

Persepsi dan Preferensi Pengunjung Terkait Pengalaman *Leisure* Pengunjung di Kawasan Kuliner Dusun Pronosutan

Amirul Naufal Dzaki¹, Bakti Setiawan²

1, 2. Program Studi Magister Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta
Jl. Grafika No.2, Sendowo, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

Email: amirulnaufaldzaki@mail.ugm.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Diterima 13-05-2024
Disetujui 13-12-2024
Tersedia *online* 01-04-2025

Kata kunci:

Pronosutan view, persepsi pengunjung, preferensi pengunjung, pengalaman, motivasi pengunjung.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas motivasi pengunjung ke Dusun Pronosutan, Desa Kembang, yang mengalami pertumbuhan pariwisata pesat pasca pandemi COVID-19. Tren *revenge tourism* meningkatkan kebutuhan rekreasi dan relaksasi di luar ruangan. Kawasan ini awalnya belum memiliki potensi pariwisata, namun mulai berkembang sejak munculnya spot kuliner seperti Geblek Pari, Geblek Menoreh View, dan Mahaloka Paradise. Studi ini bertujuan mengeksplorasi persepsi dan preferensi pengunjung terhadap pengalaman wisata di Pronosutan View, yang dikenal melalui media sosial karena keindahan alam dan nuansa pedesaannya. Dengan metode eksploratif kualitatif, penelitian menemukan bahwa keindahan alam, suasana tempat, dan kuliner adalah faktor utama yang memengaruhi persepsi dan preferensi pengunjung. Dalam menggali preferensi dan persepsi pengunjung terhadap pengalaman pengunjung, berfokus pada faktor aktivitas yang memengaruhi pengalaman dalam *leisure* yang memengaruhi keputusan pengunjung dalam memilih destinasi wisata. *Leisure* merupakan makna lain dalam aktivitas relaksasi maupun rekreasi. Aktivitas *leisure* yang santai, seperti berfoto, bersantai, dan menikmati suasana pedesaan, menjadi daya tarik utama. Penelitian juga menunjukkan bahwa pengunjung memilih destinasi berdasarkan pengalaman relaksasi dan rekreasi yang ditawarkan. Dusun Pronosutan memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata yang berfokus pada pengalaman *leisure* santai dan suasana alam pedesaan, menjadikannya tujuan menarik bagi pengunjung.

Keywords:

Pronosutan view, visitor perception, visitor preferences, experiences, tourist motivation.

ABSTRACT

Title: Visitor Perceptions and Preferences Regarding Visitor Leisure Experiences in the Culinary Area of Dusun Pronosutan

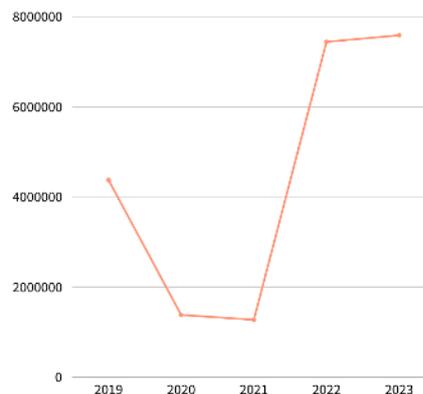
This study discusses visitors' motivations to Pronosutan, Kembang Village, which has experienced rapid tourism growth after the COVID-19 pandemic. The revenge tourism trend increases the need for outdoor recreation and relaxation. This area initially had no tourism potential but began to develop with the emergence of culinary spots such as Geblek Pari, Geblek Menoreh View, and Mahaloka Paradise. This study explores visitor perceptions and preferences towards the tourism experience at Pronosutan View, which is known through social media for its natural beauty and rural atmosphere. With qualitative exploratory methods, the study found that natural beauty, place atmosphere, and culinary are the main factors that influence visitor perceptions and preferences. In exploring visitor preferences and perceptions of visitor experiences, focusing on activity factors influencing leisure experiences and visitor decisions in tourist destinations, leisure is another meaning in relaxation and recreation activities. Relaxing leisure activities, such as taking pictures, relaxing, and enjoying the countryside, are the main attractions. Research also shows that visitors choose destinations based on the relaxation and recreation experiences they offer. Pronosutan has excellent potential to become an attractive tourist destination by emphasizing a relaxed leisure experience and enjoying the natural atmosphere of Pronosutan's countryside.

Pendahuluan

Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (2022), industri pariwisata dan ekonomi kreatif di Indonesia dan di seluruh dunia sangat terpengaruh oleh pandemi COVID-19. Pandemi COVID-19 tidak hanya mengubah kebiasaan wisata masyarakat, tetapi juga mengubah tren pariwisata, termasuk munculnya fenomena “*revenge tourism*.” Tren ini terjadi karena kondisi psikologis masyarakat yang merasa terisolasi selama PPKM, menyebabkan stres dan mendorong mereka untuk berlibur atau berwisata sebagai prioritas penting. Fenomena ini terlihat dari kemacetan di kawasan puncak pada akhir tahun 2021 hingga awal tahun 2022, serta peningkatan aktivitas wisata di Bali, Yogyakarta, Bandung, dan Banyuwangi. Data dari BPS Kota Yogyakarta dan Dinas Pariwisata Kota Yogyakarta menunjukkan bahwa tren perkembangan wisata sempat mengalami penurunan selama pandemi COVID-19, namun terjadi peningkatan drastis dalam kunjungan wisatawan ke Yogyakarta hingga tahun 2023.

