengalami proses perubahan. Maka masalah akan terus muncul tanpa bisa dihindari serta sekaligus akan terus mempengaruhi dimensi kehidupan setiap orang. Besarnya pengaruh sebuah masalah membuat sebagian manusia cenderung melampiaskannya dengan bermacam-macam bentuk. Mulai dari melakukan aktivitas olahraga, mendengarkan musik, menonton film, berbelanja, hingga mengunjungi tempat-tempat yang membuatnya dapat menghilangkan perasaan-perasaan tersebut atau yang dapat disebut mengunjungi tempat pariwisata.

Menurut Bunghez (2016) bahwa pariwisata adalah tempat di mana wisatawan berhenti, baik untuk semalam atau sepanjang jangka waktu tertentu atau titik berhenti pengunjung yang bertujuan kepergian yaitu berwisata ataupun yang lainnya. Tempat ini dapat berupa negara, kawasan, atau sebuah kota yang menjadi daya tarik wisatawan dapat menghabiskan sebagian besar waktunya dengan tenang. Senada dengan penjelasan tersebut, menurut Devy dan Soemanto (2017) bahwa pariwisata merupakan suatu keseluruhan elemen yang di dalamnya saling berkaitan yang terdiri dari wisatawan, daerah tujuan wisata, perjalanan, industri, dan lain sebagainya yang merupakan kegiatan pariwisata. Pariwisata menjadi salah satu primadona bagi beberapa negara-negara dalam meningkatkan sumber pendapatan devisa negara.

Negara Indonesia menjadi salah satu negara berkembang yang mulai mempromosikan sektor pariwisata. Apalagi dengan adanya Rencana Induk

Kementrian Pariwisata mengenai Pembangunan Kepariwisata Nasional Tahun 2010-2025 yang menyebutkan bahwa dalam rangka mewujudkan visi pembangunan kepariwisataan nasional, diantaranya ditempuh melalui misi pembangunan kepariwisataan nasional dengan mengembangkan pemasaran pariwisata yang sinergis, unggul, dan bertanggung jawab sebagai bentuk meningkatkan wisatawan yang akan datang berkunjung ke wisata Indonesia (BPS, 2018). Dengan adanya pengembangan diberbagai sektor pariwisata dari tahun ke tahun wisatawan yang datang semakin bertambah. Hal ini sejalan dengan adanya perbaikan tersebut, baik dari segi pelayanan, perbaikan infrastruktur, penambahan transportasi untuk mempermudah wisatawan dalam menjangkau kawasan, dan lain sebagainya. Hal ini sesuai dengan data statistik menurut Kementerian Pariwisata Republik Indonesia bahwa pada tahun 2016 wisatawan yang datang berkunjung sebesar 12.023.971. Lalu pada tahun 2017 meningkat menjadi sebesar 14.039.799. Setelah itu pada tahun 2018 meningkat lagi menjadi 15.810.325. Maka dalam hal ini dapat diketahui sejalan dengan perbaikan dalam sektor pariwisata menjadikan wisatawan yang datang untuk berkunjung semakin banyak.

Salah satu jenis wisatawan yang datang berkunjung ke sebuah tempat wisata adalah wisatawan domestik. Menurut Amerta dan Budhiasa (2014) bahwa wisatawan domestik adalah seorang warga negara pada suatu negara yang melakukan perjalanan wisata dalam batas wilayah negaranya sendiri tanpa melewati batas negaranya, jadi dalam hal ini tidak terdapat unsur asing baik kebangsaan maupun uang yang dibelanjakan serta dokumen perjalanan yang dimilikinya. Maka dalam hal ini wisatawan tersebut merupakan warga asli dari sebuah negara tersebut. Senada dengan hal tersebut menurut Jemadi dan Dwiyo (2016) wisatawan domestik adalah wisatawan dalam negeri, bukan wisatawan dari negeri lain. Pada umumnya wisatawan domestik melakukan wisata dan berekreasi ke bagian atau wilayah lain di negaranya untuk mengetahui sesuatu yang berbeda dengan lingkungannya.

