

ANALISIS AKTIVITAS LEISURE AND RECREATION PENGUNJUNG GENERASI Z DI PATTIMURA PARK

AUTHOR INFO

Reli Thomas¹
Nurlaila Tuanany²
Elvianti Tauran³
Institut Agama Kristen Negeri
Ambon
novalinreli663@gmail.com¹
lailatuanany@gmail.com²
tauranelvi@gmail.com³

Keywords:

Activity; Motivation; Z
Generation Visitors

Kata Kunci: Aktivitas;
Motivasi; Pengunjung
Generasi Z

ARTIKEL INFO

Accepted : Juli 2023
Approved : Sept 2023
Published : Dec 2023

ABSTRACT

Pattimura Park is one of the tourist areas that is a separate choice for visitors to Z Generation to spend their free time in the form of free time implementation, namely traveling. Pattimura Park has adequate facilities such as open stages, basketball and volleyball courts, neatly arranged pedestrians, and colorful fountains, this is also a supporting facility in filling leisure and recreation activities. This study aims to determine the Activity of Z Generation Visitors and Motivation to visit Pattimura Park. This research uses qualitative methods, with data collection techniques in the form of interviews, observations and documentation carried out on several informants in this case the General and Equipment Section of Ambon City, the PUPR Office of Ambon City and also Z Generation Visitors. The results of the study show that, Activities carried out by Z Generation Visitors in Pattimura Park are exercising, sitting back, watching art and cultural performances, Listen to music gathered with friends, family and relatives. The motivation for visiting Pattimura Park is the individual's need, the willingness to make certain efforts for the purpose of relaxation, releasing physical and mental tension. The meaning obtained when Z Generation finishes doing recreational activities at RTH Pattimura Park is, they feel the meaning of health, education, social, political and economic.

ABSTRAK

Pattimura Park menjadi salah satu kawasan wisata yang menjadi pilihan tersendiri bagi pengunjung terutamanya Generasi Z untuk menghabiskan waktu luang mereka dalam bentuk implementasi waktu luang yaitu berwisata. Pattimura Park memiliki fasilitas yang memadai seperti panggung terbuka, lapangan bola basket dan bola volly, pedestrian yang

tertata rapi, dan air mancur berwarna warni, ini juga merupakan fasilitas pendukung dalam mengisi kegiatan waktu luang (*Leisure and Recreation*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Aktivitas Pengunjung Generasi Z dan Motivasi untuk mengunjungi Pattimura Park. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi yang dilakukan terhadap beberapa informan dalam hal ini Bagian Umum dan Perlengkapan Kota Ambon, Dinas PUPR Kota Ambon dan juga Pengunjung Generasi Z. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa, Aktivitas yang dilakukan Pengunjung Generasi Z di Pattimura Park adalah berolahraga, duduk santai, menonton pertunjukkan seni dan budaya, mendengarkan musik berkumpul bersama teman, keluarga dan kerabat. Adapun motivasi mengunjungi Pattimura Park yaitu kebutuhan individu kemauan untuk melakukan usaha tertentu untuk tujuan relaksasi melepas ketegangan fisik dan mental. Makna yang didapat ketika Generasi Z selesai melakukan aktivitas rekreasi di RTH Pattimura Park adalah, mereka merasakan makna kesehatan, pendidikan, sosial, politis dan ekonomi.

E-ISSN : 2988-1358
VOL. : 4
NOMOR : 2
EDISI : Juli-Desember 2023

Publisher: Fakultas Ilmu Sosial Keagamaan, Institut Agama Kristen Negeri Ambon
Licensed: Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Kota Ambon, Ibu Kota Provinsi Maluku yang merupakan pintu masuk jalur udara dan laut para pengunjung ke Maluku memiliki berbagai pilihan atraksi wisata mulai dari wisata alam, wisata budaya, dan wisata buatan. Pantai dan gunung dengan pesona yang memukau sehingga menarik wisatawan untuk berkunjung menikmati alam yang dimiliki. Selain itu kebudayaan masyarakat Maluku khususnya Kota Ambon yang terkenal dengan musik dan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang berkunjung ke Kota Ambon. Atraksi wisata buatan yang cukup terkenal di Kota Ambon, salah satunya adalah Pattimura Park.

