

## Pengaruh Preferensi Dan Motivasi Terhadap Kepuasan Pengunjung Gen Z Di Museum Macan

Ulfi Maranisya

*ulfimaranisya1603@gmail.com*

Universitas Nasional

Rasya Maulida Rahma

*rasyyaca@gmail.com*

Universitas Nasional

**Abstract,** *This research aims to evaluate the influence of preferences and motivation on the level of satisfaction of visitors, especially Gen Z at the MACAN Museum. The data analysis method used in this research is quantitative descriptive analysis. Through regression model analysis, several significant conclusions can be drawn. First, a constant value of 3.168 implies that if the preferences and motivation of visitors to the MACAN Museum is 0, then the level of visitor satisfaction is 3.168. Second, the regression coefficient for variable X1 of 0.070 indicates that preferences have a positive impact on the level of visitor satisfaction, while third, the regression coefficient for variable has a positive and significant impact on Generation Z Visitor Satisfaction (Y) at the MACAN Museum.*

**Keywords:** *Preference, Motivation, Visitor Satisfaction, MACAN Museum*

**Abstrak,** Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi pengaruh preferensi dan motivasi terhadap tingkat kepuasan pengunjung terutama Gen Z di Museum MACAN. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif. Melalui analisis model regresi, dapat ditarik beberapa kesimpulan signifikan. Pertama, nilai konstan sebesar 3,168 menyiratkan bahwa jika preferensi dan motivasi pengunjung Museum MACAN bernilai 0, maka tingkat kepuasan pengunjungnya adalah 3,168. Kedua, koefisien regresi variabel X1 sebesar 0,070 menunjukkan bahwa preferensi memiliki dampak positif terhadap tingkat kepuasan pengunjung, sedangkan ketiga, koefisien regresi variabel X2 sebesar 0,283 menunjukkan bahwa motivasi juga berkontribusi positif terhadap tingkat kepuasan pengunjung Museum MACAN. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Motivasi (X2) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Generasi Z di Museum MACAN.

**Kata Kunci :** Preferensi, Motivasi, Kepuasan Pengunjung, Museum MACAN.

### LATAR BELAKANG

Pariwisata dan seni memiliki kedekatan yang erat di berbagai sektor, dan keduanya memiliki hubungan yang signifikan. Dari perspektif pariwisata, aset seni dan budaya memainkan peran penting dalam pengembangan industri pariwisata, karena seni dan budaya adalah salah satu daya tarik utama pariwisata. Salah satunya seni kontemporer. Seni kontemporer telah berkembang dari masa lalu hingga saat ini. Museum seni merupakan salah satu jenis pertunjukan seni di mana pengunjung dapat berinteraksi dan mempelajari karya seni. Museum seni kontemporer merupakan karya seni yang lebih modern dan terkini. Beberapa tahun terakhir, museum seni kontemporer semakin digemari masyarakat, khususnya generasi muda. Dalam konteks ini, penting untuk memahami preferensi dan motivasi pengunjung terhadap museum seni kontemporer. Preferensi pengunjung terhadap jenis seni tertentu dalam sebuah pameran dapat

dipengaruhi oleh berbagai faktor. Lalu timbulah rasa motivasi pengunjung dalam menghadiri museum tersebut.

Salah satu museum kontemporer yang terkenal di Jakarta adalah Museum MACAN. Museum Seni Modern dan Kontemporer di Nusantara – Museum MACAN (Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara) merupakan sebuah lembaga seni di Jakarta. Museum MACAN menyediakan akses publik ke koleksi seni kontemporer yang signifikan, terus berkembang, dan berasal dari Indonesia dan berbagai belahan dunia. Penelitian ini timbul dari keinginan untuk mendalami pemahaman terhadap preferensi, motivasi, dan tingkat kepuasan pengunjung Generasi Z saat mengunjungi Museum MACAN. Generasi Z merupakan kelompok yang lahir dari pada tahun 1997 hingga tahun 2012 tumbuh dalam era digital dan teknologi yang sangat maju. Kemajuan ini memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan seni dan budaya. Dengan menyelidiki faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kepuasan Generasi Z. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai daya tarik dunia seni bagi pengunjung, dan bagaimana lembaga seni dapat merancang Museum MACAN dengan lebih baik, Hal ini juga dapat memberikan kontribusi penting dalam pengembangan strategi yang lebih efektif untuk mempromosikan seni dan budaya dalam konteks pariwisata. Oleh karena itu, dengan melihat latar belakang tersebut, peneliti tertarik mengambil judul **”PENGARUH PREFERENSI DAN MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG GEN Z DI MUSEUM MACAN”**.