Menurut Yuliawati dan Nurhayati (2017) wisatawan domestik memiliki syarat tinggal paling sedikit dua puluh empat jam dan tidak melebihi dua belas bulan. Dengan berbagai tujuan kunjungan, seperti: berlibur, rekreasi, olahraga,

bisnis, mengunjungi teman dan keluarga, misi, menghadiri pertemuan, konferensi, kunjungan dengan alasan kesehatan, belajar, dan keagamaan. Lalu menurut Soedarso, Nurif, dan Windiani (2014) wisatawan domestik memiliki beberapa kriteria yaitu mereka yang melakukan perjalanan ke obyek wisata komersial, tidak memandang apakah menginap di hotel atau penginapan ataupun tidak serta tidak melihat jarak perjalanannya, mereka yang melakukan perjalanan bukan ke obyek wisata komersial tetapi menginap di hotel atau penginapan komersial, walaupun jarak perjalanannya kurang dari 100 km pp, dan mereka yang melakukan perjalanan bukan ke obyek wisata komersial dan tidak menginap di hotel atau penginapan komersial tetapi jarak perjalanannya lebih dari 100 km pp.

Wisatawan domestik memiliki potensi yang sangat besar dalam segmen pasar pariwisata. Meskipun dalam hal ini wisatawan domestik tidak mendatangkan devisa negara, namun tidak bisa dipandang remeh mengenai kemampuan dalam menggerakkan perekonomian negara. Hal ini senada dengan penjelasan Yusendra (2016) menjelaskan bahwa dengan adanya wisatawan domestik yang melancong ke destinasi wisata di daerah lain mampu menghidupkan, baik dari industri penerbangan, angkutan darat dan laut, perhotelan, industri kreatif, dan lain sebagainya. Dalam hal ini hingga total pembelajaan para wisatawan domestik sebesar Rp 176,32 triliun pada tahun 2013. Maka wisatawan domestik sangat kuat pengaruhnya dalam dunia kepariwisataan.

Banyak destinasi-destinasi wisata yang bisa dikunjungi oleh wisatawan domestik, salah satunya merupakan wisata alam. Menurut Yoeti (dalam Firawan & Suryawan, 2016) bahwa wisata alam (*nature*) adalah segala sesuatu yang berasal dari alam yang dimanfaatkan dan diusahakan sebagai tempat objek wisata yang dapat dinikmati dan memberikan kepuasan kepada wisatawan. Wisatawan yang mengunjungi wisata ini biasanya melakukan kegiatan rekreasi yang memanfaatkan potensi alam untuk menikmati keindahan alam, baik yang alami ataupun yang sudah ada usaha budidaya, agar ada daya tarik wisata ke tempat tersebut. Wisata alam ini digunakan sebagai penyeimbang hidup setelah melakukan aktivitas yang sangat padat dan berbagai problem yang dialami dalam hidup. Sehingga dengan melakukan wisata alam tubuh dan pikiran kita menjadi

segar kembali dan bisa bekerja dengan lebih kreatif lagi karena dengan wisata alam memungkinkan kita memperoleh kesenangan jasmani dan rohani.

Menurut Hermawan (2017) bahwa daya tarik wisata berbasis alam kuat pengaruhnya. Hal ini dikarenakan wisata alam masih memiliki keaslian, keindahan, keunikan, dan nilai berupa pengalaman berwisata. Wisata alam merupakan wisata yang menekankan pentingnya keaslian dalam menentukan daya tarik wisata, baik dari segi originalitas, maupun otentisitasnya. Akibatnya tempat-tempat pariwisata di alam terbuka yang sifatnya masih alami (*natural*), sehingga semakin banyak dikunjungi orang (wisatawan). Menurut Rahardjo (dalam Walimbo, 2016) bahwa wisata alam mempunyai prinsip, yaitu: kontak dengan alam dan mencari tantangan fisik serta mental, pengalaman yang bermanfaat secara pribadi maupun sosial, wisata alam bukan *mass tourism* (wisata massal), dan pengalaman lebih utama dibandingkan kenyamanan. Maka dalam hal ini bentuk-bentuk wisata alam yang dapat dikunjungi oleh wisatawan domestik adalah gunung, air terjun, pantai, danau, sungai, kebun, taman, dan lain sebagainya.

Banyaknya permasalahan yang dialami oleh individu diakibatkan karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang diinginkan. Hal ini dimungkinkan harapan individu ingin mengalami hal-hal yang bahagia, namun kebanyakan pada kenyataannya individu tersebut tidak bahagia karena adanya keinginan yang tak terlaksana. Berawal dari adanya beberapa faktor seperti dari pekerjaan yang tidak dapat diselesaikan, banyaknya *deadline* tugas sebagai seorang pelajar, permasalahan dengan orang lain, dan lain sebagainya. Lalu dari hal ini bisa menimbulkan stres dan rasa ketidakbahagiaan.