Pattimura Park merupakan taman kota yang berskala besar di kawasan perkotaan yang mengantisipasi dampak pembangunan perkotaan dan dapat diakses oleh semua penduduk perkotaan, Pattimura Park juga merupakan ruang terbuka hijau di kota Ambon, taman ini memiliki monumen ikonik berupa patung pahlawan Pattimura yang berdiri kokoh dan juga patung alat musik gitar, menjadi salah satu simbol Kota Ambon yang dikenal sebagai ikon Kota Musik.

Konsep motivasi menurut Pitana (2009), motivasi terutama dipengaruhi oleh dua faktor dalam industri pariwisata faktor, yaitu: faktor internal dan faktor eksternal motivasi batin itu mengacu pada pelancong itu sendiri, yang dapat dijelaskan dengan teori hierarki kebutuhan Maslow ini termasuk kebutuhan fisiologis, kebutuhan keamanan, kebutuhan aktualisasi diri, dan kebutuhan harga diri. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang terdiri dari faktor eksternal, seperti. norma sosial, pengaruh dan

beban keluarga, situasi kerja yang terinternalisasi, yang kemudian berkembang menjadi kebutuhan psikologis. (Widiandri & Nugroho, 2021).

Motivasi intrinsik menurut Thornburgh dalam Elida (1989:10-11) Motivasi intrinsik juga dikenal dengan bahasa sehari-hari yaitu motivasi internal. Motivasi internal adalah motivasi yang muncul dengan sendirinya, tanpa pengaruh faktor eksternal atau pengaruh orang lain. Motivasi intrinsik atau yang sering disebut dengan motivasi eksternal adalah motivasi yang berasal dari luar atau dari pengaruh orang lain.

Motivasi ini biasanya muncul ketika seseorang ingin mendapatkan sesuatu dari orang lain atau biasanya juga mendapatkan sesuatu yang dimiliki orang lain. Motivasi jenis ini juga dapat terjadi ketika seseorang ingin menjauh dari sesuatu yang memiliki pengaruh eksternal yang negatif. Murphy (1985) mengatakan bahwa motivasi dapat dibagi menjadi empat kelompok utama sebagai berikut: *Physical or physiological motivation* (motivasi yang bersifat fisik atau fisiologis). Antara lain untuk relaksasi, kesehatan, kenyamanan, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dan bersantai.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, yang menekankan pada proses analisis berpikir induktif dalam kaitannya dengan dinamika hubungan antar fenomena yang diamati.

KERANGKA TEORI

Motivasi merupakan salah satu alasan utama seseorang melakukan perjalanan, motivasi juga penting memahami keputusan pengunjung dalam proses

pengambilan keputusan dan juga mengevaluasi kepatuhan kebutuhan wisata yang berurutan (Wall dan Mathieson, 2006). Bidang motivasi semakin banyak dipelajari. Jadi, dalam kaitannya dengan permintaan pariwisata, motivasinya adalah seperangkat kebutuhan dan keinginan motivasi biologis dan mental yang memotivasi seseorang untuk melakukan tugas tertentu (Crompton & McKay, 1997). Oleh karena itu, motivasi merupakan faktor penting dalam proses pengambilan keputusan (Yolalet al, 2015), terdapat 4 kebutuhan yang dijelaskan di dalam teori ini.

1. *Physical or physiological motivation* (motivasi yang bersifat fisik atau fisiologis), antara lain untuk relaksasi kesehatan, kenyamanan, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga dan bersantai
2. *Cultural motivation* (motivasi budaya), yaitu keinginan untuk mengetahui budaya, adat, tradisi dan kesenian daerah lain, termasuk juga ketertarikan akan berbagai objek tinggalan budaya (bangunan bersejarah).
3. *Social motivation* atau *interpersonal motivation* (motivasi yang bersifat sosial), seperti mengunjungi teman dan keluarga, menemui mitra kerja, melakukan hal yang dianggap mendatangkan gengsi (nilai prestise), melakukan ziarah, pelarian dari situasi-situasi yang membosankan dan sebagainya.
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*.

viewnya dapat orang yang lari pagi juga banyak ada yang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motivasi Pengunjung Generasi Z

1. *Physical Motivation*

Physical motivation adalah setiap gerakan tubuh yang dihasilkan dari aktivitas otot dan mengakibatkan konsumsi energi. Setiap orang terlibat dalam aktivitas fisik di antara mereka sendiri, tergantung pada gaya hidup individu dan faktor lainnya. Aktivitas fisik berarti aktivitas selama bekerja dan tidur. Aktivitas fisik yang terus menerus dapat mencegah penyakit seperti pembuluh darah, diabetes dan kanker. *Physical motivation* ini merupakan salah satu yang dilakukan Generasi Z di Pattimura Park yakni, berolahraga seperti senam, bermain bola *volly*, bola basket, jogging dan aktivitas lainnya, dengan tujuan untuk memulihkan kebugaran fisik dan mental. Hal ini didukung oleh informasi yang penulis terima dari para responden sebagai berikut.

