

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Lamongan merupakan kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Lamongan berbatasan dengan Laut Jawa di utara, Kabupaten Gresik di timur, Kabupaten Mojokerto dan Kabupaten Jombang di selatan, dan juga Kabupaten Bojonegoro dan Kabupaten Tuban di bagian barat. Secara geografis Kabupaten Lamongan terletak pada 6°51'-7°23' Lintang Selatan dan 112°33'-112°34' Bujur Timur. Kabupaten Lamongan memiliki luas wilayah kurang lebih 1.812,8 Km² atau $\pm 3.78\%$ dari luas wilayah Provinsi Jawa Timur. Dengan panjang garis pantai yaitu 47 Km, sehingga luas wilayah perairan laut Kabupaten Lamongan adalah 902,4 Km² apabila dihitung 12 mil dari permukaan laut. Sehingga dapat dikatakan bahwa Lamongan memiliki letak kota atau wilayah yang strategis karena berdekatan dengan Surabaya, dan juga sebagai salah satu jalur transportasi antar kota, sehingga akses untuk memasuki wisata sangat mudah dan juga sarana transportasi memadai (Sumber: Lamongankab.go.id).

Oleh sebab itu Kabupaten Lamongan mempunyai potensi wisata yang maju dengan pesat dan berkembang sesuai dengan potensi dan cagar alam yang ada di Kabupaten Lamongan dan dapat memenuhi kepuasan konsumen pariwisata. Potensi wisata Kabupaten Lamongan memiliki empat objek wisata yang sudah terkelola dengan baik dan telah dijadikan objek wisata yang unggul di Kabupaten Lamongan antara lain: 1). Wisata Bahari Lamongan adalah objek wisata yang dibuat oleh pemerintah dengan segala keunikan yang akan menarik perhatian wisatawan dengan konsep wisata alam yang natural dan buatan untuk mempertahankan ciri khas wisata lokal. 2). Sunan Drajat merupakan suatu objek wisata yang menyuguhkan wisata religi dan keislaman dengan terdapat makam salah satu anggota Wali Songo yang menyebarkan agama Islam di Pulau Jawa. 3). Maharani Zoo & Goa adalah salah satu wisata yang bernuansa alam dan buatan yang menampilkan goa dan juga adanya kebun binatang di dalamnya. 4). Waduk Gondang adalah salah satu objek wisata yang dibuat oleh pemerintah Kabupaten

Lamongan dengan pemanfaatan waduk buatan dan digunakan sebagai lokasi perkemahan, wisata air juga kebun binatang buatan yang mini untuk anak-anak (Sumber: Dinas Pariwisata Kab. Lamongan).

Selain itu Lamongan memiliki potensi wisata yang cukup beragam, dan juga sudah dikelola dengan baik, berbagai wisata yang ada di Kabupaten Lamongan terdiri dari wisata alam, wisata buatan, wisata religi, wisata kuliner dan juga wisata budaya. Wisata alam di Kabupaten Lamongan terdiri dari Akar langit Trinil Brondong, Pantai Kutang, Telaga Sadang, Gunung Mas Mantup, Pantai Lorena, Pantai Maldives, Bukit Suru Lembor, Pesona Wisata Gunung Pegat Lamongan, Wisata air hangat Brumbun. Wisata buatan terdiri dari E-Park (perpaduan wisata alam dan buatan), Waduk Gondang, Sendang Bawono, Kolam Renang Oro-oro Ombo, Telaga Soda, Wisata Bahari Lamongan, Agrowisata Besur, Kampung Inspirasi, Wisata Edukasi Kali Embung Sekaran (WIEKES), Alun-alun Lamongan, Wisata Edukasi Gondang Outbond (WEGO), Mazoogo, Wisata Kolam Renang Keraton Babat. Wisata religi terdiri dari Masjid Agung Lamongan, Masjid Ki Bagus Hadikusumo, Makam Syekh Maulana Ishaq, Masjid Namira, Makam Sunan Drajat, Makam Nyai Andong Sari, Makam Sendang Duwur, Makam Dewi Sekardadu. Wisata budaya di Lamongan terdiri dari Museum Sunan Drajat, Monumen Van der Wijck, Situs Pataan, Situs Sendang Gede Ngimbang, dan Candi Slumpang Laren. Berikut data dari Badan Pusat Statistik Lamongan mengenai jumlah pengunjung wisata di Kabupaten Lamongan (Sumber: Dinas Pariwisata Kab. Lamongan).