Indonesia seseorang mengalami stres yang tinggi, seperti yang dilansir dalam Detik Health (2019) bahwa Ketua Perhimpunan Dokter Spesialis Kedokteran Jiwa Indonesia (PDSKJI) mengatakan untuk di Indonesia terdapat sekitar 15,6 juta penduduk yang mengalami stres hingga depresi. Namun sayangnya hanya 8 persen yang mencari pengobatan ke profesional. Dari banyaknya individu yang mengalami stres tersebut, maka banyak individu yang memutuskan untuk meminimalisir stres yang dimilikinya. Hal yang dapat

dilakukan salah satunya dengan melakukan pendakian ke gunung. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan dalam Serhii, et al (2020) bahwa pendaki memiliki tingkat stres hingga 70% sebelum dirinya melakukan pendakian. Maka dari mendaki gunung individu berharap dapat meminimalisir stres yang dimilikinya.

Selain itu terdapat alasan lain ketika individu memutuskan untuk mendaki gunung yaitu ketika dirinya merasakan ketidakbahagiaan. Ketidakbahagiaan menjadi faktor yang paling tinggi dibandingkan dengan kebahagiaan. Hal ini seperti yang dijelaskan dalam Hrusova dan Chaloupska (2019) bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara mendaki gunung dikarenakan kebahagiaan dan ketidakbahagiaan. Ketidakbahagiaan menjadi faktor yang dominan hingga 80% individu melakukan pendakian ke gunung. Ketidakbahagiaan yang dirasakan tersebut dapat berupa depresi, kelelahan, kesedihan, dan lain sebagainya.

Melalui kegiatan mendaki gunung memiliki banyak sekali manfaat yang diberikan ketika individu yang mengalami stres ataupun merasakan ketidakbahagiaan. Dalam hal ini seperti yang dijelaskan dalam Rahman, Sugiyono, dan Kristiyanto (2018) bahwa manfaat mendaki salah satunya adalah manfaat secara psikologis. Dalam hal ini bahwa dengan mendaki individu dapat meminimalisir stres, merevitalisasi pikiran, relaksasi atau rekreasi, pembentukan karakter, mendapatkan kebahagiaan, belajar atau melatih hidup mandiri, dan mendapatkan pengalaman baru.

Gunung merupakan tempat yang dapat dikunjungi ketika individu merasa dirinya sedang mengalami kondisi-kondisi yang tidak diinginkan. Hal ini sejalan dengan Sondakh dan Tumbel (2016) bahwa salah satu destinasi wisata alam yang sering dikunjungi untuk melakukan rekreasi adalah gunung. Salah satunya seperti gunung yang berada di Provinsi Jawa Timur yaitu Gunung Semeru.

Gunung Semeru adalah gunung berapi yang berada di Kabupaten Lumajang dan Kabupaten Malang, Provinsi Jawa Timur. Gunung Semeru merupakan gunung tertinggi di Pulau Jawa yang memiliki puncak Mahameru dengan tinggi 3.676 meter di atas permukaan air laut (mdpl). Hal ini jauh lebih tinggi dibandingkan Gunung Slamet, Gunung Sumbing, Gunung Sindoro, atau

Gunung Gede Pangrango. Selain itu Gunung Semeru juga merupakan gunung tertinggi di Pulau Jawa.

Menurut Balai Besar Taman Nasional Bromo Tengger Semeru bahwa jumlah wisatawan sungguh besar. Pada tahun 2017 jumlah wisatawan mencapai 647.463 orang, dengan masing-masing jumlah wisatawan domestik sebesar 623.895 orang dan wisatawan mancanegara sebesar 23.895 orang. Lalu pada tahun 2018 jumlahnya naik dengan pesat dengan total 825.206 orang, dengan jumlah wisatawan domestik sebesar 800.130 dan wisatawan mancanegara sebesar 25.076 orang. Pada tahun 2019 jumlah wisatawan yang berkunjung menurun dengan total 721.082 orang, dengan total wisatawan domestik sebesar 699.021 dan wisatawan mancanegara sebesar 22.061 orang.