“Aktivitas yang dilakukan Generasi Z biasanya pada sore hari, tetapi sebagian dari Generasi Z ada yang berkunjung pada pagi hari pada pukul 05.30-07.00. Karena suasana pagi di *Pattimura Park* tidak sama seperti tempat lain, selain itu juga menjadi tempat yang nyaman untuk berolahraga, kebanyakan Generasi Z juga ikut berpartisipasi dalam melakukan aktivitas ini, selain aktivitas lari pagi ada juga yang senam pagi dan juga melakukan aktivitas lainnya. Mari berolahraga badan sehat bebas dari penyakit.”

“Beta biasa datang disini par lari pagi, karena suasana pagi disini beda dari tempat lain kek

senam juga pokoknya banyak yang melakukan aktivitas, olahraga sedikit to kk supaya badan sehat” (A)

“Selain mengisi waktu luang di *Pattimura Park* untuk melakukan aktivitas seperti berolahraga, memabaca buku, di *Pattimura Park* juga sering menjadi tempat untuk berkumpul bersama teman-teman untuk membuat kerajinan, mendaur ulang sampah agar dapat bermanfaat untuk keperluan disekolah dan juga dirumah.”

“Beta biasanya mengisi waktu luang disini par berolahraga, membaca buku, deng juga katong sering berkumpul par membuat kerajinan, mendaur ulang sampah par buat produk kerajinan” (N)

“Manfaat melakukan aktivitas berolahraga seperti bermain voli bersama teman, tidak hanya untuk menyehatkan tubuh tetapi juga akan membawa sifat kompetitif di dalam diri secara sadar maupun tidak sadar, dan juga teman-teman dapat memberikan ide-ide dan pengetahuan tentang jenis aktivitas fisik apa yang bisa dilakukan bersama.”

“Beta sering datang disini par olahraga, maeng bola volly deng biasa beta datang deng beta tamang-tamang (D)”

“Aktivitas yang dilakukan Generasi Z biasanya pada hari sabtu dan minggu itupun juga tidak menentu, aktivitas yang dilakukan bersama teman-teman, mereka biasanya membuat grup untuk bermain bola basket. Jadi sore hari itu mereka sudah janjian untuk berolahraga dan aktivitas yang dilakukan juga sudah menjadi hoby mereka.

“kaka beta biasa datang disini deng beta tamang-tamang katong kayak biking

grup bagitu par maeng bola basket, jadi sore-sore bagitu katong su baku janji par datang olahraga karena itu jua katong pung hobby makanya daripada katong dirumah duduk-duduk saja mending katong datang olahraga cari keringat, kalo kaka mau gabung deng katong bisa sekalian par kase ringan otot-otot to” (K)

“*Pattimura Park* merupakan salah satu tempat yang menjadi pilihan dan tujuan

Selain olahraga, Generasi Z juga sering mengunjungi *Pattimura Park* untuk sekedar hanya untuk duduk- duduk, mendengarkan musik dan juga mengerjakan tugas kuliah, serta membaca buku. Hal ini didukung oleh informasi yang penulis terima dari para responden sebagai berikut.

“Yang dilakukan di *Pattimura Park* yaitu untuk menenangkan pikiran dari berbagai *problem* yan terjadi, ini juga menjadi bagian dari penyegaran fisik dan mental seseorang. *Pattimura Park* juga menjadi salah satu tempat yang dinilai sangat sejuk dan banyak pohon-pohon hijau yang dapat menjadi tempat berteduh untuk melakukan aktivitas, pokoknya *Pattimura Park* menjadi salah satu yang paling *fresh* untuk dikunjungi”

“Yang beta lakukan disini par menenangkan pikiran dari berbagai problem yang terjadi, ini jua jadi bagian dari beta punya penyegaran fisik dan mental. Tempat yang beta pilih juga sangat sejuk banyak pohon-pohon hijau pokoknya tempat yang paling fresh par beta (R.H)”.

untuk *hangout* bersama teman menghabiskan waktu luangnya untuk merelaksakan pikiran sembari menikmati semilir angin dan menikmati *quality time* baik bareng teman, sahabat, keluarga maupun *someone specialy*. Apalagi saat ini *Pattimura Park* menghadirkan pesona keindahan dan beberapa fasilitas yang tersedia, seperti tempat duduk. Serta kuliner khas yang dijajakan pedagang yang jelas berbeda, serta menghadirkan suasana yang *special*. Yang terpenting adalah mereka masih bisa meluangkan waktu untuk berkumpul bersama teman, keluarga dengan melakukan aktivitas apapun.