Data jumlah pengunjung wisata di Kabupaten Lamongan tahun 2021. Wisata Gua Maharani (Mazoola) memiliki jumlah pengunjung sebanyak 154,236 pengunjung, wisata Makam Sendang Duwur memiliki jumlah pengunjung sebanyak 34,108 pengunjung, wisata Makam Sunan Drajat memiliki jumlah pengunjung sebanyak 296,553 pengunjung, wisata Museum Drajat memiliki jumlah pengunjung sebanyak 235,977 pengunjung, wisata Waduk Gondang memiliki jumlah pengunjung sebanyak 42,071 pengunjung, Wisata Bahari Lamongan memiliki jumlah pengunjung sebanyak 206,402 pengunjung, wisata Brumbun memiliki jumlah pengunjung sebanyak 31,827 pengunjung, wisata Monument Van Der Wijk memiliki jumlah pengunjung sebanyak 9,942

pengunjung, WEGO (Wisata Edukasi Gondang Outbound) memiliki jumlah pengunjung sebanyak 23,750 pengunjung, wisata Pantai Kutang memiliki jumlah pengunjung sebanyak 52,805 pengunjung, wisata Makam Nyi Andong Sari memiliki jumlah pengunjung sebanyak 3,979 pengunjung, wisata Makam Maulana Ishaq memiliki jumlah pengunjung sebanyak 434,012 pengunjung, wisata Agrowisata Besur memiliki jumlah pengunjung sebanyak 0 pengunjung, Obyek Wisata Trinil memiliki jumlah pengunjung sebanyak 2,482 pengunjung, wisata G-Park memiliki jumlah pengunjung sebanyak 16,450 pengunjung, wisata Masjid Namira memiliki jumlah pengunjung sebanyak 96,566 pengunjung (Sumber: Dinas Pariwisata Kab. Lamongan).

Berdasarkan data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa wisata yang memiliki pengunjung terbanyak pada tahun 2021 adalah Makam Maulana Ishaq dengan jumlah pengunjung sebanyak 434,012 kemudian disusul oleh Makam Sunan Drajad dengan jumlah pengunjung sebanyak 296,553 pengunjung. sedangkan wisata yang memiliki jumlah pengunjung paling rendah adalah Agrowisata Besur dengan jumlah pengunjung sebanyak 0. dan berdasarkan data tersebut juga peneliti akan mengambil sejumlah data dari wisata yang memiliki jumlah pengunjung terbanyak yaitu Wisata Bahari Lamongan (Sumber: Dinas Pariwisata Kab. Lamongan).

Wisata Bahari Lamongan atau yang sering dikenal dengan WBL adalah wisata bahari yang berlokasi di pesisir pantai utara, tepatnya di Kecamatan Paciran yang jaraknya 34 kilometer dari kota Lamongan. WBL ini berlokasi di kabupaten Lamongan Provinsi Jawa Timur. WBL sudah dibuka sejak 14 November 2004 dan telah dikelola oleh PT Bumi Lamongan Sejati yang merupakan sebuah perusahaan yang bekerja sama dengan pemerintah Kabupaten Lamongan beserta PT Bunga Wangsa Sejati. WBL juga berdekatan dengan wisata Goa Maharani, Makam dan Museum Sunan Drajat, Makam Sunan Sendang Duwur dan Tanjung Kodok Resort. WBL berdiri di atas lahan seluas 11 hektar. WBL bahkan sudah menjadi ikon Lamongan. Setiap wisatawan yang berkunjung ke Lamongan kebanyakan selalu menyempatkan untuk berkunjung ke WBL, keindahan alamnya sangat bagus dengan memiliki beragam wahana wisata yang sangat lengkap di dalamnya. Dulu,

WBL ini dikenal dengan nama pantai Tanjung Kodok. Karena pengelolaan yang bagus menjadikan tempat wisata ini semakin banyak dikunjungi oleh wisatawan. WBL ini sangat cocok untuk dijadikan destinasi wisata keluarga karena wahana permainan yang ada didalamnya mencakup seluruh range usia. Terdapat museum edukasi, permainan anak-anak, wahana ekstrem, waterpark dan wisatawan juga bisa menikmati suasana laut dan pantai serta masih banyak yang lainnya.