Sektor pariwisata juga merupakan inti ekonomi Yogyakarta, tetapi pandemi COVID-19 memengaruhi dampak pada sektor pariwisata karena pembatasan mobilitas untuk mencegah penyebaran virus (Rahmat, 2022). Dalam kajian pusat studi Dinpar Yogyakarta, Kota Yogyakarta adalah salah satu destinasi wisata unggulan di Indonesia. Sebagai destinasi unggulan, Kota Yogyakarta sedang berusaha menarik lebih banyak wisatawan, baik dari Indonesia maupun dari luar negeri. Hal ini sangat beralasan, mengingat bahwa Yogyakarta memiliki banyak daya tarik pada sektor pariwisata. Menurut Kemenparekraf, Indonesia memiliki banyak desa yang terdapat potensi wisata alam, budaya, tradisi,

sosial, dan kuliner yang sangat beragam. Hampir 90% sebagian besar produk wisata alam dan budaya di Indonesia berada di daerah pedesaan. Banyak dari produk wisata tersebut memiliki daya tarik potensi wisata alam, budaya, tradisi, hingga kuliner.



Gambar 1. Grafik kunjungan wisatawan dari tahun ke tahun

Sumber: Hasil olahan penulis, 2024

Nanggulan merupakan salah satu wilayah yang memiliki suasana nyaman, tentram, alam yang asri, suasana segar, dan sebagian besar penduduk beraktivitas menggunakan sepeda konvensional (Sudiwijaya et al., 2023). Wisata persawahan yang terletak di Dusun Pronosutan, Desa Kembang, Nanggulan semakin baik, menunjukkan perkembangan potensi wisata di Nanggulan saat ini. Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap kuliner, pembangunan destinasi wisata di Pronosutan diharapkan dapat meningkatkan ekonomi daerah. Hal ini bisa menjadi tempat wisata seperti Ubud di Bali (Sudiwijaya et al., 2023). Beberapa wisata kuliner di antaranya terdapat Geblek Pari yang merupakan spot kuliner pertama di Pronosutan yang sudah berdiri sejak tahun 2017, kemudian terdapat spot kuliner berkonsep angkringan modern yaitu Geblek Menoreh View, serta spot kuliner dengan

konsep *vintage* modern yaitu Mahaloka Paradise (Gambar 2). Persawahan warga kini menjadi lebih dikenal di media sosial sejak kemunculan pandemi COVID-19 di Indonesia. Beredar foto-foto unik dengan jalanan beton yang membelahnya dan hamparan sawah hijau (Gambar 3).



Gambar 2. Spot kuliner di area Pronosutan View

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024



Gambar 3. Area pemandangan di area Pronosutan View

Sumber: Dokumentasi penulis, 2024

Dalam penetapan peraturan, Lurah setempat mengatur lebih lanjut tentang lokasi pengembangan Desa Wisata dan objek wisata lainnya. Menurut Hidayat, seorang carik atau pembantu lurah di Kelurahan Kembang, luas Kelurahan Kembang adalah sekitar 450 hektar dengan dua belas pedukuhan. Pedukuhan Kenteng dan Pronosutan sekarang menjadi lokasi wisata kuliner yang sangat diminati. Banyak penduduk setempat menyewakan skuter listrik, ATV, dan mobil VW di sekitar tempat makan. Enam lokasi wisata

kuliner di Kelurahan Kembang menggunakan lahan persawahan (kulonprogo.sorot.co, 2023).

Leisure dalam Wisata Pedesaan

Banyak kegiatan waktu senggang disebut sebagai rekreasi atau *leisure*, tetapi pada dasarnya rekreasi bertujuan untuk menyegarkan dan meningkatkan energi seseorang. Hal ini dapat mencakup berbagai hal, seperti menonton televisi di rumah atau berlibur ke luar negeri, sehingga dapat membedakan hiburan yang mencakup seni, budaya, dan hiburan dari hiburan fisik (Boniface et al., 2020). *Leisure* didefinisikan sebagai kegiatan rekreasi yang dilakukan secara spontan oleh individu tanpa keterikatan pada tugas pekerjaan, tanggung jawab keluarga, atau kegiatan masyarakat yang telah disesuaikan dengan preferensi individu. Kegiatan ini dapat dilakukan dengan tujuan relaksasi, pengalihan, atau peningkatan pengetahuan dan partisipasi sosial. Selama liburan, orang dapat melakukan aktivitas rekreasi aktif secara fisik, seperti membaca, menonton TV, atau *hiking*, tetapi aktivitas rekreasi pasif melibatkan orang dalam aktivitas non-fisik (Beaton dalam Maki et al., 2023). Semua tempat memiliki pengalaman yang terkait dengan kerangka sosial, budaya, dan area alam yang terhubung di wilayah pedesaan. Hal ini dapat menonjolkan area pedesaan secara simbolis karena sangat berbeda dengan kehidupan kota, seperti polusi, stres, kebisingan, kemacetan, anonimitas, dan kondisi kehidupan perkotaan modern dan penuh teknologi. Sebagian besar pengunjung mengunjungi pedesaan untuk menikmati pengalaman wisata (Kastenholz et al., 2020).

Meskipun elemen hijau merupakan warna utama di lanskap pedesaan, pengunjung kadang-kadang tertarik

dengan warna lain, seperti biru langit. Hal ini lebih dapat terlihat di ruang terbuka yang luas seperti pedesaan daripada di kota-kota, karena perbedaan warna di beberapa bangunan atau dengan atraksi dan aktivitas pedesaan yang secara sensorik, simbolis, atau sosial berbeda dengan kehidupan di perkotaan (Kastenholz et al., 2020).

