

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kekayaan alam dan lingkungan yang dimanfaatkan sebagai sumber industri pariwisata adalah langkah krusial dalam menjaga keseimbangan antara pertumbuhan ekonomi dan pelestarian lingkungan. Dengan mengoptimalkan potensi alam seperti pantai, gunung dan hutan untuk kegiatan pariwisata yang berkelanjutan, mampu memberikan dampak ekonomi yang signifikan. Praktik ramah lingkungan menjadi faktor utama dalam memastikan bahwa pemanfaatan sumber daya alam dan lingkungan untuk keperluan pariwisata tidak merusak ekosistem yang ada tetapi justru meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian alam pada industri pariwisata (Syamsiati, 2019).

Industri pariwisata di Indonesia telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Menurut data *World Travel and Tourism Council* (2018), dalam hal pariwisata dengan pertumbuhan tercepat secara global, Indonesia berada di peringkat kesembilan dunia, ketiga di Asia, bahkan pertama di Asia Tenggara. Dampak yang timbul dari perkembangan pariwisata di Indonesia yaitu peningkatan Pendapatan Asli Daerah (PAD) secara mencolok pada berbagai destinasi wisata. Pendapatan Asli Daerah (PAD) dalam industri pariwisata tumbuh signifikan di beberapa daerah di Indonesia, termasuk Daerah Istimewa Yogyakarta.

Daerah Istimewa Yogyakarta berada pada bagian paling selatan Pulau Jawa. Provinsi ini dibagi menjadi empat kabupaten yaitu Sleman, Bantul, Kulon Progo dan Gunung Kidul serta tujuh puluh dua kapanewon atau kecamatan. Kota Yogyakarta dijadikan sebagai ibu kotanya. DIY merupakan singkatan dari Provinsi Yogyakarta, Ngayogyakarta Hadiningrat merupakan akronim dari Yogya yang berarti paling penting dan makmur. Sejak didirikan pada tanggal 13 Maret 1755 oleh Pangeran Mangkubumi, sistem pemerintahan Yogyakarta adalah Kasultanan yang kemudian dipimpin oleh Sultan Hamengku Buwono I. Yogyakarta cukup terkenal di tingkat nasional maupun internasional, terutama sebagai destinasi wisata unggulan setelah Provinsi Bali. Dengan kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki oleh Yogyakarta, tidak mengherankan jika banyak pengunjung dari dalam dan luar negeri memilih Yogyakarta sebagai tujuan wisata (Badan Lingkungan Hidup DIY, 2016).

Menurut Wahyuni (2015) wisata di Yogyakarta tidak terlepas dari keelokan kota itu sendiri. Dalam wilayah ini, bermacam-macam jenis objek wisata tumbuh dan berkembang termasuk wisata alam, budaya, sejarah, pendidikan hingga yang terbaru yaitu wisata malam. Selain daripada wisata itu sendiri, Yogyakarta juga terkenal akan kualitas pendidikannya yang tinggi. Yogyakarta telah dipercaya oleh para mahasiswa perantau yang menjadikan kota ini sebagai tempat memperoleh ilmu di jenjang yang lebih tinggi. Banyak perguruan tinggi ternama yang di idamkan oleh para pelajar dalam kota maupun luar kota. Dengan

banyaknya tenaga ahli ini dapat membuat potensi perkembangan di sektor pendidikan. Tentunya perkembangan ini tidak lepas dari kelebihan Yogyakarta itu sendiri, yaitu wisatanya. Kedua sektor ini berperan penting dalam kemajuan Yogyakarta, sehingga mulailah diciptakan berbagai tempat wisata yang juga terdapat manfaat dari segi edukasinya. Wisata edukasi ini memberikan pengalaman baru dalam proses belajar, yakni suasana berbeda yang tidak ditemukan dalam aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai pembentukan makhluk dewasa dengan menggunakan pengajaran untuk mengubah sikap dan perilaku individu atau masyarakat sebagai prosedur yang berkelanjutan. Pada tahun 90an terjadi lonjakan kemajuan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang teknologi informasi yang mendorong peradaban manusia memasuki periode globalisasi. Usulan pembangunan Taman Pintar di Kota Yogyakarta merupakan upaya pemerintah daerah untuk mengatasi permasalahan internasional tersebut dan menunjukkan kepedulian terhadap sistem pendidikan. “Kota Pelajar” adalah julukan umum untuk Yogyakarta yang telah menyediakan berbagai destinasi wisata potensial. Pemerintah Kota Yogyakarta telah memetakan tiga kelompok utama destinasi wisata edukatif, yaitu Taman Pintar, Nutfah Plasma Pisang dan museum.