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Kepariwisata adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah dan pengusaha.

Berdasarkan pasal 3 Undang-undang No. 10 tahun 2009 menyatakan bahwa kepariwisataan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat. Selain itu di dalam pasal 4 kepariwisataan bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi, meningkatkan kesejahteraan rakyat, menghapus kemiskinan, mengatasi pengangguran, melestarikan alam, lingkungan dan sumber daya, memajukan kebudayaan, mengangkat citra bangsa, memupuk rasa cinta tanah air, memperkuat jati diri dan kesatuan bangsa, dan mempererat persahabatan antar bangsa (Undang-Undang RI/BPK.go.id)

Dalam kehidupan manusia pasti banyak sekali hambatan dan rintangan dalam hidup, karena tidak ada hidup yang tanpa adanya hambatan dan rintangan. Masalah-masalah yang dihadapi setiap manusia itu sangat kompleks dan bermacam-macam, setiap individu satu dengan yang lain pasti memiliki permasalahan yang berbeda

dan juga solusi yang berbeda, sehingga tidak bisa disamaratakan dalam penyelesaiannya. Masalah dalam hidup akan selalu datang silih berganti dan tak kenal waktu, masalah dalam hidup pun bervariasi, ada yang sifatnya sementara ada pula yang berkepanjangan, ada masalah yang mudah ada juga yang sangat sulit tergantung individu yang menjalani. Semakin bertambahnya usia, semakin tinggi kehidupan yang dijalani maka semakin banyak dan semakin sulit masalah yang dihadapi.

Masalah yang sering dihadapi setiap hari mulai dari kemacetan lalu lintas yang terjadi di kota-kota besar yang mana hal ini memunculkan masalah-masalah yang kemudian menjadikan manusia rentan untuk marah, kesal, suntuk ditambah lagi beban pekerjaan di kantor ataupun tugas sekolah, tugas kuliah dan sebagainya semakin membuat tekanan dalam diri manusia sehingga kemacetan tersebut menjadi masalah. Kemudian masalah keuangan atau ekonomi, banyak sekali masyarakat Indonesia yang mengalami kesulitan ini, masih banyak masyarakat yang tidak memiliki pekerjaan dan juga hidup dalam kemiskinan yang menjadikan mereka serba kekurangan dan tidak bahagia, mungkin ada sebagian orang mengatakan bahwa kebahagiaan tidak diukur dengan uang tetapi ketika orang miskin ini tidak memiliki uang mereka juga tidak bisa makan yang berujung mereka tidak bahagia, mereka merasa susah. Selain masalah tersebut ada juga masalah dalam keluarga, hubungan dengan pasangan, pertemanan. Dalam rumah tangga tidak akan selalu mulus akan selalu ada lika-liku dalam rumah tangga, dalam pertemanan juga begitu, tidak selamanya dalam berteman juga akan selalu damai, bahagia, ada kalanya dalam pertemanan itu muncul konflik-konflik yang memicu perpecahan sehingga manusia merasa tertekan, tidak bahagia, susah, sedih. Masalah tidak hanya dialami manusia dalam usia produktif, manusia lanjut usia, anak-anak pasti memiliki masalah, akan tetapi ukuran permasalahannya pun berbeda, anak-anak akan sedih apabila tidak memiliki teman dan tidak ada yang mau berteman dengannya, orang lanjut usia pun sama, mereka merasa kesepian ketika sudah tidak ada seseorang yang mendampingi di sisa hidupnya, merasa sedih ketika sudah tidak ada anak atau pasangan yang tinggal bersamanya.