Persepsi Leisure Pengunjung

Wisatawan mengunjungi tempat-tempat pedesaan dimotivasi oleh berbagai keinginan dan manfaat yang diinginkan, yang sering dikaitkan dengan kesempatan untuk memiliki pengalaman yang menyenangkan, menenangkan, memulihkan, dan bermakna seperti pengalaman alam, lanskap, manusia, makanan khas, produk lokal, tradisi asli atau otentik, ritme yang lambat, keintiman, ketenangan, dan hubungan kembali dengan diri sendiri (Saxena dalam Kastenholz et al., 2020). Dari segi pengunjung terhadap kualitas dan nilai pengunjung terdapat pada nilai psikologis yang terkandung di dalamnya (Bigné dalam Widayati et al., 2020). Menurut Iso-Ahola & Baumeister (2023), persepsi dalam makna waktu luang merupakan aktivitas yang tidak hanya menjadi kebutuhan tetapi dilakukan karena pilihan, seperti membuat roti atau berkebun di rumah, dan bukan pekerjaan yang tidak memiliki nilai. Menurut Cushman dan Laidler dalam Iso-Ahola & Baumeister (2023), waktu luang pada dasarnya adalah keadaan, sikap pikiran, atau kualitas pengalaman. Hal ini berbeda dari penggunaan waktu lainnya yang didasarkan pada persepsi individu tentang kebebasan mereka untuk bertindak dan fakta bahwa mereka tidak dipaksakan untuk melakukannya karena kebutuhan.

Hal ini berbeda dari penggunaan waktu lainnya karena didasarkan pada persepsi individu tentang kebebasan mereka untuk

bertindak dan fakta bahwa mereka tidak melakukannya karena kebutuhan. Oleh karena itu, kesukarelaan, kebebasan, dan pilihan merupakan komponen penting dari waktu luang (Rojek dalam Iso-Ahola & Baumeister, 2023). Menurut Kastenholz et al. (2020), ada banyak alasan yang dapat menyebabkan keterikatan dengan suatu tempat: Persepsi yang positif tentang lokasi termasuk berbagai karakteristik dan keuntungan yang dirasakan, pengalaman emosional, persepsi lokasi sebagai asli atau eksistensial, persepsi dampak pariwisata, kedekatan budaya dengan warisan wisatawan, perilaku wisatawan yang umum, atau minat atau keterlibatan wisatawan dengan lokasi tertentu yang sesuai menurut wisatawan.

Menurut Hadiwijoyo dalam Chaerunissa & Yuniningsih (2020), atraksi dan akomodasi merupakan komponen penting dalam pengembangan pariwisata. Atraksi di Pronosutan meliputi kuliner dan pemandangan alam yang bisa dinikmati di tiga spot kuliner serta di sekitarnya. Amenitas yang tersedia di setiap spot kuliner meliputi area parkir, toilet, mushola, dan akomodasi untuk berkeliling desa. Aksesibilitas ke Padukuhan Pronosutan dapat dicapai melalui jalan desa yang terhubung dengan Jalan Nanggulan. Klaster kuliner merupakan tempat yang menawarkan pengunjung berbagai jenis wisata kuliner, seperti kunjungan ke pertanian dan wisata kuliner, serta pengalaman tambahan, seperti festival budaya (Lee et al., 2015). Studi pasar wisata pedesaan sering menunjukkan motivasi kuat untuk menikmati kedekatan dan menyelam di alam. Wisatawan secara khusus seperti mencari alam untuk menikmati rekreasi yang menuntut fisik, aktivitas luar ruangan, dan pemandangan estetis yang sangat dihargai serta pengalaman alam

“spiritual” yang meninggalkan dampak emosi yang mendalam (Kastenholz et al., 2020). Berbagai pengalaman ini dianggap sebagai objek keterikatan dalam konteks destinasi wisata. Lanskap pedesaan merupakan salah satu aspek utama yang paling memberikan kesan kepada pengunjung pedesaan. Salah satu hal yang paling disukai pengunjung pedesaan adalah lanskap pedesaan, yang bercirikan pertanian dengan banyaknya lingkungan alam, khususnya pepohonan dan bunga, dan dengan bangunan tradisional yang tersebar di pedesaan (Kastenholz et al., 2020). Tinsley dalam Rivas & Albertos (2023) menyarankan model penelitian dengan mengalihkan perhatian dari aktivitas ke pengalaman subjektif seseorang, mereka yang lebih luas untuk menilai arti rekreasi atau *leisure*. Tinsley berpendapat bahwa sikap pekerjaan dapat memenuhi tujuh ciri rekreasi yakni pengalaman subjektif seperti konsentrasi, lupa, kehilangan kesadaran akan waktu, pengalaman afektif seperti rasa kebebasan, pengayaan persepsi terhadap objek dan peristiwa, peningkatan intensitas emosi, dan peningkatan kepekaan tubuh terhadap emosi.