Gunung Semeru merupakan gunung yang menjadi tempat pendakian terfavorit bagi wisatawan untuk mendaki. Banyak alasan yang membuat para wisatawan menyukai berkunjung ke Gunung Semeru. Hal ini diakibatkan adanya kemudahan dari segi transportasi, ketersediaan makanan di sepanjang jalur pendakian, dan lain sebagainya (Detik, 2018). Selain itu wisatawan yang berkunjung juga dapat melihat beberapa destinasi lain yang telah disajikan, seperti: adanya Puncak Mahameru yang juga dikenal sebagai “puncak abadi para dewa”, adanya Danau Ranu Kumbolo, Danau Pani, dan Danau Tompe. Dengan alasan tersebut menjadikan Gunung Semeru memiliki daya tarik tersendiri dibandingkan dengan gunung-gunung lain di Indonesia.

Dengan banyaknya daya tarik yang disajikan oleh Gunung Semeru, wisatawan domestik akan memunculkan berbagai perasaan positif. Salah satunya adalah perasaan senang ketika bisa naik ke puncak dan bahagia ketika melihat pemandangan yang disuguhkan. Hal ini seperti yang dijelaskan oleh Hastuti (2017) bahwa berwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan secara perorangan atau kelompok dari suatu tempat ke tempat yang lain yang bersifat sementara dan memiliki tujuan akhir berupa mendapatkan sensasi berupa kebahagiaan.

Menurut Arif (2018) kebahagiaan adalah tujuan akhir dari segala aktivitas, segala daya upaya, segala yang melibatkan dirinya, dan perjuangan dalam hidup

ini. Artinya, tidak ada tujuan lain yang hendak diupayakan setelah mencapai kebahagiaan itu atau dapat disebut tujuan lain yang bukan kebahagiaan adalah tujuan semesntara yang diperjuangkan untuk mencapai tujuan yang lain lagi. Senada dengan penjelasan tersebut menurut Carr (2011) menyatakan bahwa kebahagiaan adalah sebagai keadaan psikologis positif yang ditandai dengan tingginya derajat kepuasan hidup, afek positif, dan rendahnya derajat afek negatif. Kepuasan itu sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk menikmati pengalaman-pengalamannya, yang disertai tingkat kegembiraan.

Kebahagiaan dalam hidup adalah sesuatu hal yang menjadi harapan dalam kehidupan banyak orang, bahkan sepertinya semua orang mendambakan kehidupan yang berbahagia. Adapun bentuk dari kebahagiaan itu sendiri berupa perasaan senang, damai dan yang termasuk juga di dalamnya adalah kesejahteraan, kedamaian pikiran, kepuasan hidup serta tidak adanya perasaan tertekan atau perasaan menderita. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Aprilia (dalam Fitriyanto, 2018) yakni mendaki gunung bisa bermanfaat bagi mental serta membuat hidup lebih bahagia karena terhubung dengan alam dapat membawa kedamaian dan rasa nyaman.

Mendaki gunung dianggap dapat mengurangi rasa stres yang dimiliki individu dan memunculkan rasa puas apabila bisa sampai puncak, sehingga perasaan semangat baru. Hal ini sejalan dengan karakteristik yang ditunjukkan oleh Fuad (2015) bahwa karakteristik orang bahagia salah satunya adalah secara preskriptif dengan munculnya sifat pribadi yang penuh energi, optimis, dan penuh keyakinan.

Cara membuat individu menjadi bahagia adalah salah satunya dengan melakukan petualangan dan tantangan. Hal ini dikarenakan, yaitu: (a) Dapat melakukan *me time* dengan berinteraksi dengan diri sendiri dan alam. Dalam hal ini individu dapat melakukan aktivitas berjuang hidup, menyediakan waktu untuk berinteraksi dengan diri sendiri, dan memberikan pengaruh yang positif apabila melakukan petualangan, (b) Melatih fisik, psikologis, dan emosi. Dengan berpetualang dapat menstabilkan emosi, psikologis, dan melatih fisik dengan baik, (c) Mengevaluasi dan melihat dengan cara pandang yang berbeda. Dalam hal ini

ketika melakukan petualangan baik di dalam ruangan atau di alam terbuka, secara otomatis pikiran yang tertutup dapat terbuka, sehingga dapat bermunculan ide-ide yang segar dan daya pikir terasa lebih luas, (d) Membantu dalam menciptakan mood yang bahagia. Dengan berpetualang secara tidak langsung memberikan pengaruh pada psikologis di mana akan membantu dalam menghadirkan mood yang lebih baik, (e) Menemukan semangat baru. Dalam hal ini dengan melakukan petualangan, individu akan merasa lebih segar dalam perasaan dan pikiran. Dengan petualangan dapat mengalirkan semangat baru dan langkah yang lebih baik untuk kegiatan yang akan dikerjakan berikutnya (Ebi, 2019).