“Beta datang kesini biasanya deng teman-teman dan aktivitas yang katong biking itu yah istilanya kek Hangout bareng teman gitu, jadi kek ada beberapa area yang cocok par katong jadikan tempat duduk-duduk sambil bercerita ditemani semilir angin yang sejuk (p)”

“Yang dilakukan Generasi Z di *Pattimura Park* untuk mengisi waktu mereka memilih untuk mengerjakan tugas kuliah sambil mendengarkan musik, dengan mendengarkan musik dapat meningkatkan konsentrasi mereka pada saat mengerjakan tugas kuliah di tempat terbuka. *Pattimura Park* menjadi salah satu Ruang Terbuka Hijau yang cocok untuk Generasi Z melakukan aktivitas, dan juga dapat menenangkan pikiran agar fisik dan mental rutinitas sehari-hari bisa segar kembali.”

“Yang beta biking disini untuk mengerjakan tugas kuliah sambil mendengarkan musik, tempatnya juga cocok par beta

lakukan aktivitas, beta jua dapat menenangkan beta

pikiran agar fisik deng beta mental rutinitas sehari-hari bisa segar kembali. (W.H)”

dan budaya. Kapitan Pattimura menjadi salah satu pahlawan Nasional Indonesia yang

Dari hasil para responden *physical motivation*, dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas yang dilakukan Generasi Z di *Pattimura Park* ialah berolahraga seperti senam, bermain bola *volly*, bola basket, jogging dan aktivitas lainnya, dengan tujuan untuk memulihkan kebugaran fisik dan mental, peran motivasi ini sangat penting untuk mendorong Generasi Z agar dapat melakukan aktivitas fisik yaitu berolahraga, latihan olahraga yang teratur dapat berguna untuk meningkatkan daya pikir serta meningkatkan kebugaran jasmani, kesanggupan tubuh melakukan penyesuaian (adaptasi) terhadap pembebanan fisik yang diberikan kepadanya (dari kerja yang dilakukan sehari-hari) tanpa menimbulkan kelelahan yang berlebihan. selain itu juga *Pattimura Park* menjadi salah satu tempat untuk sekedar hanya untuk duduk - duduk, mendengarkan musik dan juga mengerjakan tugas kuliah. Dengan adanya perkembangan teknologi maka Generasi Z dapat cepat belajar mencari informasi untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat memulihkan kebugaran fisik dan mental.

1. Cultural Motivation

Cultural Motivation merupakan keinginan dari individu atau kelompok untuk mengenal budaya, adat istiadat dan kesenian dari daerah sasaran, contohnya *Pattimura Park*, selain tempat untuk mengisi waktu luang dan berbagai aktivitas yang dilakukan, *Pattimura Park* juga menjadi salah satu tempat untuk kita dapat belajar tentang sejarah peninggalan budaya adat istiadat orang Maluku, tujuannya adalah untuk menumbuhkan jiwa lestari lingkungan alam

“Beta datang kesini untuk belajar, mengenal Patung

berasal dari Maluku. Salah satu pertempuran terbesarnya adalah mengatur strategi pertempuran, pasukan rakyat ± 1.000 orang yang diatur dalam pertahanan sepanjang pesisir mulai dari teluk Haria, samapai ke teluk Saparua. Dan Pattimura berhasil mengalahkan Beetjes dan tentaranya, serta berhasil merebut benteng Duurstede dari penjajahan Belanda. Aktivitas yang dilakukan di *Pattimura Park*, selain olahraga, mendengarkan musik, membaca, mengerjakan tugas kuliah, *quality time* bersama kerabat, keluarga teman, ataupun *Someone specialy* dan menjadi tempat untuk melakukan berbagai *Event*. *Pattimura Park* dapat menjadi wadah bagi para Generasi Z untuk belajar tentang sejarah Kapitan Pattimura yang dimana Kapitan Pattimura menjadi salah satu pahlwan yang rela memperjuangkan kemerdekaan Maluku, bahkan banyak hal yang perlu diketahui serta bagaimana sampai patung Pattimura itu dipindahkan ke Museum Siwalima Ambon. Hal ini didukung oleh informasi yang penulis terima dari para responden sebagai berikut.