Preferensi dalam *Leisure*

Faktor lain yang mendorong terkait minat dalam preferensi serta berkembangnya pariwisata mencakup faktor-faktor seperti tingkat kemakmuran, mobilitas, dan hak hiburan (Boniface et al., 2020). Penelitian tentang rekreasi pariwisata modern lebih berfokus pada hubungan antara rekreasi dan pariwisata, tetapi masih belum menentukan bagaimana keduanya berhubungan. Penelitian lebih berfokus pada persamaan dan hubungan antara keduanya, seperti bagaimana keterlibatan dan motivasi rekreasi dapat berubah menjadi kegiatan pariwisata dan bagaimana perilaku yang konsisten antara rekreasi dan pariwisata (Huang &

Chen, 2021). Motivasi yang mendorong pengunjung untuk mengunjungi destinasi wisata pedesaan sangat sedikit (Santeramo dalam Testa et al., 2019). Menurut Sotomayor dalam Testa et al. (2019), hal ini berfokus pada aspek rekreasi wisata kuliner rekreasi, seperti berkumpul dengan keluarga dan menikmati suara, aroma, dan pemandangan alam.

Menurut Cheng dan Tsaur dalam Tsaur & Huang (2020), nilai dan pandangan wisatawan tentang kegiatan pariwisata menentukan partisipasi yang serius atau santai. Sifat partisipasi wisatawan dapat diukur dengan membandingkan karakteristik *leisure* dengan partisipasi *serious leisure* dan *casual leisure*. Pengalaman juga dapat didefinisikan sebagai proses individu mengalami pengaruh terhadap benda, lingkungan, situasi, dan peristiwa, serta berbagai macam materi yang berkontribusi aktif pada pembentukan pengalaman (Svabo dalam Stienmetz et al., 2021).

Lokus Penelitian

Area Pronosutan View menjadi lokasi pada penelitian, lebih tepatnya pada 3 spot kuliner yang saling terhubung dengan jalan setapak desa yang disebut dan lebih dikenal dengan Pronosutan View. Lokasi ini menjadi fokus penelitian karena pada 3 spot kuliner di sekitarnya tidak hanya menawarkan produk wisata kuliner, namun juga menawarkan wisata minat lainnya, sehingga memiliki banyak pilihan untuk memilih beragam aktivitas seperti kuliner, berswafoto, atau berkeliling sekitar desa menggunakan beragam akomodasi yang disediakan oleh masing-masing spot kuliner (Gambar 4).



Keterangan:

	Gblek Pari
	Mahaloka Paradise
	Gblek Menoreh View
	Permukiman warga

Gambar 4. Lokasi penelitian

Sumber: Hasil olahan penulis, 2024

Kawasan Pronosutan, yang terletak di Desa Kembang, Kecamatan Nanggulan, memiliki fasilitas seperti minimarket, masjid, dan balai pertemuan untuk penduduk setempat. Area sekitarnya terdiri dari pemukiman warga, sawah, dan jalan desa beberapa tempat makan fokus pada bisnis kuliner, sementara yang lain menawarkan fasilitas tambahan seperti *homestay* untuk menarik pengunjung. Dusun Pronosutan dikenal karena keunikannya, pengunjung kebanyakan mengetahui lokasi ini melalui media sosial dan rekomendasi dari kerabat atau teman.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan eksploratif kualitatif. Penelitian eksploratif dianggap fleksibel, inovatif, dan terbuka, dan setiap sumber dianggap penting untuk mendapatkan informasi (Mudjiyanto, 2018). Dalam pengumpulan data penelitian, tidak ada tahapan khusus yang harus dilewati. Sampel penelitian sangat kecil, analisis data primer lebih kualitatif, informasi yang diperlukan sangat luas, fleksibel, dan tidak terstruktur. Penelitian deskriptif atau eksplanatif biasanya mengikuti hasil akhir (Mudjiyanto, 2018). Penelitian dapat ditujukan untuk memahami karakteristik tipe secara eksploratif, mendeskripsikan kompleksitas fenomena dalam konteks alamiah, memahami deskripsi pada fokus tertentu dan mendeskripsikan fenomena untuk memformulasikan teori, bukan untuk menguji kecocokan atau kebenaran teori (Nugrahani, 2014). Metode *simple random sampling* digunakan dalam penelitian ini, yang mengambil anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan klasifikasi atau strata populasi. Metode ini digunakan dalam kasus populasi homogen (Barlian, 2009). Populasi homogen diambil sampel dari individu atau pengunjung yang memiliki tujuan yang relatif sama saat berkunjung di kawasan Pronosutan dan bukan merupakan warga lokal. Untuk mendapatkan hasil data lapangan yang sesuai, maka pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode berikut:

- Wawancara mendalam terhadap 15 narasumber menggunakan metode *simple random sampling* untuk sasaran pengunjung yang bersedia menjadi responden guna mencari tahu maksud tujuan berkunjung ke salah satu spot kuliner di sekitar area Pronosutan View dan berkegiatan di

sekitarnya, serta hal apa yang dirasakan atau diperoleh oleh pengunjung selama berkunjung.

- Observasi terkait kunjungan pada spot mana yang paling banyak dikunjungi dari keseluruhan responden, serta observasi terkait kunjungan dan aktivitas apa saja yang dilakukan oleh pengunjung.

Hasil studi ini berfokus pada area di sekitar Pronosutan View dan 3 spot wisata kuliner di Pronosutan yakni Geblek Pari, Menoreh View, dan Mahaloka Paradise. Dari 10 responden yang diwawancarai, 5 mengunjungi Geblek Pari, 3 mengunjungi Mahaloka Paradise, dan 2 mengunjungi Menoreh View. Pengambilan data menggunakan sampel acak dan dinamis dengan berpindah-pindah lokasi. Responden dikelompokkan dengan kode N untuk yang berkelompok dan kode T untuk yang berkunjung secara individu (Tabel 1). Dari 15 responden, hanya 1 yang pernah mengunjungi ketiga spot kuliner tersebut.