Ada banyak faktor yang dapat membuat wisatawan domestik merasakan kebahagiaan. Menurut Hakim dan Hertati (2014) faktor yang membuat individu bahagia terdapat 2 macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang membuat individu bahagia dari dalam jiwanya. Maka bagi wisatawan domestik munculnya perasaan bahagia diakibatkan oleh diri individu, seperti: dapat mencapai puncak dengan pengorbanan sendiri, selamat sampai tujuan, dan tidak mengalami cedera. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang membuat individu bahagia yang diakibatkan oleh sesuatu yang berasal dari luar dirinya, seperti: memiliki perlengkapan mendaki, dapat melihat pemandangan ketika mencapai puncak, dan lain sebagainya.

Mendaki gunung merupakan kegiatan yang kemungkinan besar dapat merugikan individu, namun mendaki gunung merupakan hal yang membuat individu menjadi bahagia. Banyak sekali manfaat mendaki yang dapat dirasakan secara fisik, psikologis, dan sosial. Hal ini seperti yang dijelaskan dalam Rahman, Sugiyanto, dan Kristiyanto (2018) bahwa manfaat yang diperoleh dari melakukan aktivitas pendakian gunung, yaitu: (a) manfaat secara fisik, yaitu sebagai media olahraga, dapat menjaga kesehatan tubuh, dapat melatih fisik, dan dapat membantu menurunkan berat badan, (b) manfaat secara sosial, yaitu dapat menambah teman dan sebagai sarana bersosialisasi. Maka dari itu dengan adanya aktivitas mendaki gunung mampu membuat individu dapat merasakan kepuasan berupa perasaan puas karena telah terpenuhinya keinginan yang didapat dari manfaat mendaki tersebut. Dalam hal ini sesuai dengan menurut Carr (2011)

bahwa individu bahagia dapat merasakan kepuasan terhadap beberapa domain kehidupan, seperti fisik dan sosial.

Wisatawan yang melakukan perjalanan wisata menganggap bahwa berwisata membuat mereka merasa lebih bahagia. Hal ini dikarenakan dengan melakukan wisata individu akan bisa mengurangi stres yang dimilikinya. Dalam hal ini sesuai dengan penelitian Najwin (2011) yang berjudul “*Determinants of Daily Happiness on Vacation*”. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa wisatawan yang melakukan kunjungan wisata memiliki tingginya afek positif dan rendahnya afek negatif yang hampir 4 kali lipat, hingga dengan berwisata dapat menurunkan stres sampai 47,5%. Hal-hal yang mempengaruhi tingginya afek positif tersebut adalah sikap ketika melakukan perjalanan wisata, jumlah orang ikut terlibat dalam wisata, jenis perjalanan yang dilakukan, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan.

Dalam mencari kebahagiaannya, wisatawan domestik dapat melakukan berbagai cara, salah satunya dengan melakukan hal-hal yang berhubungan dengan sesuatu yang dapat meningkatkan sensasi dirinya atau bisa disebut *sensation seeking*. Hal ini sesuai dengan penjelasan Zuckerman (dalam Celik & Kocak, 2018) bahwa salah satu cara individu merasa bahagia dengan cara mencari sensasi (*sensation seeking*). Hal ini dikarenakan dengan melakukan *sensation seeking* individu akan bisa mengurangi stres yang dirasakannya.

Menurut Zuckerman (dalam Pace, et al, 2015), bahwa *sensation seeking* sebagai sifat individu yang cenderung mencari pengalaman dan sensasi yang berbeda, baru, kompleks, intens, dan bersedia untuk mengambil segala risiko, baik secara fisik, sosial, hukum, dan finansial demi mendapatkan pengalaman dan sensasi tadi. Individu yang menyukai *sensation seeking* cenderung untuk terlibat dalam suatu perilaku yang meningkatkan adrenalin yang mereka alami. Senada dengan penjelasan tersebut menurut Mann, et al. (2017) bahwa *sensation seeking* adalah sifat kepribadian yang mencerminkan kecenderungan untuk mengejar dan menikmati pengalaman baru dan yang merangsang. Istilah *sensation seeking* diciptakan untuk menggambarkan sifat yang mencakup berbagai pengambilan risiko dan pencarian sensasi dan individu yang mudah bosan.