“Berkunjung ke *Pattimura Park* bukan hanya untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat menyehatkan tubuh, tetapi bagaimana mereka memanfaatkan *Pattimura Park* untuk belajar mengenal salah satu Pahlwan Nasional yaitu Kapitan Pattimura, dengan belajar mereka dapat mengetahui banyak tentang Kapitan Pattimura seperti hal-hal positif yang dilakukan oleh Kapitan Pattimura salah satunya Beliau giat mencari ilmu, dan memiliki jiwa kepemimpinan. Jadi ekstrakurikuler yang dibuat berguna bagi mereka serta dapat memotivasi mereka untuk menjadi pemimpin yang baik, selain itu mereka dapat belajar sembari menikmati keindahan *Pattimura Park* yang ramai dikunjungi”

Pattimura yang dibuat dari sekolah yaitu ekstra kulikuler, dan juga menikmati keindahan Pattimura Park yang ramai dikunjungi” (D.U)

Dari data responden yang saya temui, maka dapat diambil kesimpulan bahwa selain

“Sebelumnya Generasi Z mengunjungi Pattimura Park hanya untuk melihat Patung Pattimura dan ikon-ikon yang terdapat di bagian kolam penyangganya yang konon katanya patung Pattimura ini pernah menangis karena mau dipindahkan ke Museum siwalima kota Ambon, tetapi perlu diketahui bahwa Kapitan Pattimura memiliki sikap pemberani yang membela kebenaran patut di contohi karena Ia rela mempertarukan nyawanya demi mempertahankan Tanah Airnya, Kapitan Pattimura juga teguh dalam pendirian, walaupun Belanda dengan cara paksa mengentikan perjuangannya tetapi Kapitan Patimura tetap teguh dalam pendirian, serta Ia rela berkorban demi kepentingan rakyat.”

“Disini beta datang untuk mengunjungi Pattimura Park par lia Pattung Pattimura deng ikon- ikon yang terdapat di bagian kolam penyangganya, yang konon orang bilang kalo patung Patimura ini pernah menangis katanya mau dipindahkan ke Museum Siwalima kota Ambon, dan hari itu hujan selama satu tahun sampe banyak sayuran yang rusak deng katong seng bisa makang sayur katanya pattimura sedih karena dipindahkan ke tempat yang lebih sepi”(M)

tempat untuk berohlaraga, sekedar duduk menghilangkan penat, mendengarkan musik, membaca buku, mengerjakan tugas kuliah dan mengikuti berbagai *event* yang diadakan, *Pattimura Park* menjadi salah satu tempat untuk Generasi Z dapat belajar sejarah, pelajaran sejarah ini menjadi salah satu pelajaran yang bisa memanfaatkan lingkungan sekitar, maupun melalui sosial media. Dengan tujuan untuk mengetahui salah satu Pahlwan Nasional kita yaitu Kapitan Pattimura yang berkorban untuk kepentingan rakyat Maluku. Patut kita mencontohi Kapitan Pattimura yang giat dalam mencari ilmu, memiliki jiwa kepemimpinan serta rela berkorban. Generasi Z yang datang berkunjung untuk belajar sejarah ± 30 orang yang belajar sejarah di *Pattimura Park*, cukup menyenangkan karena kita dapat belajar sambil menikmati semilir angin dan sekaligus merelaksakan suasana pikiran kita.

2. *Interpersonal Motivation*

Untuk mengisi waktu luang di luar jam kerja, *interpersonal motivation* sangat diperlukan, karena harus ada keinginan sadar atau tidak sadar atau motivasi dalam diri seseorang untuk melakukan suatu kegiatan yang melayani tujuan tertentu. Jadi untuk Generasi Z yang berkunjung ke *Pattimura Park* juga kebanyakan memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas dengan tujuan dapat menghilangkan penat, dan menjadi lebih fresh ketika melakukan rutinitas setiap hari, tidak ada yang dapat dicapai tanpa motivasi, dan tidak ada tujuan untuk diperjuangkan kalau tidak ada dorongan dari diri sendiri, aktivitas yang dilakukan di *Pattimura Park* hanya sekedar duduk-duduk relaksasi melepas penat dan juga tempat untuk membuat konten-konten yang bermanfaat salah satunya promosi. Hal ini didukung oleh informasi yang

penulis terima dari para responden sebagai berikut.