### **Kajian Teoritif**

#### 1. Preferensi

Faktor-faktor yang sering kali memengaruhi preferensi, sebagaimana dijelaskan (Iftariani Deanti, 2021), melibatkan beberapa aspek:

- a. Pelayanan yang diberikan (Service). Kualitas pelayanan merupakan harapan khusus pelanggan atau wisatawan untuk memenuhi kebutuhan mereka. Kualitas pelayanan dipahami sebagai sesuatu yang dirasakan oleh pelanggan, diukur melalui perbandingan dengan layanan yang mereka terima. Dengan demikian, kualitas pelayanan berpengaruh signifikan terhadap kepuasan wisatawan, yang tercermin dalam kesesuaian produk dan jasa dengan harapan mereka.
- b. Aksesibilitas. Aksesibilitas didefinisikan sebagai ukuran kenyamanan atau kemudahan interaksi lokasi dengan penggunaan lahan dan seberapa mudah atau sulitnya lokasi tersebut dijangkau melalui sistem transportasi. Secara umum, aksesibilitas dapat diartikan sebagai kemudahan mengakses destinasi, yang berkontribusi pada kenyamanan beraktivitas.
- c. Fasilitas. Fasilitas merujuk pada sarana dan prasarana yang mendukung operasional objek wisata untuk memenuhi segala kebutuhan wisatawan. Meskipun tidak secara langsung mendorong pertumbuhan, fasilitas berkembang seiring atau setelah atraksi berkembang.
- d. Suasana Tempat atau Atraksi. Suasana menarik adalah nilai tambah bagi objek wisata, menciptakan ciri khas yang membedakan objek tersebut dan menarik pengunjung. Suasana atau atraksi di objek wisata menjadi daya tarik yang dapat meningkatkan jumlah pengunjung.

#### 2. Motivasi

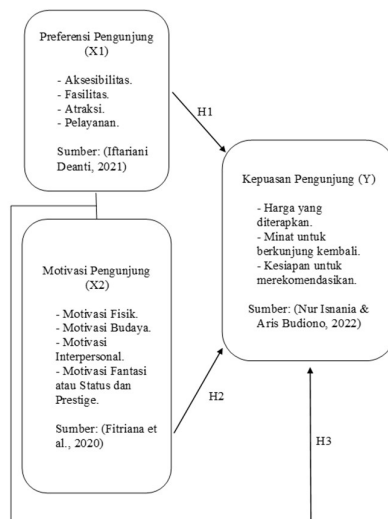
(Fitriana et al., 2020) mengemukakan bahwa motivasi seseorang dalam melakukan perjalanan wisata dapat dijelaskan sebagai berikut:

*PENGARUH PREFERENSI DAN MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG  
GEN Z DI MUSEUM MACAN*

- a. Motivasi Fisik (Physical Motivations): Ini terkait dengan keinginan untuk memulihkan kondisi fisik, beristirahat, bersantai, berolahraga, atau menjaga kesehatan untuk membangkitkan semangat kerja.
  - b. Motivasi Budaya (Cultural Motivations): Motivasi ini berkaitan dengan dorongan pribadi seseorang untuk melakukan perjalanan wisata guna mengamati dan memahami negara lain, penduduknya, gaya hidup, serta tradisi yang berbeda dengan negara asalnya.
  - c. Motivasi Interpersonal (Interpersonal Motivations): Motivasi ini dipicu oleh keinginan individu untuk mengunjungi keluarga atau teman, atau bertemu dengan orang baru. Motivasi ini juga bisa berasal dari keinginan untuk melarikan diri dari rutinitas sehari-hari dengan mencari teman-teman baru dan sebagainya.
  - d. Motivasi Fantasi atau Status dan Prestise (Fantasy Motivation or Status and Prestige Motivations): Motivasi ini didasarkan pada fantasi mengenai daerah tertentu atau niat seseorang untuk menunjukkan kedudukan atau statusnya dalam masyarakat, demi mendapatkan gengsi dan pengakuan.
3. Kepuasan Pengunjung
- Adapun menurut (Nur Isnania & Aris Budiono, 2022) kepuasan pengunjung merupakan usaha untuk memenuhi kebutuhan konsumen secara memadai. Kepuasan konsumen terdiri dari tiga faktor, yaitu harga yang diterapkan, minat untuk berkunjung kembali, dan kesiapan untuk merekomendasikan.

**Kerangka Berpikir**

Proses analisis konsep dalam penelitian ini dapat disusun dengan langkah-langkah berikut:



**Hipotesis**

Hipotesis merupakan tanggapan sementara terhadap suatu pernyataan masalah dalam penelitian, yang biasanya disajikan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis dianggap sebagai respons sementara karena jawabannya dibentuk berdasarkan pada teori yang ada. Ide-ide untuk hipotesis muncul dari sejumlah gagasan yang membentuk jawaban awal terhadap tantangan yang dihadapi. ((Sugiyono, 2019)

H1: Terdapat pengaruh preferensi terhadap kepuasan pengunjung gen z Museum MACAN.

H2: Terdapat pengaruh motivasi terhadap kepuasan pengunjung gen z Museum MACAN.

H3: Terdapat pengaruh preferensi dan motivasi terhadap kepuasan pengunjung gen z Museum MACAN.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis data yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang mengutamakan penggunaan data berupa angka dalam seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan, analisis, hingga penyajian data. Pendekatan kuantitatif menekankan analisis pada data numerik dan menggunakan metode statistik yang sesuai (Ahyar & Juliana Sukmana, 2020) Data populasi dalam penelitian ini adalah pengunjung Museum MACAN baik yang sudah menjadi anggota maupun yang belum. Populasi pengunjung Museum MACAN periode pertama (November 2017 - Maret 2018) sejumlah 135.000 pengunjung. Metode pengambilan sampel yang diterapkan adalah teknik non-probability sampling dengan menggunakan purposive sampling, yang artinya menentukan sampel dengan penelitian dapat secara sengaja memilih responden dari Generasi Z yang dianggap memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Dengan memilih responden dengan sengaja, penelitian dapat lebih fokus pada karakteristik khusus yang ingin diteliti, sehingga hasilnya dapat lebih mewakili pengunjung generasi Z di Museum MACAN.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk menilai seberapa konsisten kuesioner dalam menghasilkan jawaban yang stabil. Evaluasi reliabilitas dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach's Alpha*, di mana instrumen dianggap reliabel jika nilai alpha melebihi 0,60. Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Realibilitas

Variabel	<i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Preferensi	0,713	Reliabel
Motivasi	0,715	Reliabel
Kepuasan Pengunjung	0,270	Reliabel

Sumber: Data diolah, 2024.

Berdasarkan data pada tabel uji reliabilitas, seluruh nilai *Cronbach's Alpha* melebihi ambang 0,60. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setiap pernyataan dari keempat variabel dianggap reliabel dan dapat dijadikan sebagai instrumen penelitian yang valid.

