



ABSTRAK

Mengenali perilaku atau kegiatan pengunjung ketika melakukan interaksi dengan daya tarik wisata di sebuah destinasi pariwisata adalah sesuatu yang sangat penting untuk diketahui oleh manajemen sebuah destinasi pariwisata karena dengan mengenali perilaku atau kegiatan pengunjung, manajemen sebuah destinasi pariwisata akan bisa merencanakan pembangunan yang akan memuaskan pengunjung dan dapat meminimalisir kerusakan di daya tarik wisata. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu serta mengidentifikasi perilaku atau kegiatan pengunjung di setiap daya tarik wisata yang terdapat di destinasi pariwisata Candi Ijo, menemukan kegiatan atau perilaku yang pengunjung sering lakukan di masing-masing daya tarik wisata dan juga mencari tahu alasan pengunjung tertarik untuk mengunjungi daya tarik wisata yang terdapat di Candi Ijo. Data yang dikumpulkan adalah dari para pengunjung Candi Ijo yang mengunjungi semua daya tarik wisata di Candi Ijo dan proses pengumpulan data akan dilakukan selama dua minggu. Proses pengumpulan data akan dilakukan dengan metode observasi natural dan wawancara langsung dengan pengunjung. Analisis perilaku akan menggunakan teori “*stimulus and response*” yang dikembangkan oleh Watson (1925), dalam penelitian ini daya tarik wisata yang terdapat di Candi Ijo akan dianggap sebagai “stimulus” dan perilaku/kegiatan yang pengunjung lakukan ketika berinteraksi dengan daya tarik wisata di Candi Ijo akan dianggap sebagai “response”. Hasil penelitian menemukan bahwa kegiatan yang paling sering pengunjung lakukan di daya tarik wisata berupa candi adalah mengamati sebuah candi dari luar candi dan kegiatan mengamati pemandangan adalah kegiatan yang paling sering dilakukan pengunjung di daya tarik wisata berupa pemandangan dari area atas atau bawah, keduanya merupakan jenis respon yang terjadi akibat stimulus untuk indra pengelihatian. Alasan sebagian besar pengunjung tertarik untuk berinteraksi dengan daya tarik wisata di Candi Ijo adalah karena pengunjung merasa penasaran karena ini kunjungan pertama mereka di Candi Ijo dan mereka ingin membuat kenang-kenangan.

Kata Kunci: Daya Tarik Wisata, Pengunjung, Kegiatan, Perilaku, Stimulus, Response, Indra



ABSTRACT

Understanding visitor's behaviour or activity while they are interacting with tourist attraction in a tourist destination is an important knowledge for a tourist destination management team. By understanding visitor's behaviour or activity, a tourist management team may conduct a better tourism development plan which will satisfy visitors and minimize the damage to the tourist attraction. The goal of this research are to find then identify visitor's behaviour or activity when they interact with every tourist attraction in Ijo Temple, to find out what behaviour or activity the visitors often do in each tourist attraction and to discover why the visitor decides to interact with a tourist attraction. The researcher will only collect data from visitors who visit every tourist attraction which is available in Ijo Temple and this research will be conducted in the span of two weeks. Data collection will be done by using natural observation method and by direct interview with visitor. Behaviour analysis will be conducted using the "stimulus and response" theory which was developed by Watson (1925), in this research every tourist attraction which is present in Ijo Temple will be treated as a "stimulus" and visitor's activity or behaviour while they are interacting with a tourist attraction in Ijo Temple will be treated as a "response". From this research we found that the activity visitor often do when interacting with a tourist attraction in a form of temple is watching the temple from outside of the temple and an activity of watching the scenery is the activity visitors often do when interacting with tourist attraction in the form of scenery from Ijo Temple top or bottom zone, both of these activity are considered as a response from a stimulus for the sight. The reason why most visitors are interested in interacting with the tourist attraction is because this is their first visit to the Ijo temple, visitors are interacting because they are curious and they want to make memory of their visit.

Keyword: Tourist Attraction, Visitor, Behaviour, Activity, Response, Stimulus, Sense