“Sebelumnya Generasi Z ke *Pattimura Park* bersama teman kerabat, dan keluarga tetapi ada dorongan dari dalam dirinya untuk datang sendiri dengan tujuan sekedar hanya duduk-duduk relaksasi melepaskan penat *problem* dialami. Yang dirasakan ketika selesai mengunjungi *Pattimura Park* yaitu suasana hati, fisik maupun mental jadi lebih tenang kembali serta *Pattimura Park* sudah menjadi tujuan utama untuk saya melakukan aktivitas.”

“Kaka beta biasa datang disini sendiri deng juga beta ingin datang saja par duduk-duduk relaksasi, melepas penat dari beberapa problem yang beta alami. Yah mungkin ini menjadi salah satu tempat yang sering beta kunjungi ketika beta ada masalah” (S)

“Berbagai aktivitas yang dilakukan bersama teman dan keluarga tetapi ada keinginan dari dalam diri seseorang untuk merelaksakan fisik dan mentalnya karena yang mereka lihat di *Pattimura Park* ini banyak pengunjung dan yang paling banyak itu Generasi Z maka saya berinisiatif datang kesini untuk membuat konten, konten yang dibuat salah satunya itu promosi *Pattimura Park* supaya banyak yang mengetahui. Kemudian saya biasanya membuat konten-konten lucu dengan mengeprank pengunjung yang hadir agar mereka juga terhibur.”

*“Beta datang disini karena keinginan dari dalam beta diri karena yang beta lia di *Pattimura Park* ini banyak pengunjung deng yang paleng banyak itu anak-anak muda,*

*beta datang disini jua par
biking konten, konten yang*

beta biking salah satunya promosi Pattimura Park supaya banyak yang tau to kaka. Trus beta jua biasa biking konten-konten lucu deng prank-prank orang lain kak itu saja yang beta biasa biking” (Ch)

Hasil dari para responden yang saya temui, maka dapat diambil kesimpulan bahwa *interpersonal motivation* sangat diperlukan oleh Generasi Z, untuk dapat mencapai sesuatu demi memuaskan diri sendiri dan tanpa dipengaruhi oleh orang lain, untuk itu Generasi Z harus mempunyai dorongan dari dalam diri sendiri ataupun motivasi tersendiri untuk melakukan aktivitas yang disukai, karena Generasi Z mahir dalam teknologi mereka hoby untuk bermain game, mencari informasi terbaru dan suka berkomunikasi dengan temannya melalui sosial media, serta membuat konten-konten yang bermanfaat dan juga menghibur. Aktivitas ini biasanya dilakukan di *Pattimura Park* dengan tujuan tertentu serta lebih bersemangat untuk melakukan rutinitas setiap hari.

3. *Fantasy Motivation*

Fantasy Motivation merupakan khayalan bahwa di daerah lain Anda bisa lepas dari rutinitas kehidupan sehari-hari. Salah satu daerah dengan potensi besar yang telah lama diimpikan sebagai tujuan wisata yang dapat diandalkan adalah provinsi Maluku. Ternyata Maluku sebagai destinasi wisata semakin dikenal oleh para wisatawan. Salah satu yang berpotensi sebagai tempat wisata adalah *Pattimura Park*. Destinasi wisata yang dikelola dengan baik menciptakan potensi yang baik bagi masyarakat sekitar, terutama potensi ekonomi.

Pattimura Park merupakan salah satu destinasi wisata yang masih alami lokasinya juga strategis sangat cocok bagi Generasi Z yang ingin berkunjung untuk menghilangkan penat dengan pedestrian yang indah serta fasilitas yang memadai yang dapat memotivasi Generasi Z untuk datang melakukan aktivitas di *Pattimura Park*. Adapun motivasi berkunjung ke *Pattimura Park* yaitu relaksasi melepas ketegangan fisik dan mental dan dapat berkumpul bersama teman, kerabat dan keluarga, ini merupakan motivasi intrinsik yang mana ada kemauan dari diri sendiri tanpa paksaan dari orang lain, dan setelah pengunjung Generasi Z melakukan aktivitas, yang mereka dapat ialah badan lebih fresh dan rilex untuk melakukan rutinitas kerja setiap hari. Aktivitas yang dilakukan untuk mengisi waktu luang dapat berupa pasif atau aktif yang tidak dibatasi oleh ruang/geografis. Berdasarkan pembahasan di atas, adapun motivasi berkunjung ke *Pattimura Park*. Hal ini didukung oleh informasi yang penulis terima dari para responden sebagai berikut.