Berdasarkan situs resmi Taman Pintar, Taman Pintar merupakan objek wisata edukasi di Yogyakarta yang terletak di Jalan Panembahan Senopati No. 1-3. Taman Pintar dibuka sejak tanggal 6 Desember 2008 hingga

sekarang masih menjadi salah satu tempat yang direkomendasikan untuk para pelajar yang ingin rekreasi sambil belajar. Perhatian Taman Pintar tidak hanya berfokus pada peningkatan jumlah pengunjung melalui aktivitas menarik, permainan menyenangkan dan eksperimen langsung, tempat ini juga diharapkan dapat memicu minat terhadap sains pada anak-anak dan remaja. Terdapat beberapa jenis zona bermain di Taman Pintar itu sendiri.

Beberapa zona di dalam Taman Pintar terbagi menjadi:

1. Zona Playground

Tempat ini adalah salah satu ruang publik dan juga sebagai sarana penyambutan pengunjung Taman Pintar. Terdapat berbagai macam alat peraga untuk bermain bagi anak-anak maupun keluarga.

2. Gedung PAUD Barat dan Gedung PAUD Timur

Fasilitas ini menyediakan berbagai alat peraga untuk anak-anak, terutama bagi mereka yang berusia pra-hingga TK.

3. Gedung Oval – Kotak

Fasilitas ini menyajikan berbagai alat peraga edukasi sains yang dikemas dengan menarik, sehingga dapat di akses oleh semua lapisan pengunjung.

4. Gedung Memorabilia

Lokasi ini menampilkan alat peraga berbagai pengetahuan sejarah Indonesia, mencakup periode penjajahan, sejarah Kasultanan dan Paku Alaman Yogyakarta serta tokoh-tokoh pendidikan dan sebagainya.

5. Planetarium

Tempat ini menawarkan fasilitas untuk menonton film pendidikan mengenai antariksa dan tata surya.

Selain terdapat berbagai macam zona bermain, Taman Pintar juga menawarkan sejumlah fasilitas seperti: (1) alat peraga berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi yang menarik dan menghibur; (2) ruang publik; (3) kantin, mushala, pusat kesehatan, pusat informasi dan pelayanan pengunjung serta lift bagi pengunjung berkebutuhan khusus.

Jam operasional Taman Pintar pukul 08.30 hingga 16.00 WIB. Taman Pintar merupakan objek wisata terkenal yang menarik banyak kalangan, termasuk orang dewasa dan pelajar dari tingkat pendidikan tinggi. Disebut Taman Pintar karena memiliki visi dan misi agar para pelajar dapat belajar sambil bermain. Belajar tidak harus menggunakan buku dan di sekolah saja, namun anak dapat mengeksplor pengetahuan di luar sekolah juga. Harga tiket di Taman Pintar bervariasi.

Untuk menikmati wisata dan fasilitas dari Taman Pintar, berikut daftar harga tiket wahana dan fasilitasnya:

TABEL 1.1.
Daftar Harga Tiket Wahana di Taman Pintar

Wahana	Anak	Dewasa
Oval - Kotak	Rp12.000,00	Rp20.000,00
Planetarium	Rp22.000,00	Rp22.000,00
Gedung PAUD	Rp3.000,00	-
Wahana Bahari	Rp6.000,00	Rp6.000,00
Lalu Lintas	Rp12.000,00	-
Program Kreativitas		
Kreasi Batik	Rp18.000,00	-
Kreasi Gerabah	Rp13.000,00	-
Lukis Kaos	Rp45.000,00	-
Lukis Gerabah	Rp15.000,00	-
Theater 4D	Rp15.000,00	Rp20.000,00
<i>Dino Adventure</i>	Rp20.000,00	Rp25.000,00
<i>Hand on Science</i>	Rp10.000,00	Rp10.000,00
Presenter TV	Rp15.000,00	Rp15.000,00

Sumber: *Instagram* Taman Pintar Yogyakarta

Tabel 1.1. menunjukkan daftar harga tiket wahana di Taman Pintar. Terdapat beberapa perbedaan harga tiket bagi pengunjung dewasa dan anak-anak. Tiket masuk pengunjung dewasa Rp20.000,00 sedangkan anak Rp12.000,00. Tiket wahana Theater 4D pengunjung dewasa Rp20.000,00 sedangkan anak Rp15.000,00. Tiket wahana *Dino Adventure* pengunjung dewasa Rp25.000,00 sedangkan anak Rp20.000. Untuk tiket wahana gedung PAUD hanya diperuntukkan bagi anak dengan umur 3-7 tahun sedangkan wahana lalu lintas, kreasi batik, lukis kaos dan kreasi gerabah diperuntukkan bagi anak dengan umur minimal 8 tahun. Selain itu, harga tiket untuk wahana lain berlaku untuk semua klasifikasi pengunjung tanpa dibedakan. Jadi, rata-rata selisih harga tiket pengunjung dewasa dan anak-anak Rp5.000,00 sampai Rp8.000,00.