Tabel 1. Kode data responden

No.	Keyword	Kode
1.	Bella	T1
2.	Tika	T2
3.	Nurul	N1

Tabel 2. Variabel dan indikator penelitian

	Indikator Persepsi	Parameter	Sumber
Karakteristik emosional	Persepsi tujuan pengunjung	a. Persepsi destinasi b. Pengalaman emosional c. Perilaku pengunjung yang umum terkait destinasi tempat tertentu d. Minat atau keterlibatan pengunjung	Kastenholz et al., 2020
	Pengalaman terhadap persepsi individu	Persepsi subjektif dan afektif	Rivas & Albertos, 2023
	Persepsi <i>leisure</i>	Aktifitas terhadap kesukarelaan dan kebebasan	Iso-Ahola & Baumeister, 2023
Preferensi dalam pengalaman <i>leisure</i>	Karakteristik <i>leisure</i>	Mengetahui kecenderungan pengunjung dalam pengalaman relaksasi atau bersantai yaitu <i>serious leisure</i> atau <i>casual leisure</i>	Stebbins dalam Tsaur & Huang, 2020

4.	Rini	N2
5.	Dita	N3
6.	Galang	N4
7.	Putri	N5
8.	Bimo	N6
9.	Prima	N7
10.	Soni	N8
11.	Ardi	N9
12.	Sari	N10
13.	Lestari	N11

Sumber: Hasil olahan penulis, 2024

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Panduan wawancara terstruktur digunakan untuk melakukan wawancara dengan 10 responden yang mengunjungi lokasi kuliner di Dusun Pronosutan. Pendekatan ini dapat digunakan ketika topik tersebut baru dan belum pernah didiskusikan pada sampel atau kelompok orang tertentu, dan teori yang ada tidak berlaku untuk sampel atau kelompok orang yang diteliti (Morse dalam Creswell & Creswell, 2018). Variabel merupakan atribut atau karakteristik yang dapat diamati atau diukur dan berbeda di antara subjek atau individu yang diteliti. Indikator dan variabel penelitian berfungsi sebagai tolok ukur dan pedoman dalam melakukan penelitian. Variabel dan indikator penelitian dapat dilihat pada Tabel 2.

Aktivitas <i>leisure</i>	Pasif atau aktif	Maki et al., 2023
Kebutuhan pengunjung	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan sosial • Kebutuhan relaksasi • Kebutuhan dasar seperti wisata kuliner 	Testa et al., 2019
Motivasi pengunjung	Lanskap alam, kuliner, produk lokal, hubungan sosial, kebutuhan diri	Kastenholz et al., 2020

Sumber: Hasil olahan penulis, 2024

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pengambilan data ke 15 responden menunjukkan bahwa 5 responden mengunjungi Geblek Pari, 6 responden mengunjungi Mahaloka Paradise, dan 4 responden lainnya mengunjungi Menoreh View, dengan hanya 1 responden yang pernah mengunjungi ketiga spot kuliner tersebut. Usia rata-rata responden adalah 29,5 tahun, sesuai dengan observasi yang menunjukkan bahwa mayoritas pengunjung berada dalam rentang usia 20-30 tahun, atau usia produktif remaja dan dewasa. Pengunjung lanjut usia (60 tahun ke atas) jarang ditemui selama observasi di tiga waktu kunjungan (pagi, siang, dan sore).

Persepsi Terkait Pengalaman Wisata

Hasil dari data yang telah dikumpulkan kemudian diuji dengan menganalisis berdasarkan narasi responden untuk mencari tahu persepsi apa yang muncul pada pengunjung. Dari persepsi terkait masing-masing responden, penyebutan kata memunculkan pola tertentu terkait kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung, tujuan mengunjungi tempat, dan pengalaman secara psikologis.

Dalam penelitian ini, dua kategori utama persepsi terhadap pengalaman pengunjung di Dusun Pronosutan adalah persepsi terkait subjektif dan afektif. Persepsi afektif mencakup perasaan dan emosi yang dirasakan pengunjung saat berada di destinasi, sedangkan persepsi

subjektif lebih berkaitan dengan pemahaman kognitif atau gambaran yang dimiliki pengunjung tentang tempat tersebut (Tabel 4).

Tabel 4. Persepsi wisatawan pada spot kuliner dan area pronosutan berdasarkan narasi responden dan sumber sekunder

Responden	Spot Berkunjung	Fokus kegiatan
T1	Geblek Pari	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
T2	Geblek Pari	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N1	Mahaloka Paradise	Pengalaman subjektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N2	Menoreh View	Pengalaman Afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N3	Geblek Pari	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N4	Menoreh View	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N5	Geblek Pari	Pengalaman afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N6	Mahaloka Paradise	Pengalaman subjektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N7	Geblek Pari	Pengalaman subjektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N8	Mahaloka Paradise	Pengalaman subjektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N9	Mahaloka Paradise	Pengalaman subjektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N10	Menoreh View	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N11	Mahaloka Paradise	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)

Responden	Spot Berkunjung	Fokus kegiatan
N12	Mahaloka Paradise	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)
N13	Menoreh View	Pengalaman subjektif dan afektif (Tinsley dalam Rivas & Albertos, 2023)