“Adapun motivasi dalam diri Generasi Z untuk berkunjung diantaranya faktor internal, motivasi ini membuat melakukan aktivitas tertentu karena menganggapnya sebagai sesuatu yang bermanfaat untuk dirinya atau memberikan kepuasan untuk dirinya sendiri. Karena memiliki *problem* dan juga mengalami kesehatan mental yang cukup terganggu maka dari itu mereka memilih untuk mencari tempat yang bisa dikunjungi untuk menenangkan pikiran yang lelah untuk berfikir dan sembari mendengarkan musik, salah satunya di *Pattimura Park* sangat nyaman untuk dikunjungi setelah pulang dari sini kesehatan dan masalahpun seketika dapat teratasi dan lebih fresh untuk

menjalani rutinitas-rutinitas selanjutnya (M.P)

“Yang memotivasikan beta untuk berkunjung diantaranya faktor internal, beta memiliki problem deng juga mengalami kesehatan yang cukup terganggu maka dari itu beta memilih untuk mencari tempat yang bisa untuk menenangkan pikiran beta yang lelah untuk berfikir sambil mendengarkan musik, di Pattimura Park sangat nyaman untuk beta kunjungi setelah dari sana kesehatan deng beta masalah seketika dapat teratasi dan lebih fresh untuk menjalan rutinitas- rutinitas selanjutnya.”

“Untuk memuaskan diri seseorang akan membuat apapun itu, dorongan dalam dirinya serta keinginan dari anaknya, maka mereka memilih *Pattimura Park* sebagai tempat untuk melakukan aktivitas disana, seringkali mereka dirumah merasa bosan dan tidak ingin melakuka aktivitas apapun. Tetapi adapun dorongan yang membuat mereka mau melakukan aktivitas seperti datang untuk refreshing, melepaskan penat sembari melihat anaknya bermain mengelilingi *Pattimura Park*, selain itu letaknya juga strategis dengan ramainya pengunjung yang datang berolahraga dan melakukan aktivitas lainnya.”

“Beta datang disini itu karena adanya motivasi karena kalo seng ada dorongan dalam beta diri deng beta pung anak par datang beta jadi mager, mending di rumah saja. Tapi

karena beta pengen datang refreshing deng juga beta

datang karena beta pung anak mau datang bermain makanya beta bawa ke sini karena letaknya juga strategis dengan ramainya orang berolahraga dan melakukan aktivitas lainnya” (M)

banyak, pokoknya “ada manfaat beta luangkan waktu

“Setelah rutin melakukan pekerjaan sehari-hari, maka Generasi Z memilih melakukan aktivitas -aktivitas yang menyenangkan akan membuat mereka lebih senang,, melakukan aktivitas disini, yang dirasakan ketika beranjak dri *Pattimura Park* yaitu jadi lebih fresh, dan semua beban pikiran jadi hilang, intinya yang m e r e k a rasakan tidak seperti biasanya.

“Setelah beta melakukan aktivitas di sini, yang beta rasa itu jadi lebih fresh, semua beban pikiran jadi hilang intinya yang beta rasa seng sama biasanya lay” (D)

“Yang dirasakan ketika selesai melakukan aktivitas duduk-duduk bersantai di *Pattimura Park* yaitu merasa senang kembali dan bersemangat untuk melakukan rutinitas kembali, yang awalnya mereka sedang bersedih dengan masalah- masalah yang terjadi jadi hilang, manfaat mereka luangkan waktu disini karena tempatnya juga nyaman dan sudah menjadi tempat yang sering mereka dikunjungi”

“Yang beta rasa ketika selesai duduk bersantai di taman Pattimura sini yang awalnya beta ada galau deng beta cewe jadi ilang, karena percuma galau satu cewe sedangkan diluar sana ada cewe-cewe

disini tempatnya juga nyaman untuk beta sering-sering datang kesini” (F)

menjadi salah satu tempat untuk kita dapat belajar tentang sejarah peninggalan budaya