TABEL 1.2.
Data Kunjungan Taman Pintar Tahun 2019 – 2022

Tahun	Jumlah Pengunjung
2019	922.575
2020	272.366
2021	149.323
2022	717.837

Sumber: Humas Taman Pintar Yogyakarta

Tabel 1.2. menunjukkan jumlah pengunjung Taman Pintar sempat turun drastis saat pandemi COVID-19. Sebelum pandemi jumlah pengunjung dapat mencapai 1 juta orang dalam kurun waktu satu tahun sedangkan pada tahun 2020 jumlah pengunjung merosot menjadi 270 ribu. Jumlah pengunjung semakin terpuruk pada tahun 2021 yang hanya tercatat sebanyak 149 ribu pengunjung saja. Tahun 2022, jumlah pengunjung telah mengalami pemulihan yang hingga saat ini tercatat sebanyak 700 ribu orang. Memang untuk jumlah dari pengunjung itu sendiri belum bisa kembali seperti sebelum terjadi pandemi, namun sudah lebih baik dari tahun sebelumnya.

Menurut Noer M. Fadholi (2014) dalam Islam sendiri menuntut ilmu bukan hanya imbauan belaka, namun sudah kewajiban bagi setiap umat manusia. Hal ini terbukti begitu banyaknya perintah yang terdapat dalam Al-Quran ataupun hadits yang membahas tentang menuntut ilmu, penting penguasaan ilmu serta berbagai hal yang mengarah kepada kewajiban mencari ilmu. Dengan memiliki ilmu, manusia tidak akan tersesat dalam ketidaktahuan. Salah satu perintah Allah dalam menuntut ilmu dijelaskan pada ayat Al-Quran yaitu Q.S Al-Alaq (96) Ayat 1-5:

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Yang artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” Q.S Al-Alaq (96) Ayat 1-5.

Ayat tersebut menjelaskan perihal penciptaan manusia dan pentingnya ilmu pengetahuan. Tak hanya itu, Allah SWT juga memerintahkan seluruh umat-Nya agar terus belajar. Dengan ilmu, manusia dapat menunjukkan kebesaran dan kekuasaan Allah SWT. Dia memberikan pengetahuan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya. Manusia memiliki potensi untuk berkreasi melalui ilmu pengetahuan yang diperolehnya dari Allah SWT, belajar dari ciptaan-Nya maupun dari wahyu yang Allah SWT sampaikan melalui rasul-rasul-Nya.

Seiring waktu berlalu, peningkatan jumlah pengunjung yang datang mengakibatkan pengawasan terhadap fasilitas yang disediakan oleh Taman Pintar menjadi kurang, sehingga seringkali terjadi kerusakan pada beberapa alat peraga dan simulasi. Untuk itu, pentingnya perawatan terhadap alat peraga dan simulasi ini memerlukan biaya yang cukup banyak mengingat banyaknya fasilitas yang disediakan oleh Taman Pintar. Kesadaran pengunjung untuk berhati-hati dalam menggunakan fasilitas yang telah disediakan dapat membantu mengurangi bengkaknya biaya operasional. Adanya beberapa faktor yang menjadikan kerelaan konsumen untuk menerima beban pembayaran sesuai yang telah ditetapkan seperti harga tiket masuk, harga tiket wahana dan sebagainya dapat dipengaruhi

oleh beberapa hal seperti tingkat pendapatan, lama pendidikan, persepsi pengunjung dan lain-lain. Karenanya kenaikan maupun penurunan jumlah pengunjung setiap tahun sangat berpengaruh bagi operasional Taman Pintar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai sejauh mana kesediaan membayar (*Willingness to Pay*) dari pengunjung dalam upaya meningkatkan fasilitas Taman Pintar di Kota Yogyakarta, dengan menggunakan metode *Contingent Valuation Method* (CVM). Metode ini adalah metode survei dimana responden dimintai informasi mengenai seberapa besar nilai yang bersedia mereka bayarkan untuk suatu komoditas yang tidak memiliki pasar seperti barang lingkungan. CVM digunakan untuk menentukan kesediaan seseorang untuk membayar (WTP). Prasetyo (2013) menjelaskan bahwa metode CVM dipilih karena memiliki kemampuan (1) mengestimasi nilai WTP terhadap perubahan dalam kualitas kegiatan pariwisata; (2) memprediksi nilai perjalanan dengan berbagai tujuan; (3) menilai kepuasan terhadap lingkungan tanpa memandang apakah mereka pengguna atau bukan pengguna sumber daya tersebut; (4) menilai barang yang kurang dinilai atau dinilai terlalu rendah.