Meskipun bentuknya sama dalam mencari sensasi, namun setiap individu berbeda-beda. Ada yang lebih cenderung terlibat dalam risiko, namun yang lain kurang terlibat dalam risiko. Beberapa terlibat dalam risiko tanpa berpikir panjang apa pun itu konsekuensinya mungkin, sementara orang lain menerima risiko tetapi berusaha untuk meminimalkannya sambil menikmati *reward*, namun dengan kegiatan berisiko. Dapat dikatakan bahwa aktivitas ini untuk mendapatkan gairah ini akan menimbulkan tingkat risiko yang berbeda sesuai dengan besar kecilnya gairah yang ingin didapatkan oleh individu. Menurut Zuckerman (dalam Purwoko & Sukanto, 2013) menjelaskan bahwa pencari sensasi ini juga tidak berusaha memaksimalkan risiko yang mereka dapat tetapi lebih meremehkan dan menerima risiko sebagai bentuk *reward* yang didapatkan dari pengalaman atau sensasi itu sendiri. Individu dengan tingkat *sensation seeking* rendah umumnya menganggap situasi yang berisiko sebagai suatu ancaman dan mengarah pada konsekuensi negatif. Individu dengan *sensation seeking* tinggi menganggap situasi yang berisiko tadi sebagai hal yang tidak mengancam.

Menurut Zuckerman (dalam Grashinta & Nisa, 2018) bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi individu untuk terstimulus dan memiliki *sensation seeking* yakni sosial dan genetik. Faktor sosial yaitu adanya pembelajaran sosial (*social learning*) berupa observasi dan imitasi yang dilakukan terhadap lingkungannya. Faktor ini diduga menyumbang hingga mencapai 40% kemungkinan individu terstimulus untuk memiliki *sensation seeking*, seperti seorang wisatawan domestik yang mengunjungi gunung untuk mendaki diakibatkan adanya observasi dan imitasi yang dilakukan terhadap teman sebayanya. Sedangkan dalam penelitian Zuckerman mengindikasikan adanya faktor genetik yang sangat mempengaruhi susunan gen dan kondisi biologis individu, sehingga memiliki kecenderungan untuk mencari sensasi dalam hidupnya. Kondisi biologis ini tentu disebabkan oleh susunan genetika yang diturunkan oleh generasi sebelumnya. Oleh sebab itu faktor genetik diprediksi memberikan pengaruh setidaknya 60% pada seseorang untuk memiliki kebutuhan arousal dan sensasi yang tinggi dalam dirinya, contohnya seperti orangtua yang menyukai aktivitas mendaki gunung untuk mencari sensasi yang menantang

adrenalin, maka anaknya berkecenderungan menyukai hal tersebut. Tidak hanya itu pengaruh karakteristik lingkungan keluarga, urutan kelahiran, karakteristik keluarga, status sosial dan ekonomi, dan pola pengasuhan orangtua juga dapat mempengaruhi tingginya *sensation seeking*. Hal ini seperti yang dijelaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Feij dan Taris (2010) dengan judul “*Beyond the Genetic Basis of Sensation Seeking: The Influence of Birth Order, Family Size and Parenting Styles*”. Dalam penelitian ini menjelaskan tingginya pengaruh genetik terhadap *sensation seeking* seorang individu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang mengalami kurangnya asuhan orangtua dan kontrol dari orangtua memiliki kecenderungan yang tinggi dalam melakukan kegiatan *sensation seeking*.

Ketika wisatawan domestik mendaki Gunung Semeru banyak sekali risiko yang akan dihadapinya. Menurut Wati dan Darda (2012) menyebutkan macam-macam risiko yang dapat ditemui dibagi menjadi 2, yaitu risiko subjektif dan bahaya objektif. Risiko subjektif merupakan risiko yang berkaitan dengan persepsi seseorang terhadap risiko. Dengan kata lain bahwa tinggi rendahnya risiko ditentukan oleh dirinya sendiri, seperti Gunung Semeru merupakan gunung yang tidak berbahaya bagi seorang pendaki, namun tidak untuk yang lain. Sedangkan risiko objektif merupakan risiko yang didasarkan pada observasi parameter, seperti adanya data statistik mengenai kecelakaan yang pernah terjadi di Gunung Semeru. Dalam hal ini Balai Besar Taman Nasional Bromo Tengger Semeru mencatat pada tahun 2017 terjadi 25 kasus kecelakaan dengan 40 orang yang menjadi korban diantaranya 31 korban selamat dan 9 korban meninggal. Lalu pada tahun 2018 jumlah kasus kecelakaan naik hingga 26 kasus dengan jumlah korban sebesar 26 orang yang diantaranya 25 korban selamat dan 1 korban meninggal.