Dari hasil responden yang didukung, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Daerah yang mempunyai potensi cukup besar dan cukup lama diproyeksi untuk daerah tujuan wisata yang diandalkan adalah Provinsi Maluku khususnya Kota Ambon, salah satunya *Pattimura Park* adalah salah satu destinasi wisata yang masih alami lokasinya juga strategis dan sangat cocok bagi Generasi Z yang ingin berkunjung untuk menghilangkan penat serta lebih percaya diri dan mempunyai pola pikir yang maju untuk melakukan rutinitas sehari-hari, dengan fasilitas yang memadai yang dapat memotivasi Generasi Z untuk datang melakukan aktivitas di *Pattimura Park*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan Analisis Aktivitas *Leisure and Recreation* Pengunjung Generasi Z di *Pattimura Park*, maka dapat diambil kesimpulan bahwa analisis aktivitas *leisure and recreation* Pengunjung Generasi Z di *Pattimura Park* untuk mengisi waktu luang (*leisure*) dan untuk rekreasi (*recreation*) terdiri atas 4 faktor penarik yaitu:

1. Physical Motivation

Physical motivation ini merupakan salah satu yang dilakukan Generasi Z di *Pattimura Park* yakni, berolahraga seperti senam, bermain bola voli, bola basket, jogging dan aktivitas lainnya, dengan tujuan untuk memulihkan kebugaran fisik dan mental.

2. Cultural Motivation

Pattimura Park, selain tempat untuk mengisi waktu luang dan berbagai aktivitas yang dilakukan, *Pattimura Park* juga

adat istiadat orang Maluku, tujuannya adalah untuk menumbuhkan jiwa lestari lingkungan alam dan budaya.

3. *Interpersonal Motivation*

Generasi Z yang berkunjung ke *Pattimura Park* juga kebanyakan memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas dengan tujuan dapat menghilangkan penat, dan menjadi lebih fresh ketika melakukan rutinitas setiap hari, tidak ada yang dapat dicapai tanpa motivasi, dan tidak ada tujuan untuk diperjuangkan kalau tidak ada dorongan dari diri sendiri.

4. *Fantasy Motivation*

Provinsi Maluku merupakan daerah yang sangat potensial dan diharapkan dapat menjadi tujuan wisata yang dapat diandalkan sejak lama. Ternyata Maluku sebagai destinasi wisata semakin dikenal wisatawan. Salah satu yang berpotensi sebagai tempat wisata adalah *Pattimura Park*. Destinasi wisata yang dikelola dengan baik menciptakan potensi yang baik bagi masyarakat sekitar, terutama potensi ekonomi.

Kawasan *Pattimura Park* merupakan tempat terbaik untuk mengisi waktu luang dan rekreasi, didukung oleh aktivitas-aktivitas yang dilakukan seperti berolahraga, mendengarkan musik, membaca buku, membuat konten-konten yang menghibur, menonton *event-event* yang dilakukan. serta dapat menikmati kuliner yang di jajakan pedagang di *Pattimura Park*.

KEPUSTAKAAN

- Dr. Hernawan, S.E., M.Pd. (1 April 2020),
Olahraga, Rekreasi, Dan Waktu Luang,
Penerbit. Jutrianis S. M.Pd & Eka Rinaldo.
Pt Grandinda Persada, Kota Depok.
- Revida Erika, Sherly Gaspersz, Lulu Jola
Uktolseja, Nasrullah, Samuel Y.

Warella, Nurmiati, Moh. Hatta Alwi,
Hengki Mangiring Parulian Simarmata,

- Tagor Manurung, Ramen A Purba (Menulis, 2020), *Pengantar Pariwisata*, penerbit: yayasan kita menulis.
- Rijali (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- M. Ratar (2022). Waktu Senggang Dan Rekreasi Sebagai Motivasi Berkunjung Di Kawasan Wisata Boulevard Manado Leisure and Recreation As Motivation To Visiting in Manado Boulevard Tourism Area. *Wenas 991 Jurnal EMBA*, 10(2), 991–100.
- Parhusip & Arida, 2018, Wisatawan Milenial di Bali (Karakteristik, Motivasi, dan Makna Berpariwisata), *Jurnal Destinasi Pariwisata* Vol. 6 No 2, 2018.
- Singraja, K, & Buleleng, K. (2019). *Penggunaan RTH Taman Bung Karno Sebagai Aktivitas Leisure And Recreation Bagi Mahasiswa. 44-53.*
- Shalli Habiibika Baaq, Sarah Fadila, Esti Dwi Rahmawati, Haris Novy Admadianto, (Shalli Habiibika Baaq et al., 2022), Peran Kepuasan Dan Motivasi Pengunjung Terhadap Niat Berkunjung Kembali Ke Taman Satwa Taru Jurug surakarta.