Kesejahteraan psikologis merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kesehatan psikologis individu berdasarkan pemenuhan kriteria fungsi psikologi positif (*positive psychological functioning*) Ryff (Wahyuningtyas, 2016). Ryff (Wahyuningtyas, 2016) menjelaskan kesejahteraan psikologis merupakan sebuah pencapaian penuh dari potensi psikologis seseorang. Di mana individu tersebut dapat menerima kekuatan dan kelemahan yang terdapat dalam dirinya, menciptakan sebuah hubungan yang positif dengan orang lain di sekitarnya, mempunyai kemampuan untuk mengambil keputusan dan mandiri, mampu dan berkompetensi untuk mengatur lingkungan, memiliki tujuan hidup, dan merasa mampu untuk melalui tahapan perkembangan dalam kehidupannya. Kesejahteraan psikologis berhubungan dengan kepuasan pribadi, *engagement*, harapan, rasa syukur, stabilitas suasana hati, pemaknaan terhadap diri sendiri, harga diri, kegembiraan, kepuasan dan *optimism*, termasuk juga mengenali kekuatan dan mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki, selain itu individu mampu untuk menjadi kreatif serta memahami apa yang sedang dilaksanakannya (Bartram dan Bonimel, dalam Wahyuningtyas, 2016). Kesejahteraan psikologis, dapat ditandai dengan diperolehnya kebahagiaan, kepuasan hidup dan tidak adanya gejala-gejala depresi (Ryff, 1995). Menurut Bradburn, dkk (Ryff, 1989) kebahagiaan (*Happiness*) merupakan hasil dari kesejahteraan psikologis dan merupakan tujuan tertinggi yang ingin dicapai oleh setiap manusia. Berdasarkan paparan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kesejahteraan psikologis adalah kondisi di mana seseorang mampu menerima kondisi dirinya, memiliki kemandirian, bisa membina hubungan yang positif dengan orang lain, mampu mengontrol lingkungan sesuai keinginannya, memiliki tujuan dalam hidup serta mampu mengembangkan potensi dalam dirinya.

Menurut Ryff (Ramadhani, dkk, 2016), faktor-faktor kesejahteraan psikologis, antara lain: 1. Faktor demografis, 2. Dukungan sosial, 3. Evaluasi terhadap pengalaman hidup, 4. *Locus of Control*. Selanjutnya Ryff (Jannah, 2022) menyebutkan beberapa faktor sosiodemografis antara lain: usia, jenis kelamin, status sosial ekonomi dan budaya. Dalam penelitian selanjutnya Schmutte dan Ryff

(Wahyuningtyas, 2016) menyebutkan faktor-faktor kesejahteraan psikologis yaitu, kepribadian, pekerjaan serta kesehatan dan fungsi fisik. 455[p

Salah satu cara untuk mencari kepuasan, mencari kebahagiaan dan juga untuk menghilangkan tekanan yaitu dengan cara berwisata, karena dengan berwisata diyakini mampu untuk meningkatkan kebahagiaan seseorang. Bagi individu, wisata yang merupakan bagian dari kegiatan waktu luang, memiliki manfaat untuk peningkatan kesejahteraan psikologis (Atwater & Duffy, dalam Malay, 2007). Wisatawan sangat sering ingin melarikan diri dari rutinitas dan stress sehari-hari untuk menemukan dimensi kehidupan baru, pengalaman baru, dan keunikan atau situasi yang tidak biasa. Virgo dan Traini (Šimková, 2014) menyatakan bahwa setiap tindakan wisatawan tidak hanya mencerminkan aspek pribadi dan sosial dari waktu luangnya, tetapi juga motivasi. Selain itu, tindakan semacam itu bukan hanya investasi ekonomi tetapi juga investasi emosional pribadi. Setiap manusia dalam berwisata pasti akan memiliki motivasinya yang berbeda-beda. Setiap manusia melakukan suatu hal atau kegiatan apapun pasti memiliki tujuan, akan tetapi setiap manusia satu dengan manusia yang lain akan memiliki tujuannya masing-masing untuk mencapai suatu tujuan diperlukan adanya sebuah usaha. Usaha inilah yang kemudian menentukan seberapa besar dan seberapa cepat manusia mencapai tujuannya, apabila usaha yang dikeluarkan besar maka tujuan yang akan dicapai pun sama besar dan cepat tercapai.