Meskipun terdapat banyak risiko yang terdapat di Gunung Semeru, namun masih banyak wisatawan domestik yang masih mengunjungi wisata ini. Apalagi ketika individu tersebut memiliki kecenderungan pencari sensasi yang suka mencari pengalaman dan sensasi yang dianggapnya baru, meskipun kegiatan yang dilakukannya mengandung risiko yang besar. Hal ini dilakukan semata-mata

hanya untuk mencari kebahagiaan dirinya melalui pencarian sensasi yang diharapkannya. Kebahagiaan yang menjadi tujuan akhir yang diraih individu setelah melakukan sebuah aktivitas, perjuangan, dan lain sebagainya.

Semakin sering wisatawan dalam melakukan sesuatu kegiatan wisata, wisatawan tersebut bukan hanya dapat mengurangi masalah-masalah yang dihadapinya, namun juga akan meningkatkan kebahagiaan yang dirasakan. Apalagi dalam hal ini dengan melakukan sebuah kegiatan mendaki yang dapat menyehatkan tubuh, dalam hal ini mendaki gunung merupakan jenis olahraga yang mengacu adrenalin. Maka dalam hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hajloo dan Pezeshki (2013) dengan judul “*Compare Happiness, Psychological Tenacity, and Sensation Seeking Among Athletes and No Athletes*”. Dalam penelitian ini menjelaskan bahwa individu yang berpartisipasi dalam olahraga dan kegiatan olahraga memiliki tingkat yang lebih tinggi pada tingkat kebahagiaan yang dirasakan dibandingkan dengan non-atlet. Lalu pada individu dalam mencari sensasi lebih banyak melibatkan atlet daripada bukan atlet. Aktivitas fisik lebih mengarah untuk meningkatkan kesehatan mental dan meningkatkan kebahagiaan pada individu. Maka semakin sering individu melakukan aktivitas fisik, maka individu tersebut dapat meningkatkan kebahagiaan yang dirasakan dan meningkatkan tingkat *sensation seeking*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka penting dilakukannya penelitian untuk mengetahui kebahagiaan yang dirasakan oleh wisatawan domestik akibat adanya pengaruh dari *sensation seeking* di Gunung Semeru. Maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh *Sensation Seeking* Terhadap Kebahagiaan Pada Wisatawan Domestik di Gunung Semeru”.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam proposal penelitian ini, peneliti dapat merumuskan sebuah masalah, sebagai berikut yaitu; Apakah ada pengaruh *sensation seeking* terdapat kebahagiaan pada wisatawan domestik di Gunung Semeru?.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari proposal penelitian ini adalah mengetahui pengaruh *sensation seeking* terhadap kebahagiaan pada wisatawan domestik di Gunung Semeru.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari proposal penelitian ini adalah memberikan sumbangan ilmiah pada pengembangan psikologi khususnya dalam psikologi pariwisata, psikologi sosial, dan psikologi positif mengenai *sensation seeking* dan kebahagiaan pada wisatawan domestik.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Manfaat Bagi Subjek

Dengan adanya penelitian dapat membantu subjek untuk mengetahui pengaruh *sensation seeking* terhadap kebahagiaan yang dirasakan oleh wisatawan. Hal ini dimaksudkan agar subjek mengetahui gambaran dari hal-hal yang dilakukan untuk mencapai kebahagiaan yang akan diraihinya.

2. Manfaat Bagi Pengelola Gunung Semeru

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bagi pengelola. Hal ini dimaksudkan bahwa untuk mencapai kebahagiaan dan mewujudkan keinginan wisatawan yang memiliki *sensation seeking* pengelola dapat membuat kebijakan-kebijakan yang sesuai agar wisatawan yang datang menjadi aman dan nyaman.

3. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk peneliti selanjutnya yang membahas mengenai *sensation seeking* ataupun kebahagiaan pada wisatawan domestik.