Pengujian Normalitas dilakukan untuk mengevaluasi apakah distribusi residual dalam model regresi penelitian ini bersifat normal. Sebuah model regresi dianggap baik ketika data tersebut menunjukkan distribusi yang normal. Pengujian ini menggunakan alat statistik *One Sample Kolmogorov-Smirnov* (K-S). Kesimpulan mengenai distribusi data dianggap normal jika nilai signifikansi > 0,05. Berikut adalah hasil uji normalitas dalam penelitian ini:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		50
Normal Parameters a,b	Mean	.0000000
	Std. Deviation	109.496.690
Most Extreme Differences	Absolute	.088
	Positive	.088

	Negative	-051
Test Statistic		.088
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200c,d
a. Test distribution is Normal.		

Sumber: Data diolah, 2024.

Sesuai dengan informasi dalam tabel uji normalitas yang disajikan, didapatkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0,200. Artinya, data menunjukkan distribusi normal karena nilai tersebut lebih besar daripada 0,05.

Tabel 3 Hasil Uji Multikolinearitas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Preferensi	.421	2.376
	Motivasi	.421	2.376

Sumber: Data diolah, 2024.

Dilihat dari tabel hasil uji multikolinearitas, dapat disimpulkan bahwa setiap variabel menunjukkan nilai toleransi  $> 0,10$  dan nilai Faktor Inflasi Varians (VIF)  $< 10$ . Oleh karena itu, dapat diinterpretasikan bahwa penelitian ini tidak terdampak oleh multikolinearitas.

Tabel 4 Hasil Uji Heteroskedastisitas

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1.092	1.246		.877	.385
	Preferensi	-.002	.033	-.017	-.075	.941
	Motivasi	-.002	.034	-.011	-.050	.961
a. Dependent Variable: Abs_RES						

Sumber: Data diolah, 2024.

Dilihat dari tabel hasil uji heteroskedastisitas di atas, ditemukan bahwa nilai Sig. secara keseluruhan lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa model penelitian ini terbebas dari heteroskedastisitas.

### Uji Hipotesis

Uji T dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana variabel independen masing-masing berpengaruh terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan uji t ialah nilai t hitung  $>$  t tabel. Dalam penelitian ini jumlah variabel independen adalah 2 atau  $k = 2$ , sementara jumlah sampel atau  $N = 50$ , dengan taraf signifikansi 0,05, maka  $(0,05/2 ; 50-2-1) = (0,5025 ; 47)$ . Sehingga diperoleh hasil t table sebesar 2,011.

Tabel 5 Hasil Uji T

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3,168	2,088		1,518	0,136
	Preferensi	0,070	0,056	0,168	1,252	0,217

*PENGARUH PREFERENSI DAN MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG  
GEN Z DI MUSEUM MACAN*

	Motivasi	0,283	0,057	0,667	4,968	0,000
a. Dependent Variable: Kepuasan Pengunjung						

Sumber: Data diolah, 2024

1) Variabel X1

Berdasarkan tabel uji t pengajuan koefisien di atas, pengaruh variabel preferensi terhadap variabel kepuasan pengunjung sebesar  $0,217 > 0,050$ . Selain itu, nilai t hitung sebesar  $1,252 < t$  tabel (2,011). Dengan demikian, Ho diterima dan hipotesis 1 ditolak. Ini menunjukkan bahwa variabel X1 tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y.

2) Variabel X2

Berdasarkan tabel uji t pengajuan koefisien di atas, pengaruh variabel preferensi terhadap variabel kepuasan pengunjung sebesar  $0,000 < 0,050$ . Selain itu, nilai t hitung sebesar  $4,968 > t$  tabel (2,011). Dengan demikian, Ho ditolak dan hipotesis 2 diterima, yang mengindikasikan adanya pengaruh variabel X2 terhadap variabel Y.

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen secara bersamaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan uji t ialah nilai f hitung  $> f$  tabel. Dalam penelitian ini, dengan jumlah variabel independen atau  $k = 2$ , dan jumlah sampel atau  $N = 50$ , maka  $(k'; n-k) = (2; 50-2) = (2; 48)$  sehingga diperoleh f tabel sebesar 3,19.