Sumber: Hasil analisis penulis, 2024

Responden T1 dan T2 menunjukkan bahwa keindahan visual dan suasana alami di Dusun Pronosutan memicu kepuasan dan kedekatan emosional mereka dengan lingkungan. Responden T2 berfokus pada lingkungan terbuka dan suasana yang tenang, jauh dari hiruk pikuk kota, menambah pengalaman positif mereka. Grafik pengalaman dan persepsi pengunjung berdasarkan Tabel 4 di atas dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil grafik persepsi pengunjung

Sumber: Hasil analisis penulis, 2025

Sebaliknya, responden N1 yang mengunjungi Mahaloka Paradise (Gambar 6) dan N7 yang mengunjungi Geblek Pari (Gambar 7), berbagi pengalaman yang lebih subjektif. Responden N7 merasa pengalamannya dipengaruhi oleh latar belakangnya sebagai orang asli Jogja yang sudah sering mengunjungi tempat serupa, sementara responden N1 menekankan elemen visual yang mencolok, seperti

bangunan di tengah sawah yang berbeda dari lingkungan sekitar. Hal ini menunjukkan bahwa kombinasi persepsi afektif dan subjektif berperan penting dalam membentuk pengalaman dan kenangan pengunjung di Dusun Pronosutan. Kedua faktor ini memainkan peran penting dalam membentuk persepsi dan kenangan pengunjung.



Gambar 6. Persepsi subjektif dengan objek bangunan di Mahaloka Paradise

Sumber: Dokumentasi penulis, 2024



Gambar 7. Persepsi afektif dengan objek spot foto dan lanskap alam di Geblek Pari

Sumber: Dokumentasi penulis, 2024

Dalam sudut pandang Cushman & Laidler dalam Iso-Ahola & Baumeister (2023), waktu luang adalah kualitas pengalaman, sikap pikiran, atau keadaan. Hal ini berbeda dari penggunaan waktu lainnya karena didasarkan pada persepsi individu tentang kebebasan mereka untuk bertindak dan fakta bahwa mereka tidak dipaksakan untuk melakukannya karena kebutuhan. Pengalaman juga

sebagai suatu proses orang-orang mengalami pengaruh terhadap benda, lingkungan, situasi dan peristiwa, serta berbagai macam materi berperan aktif yang memicu pengalaman tersebut (Svabo dalam Stienmetz et al., 2021). Citra afektif mengacu pada reaksi emosional seseorang saat berada di tempat tujuan. Pada sisi lain, gambaran kognitif didefinisikan sebagai persepsi atribut psikologis dan fungsional yang menarik. Kualitas nyata seperti daya tarik wisata menentukan komponen fungsional. Nilai psikologis mengacu pada konsep abstrak seperti persepsi pengunjung terhadap kualitas dan nilai pengunjung (Bigné dalam Widayati et al., 2020).

Pengalaman *leisure* di Dusun Pronosutan dipengaruhi oleh aspek afektif, seperti relaksasi dan hubungan emosional dengan lingkungan, serta aspek subjektif yang muncul dari persepsi kognitif dan interpretasi personal pengunjung terhadap elemen visual dan ekspektasi terhadap tempat. Hal ini memicu pengalaman *leisure* yang unik dari sudut pandang masing-masing pengunjung.

Persepsi subjektif dipengaruhi oleh cara pengunjung memahami dan menginterpretasikan elemen visual destinasi. Sebagai contoh, responden N7 memiliki ekspektasi yang dipengaruhi oleh pengalaman sebelumnya sebagai warga lokal, sedangkan responden N1 lebih terkesan oleh elemen visual mencolok seperti

bangunan unik di tengah sawah. Faktor kognitif dan emosi memainkan peran penting dalam membentuk keterikatan emosional dengan lokasi, dengan tingkat keterlibatan yang bervariasi tergantung latar belakang dan ekspektasi pengunjung. Elemen visual dan suasana mendukung menjadi faktor utama dalam menciptakan pengalaman wisata di Dusun Pronosutan.

Preferensi Terkait Pengalaman Wisata

Wisatawan yang melakukan perjalanan ke tempat seperti pedesaan dimotivasi oleh berbagai harapan dan tujuan yang mereka harapkan dari perjalanan tersebut. Hal ini sering dikaitkan dengan kesempatan untuk memiliki pengalaman yang menyenangkan, menenangkan, dan dapat memulihkan, serta tempat lain yang penting seperti pengalaman alam, lanskap, manusia, makanan khas, produk lokal, tradisi asli, kehidupan yang tenang, keintiman, ketenangan, dan hubungan kembali dengan jati diri sendiri (Saxena dalam Kastenholz et al., 2020). Menurut Santeramo dalam Testa et al. (2019), motivasi yang mendorong pengunjung untuk mengunjungi destinasi wisata pedesaan sangat sedikit. Wisata kuliner rekreasi, seperti berkumpul dengan keluarga dan menikmati suara, aroma, dan pemandangan alam, adalah fokus beberapa penelitian (Sotomayor dalam Testa et al., 2019). Tabel 6 di bawah ini menunjukkan preferensi wisatawan pada spot kuliner berdasarkan narasi responden dan sumber sekunder.