Motif dapat diartikan sebagai pengertian yang melingkupi penggerak, sehingga alasan-alasan atau dorongan-dorongan dalam diri manusialah yang menyebabkan manusia tersebut berbuat sesuatu (Sobur, 2013). Bisa dikatakan bahwasannya semua tingkah laku manusia ini tidak terlepas dengan yang namanya motif. Motif manusia sendiri itu bisa berjalan secara sadar maupun secara tidak sadar. Motif manusia berbentuk dorongan, hasrat, keinginan dan tenaga penggerak lainnya, yang berasal dari dalam diri setiap manusia untuk melakukan sesuatu (Sobur, 2013). Terdapat beberapa pengertian motif, Sherif dan Sherif (1956) menyebut motif sebagai suatu istilah generik yang meliputi semua faktor internal yang mengarah pada berbagai jenis perilaku yang bertujuan, semua pengaruh internal seperti kebutuhan (*needs*) yang bersumber dari fungsi-fungsi organisme,

dorongan dan keinginan, aspirasi dan selera sosial, yang bersumber dari fungsi-fungsi tersebut (Sobur, 2013). Alwisol mendefinisikan motif adalah kondisi seseorang yang mendorong untuk mencari suatu kepuasan atau mencapai suatu tujuan. Alwisol juga menjelaskan bahwasannya motif adalah suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu.

Motivasi merupakan hal yang sangat mendasar dalam studi tentang wisatawan dan pariwisata, karena motivasi merupakan *trigger* dari proses perjalanan wisata, walaupun motivasi ini acapkali tidak disadari secara penuh oleh wisatawan itu sendiri (Pitana & Gayatri, 2005). Analisis mengenai motivasi semakin penting kalau dikaitkan dengan pariwisata sebagai fenomena masyarakat modern, di mana perilaku masyarakat dipengaruhi oleh berbagai motivasi yang terjalin secara sangat kompleks, bukan hanya untuk survival sebagaimana motivasi perjalanan pada masyarakat sederhana (Gayatri & Pitana, 2005). Karena pada dasarnya motivasi setiap orang yang menjadi pemicu bagi orang tersebut untuk berwisata meskipun terkadang manusia tidak menyadarinya.

Motivasi wisatawan mengalami pergeseran dari memandang motivasi sebagai proses singkat untuk melihat perilaku perjalanan wisata, ke arah yang lebih menekankan bagaimana motivasi mempengaruhi kebutuhan psikologis dan rencana jangka panjang seseorang, dengan melihat bahwa motif intrinsik (seperti *self actualization*) sebagai komponen yang sangat penting (Coben, Pitana & Gayatri, 2005). Sejatinnya setiap manusia atau individu dalam melakukan perjalanan pasti memiliki motivasi. Dan motivasinya juga bermacam-macam. Mc Intosh (1977) dan Murphy (1985, cf. Sharpley, 1994) mengatakan bahwasannya motivasi-motivasi tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok besar, yaitu: 1. *Physical or physiological motivation* (motivasi yang bersifat fisik atau fisiologis), antara lain untuk relaksasi, kesehatan, kenyamanan, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, bersantai, dan sebagainya, 2. *Cultural motivation* (motivasi budaya), yaitu keinginan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi, dan kesenian daerah lain. Termasuk juga ketertarikan akan berbagai objek tinggalnya budaya (monumen bersejarah), 3. *Social motivation* atau *interpersonal motivation* (motivasi yang

bersifat sosial), seperti mengunjungi teman dan keluarga (VFR, *visiting friends and relatives*), menemui mitra kerja, melakukan hal-hal yang dianggap mendatangkan gengsi (nilai prestise), melakukan ziarah, pelarian dari situasi-situasi yang membosankan dan seterusnya, 4. Fantasy motivation (motivasi karena fantasi), yaitu adanya fantasi bahwa di daerah lain seseorang akan bisa lepas dari rutinitas keseharian yang menjemukan, dan *ego-enhancement* yang memberikan kepuasan psikologis disebut juga sebagai status *and prestige motivation*.