Tabel 6 Hasil Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	106,071	2	53,036	42,429	.000 <sup>b</sup>
	Residual	58,749	47	1,250		
	Total	164,820	49			
a. Dependent Variable: Kepuasan Pengunjung						
b. Predictors: (Constant), Motivasi, Preferensi						

Sumber: Data diolah, 2024.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai F hitung lebih besar daripada nilai F tabel ( $42,429 > 3,19$ ), dengan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Dengan demikian, H0 ditolak maka variabel preferensi (X1) dan variabel motivasi (X2) jika diuji secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengunjung di Museum MACAN.

**Pengaruh Preferensi terhadap Kepuasan Pengunjung Gen Z di Museum MACAN.**

Berdasarkan hasil uji analisis, diperoleh nilai t-hitung sebesar 0,217. Karena nilai t-hitung tersebut lebih kecil daripada nilai t-tabel (2,011), maka hipotesis pertama tidak dapat diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel Preferensi (X1) terhadap variabel Kepuasan Pengunjung (Y). Lebih jelasnya, dapat diinterpretasikan bahwa Preferensi tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengunjung.

**Pengaruh Motivasi terhadap Kepuasan Pengunjung Gen Z di Museum MACAN.**

Analisis dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa Variabel Motivasi (X2) memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat Kepuasan Pengunjung (Y). Hasil analisis ini diperkuat oleh beberapa pengujian serta uji hipotesis menggunakan uji t. Nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, lebih kecil dari 0,050, sehingga nilai t-hitung sebesar (4,968) melebihi nilai t-tabel

(2,011). Dengan dasar kriteria ini, kesimpulan peneliti adalah bahwa Variabel Motivasi (X2) secara signifikan memengaruhi Kepuasan Pengunjung (Y).

#### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Dari rumusan masalah, hipotesis, dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Preferensi dan Motivasi Terhadap Kepuasan Pengunjung Generasi Z di Museum MACAN". Berdasarkan analisis data dan pengujian yang dilakukan, kesimpulan berikut dapat diambil:

1. Berdasarkan temuan penelitian, variabel Preferensi (X1) tidak memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Generasi Z di Museum MACAN.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Motivasi (X2) memiliki dampak positif dan signifikan terhadap Kepuasan Pengunjung (Y) Generasi Z di Museum MACAN.

Dari temuan hasil penelitian ini, penulis menyadari adanya beberapa keterbatasan dan kelemahan. Meskipun demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti. Bagi pihak Museum MACAN, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan arahan dalam merencanakan peningkatan preferensi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan kepuasan pengunjung, terutama bagi Generasi Z. Para akademisi dan pembaca penelitian ini diharapkan untuk melanjutkan pengembangan penelitian dengan mempertimbangkan faktor-faktor tambahan yang memengaruhi, seperti persepsi, harga, promosi, dan faktor lainnya. Selain itu, diharapkan bahwa peneliti di masa depan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai sumber data untuk melakukan penelitian yang lebih rinci. Dengan demikian, diharapkan penelitian berikutnya dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dengan informasi yang lebih terperinci dan mendalam.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Ahyar, H., & Juliana Sukmana, D. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif Seri Buku Hasil Penelitian View project Seri Buku Ajar View project*. <https://www.researchgate.net/publication/340021548>
- Fitriana, R., Rahmitasari, N., & Yoseli, M. (2020). Analisis Motivasi Pengunjung Museum Macan Jakarta. In *Jurnal Ilmiah Pariwisata* (Vol. 25, Issue 1).
- Iftariani Deanti. (2021). *Pengaruh Preferensi Wisatawan Terhadap Keputusan Berkunjung ke Objek Wisata Istano Basa Pagaruyung Batusangkar*.
- Nur Isnania, F., & Aris Budiono. (2022). Kepuasan Pengunjung Taman Impian Jaya Ancol yang Di Pengaruhi Daya Tarik Wisata, Life Style Dengan Persepsi Harga Sebagai Variabel Mediasi. *MAMEN: Jurnal Manajemen*, 1(3), 319–333. <https://doi.org/10.55123/mamen.v1i3.683>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.