Tabel 6. Preferensi wisatawan pada spot kuliner berdasarkan narasi responden dan sumber sekunder

Responden	Spot berkunjung	Fokus kegiatan
T1	Geblek Pari	Motivasi untuk relaksasi, bisnis. Kuliner, dan preferensi suasana
T2	Geblek Pari	Motivasi untuk relaksasi, kuliner, dan preferensi suasana
N1	Mahaloka Paradise	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Kuliner, dan preferensi suasana
N2	Menoreh View	Motivasi untuk kuliner, rekreasi. Relaksasi, dan preferensi suasana
N3	Geblek Pari	Motivasi untuk kuliner, rekreasi. Relaksasi, dan preferensi kebutuhan diri

N4	Menoreh View	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Kuliner, dan preferensi kebutuhan diri
N5	Geblek Pari	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Sosial, kuliner dan preferensi kebutuhan diri
N6	Mahaloka Paradise	Motivasi untuk relaksasi, sosial, dan preferensi kebutuhan diri
N7	Geblek Pari	Motivasi untuk relaksasi, sosial, dan preferensi suasana dan kebutuhan diri
N8	Mahaloka Paradise	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Sosial, dan preferensi suasana
N9	Mahaloka Paradise	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Sosial, dan preferensi suasana
N10	Menoreh View	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Sosial, dan preferensi suasana
N11	Mahaloka Paradise	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Sosial, dan preferensi suasana
N12	Mahaloka Paradise	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Sosial, dan preferensi kebutuhan diri
N13	Menoreh View	Motivasi untuk relaksasi, rekreasi. Sosial, dan preferensi suasana

Sumber: Hasil analisis penulis, 2024

Hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi utama pengunjung ke Dusun Pronosutan adalah mencari pengalaman santai, menyenangkan, dan menenangkan. Lingkungan yang tenang, kuliner lokal, lanskap pedesaan, serta aktivitas rekreasi seperti berkeliling dengan skuter atau mobil VW dan Jeep menjadi daya tarik utama. Preferensi pribadi, termasuk minat pada budaya lokal dan kebutuhan relaksasi, juga memengaruhi pilihan dan motivasi mereka. Tabel 7 di bawah ini menunjukkan persepsi dan preferensi dalam aktivitas pengunjung pada spot kuliner berdasarkan narasi responden dan sumber sekunder.

Tabel 7. Persepsi dan preferensi dalam aktivitas pengunjung pada spot kuliner berdasarkan narasi responden dan sumber sekunder

Spot kuliner	Persepsi pengunjung	Preferensi aktivitas
Geblek Pari	Variasi kuliner asli khas pedesaan dan aktivitas tambahan di luar kuliner.	Kuliner, foto, <i>refreshing</i> , variasi kegiatan lain.
Mahaloka Paradise	Keunikan bangunan dengan konsep yang kontras dari pedesaan.	Kuliner, foto, <i>refreshing</i> , variasi kegiatan lain.

Geblek Menoreh View	Berswafoto dan menikmati pemandangan sekitar pronosutan view yang memiliki akses secara langsung.	Kuliner, foto, <i>refreshing</i> , variasi kegiatan lain.
---------------------	---	---

Sumber: Hasil analisis penulis, 2024

Hasil analisis menunjukkan bahwa pengunjung di tiga spot kuliner di Pronosutan utamanya menjadikan lokasi ini sebagai destinasi relaksasi dalam kategori *leisure* pasif. Selain itu, motivasi lain mencakup menikmati pengalaman kuliner, bersosialisasi dengan keluarga atau kerabat, serta melakukan aktivitas tambahan seperti rekreasi dan tujuan bisnis.

Hasil Diskusi Pengaruh *Leisure* terhadap Persepsi dan Preferensi Pengunjung

Pembahasan tentang persepsi dan preferensi pengunjung di Dusun Pronosutan menunjukkan bahwa pengalaman wisata dipengaruhi oleh motivasi, kepuasan, dan kenyamanan. Persepsi pengunjung mencakup persepsi afektif (emosi dan kepuasan) serta persepsi subjektif (pandangan dan pengalaman pribadi). Preferensi seperti rekreasi, koneksi sosial, kebebasan, dan kuliner mendukung aktivitas *leisure* yang berfokus pada relaksasi dan interaksi sosial dalam lingkungan tenang dan alami, memberikan kepuasan emosional dan kognitif yang

signifikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Kastenholtz et al. (2020) yang menyebutkan bahwa ikatan emosional terhadap tempat wisata dapat dipengaruhi oleh persepsi kualitas pengalaman yang ditawarkan. Aktivitas seperti menikmati pemandangan perbukitan Menoreh atau makan di tempat dengan tema pedesaan memperkuat persepsi positif pengunjung. Preferensi rekreasi juga berperan dalam menentukan aktivitas yang dipilih pengunjung selama liburan, seperti atraksi alam, makanan lokal, dan fasilitas yang tersedia. Seperti yang diungkapkan Boniface et al. (2020), preferensi ini sering dikaitkan dengan keinginan untuk menikmati suasana berbeda dari kehidupan kota dan mencari ketenangan. Gambar 8 di bawah ini menunjukkan persentase preferensi pengunjung.



Gambar 8. Persentase preferensi pengunjung
Sumber: Hasil analisis penulis, 2024

Persepsi pengunjung tentang keaslian dan ketenangan lokasi memengaruhi pilihan aktivitas mereka, seperti bersepeda, swafoto, dan menikmati makanan lokal, menunjukkan hubungan

erat antara persepsi dan preferensi rekreasi dalam wisata pedesaan (Gambar 9).