Setiap motivasi yang dimiliki oleh seseorang akan dipengaruhi oleh faktor internal wisatawan (*intrinsic motivation*) dan juga faktor eksternal (*extrinsic motivation*). Motivasi intrinsik atau motivasi internal terbentuk karena adanya keinginan dan juga kebutuhan dari diri sendiri. Hal ini sesuai dengan teori hirarki kebutuhan Maslow. Maslow berpendapat bahwasannya kebutuhan manusia adalah sebuah pendorong yang kemudian membentuk sebuah hierarki kebutuhan yaitu kebutuhan fisiologis, rasa aman, cinta, penghargaan dan kebutuhan untuk mewujudkan jati diri atau aktualisasi diri (*self-actualization*) (Ross, 1998). Teori ini kemudian digunakan oleh Pearce dan Calta sebagai dasar untuk meneliti motivasi wisatawan yang kemudian menemukan bahwasannya motivasi perjalanan seorang wisatawan bisa berubah-ubah dari waktu ke waktu dalam suatu proses yang dinamis (Gayatri & Pitana, 2005). Kemudian selain motivasi intrinsik ada motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang muncul karena adanya pengaruh dari faktor-faktor eksternal, seperti norma sosial, pengaruh atau tekanan keluarga, dan situasi kerja yang terinternalisasi, dan kemudian berkembang menjadi kebutuhan psikologis (Pitana & Gayatri, 2005). Berdasarkan perspektif fungsionalisme motivasi wisatawan berfungsi untuk mengembalikan harmoni di masyarakat sehingga pariwisata dipandang sebagai salah satu bentuk terapi sosial (Krippendorff, Sharpley, dalam Pitana & Gayatri, 2005).

Dann (1977) berpendapat bahwa terdapat dua faktor dalam keputusan untuk melakukan perjalanan yaitu faktor pendorong dan faktor penarik. Faktor pendorong adalah faktor yang membuat kita ingin bepergian sedangkan faktor penarik adalah faktor yang mempengaruhi kemana kita akan pergi setelah ada keinginan awal untuk bepergian (Ross, 1998).

Krippendorff (1997) menguraikan teori motivasi wisatawan yaitu pemulihan dan pembaruan jiwa atau rekuperasi dan regenerasi, kompensasi dan integrasi sosial, pelarian atau *escape*, komunikasi, kebebasan dan menentukan nasib atau kebebasan dan determinasi diri, realisasi diri, kebahagiaan atau untuk bersenang-senang dan juga perluasan wawasan atau memperluas pengalaman (Ross, 1998, Pitana & Gayatri, 2005).

Sensation seeking adalah sifat yang ditentukan oleh kebutuhan akan sensasi dan pengalaman yang bervariasi, baru dan kompleks serta kesediaan untuk mengambil risiko fisik dan sosial demi pengalaman tersebut (Zuckerman, 1979). *Sensation seeking* merujuk pada suatu kecenderungan individu untuk mencari sensasi atau rangsangan dan pengalaman baru yang sangat kompleks, dalam proses mencari sensasi dan rangsangan tersebut individu bersedia mengambil dan menerima segala risiko atau efek yang akan didapat mulai dari risiko fisik, sosial, hukum dan finansial (Rais, 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *sensation seeking* adalah sifat yang dimiliki seseorang dalam mencari pengalaman baru yang menantang, memacu adrenalin, yang memiliki risiko besar, baik risiko fisik, ekonomi, hukum dan sosial.

Sensation seeking memiliki dua faktor utama penyebab munculnya *sensation seeking* dalam diri individu, yaitu faktor herediter dan faktor lingkungan. Faktor herediter adalah faktor yang utama yang diprediksi sebagai pemicu munculnya *sensation seeking trait* dalam diri seseorang. Berdasarkan penelitian Zuckerman mengindikasikan terdapat faktor genetik yang sangat berpengaruh terhadap susunan gen dan kondisi biologis individu sehingga mempunyai kecenderungan untuk mencari sensasi di dalam hidupnya. Yang kedua faktor lingkungan, Faktor lingkungan dan pembelajaran sosial, ini kemudian diprediksi sebagai 40% kemungkinan seseorang untuk terstimulasi dalam memiliki *sensation seeking* dan kebutuhan pencarian sensasi lainnya.