Berdasarkan penelitian Saptutyningsih (2017) yang mencakup sejumlah variabel independen, antara lain usia, jenis kelamin, pendapatan, serta biaya dan frekuensi kunjungan serta perjalanan. Temuan penelitian menunjukkan bahwa wisatawan yang mengunjungi lokasi ekowisata rata-rata bersedia membayar sekitar Rp6.800,00. Hasil analisis menunjukkan

bahwa kemauan membayar pengunjung dipengaruhi secara positif dan signifikan oleh variabel yang berkaitan dengan pendapatan dan pendidikan, namun tidak signifikan oleh variabel lainnya.

Beberapa penelitian lainnya menunjukkan bahwa variabel usia dinilai tidak berpengaruh signifikan terhadap *Willingness to Pay* pengunjung suatu objek wisata menurut Bakar, dkk. (2021), Song, dkk. (2021), Jeon dan Yang (2021), Mogomotsi, dkk. (2022), Xiao, dkk. (2020), Musa dan Nadarajah (2023), Rivas, dkk. (2019), Mahboob, dkk. (2021). Selain itu, variabel lain seperti variabel status pernikahan juga dinilai tidak berpengaruh secara signifikan terhadap WTP pengunjung suatu objek wisata menurut Hassin, dkk. (2021) dan Musa dan Nadarajah (2023). Terakhir terdapat penelitian yang dilakukan oleh Mahboob, dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa variabel biaya rekreasi dinilai tidak berpengaruh signifikan terhadap *Willingness to Pay* pengunjung suatu objek wisata.

Sementara variabel seperti tingkat pendidikan, pendapatan dan persepsi pengunjung dinilai berpengaruh positif dan signifikan terhadap WTP pengunjung suatu objek wisata menurut beberapa peneliti seperti (1) variabel tingkat pendidikan berpengaruh positif menurut Bakar, dkk. (2021), Song, dkk. (2021), Jeon dan Yang (2021), Mogomotsi, dkk. (2022), Xiao, dkk. (2020), Musa dan Nadarajah (2023), Rivas, dkk. (2019), Adamu, dkk. (2015); (2) variabel pendapatan berpengaruh positif menurut Bakar, dkk. (2021), Song, dkk. (2021), Jeon dan Yang (2021),

Hassin, dkk. (2021), Mogomotsi, dkk. (2022), Xiao, dkk. (2020), Mahboob, dkk. (2021), Adamu, dkk. (2015); dan (3) variabel persepsi pengunjung berpengaruh positif menurut Hassin, dkk. (2021), Musa dan Nadarajah (2023).

B. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks historis permasalahan, pertanyaan-pertanyaan berikut akan dijelaskan dalam penelitian ini:

1. Berapa besar nilai *Willingness to Pay* pengunjung objek wisata Taman Pintar untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar?
2. Apakah usia mempengaruhi *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar?
3. Apakah lama pendidikan mempengaruhi *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar?
4. Apakah tingkat pendapatan mempengaruhi *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar?
5. Apakah status pernikahan mempengaruhi *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar?
6. Apakah biaya rekreasi mempengaruhi *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar?

7. Apakah persepsi pengunjung mempengaruhi *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengukur seberapa besar *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar.
2. Menganalisis pengaruh usia terhadap *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar.
3. Menganalisis dampak tingkat pendidikan terhadap *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar.
4. Menganalisis dampak tingkat pendapatan terhadap *Willingness to Pay* pengunjung untuk peningkatan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar.
5. Menganalisis pengaruh status pernikahan terhadap *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas Taman Pintar.
6. Menganalisis pengaruh hubungan biaya rekreasi terhadap *Willingness to Pay* pengunjung untuk peningkatan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar.

7. Menganalisis dampak persepsi pengunjung terhadap *Willingness to Pay* pengunjung untuk meningkatkan fasilitas yang telah disediakan oleh Taman Pintar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dengan menerapkan studi ini, sudut pandang akan diperluas dan menambah pemahaman untuk penelitian serupa yang akan dilakukan di masa depan.
- b. Diharapkan penelitian ini dapat sebagai acuan guna menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama masa perkuliahan dalam konteks yang sesungguhnya di lapangan.

2. Manfaat Praktis

Agar objek wisata Taman Pintar kedepannya dapat lebih berkelanjutan dan berkembang, diharapkan penelitian ini dapat memberikan bantuan yang besar kepada pemerintah daerah sebagai sumber pertimbangan dalam merencanakan pembangunan dan renovasi fasilitas objek wisata.