Gambar 10. Salah satu aktivitas yang dilakukan pengunjung
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2024

Kesimpulan

Dusun Pronosutan menawarkan pengalaman untuk bersantai dan khas melalui relaksasi, kuliner tradisional, dan pemandangan pedesaan yang tenang. Preferensi utama pengunjung adalah melepas rutinitas dengan menikmati pemandangan alam, aktivitas santai, dan kuliner lokal. Kombinasi daya tarik visual seperti persawahan dan perbukitan Menoreh, serta fasilitas seperti bersepeda, skuter listrik, dan ATV, menciptakan pengalaman bersantai yang memuaskan.

Persepsi pengunjung terbagi menjadi persepsi afektif, yang mencakup emosi dan kepuasan positif, dan persepsi subjektif, yang didasarkan pada pengalaman pribadi dan pemahaman terhadap elemen visual dan lingkungan tempat tersebut. Preferensi wisatawan terhadap keaslian, ketenangan, dan suasana pedesaan memengaruhi pilihan aktivitas mereka, seperti bersantai, berswafoto, dan berkuliner. Hal ini menunjukkan adanya hubungan yang erat antara persepsi, preferensi, dan pengalaman bersantai yang meningkatkan kepuasan pengunjung

sekaligus menumbuhkan keterikatan emosional dengan lokasi tersebut.

Daftar Pustaka

- Barlian, E. (2009). *Metodologi penelitian kualitatif & kuantitatif*. Sukabina Press.
- Boniface, B., Cooper, C., & Cooper, R. (2020). *Worldwide Destinations: The Geography of Travel and Tourism*. Routledge, Taylor & Francis Group.
- Chaerunissa, S. F., & Yuniningsih, T. (2020). Analisis Komponen Pengembangan Pariwisata Desa Wisata Wonopolo Kota Semarang. *Journal Of Public Policy And Management Review*, 9(4).
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Huang, W. J., & Chen, C. C. (2021). Influence of Transnational Leisure on Diaspora Tourism among Contemporary Migrants. *Journal of Travel Research*, 60(3). <https://doi.org/10.1177/0047287520922315>
- Iso-Ahola, S. E., & Baumeister, R. F. (2023). Leisure and meaning in life. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1074649>
- Kastenholz, E., Marques, C. P., & Carneiro, M. J. (2020). Place attachment through sensory-rich, emotion-generating place experiences in rural tourism. *Journal of Destination Marketing and Management*, 17. <https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2020.100455>
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2022). *Tren Industri Pariwisata 2022-2023*. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.
- kulonprogo.sorot.co. (2023, May 9). *Pembangunan Wisata Kuliner di Nanggulan Mengancam Ketahanan Pangan*. <https://kulonprogo.sorot.co/berita-9631-pembangunan-wisata-kuliner-di-nanggulan-mengancam-ketahanan-pangan.html>
- Lee, A. H. J., Wall, G., & Kovacs, J. F. (2015). Creative food clusters and rural development through place branding: Culinary tourism initiatives in Stratford and Muskoka, Ontario, Canada. *Journal of Rural Studies*, 39. <https://doi.org/10.1016/j.jrurstud.2015.05.001>
- Maki, Z. E. Y., Hassan, T. H., Helal, M. Y., & Saleh, M. I. (2023). Sustainability of Leisure Tourism Events from a Destination Social Responsibility Perspective: Do Attribution Theory Dimensions Matter? *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(6). <https://doi.org/10.3390/ijerph20064847>
- Mudjiyanto, B. (2018). TIPE PENELITIAN EKSPLORATIF KOMUNIKASI. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 22(1). <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220105>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode penelitian kualitatif dalam penelitian pendidikan bahasa*. Cakra Books.
- Rahmat, A. F. H. (2022). COVID-19 Pandemic as a Trigger for Quality Tourism in Yogyakarta, Indonesia (Case Study in Moana Bike Tour Nanggulan). In *Proceedings of the International Academic Conference on Tourism (INTACT)*

- “*Post Pandemic Tourism: Trends and Future Directions*” (INTACT 2022) (pp. 202–213). Atlantis Press SARL.
https://doi.org/10.2991/978-2-494069-73-2_15
- Rivas, S., & Albertos, A. (2023). Potential connection between positive frustration in family leisure time and the promotion of adolescent autonomy. *Frontiers in Psychology*, 14.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1258748>
- Stienmetz, J., Kim, J. (Jamie), Xiang, Z., & Fesenmaier, D. R. (2021). Managing the structure of tourism experiences: Foundations for tourism design. *Journal of Destination Marketing and Management*, 19.
<https://doi.org/10.1016/j.jdmm.2019.100408>
- Sudiwijaya, E., Junaedi, F., & Mujono, M. (2023). Designing Kapanewon Nanggulan Branding through Storytelling. *Proceeding International Conference of Community Service*, 1(2).
<https://doi.org/10.18196/iccs.v1i2.239>
- Testa, R., Galati, A., Schifani, G., Di Trapani, A. M., & Migliore, G. (2019). Culinary tourism experiences in agri-tourism destinations and sustainable consumption-Understanding Italian tourists’ motivations. *Sustainability (Switzerland)*, 11(17).
<https://doi.org/10.3390/su11174588>
- Tsaur, S. H., & Huang, C. C. (2020). Serious tourists or casual tourists? Development and validation of a scale to measure tourists’ serious/casual participation. *Current Issues in Tourism*, 23(2).
<https://doi.org/10.1080/13683500.2018.1495697>
- Widayati, C. C., Ali, H., Permana, D., & Nugroho, A. (2020). The role of destination image on visiting decisions through word of mouth in urban tourism in Yogyakarta. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(3).