Saari, dkk. (2022) memberikan proyeksi melalui hasil penelitiannya tentang korelasi motivasi wisatawan dengan kebahagiaan dan kesejahteraan individu menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara motivasi wisatawan dengan kebahagiaan dan kesejahteraan individu karena pasca terjadinya

pandemic skala dunia Covid-19 individu mulai memperhatikan kondisi kesehatan mentalnya. Adanya dorongan untuk berwisata diharapkan individu dapat meningkatkan kebahagiaan dan kesehatan mentalnya. Kemudian, pada penelitian Andreu, dkk. (2021) yang mengatakan bahwa Motivasi wisatawan dapat ditinjau dalam sudut pandang psikologi positif dimana individu dapat mengembangkan dirinya sesuai dengan kapasitasnya agar tercipta kesejahteraan psikis. Kemudian, pada penelitian Rofif (2023) memberikan gambaran melalui penelitiannya tentang motivasi berwisata dengan kesejahteraan psikologis bahwa Aktivitas wisata dipandang dapat berperan penting dalam memperbaiki dan memulihkan kesehatan mental yang berkontribusi terhadap tingkat kesejahteraan (*well-being*) individu. Wisatawan melakukan perjalanan wisata yang dapat meningkatkan kesehatan dengan mencari nilai pengalaman (*experiential value*) yang mendalam, pengalaman transformatif, dan hasil kesehatan yang spesifik berupa *personal growth*. Selain itu dalam penelitian (Rofif, 2023) tentang motivasi wisatawan terhadap *psychological well being* memiliki pengaruh yang signifikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ravert dan Donnellan (2021) tentang pencarian sensasi dan hubungannya dengan kesejahteraan psikologis dimana pencarian sensasi berhubungan negatif dengan kurangnya ketekunan, kurangnya persiapan, dan kurangnya tujuan hidup yang ada dalam diri individu. Belum ada penelitian spesifik yang meninjau bagaimana korelasi atau peran *sensation seeking* terhadap kesejahteraan psikologis pada individu yang berwisata. Karena biasanya *sensation seeking* diidentikkan dengan konotasi negatif untuk mencari keharuman nama di depan orang lain (Sari dan Dewi, 2023).

Merujuk pada uraian sebelumnya memberikan gambaran bahwa kesejahteraan psikologis memiliki hubungan dengan motivasi berwisata dan juga memiliki hubungan dengan *sensation seeking* karena untuk mencapai kesejahteraan psikologis itu perlu untuk berdamai dengan permasalahan-permasalahan yang ada, dan salah satu cara untuk berdamai atau mencari kebahagiaan dengan adanya masalah yaitu dengan cara melakukan perjalanan wisata serta mencari pengalaman baru yang menantang dan memacu adrenalin, setiap individu yang melakukan

perjalanan wisata dalam memilih tujuan tempat wisata tidak semata-mata asal pilih akan tetapi merupakan bentuk representasi kondisi individu tersebut.

Dengan begitu untuk memperjelas permasalahan tersebut perlu diadakan penelitian yang lebih mendalam tentang bagaimana motivasi yang ada di dalam diri individu wisatawan ketika mereka melakukan perjalanan wisata dan juga melihat *sensation seeking* yang dimiliki wisatawan ketika berwisata dan pengaruhnya terhadap kesejahteraan psikologis, untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini, karena masih terbatasnya penelitian psikologi pariwisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh antara motivasi terhadap kesejahteraan psikologis?
2. Apakah terdapat pengaruh antara *sensation seeking* terhadap kesejahteraan psikologis?
3. Apakah terdapat pengaruh motivasi dan *sensation seeking* terhadap kesejahteraan psikologis?

1.3 Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan judul penelitian serta sejalan pada rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh antara motivasi terhadap kesejahteraan psikologis.
2. Untuk mengetahui pengaruh antara *sensation seeking* terhadap kesejahteraan psikologis.
3. Untuk mengetahui pengaruh antara motivasi wisatawan dan *sensation seeking* terhadap kesejahteraan psikologis.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan literatur yang diharapkan mampu memberikan ilmu dalam psikologi terutama dalam psikologi pariwisata.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi subjek

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan dapat dijadikan sebagai pengetahuan kepada masyarakat mengenai tentang pariwisata, wisatawan dan psikologi, agar wisatawan bisa faham bagaimana kesejahteraan psikologis berperan terhadap motivasi wisatawan dan *sensation seeking*.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya motivasi wisatawan, *sensation seeking* dan kesejahteraan psikologis, agar menjadi penelitian yang lebih baik dan mendalam.

3. Bagi Instansi Pemerintahan

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi pemerintah dalam mengelola, mengembangkan, meningkatkan kualitas, pelayanan dan juga sebagai bentuk promosi wisata Lamongan. Sehingga dapat menarik dan meningkatkan pengunjung atau wisatawan untuk berkunjung.